

MOHOU DIVADLO A MÉDIA MLUVIT STEJNÝM JAZYKEM?¹

Od samého svého počátku v antickém Řecku bylo divadlo fascinováno technikou. Výtvarníci stejně jako publikum se rozhodli ignorovat Aristotelovo varování – že podívaná je „nejméně umělecká“ ze všech složek divadla – a dopřávali si, létacími stroji počínaje a pyrotechnikou konče, hotové hody spektakulárnosti. Historie scénografie je alespoň zčásti historií využívání nové techniky, ve službách scénických divů a úžasu publika. Až do dvacátého století byla však divadelní technika primárně mechanická. Technickým úkolem bylo zařídit, aby se věci hýbaly, a někdy, aby herci nedbali zákonů přitažlivosti. Pravý trik byl v tom, aby lidský činitel zůstal co možná neviditelný, to jest aby se zdálo, že věci se hýbou z vlastní vůle, oživit to, co je normálně neživé. Přinejmenším však počínaje dílem německého režiséra Erwina Piscatora ve dvacátých letech dvacátého století stala se součástí scénografické palety významná složka: projekce, film a později video. Stejně jako u starších technik i tyto filmové a elektronické nástroje někdy, zvláště když byly poprvé zavedeny na scénu, fungovaly jako lepší figle k potěše, překvapení a zmatení publika. Častěji se však užívají jako forma výpravy – buď jako náhrada malovaného nebo konstruovaného iluzionismu, nebo jako abstraktní obrazové pozadí, nebo jako scénická složka uvnitř scény.

Tvrdím, že promítaná scénérie, zvláště pak film a video, na jevišti až na několik významných výjimek prostě nefungují. Nehlásám žádné pravidlo – pravidla jsou nakonec od toho, aby se porušovala – ani netvrdím, že žádné případy úspěšného použití videa či filmu neexistují. V četných případech však projekce a pohyblivé obrazy diváka jenom znepokojují, dokonce matou, a jen zřídka fungují tak, jak jejich uživatelé zamýšleli. Soudím, že takové projekce a obrazy používají zcela odlišného slovníku, než je ten jevištní; že to není scénografický slovník. Pokud záměrem není vzbudit pocit dislokace

a disjunkce nebo tematizovat kulturní význam filmu a videa v naší medializované společnosti, samo umístění takové techniky na jevišti je jako vést konverzaci dvěma různými jazyky. Komunikace je stále možná, ale obsah je přehlušen formou.

Důvody, proč projekce na scéně dobře nefunguje, jsou složité a rozmanité: fyziologické (jak oko vidí), psychologické (jak mozek interpretuje signály, které dostává) a filosofické (co je vidět, a jak kultura ovlivňuje způsob, jakým vidíme). Jsou i politicko-filosofického rázu. Moderní technika je z valné části produktem kapitalistického systému a tak jako fotografie je nerozlučně spjata s průmyslovou revolucí devatenáctého století, jsou i elektronická média nerozlučně spjata se způsoby komunikace a vnímání, které jsou součástí nadnárodní ekonomiky druhé poloviny dvacátého století. Jak poznamenal filosof Martin Heidegger, „na podstatě techniky rozhodně není nic technického“.² Důležitá je novým uspořádáním vnímání a jako taková je vystavena řadě politických, sociálních a ekonomických vlivů.

Začnu základní pravdou o jevišti: Divadlo je jediná umělecká forma, která používá k označování toho, co je objektem označení. Romanopisec evokuje obraz slovy, malíř vytváří obraz barvou, ale divadelní umělec používá objekt sám, anebo simulacrum: lidská bytost označuje jinou lidskou bytost; židle označuje židli; a trojrozměrný prostor jeviště označuje trojrozměrný prostor ... pokoje, paláce, lesa, zahrady, dokonce i jeviště. Divadlo se ovšem někdy angažuje v iluzi. Na rozdíl však, řekněme, od fotorealistické malby, kterou musíme studovat zblízka, abychom zjistili, jde-li o malbu nebo o fotografii, dvourozměrný obraz si s trojrozměrným nespleteme. Fotografie je reprezentace momentu či objektu vyňatého z probíhajícího časoprostorového proudu takzvaného reálného světa. Fotorealistická malba je reprezentací objektu známého jako fotografie. Jeviště nás může sice ošálit, že malované plátno či dřevo je mramor, cihla nebo tapeta, ale pořád to jsou reálné povrchy a objemy. Podlaha upravená tak, aby vypadala jako dlaždicová, může být ve skutečnosti dřevěná, ale jako podlaha funguje pořád – dá se po ní chodit. V namalovaném oceánu se plavat nedá a sníst ovoce ze zátiší taky nejde.

¹ Poprvé předneseno na konferenci „Scenoweather“ v Tallinu, v listopadu 2000.

² Martin Heidegger, „The Question concerning Technology“, in *Basic Writings*, ed. David Farrell Krell, Harper Collins, New York 1977, s. 287.

Klíčový prvek je po mém soudu prostor či objem, a ty zase implikují čas. Jakožto lidské bytosti instinktivně chápeme, že žijeme v čase a prostoru. Když sedíme v divadle, vztahujeme toto základní pochopení i na jeviště. Ať už je dotyčná inscenace iluzionistická nebo prezentační, vnímáme prostorovost jeviště s jeho texturou, objemy a dimenzemi. Herci, které vidíme, jsou jako my: mají svůj objem, pohybují se v prostoru, a tak se pohybují i v čase. Aby mohli přejít jeviště, odejít dveřmi, usednout na pohovku, sníst jídlo nebo šermovat mečem, musejí pohybem překonávat jisté viditelné a poznatelné vzdálenosti, a my dokážeme odhadnout, kolik času jim to zabere. I když fiktivní čas hry se nemusí shodovat s reálným časem divadla, na jisté úrovni víme, že herci existují v reálném čase právě tak, jako fiktivní postavy, které vytvářejí, existují ve fiktivním čase vyprávění.

Co se však stane, když se do scénografie zapojí promítaný obraz? Pokud je s mimořádnou pečlivostí pořízen tak, aby proporčně přesně odpovídal jevišti a hercům a byl dokonale seřízen s diváckými úhly pohledu – čehož je téměř nemožné dosáhnout – publikum má pocit disjunkce, jako by vnímalo jiný svět. V *Rumstick Road*, inscenaci Wooster Group z roku 1978, byl moment, kdy obraz matky Spaldinga Graye se promítal na herečku, a když ta zběsile pleskala svými dlouhými vlasy nahoru dolů, vycházela z rámu promítaného obrazu a zase do něho vcházela. V těchto momentech, kdy živý obraz spadl v jedno s promítaným, byl efekt elektrizující. Obvykle však promítaný obraz prostorovou kontinuitu jeviště a hlediště zruší, tudíž se ztrácí i schopnost pochopit čas. Jako by, jako v nějakém sci-fi příběhu, do našeho časoprostorového kontinua vstoupil paralelní vesmír.

Stojí snad za připomínku, že iluzivní scéna funguje jenom z konkrétního výhodného postavení – například v době baroka to byla královská lóže – a že jevištní svět je často zobrazován v jiném měřítku, než má hlediště. To však buď psychologicky kompenzujeme, nebo se tohoto rozpojení využívá. Leonardova *Poslední večere* v Santa Maria delle Grazie v Milánu samozřejmě není žádná divadelní scéna. Nicméně způsob, jakým Leonardo používá perspektivy, má význam pro pochopení divadelního prostoru. Malba je na konci kaple a na první pohled zdánlivě prodlužuje architekturu celého prostoru. To však je matoucí; výška malby nad podlahou v kombinaci se zvláštní per-

spektivou znamená, že jako skutečné prodloužení prostoru ji může vidět jenom divák z takového privilegovaného místa, které žádný divák v tomto prostoru nemůže zaujmout. Četní renesanční scénografové po Serliovi se také snažili vytvořit iluzi pokračujícího prostoru hlediště na jeviště. Ale zase, iluze funguje jenom z krajně omezeného zorného úhlu. Takže lze říci, že obrazový prostor může sice napodobovat vnější svět, ale zůstává vymezený a odkazuje k sobě; je zahleděný do sebe.

Část této disjunkce pochází ze způsobu, jakým publikum vnímá časové odkazy obrazu. Například bez ohledu na to, kdy byla scéna či divadlo postaveno, zakoušíme jeviště v režimu „tady a teď“; víme, že existuje, protože je vidíme před sebou na vlastní oči, a víme, že se můžeme sebrat a jít a dotknout se ho a procházet se po něm. Promítaný obraz je však něco jiného. Projekce se samozřejmě odehrává v přítomnosti, ale obraz je z minula; obraz byl fotografován, filmován, natočen na video před prezentací. Součástí procesu vyvolávání filmu je krok nazývaný „fixáž“ – kterým se obraz stává trvalým. Fragment časoprostorového kontinua je abstrahován a stává se objektem vizuálního konzumu. Jak uvádí historička Vivian Sobchaková: „Fotografie zmrazí a uchová homogenní a nevratný moment tohoto časového proudu v abstrahovaném, atomizovaném a zajištěném procesu momentky.“³ Předměty a lidé na tomto fotografickém obraze nemusejí už existovat; přinejmenším zestárli, byť nepatrně. Čas transformoval subjekt, uchovává objekt. Promítaný obraz je tudíž „mrtvý“. André Bazin to nazývá „mumifikací“. Zachycuje a uchovává něco z minula pro re-prezentaci v přítomnosti. Vlastnost, která činí rodinné fotografie, historické dokumenty či umělecká díla tak cennými – jejich schopnost zachytit minulost a dovolit nám znovu navštívit neměnné obrazy, které nám udělaly radost – je transformuje ve fetiše. Jsou to, slovy Johna-Louise Comolliho, podobně jako zlato, „peníze, reality“.⁴ Ale tato vlastnost se na jevišti, které vyžaduje dynamickou přítomnost, negativizuje. Mimoto, protože fotografie nabízejí obraz světa, jakému může konkurovat jenom lidské oko, ztrácí oko své historické

³ Vivian Sobchak, „The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic „Presence““, in *Materialities of Communication*, ed. Hans Ulrich Gumbrecht a K. Ludwig Pfeiffer, Stanford University Press, Stanford 1994, s. 92.

⁴ Citát in Sobchak, s. 91.

privilegium informačního procesoru. Na jevišti, které kombinuje živé obrazy nazírané normálním vizuálním procesem s fotografickými obrazy, které oko pozoruje jako mechanicky reproduované, se tyto dva systémy nezbytně srážejí.

Je ovšem jedna výjimka z těchto „mumifikovaných“ obrazů – živý video vstup, při kterém se promítá video záběr současně s tím, jak je snímán. To odstraňuje problém časového nesouladu, ale nastoluje otázku prostorové dislokace. Je-li obraz „živý“, v jakém je vztahu k prostoru jeviště? Je reálný obraz na monitoru či promítacím plátně, anebo je to ten předmět či osoba snímán kamerou?

Rozhodující pro pochopení mechaniky vnímání v těchto kontextech je idea rámování. Jak si například diváci vysvětlují fakt, že svět na jevišti zobrazuje svět odlišný od světa hlediště, třebaže zjevně sdílejí týž fyzický prostor? Když Lear stojí na vřesovišti, vidíme, jak je bičován víchem a deštěm, a přitom my diváci zůstáváme v teple a suchu; když Nora v *Domovu loutek* opouští Torvalda, můžeme rozumově vědět, že to jenom herečka odešla do šatny, ale přesto věříme, že Nora bouchla dveřmi a odešla na ulici, kde se jí rýsuje nekonečno možností. Klíčem k vysvětlení je rám. Kukátkové jeviště ho má velmi doslovný, ale rám si vytváří každé jeviště, ať jsou jeho konfigurace a architektonický vztah k publiku jakékoliv. Rám je forma vizuální organizace; vytváří soběstačný prostor, pečlivě odhraničený od okolního světa. Tato obrazová organizace – tato radikální soběstačnost – si jako u obrazu tvoří svou vnitřní logiku, která se může lišit od logiky jeho okolí, a přitom rám navozuje pocit pořádku a konzistentní ontologie, která nám dovoluje chápat to, co vidíme. Vezměme tak banální příklad, jako je malba krajinky. Vizuální obraz uvnitř rámu zdá se odpovídat vizuálnímu řádu vnějšího světa; to jest, „re-prezentuje“ vnější svět uzavřeným světem uvnitř rámu. Můžeme například vidět stromy, pole, zvířata apod. To, co je uvnitř rámu, se však nebude přímo vztahovat ke svému bezprostřednímu okolí, jímž je prostor a architektura světa mimo rám. Pomysleme na zážitek z muzea či galerie nebo i z individuálního domova. V těsné juxtapozici mohou být krajina, městská krajina, zátiší, interiér pokoje či abstraktní obraz. Vysoké budovy či stromy mohou být zobrazeny jen jako centimetry vysoké, zatímco relativně malé objekty mohou pokrýt plátno o rozměru čtverečního metru. Krom toho nám rámy

dovolují umístit tyto nesouvisející obrazy bok po boku, bez rizika nějaké vizuální disonance. A samozřejmě žádný z těchto obrazů nemá nic společného se stěnou, na které visí.

Pokud jde o rámování, není divadlo nepodobné malbě. Akci, která se nám odvíjí před očima, rámuje jeviště, tudíž přijímáme její vnitřní logiku uvnitř větší obálky – většího rámu – divadla samého. Můžeme sledovat svět, v němž platí jiné měřítko a jiná pravidla, a přitom sedět na svém sedadle poměrně nerušení tímto kosmickým rozkolem.

Projekce, zvláště pak filmová projekce, se takovými zákony z nejrůznějších důvodů neřídí. Filmy jsou přitom rámovány stejně jako obrazy a podobně jako jeviště. Jdete-li do kina, promítaný obraz pokryje stěnu na konci sálu. Jeho velikost ve vztahu k divákovi je taková, že prakticky zaplní celé jeho zorné pole. Často se poukazuje na to, že sedět v setmělém filmovém sále se blíží Wagnerově vizi Bayreuthu, podle níž jsou individuální diváci v setmělém hledišti zahlazeni a nahrazeni komunitou publika, které se pak projektuje do idealizovaného jevištního světa. Ale co činí filmy na jisté úrovni ještě přitažlivějšími než činoherní divadla nebo opera, je jejich schopnost předvádět nám nekonečný svět. Filmy nás mžiknutím okna zavádějí do světů minulých a budoucích, dalekých i blízkých, a my můžeme vzdorovat zákonům prostoru a času. Filosof Edmund Husserl hovořil o *okamžiku* (*Augenblick*), o mimočasovém mžiku, který zachytí „scénu ideálních objektů“ a předloží ji vědomí.⁵ Ani to nejproměnlivější jeviště se nevyrovná promítanému obrazu, který dokáže prezentovat téměř nekonečnou sérii takových „mžiků“. Připomíná to výrok francouzského filmaře Jeana-Luca Godarda, že film je pravda čtyřicetkrát za sekundu.

Tohle ovšem už naznačuje jinou kvalitu filmu. Nakonec filmy bereme jako jakýsi dokumentární záznam reality. Třebaže od samého počátku jejich dějin (vzpomeňme fantazií Georgese Mélièse) až po tak nedávné snímky, jako je *Matrix*, byl obraz manipulován – fiktivní svět filmu je jistě vytvářen stejně jako svět malby, plastiky či románu – trváme na tom, že to, co je na plátně, musí být nějak

⁵ Citát in Martin Jay, *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 1994, s. 267. Stojí za povšimnutí, že Husserlovu argumentaci kritizoval Derrida.

pravda. Kinematografický obraz proměňuje i tu nejflagrantnější fantazii v realitu. Divadlo naopak, ačkoli sestává ze skutečných předmětů – ze dřeva, plátna, barvy, papír-maše apod. – transformuje konkrétní realitu do nějaké fantazie. Na jevišti se všechno stává znakem.

Když se na scéně promítají filmy nebo třeba jenom diapozitivy, přinejmenším dvě reality se dostanou do konfliktu. Za prvé se mění rám. Projekce na jevišti se odehrává v jistém rámu – třeba projekčního plátna, nebo stěny jeviště – který je zase součástí širšího rámce jeviště s jeho obrazovými a architektonickými prvky, a to je zase uvnitř většího rámu divadla. To celý náš vztah k ní mění. Už to není wagnerovský obraz přemoženého individuálního vědomí; je to jeden prvek mezi mnoha. I kdyby to byla velkoplošná projekce, vidíme ji ve vztahu k živým hercům, scénickým jednotkám, i ke stěnám divadla. Tělesná realita, realita obrazu a symbolická realita se dostávají do těsné blízkosti a často i do přímého konfliktu.

Promítaný obraz také nastoluje malířskou otázku figury a pozadí. U obrazu nebo i u fotografie nám rozum zpracovává vizuální informace tak, že vidíme jisté objekty jako obrazce na nějakém pozadí, které nám skýtá vizuální vodítka stran rozměru a vzdálenosti (což implikuje čas). Jednoduchý příklad je letadlo na obloze. Naše oči, naše znalost světa a naše zkušenost nám říkají, že letadlo je objekt pohybující se na pozadí oblohy, ne naopak. A přece v dávné minulosti a stále ještě v jistých kulturách nebo snad i mezi dětmi jsou hvězdy na noční obloze někdy vnímány ne jako objekty na pozadí oblohy, ale jako špendlíkové dírky v jakémsi plátně. Za takové situace vidíme oblohu v popředí a hvězdy jako drobná světélka z nebe za ní. Týž proces nám umožňuje pochopit zarámovaný obraz zavěšený na zdi. Obraz se stává obrazcem na pozadí zdi, na níž je pověšen. Nejeví se tedy jako nějaký průlom v ní, ani jako nějaká podivná permutace jejích architektonických rysů, ale prostě jako objekt na ní zavěšený.

Když však je obraz, zvláště filmový či jinak pohyblivý, promítán na jeviště, dojde ke zmatku a rozkolu. Protože projekce je rámovaná, stane se objektem – obrazcem – na pozadí výpravy či jeviště. Krom toho, protože pohybovat se bude spíše objekt než pozadí, pohyblivý obraz na scéně své postavení obrazce ještě upevní. Promítaný obraz však není ukončený objekt. Náš zrak a naše kulturní znalosti foto-

grafických a filmových obrazů nám napovědí, že obraz, jež vidíme v rámu, je pouhý zlomek většího prostředí, z něhož byl pořízen. Tak se vytvoří napětí mezi potenciálně neomezenou expanzí promítaného obrazu a uzavřeností filmové projekce. Ještě větší napětí vznikne mezi neomezenými hranicemi promítaného obrazu a architektonickými danostmi jeviště.

U videa či filmu je další komplikace v pohybu. Na jevišti vidíme objekty v pohybu na pozadí obecně statického jeviště či scény. V kině však není statického nic. Pohyblivá kamera přebíjí stabilitu obrazu. Pohyb není prostá objektivní reprodukce pohybu vnějšího světa, ale je specificky povýšen subjektivními záměry režiséra nebo kamera-mana. Slovy Sobchakové:

Na rozdíl od fotografie je film sémioticky ve zkušenosti angažován nejen jako mechanická objektivace – či materiální reprodukce – to jest ne pouze jako objekt k nahlédnutí. Pohyblivý obraz, jakkoli je mechanického a fotografického původu, je spíše sémioticky zakoušen také jako subjektivní a intencionální, jako prezentující reprezentace objektivního světa.⁶

Ve filmové projekci jsou jak figura tak pozadí schopny pohybu a transformace. To je jeden z filmových nástrojů, součást slovníku, jemuž rozumí divák stejně jako filmový tvůrce. Na jevišti to však vytváří přinejmenším dva percepční systémy. Také tu působí čistě fyziologický faktor přitažlivosti pohyblivých obrázků pro oko, snad pozůstatek našeho prehistorického mechanismu v zájmu přežití. Lidské oko je neodolatelně přitahováno mihotavým obrazem filmu či videa, i když se v zorném poli nabízí i lidská bytost, tvořící tak konkurenci ohniska pozornosti.

Filosof Fredric Jameson hovoří o tom, jak kinematické „zahušťuje“ fotografické. Svou jak prezentační, tak reprezentační existencí, bytím zároveň subjektivním a objektivním, sugerováním minulého i budoucího (poněvadž re-prezentuje obraz z minula pohybem vpřed) „transformuje řídký abstrahovaný prostor fotografie do zahuštěného a konkrétního světa,“ říká Sobchaková.⁷

⁶ Sobchak, s. 95.

⁷ Sobchak, s. 98.

Nestabilita promítaného obrazu také nastoluje otázku něčeho, co lze nazvat „vymazáváním“. Jevištní výprava je, relativně vzato, trvalá a neměnná. I když jedna dekorace může být mechanickými prostředky nahrazena druhou, víme, že ta první se nevypařila do vzduchu. Předměty, které ji tvoří, stále existují. Viditelnost výpravy může být ovlivněna světelnými vlnami, ale její přítomnost imateriální projekcí světla a stínu ovlivněna není. Když vypadne elektřina, dekorace pořád trvá. Projekce však není nic než odraz světla a stínu na povrchu. Nemá žádnou tělesnost, žádnou prezenci, žádnou trvalost. Židle zapomenutá na jevišti zůstane tak dlouho, dokud se divadlo nerozpadne v prach; projekce židle existuje jen potud, pokud trvá projekce. Může být mžiknutím oka vymazána. Sama idea, že jeden obraz, projekce, je vytvářen světlem, a druhý, scénická dekorace, že je vytvářen předměty viditelnými díky jejich schopnosti odrážet světlo, vytváří dva řády, dva druhy reality. Zajímavý příklad jsou malby Georse Rouaulta. Velice se podobají sklu oken katedrál; jsou to jeho malířské ekvivalenty; Rouault vytváří obrazy z geometrických barevných bloků ohraničených tlustými tmavými čarami. Jeden z jeho obrazů byl dokonce s jeho svolením do podoby vitráže re-konstruován. Žádné překvapení, že experiment se nepodařil. Z neutrálního a soběstačného plátna se náhle stalo průhledné okno oživené světlem a formované vztahem k architektonickému prostředí. Na jevištní projekci se můžeme dívat právě tak. Soběstačný svět jeviště je náhle perforován živým obrazem animovaným pomocí světla a s odlišným referenčním systémem. Dva podobné obrazy jsou předmětem krajně rozdílné interpretace pro různou kvalitu materiálu a kontext, ve kterém je čteme.

Příklad skel v oknech katedrály nám však připomíná, že v historii se různá média úspěšně kombinovala. Některé stavby, jako právě katedrály, obsahují plastiky jako součást svého výraziva; mnoho maurské a islámské architektury proměnila dekorativní a malířská výzdoba; koláž začíná překlenovat propast mezi malbou a plastikou atd. Klíčovým prvkem ve všech těchto případech je, že dva či více slovníků se kombinuje záměrně, s intenzivním vědomím, jak jeden inspiruje druhý. Takže existují i druhy divadla, v nichž se médií využívá vědomě, aby posílila divadelnost inscenace. Nejlepším příkladem je Wooster Group, jejíž práce je součástí probíhající

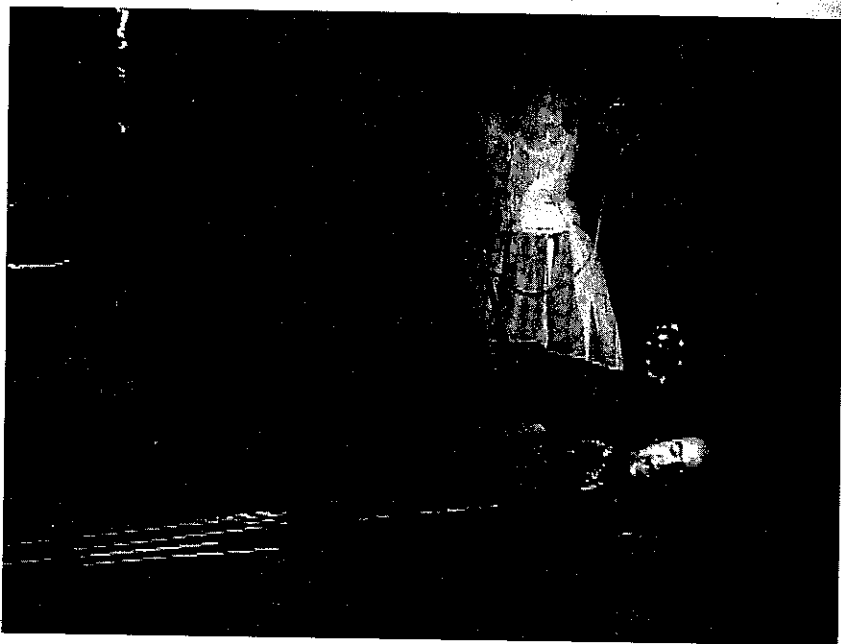


HLAVU VZHŮRU!, WOOSTER GROUP OD ROKU 1991, REŽIE ELIZABETH LeCOMPTEOVÁ, VÝPRAVA JAMES CLAYBURGH, SVĚTLA JENNIFER TIPTONOVÁ. POVŠIMNĚTE SI POUŽITÍ MONITORŮ. (FOTO © BOB VAN DANTZIG)

cího výzkumu prostorové reality, časové reality, vztahu živého divadla k naší videokultuře a otázky po podstatě „přítomnosti“. Užívání videa ve Wooster Group respektuje jeho všudypřítomnost v současné společnosti a zcela vědomě zpochybňuje naše formy vidění, ale video samo v jejich inscenacích nenahrazuje konvenčnější scénografické prvky. Spíš provokativně zpochybňuje podstatu divadla za našich časů.⁸

Wooster Group byla pionýrem v hledání, jak začlenit média a techniku na jeviště, přesto však média stále ještě fungují jako fetiš a jejich přítomnost je provázena takřka posvátnou bází. Mladší generace však video a techniku demystifikují. *Skládací žirafa* (*Collapsible Giraffe*) a *Rádío díra* (*Radio Hole*), dvě skupiny zčásti inspirované Wooster Group, si s technikou doslova hrají. Účinkující vytvářejí videoobrazy před zraky diváků (není tu žádný čaroděj skrytý za závěsem), a monitory a kamerami je jeviště doslova poseté. Tady se

⁸ Podrobněji viz „The Wooster Group jako zeměměřiči“ v tomto svazku.



BEND YOUR MIND OFF, SOUBOR SKLÁDACÍ ŽIRAFY (COLLAPSABLE GIRAFFE). ERIC DYER DRŽÍ VIDEO KAMERU, ZATÍMCO EWRIN DOUGLASS KLINKÁ LAMPŮU. (FOTO – POŘÍZENÉ Z VIDEO – S LASKAVÝM SVOLENÍM SKLÁDACÍ ŽIRAFY)

technika nefetišizuje; pro svět mladé generace je to syrový materiál, který nemá větší mystickou kvalitu než plechovky piva, které rozdávají divákům před vstupem do divadla. Ale tyto skupiny neprodukují literární drama s konvenční dekorací, takže použití obrazů a videa nelze ani omylem považovat za náhražku jiných forem výpravy.

Jsou jiné příklady ze Spojených států a z celého světa, ale těch úspěšných, pokud vím, je překvapivě málo. Příliš často se divadelní tvůrci zabývají technikou a chvilkovou divadelností filmového a digitálního obrazu, místo aby se snažili pochopit a prozkoumat, jak na sebe oba tyto systémy působí. Anebo si nepřipustili, že existují četné vizuální slovníky. Naše způsoby vnímání a naše způsoby myšlení procházejí, alespoň v západní společnosti, radikálními proměnami, možná poprvé za nějakých pět stovek let. Nové technologie nelze jen tak přivést na scénu, aniž se tento fakt uzná a pochopí.

POHLED DO PROPASTI¹

Zesnulý francouzský filosof Michel Foucault věnoval první kapitulu své knihy *Slova a věci* analýze optických symbolů na Velázquezově obraze známém jako *Las Meninas*. Samozřejmě, velká část historie umění je založena na takové formální analýze. Na Foucaultovi mě však přitahuje způsob, jakým jeho analýza obrazu vede k vysvětlení sociálních struktur a hierarchických vztahů moci uvnitř konkrétní společnosti. *Las Meninas* a dlouhá řada dalších obrazů mají jisté prvky společné se scénografií: totiž postavy v interakci s dynamickou prostorovou strukturou sestávající ze symbolických scénických předmětů zobrazených prostřednictvím emblematicky i emocionálně použité barvy a linky. Byl vytvořen a nám předložen svět, jehož signifikáty se dožadují, abychom je dekódovali, a zároveň vyvolávají pocit potěšení prostě už tím, že je hltáme očima. Neplatí to také o značné části divadla? Nemohli bychom vzít jevištní výpravu – divadelní prostředí – a vrhnout se do hloubi jejího lesa symbolů, její prostorové dynamiky a její existence jakožto naleziště objevů? Kde jsou Foucaultové, Arthurové Dantové, Clementi Greenbergové scénografie?

Možná lze nedostatek takové vědecké analýzy či kritiky scénografie alespoň zčásti přisoudit nestabilitě scénografického objektu. Za prvé, kdybych měl předložit k úvaze jevištní výpravu, co přesně bych ukázal? Skicu? Model? Fotografie prázdné scény? (A když, tak černobílou, nebo barevnou?) Fotografie z inscenace s herci? – ale v tom případě, jaký moment z inscenace zvolit? Bude fotografie zabírat jenom jeviště (což by zdůrazňovalo výpravu jako samostatné umělecké dílo), anebo zahrne i hlediště (což by podtrhlo konvenci prezentace)? Malba, nehledě na to, jak iluzivně či vynalézávě znázorňuje prostor, je pořád bytostně dvourozměrné médium. Divadlo – a jakkoli zřejmé to je, musím to zopakovat – je prostorové

¹ Předneseno na Univerzitě umění a designu, Helsinky, březen 2001.