

Anotace:

Studie si bere za cíl zkoumat dvě zobrazení filmové a divadelní - jednoho představení současného tance *RAZZLE DAZZLE* nahlížené dvěma metaforami současného vědeckého diskurzu, intermediality a transmediality, které v úvodu definuji v návaznosti na studie současné německé teatrologické literatury, konkrétně studie Uwe Wirtha. Další z otázek je specifická podmínka vnímání diváka v intermediálním/transmediálním představení. V tomto ohledu mohou plánované analýzy pomoci pochopit specifickou konvenci ztvárnění a vnímání médií a přispět k posílení mediální kompetence publika.

Klíčová slova:

Michal HóR Horáček, Jiří Bartovanec, Jiří Lukeš, Jan Razima, Pablo Picasso, Tanec, Současný tanec, *RAZZLE DAZZLE*, *RAZZLE DAZZLE Emotion*, Intermedialita, Transmedialita, Hypermedialita, Performance, Choreografie, Světlo, Světelný design, Prostor, Film, Fotografie, Guernica, Válka, Pragovka

Abstract:

The study aims to research two film and theatre production of one contemporary dance performance *RAZZLE DAZZLE* viewing of two metaphors of contemporary discourse, intermediality and transmediality. Which defines in the introduction in relation to the German theatrical literature, especially the Uwe Wirth's studies. Another question is the specificity of viewer perception conditions of intermediate/transmediate performances. In this regard, the planned analysis could help to understand the specificity and conventions of representation and perception of the media and contribute to the strengthening of media competence audience.

Key words:

Michal HóR Horáček, Jiří Bartovanec, Jiří Lukeš, Jan Razima, Pablo Picasso, Dance, Contemporary dance, *RAZZLE DAZZLE*, *RAZZLE DAZZLE Emotion*, Intermediality, Transmediality, Hypermediality, Performance, Choreography, Light, Light design, Space, Film, Photography, Picture, Guernica, War, Pragovka

Studie je výstupem grantového projektu specifického vysokoškolského výzkumu Divadelní fakulty JAMU v roce 2017.

Dita Dvořáková

RAZZLE DAZZLE

Metody analýzy inscenací neverbálního divadla, ve kterých jsou velmi specificky využity nové technologie jsou jedním z komplexních témat současné taneční vědy. K tomuto tématu lze přistupovat skrze pojmy současného teatrologického diskurzu - intermedialitu jako zastřešující pojem a transmedialitu, popř. hypermedialitu jako její specifické podkategorie. Intermediální koncepty pak lze nahlížet podle teorií představitelů literární vědy, teatrologie nebo mediální vědy (Julie Kristeva, Gérard Genette, Uwe Wirth, Erika Fischer-Lichte, Friedrich Kittler, Irina O. Rajewski, Christopher Balme, Urs Meyer, Roberto Dimanowski, Christoph Zeller aj.).

Zde záměrně uvádím poměrně velké, ale velice neúplné a nesourodé spektrum teorií. Podíváme-li se do těchto různých literárněvědných a teatrologických textů, na tyto často rozličné teorie a vnímání pojmu intermedialita, je zřejmé, že v teorii, ať už literární nebo teatrologické, je tento pojem stále značně nestabilní. Pokud se zaměříme na současné chápání pojmu intermedialita, které se postupně rozvinulo od osmdesátých let, pak najdeme aktuální koncepty intermediality, které vycházejí z literárně vědeckého konceptu intertextuality Julie Kristevy.

„Tím se rozumí dialogická a transformativní propojení různých textů a diskurzů v textu, zatímco intertextualita se týká pouze literárních textů, je tedy intramediální, rozšiřuje intermedialita perspektivu o oslabení a překonání hranic médií.“¹

V případě tanečnické analýzy můžeme také vyjít z pojmu intermedialita, jak je definován v současném teatrologickém slovníku, a který pod tento pojem řadí díla, která jsou

„chápána jako proměna, mísení, interakce mezi médii v jedné umělecké formě nebo také transformace v nové médium. Tím lze rozumět média literární, audiovizuální, tělesně organická, technická a elektronická a také masová média.“²

V českém jazykovém prostředí intermedialitu definoval Kamil Nábělek jako díla, která překračují hranice mezi jednotlivými uměleckými disciplínami:

„Intermedialita jako překračování hranic, resp. vykočení z exkluzivity esotericky čistého umění moderny, není pojem formální, pojem vymezující nějaký styl, nýbrž se dotýká mnohem širších oblastí. Intermedialita míří mimo obvyklé hranice umění, otevírá před námi nový prostor a dovádí nás až k hranicím umění vůbec.“³

Ve všech uvedených příkladech je zmíněna proměna, mísení či interakce mezi médii jako důležitý prvek, ale také propojení či překročení hranic mezi jednotlivými médii. A právě tento aspekt mně v této studii u jednotlivých představení bude zajímat. Můžeme jistě namítnout, že toto je vcelku povrchní a vágní definice, zkusme se podívat do dnešní teatrologie, literární a mediální vědy, jak jednotliví teoretici rozlišují mezi široce a úzce vymezeným pojmem intermediality. Ten širší vychází z oné obecně uznávané teorie o propojení a výměně prvků mezi jednotlivými médii a zabývá se fenomény kombinace a proměny médií.

¹ „Darunter wird der dialogische und transformative Austausch verschiedener Texte und Diskurse in einem verbalsprachlichen Text verstanden. Während Intertextualität auf den Bereich des Literarisch-Textuellen beschränkt bleibt, also ein intramediales, da im Medium der verbalsprache verbleibendes Phänomen ist, erweitert die Perspektive auf die Lockerung und Überwindung von Mediengrenzen.“ FISCHER-LICHTE, Erika - KOLESCH, Doris - WARSTAT, Matthias. *Metzler lexikon Theatertheorie*. Stuttgart: Metzler, J.B, 2005, s. 160.

² „Intermedialität kann als ein Verhältnis des Austausches der Mischung, Interaktion oder auch Transformation zwischen verschiedenen Medien in einer Kunstform oder einem Medium bestimmt werden. Dabei können Medien sowohl als literarische als auch audiovisuelle, sowohl als körperlich-organische als auch technisch-elektronische Medien sowie schließlich als Massenmedien verstanden werden.“ Tamtéž, s. 159.

³ NÁBĚLEK, Kamil. Hranice intermediality. In *akce slovo pohyb prostor*. Praha: Galerie hlavního města Prahy, 1999, s. 304.

Užší pojem potom zkoumá různé typy intermedialních vztahů. Už Herbert Marshall McLuhan v tomto kontextu zdůraznil, že forma média může být současně obsahem jiného média. V umělecké praxi to nacházíme tam, kde jsou výrazové formy a vzory vnímání jednoho média v jiném médiu citovány, imitovány, reflektovány, transformovány, a také komentovány. Christel Weiler připomíná,

„že užší pojem intermediality nevychází z ontologického rozlišení médií, ale předpokládá interakci a plynulý přechod mezi médii a uměleckými formami.“⁴

Z této definice následně vyplývá, že intermedialita v užším slova smyslu by mohla být vhodná právě pro tento výzkum, obecně pro teatrologii, protože je to současné divadlo, popř. performance, pro které jsou typické specifické možnosti využívání intermediality ve smyslu interakce mezi médii a uměleckými formami.

Současně ovšem podle mého mínění nestačí pouhá definice intermediality, protože samotný pojem intermediality, ať už je definován jakkoliv, nemůže poskytnout odpověď na zásadní otázky zcela různorodých vztahů mezi médii, a proto je potřeba také rozlišovat mezi různými formami proměny médií, popř. jejich transformace, a jasněji definovat rozdíly mezi multimedialitou, intermedialitou, transmedialitou a hypermedialitou.

Pro účely této analýzy vycházím z pojetí intermediality, jak ji definuje Uwe Wirth, německý literární vědec. Rozlišuje především mezi intermedialitou, transmedialitou a hypermedialitou a tyto tři pojmy jsou mu klíčem ke stanovení přesnějších definic intermedialních vztahů.

Důležitý je pro něj pojem transmediality, který může ve své šíři obsáhnout různé druhy vztahů mezi médii od transformace znakového kódu až po propojení médií v nový celek – v nové médium. Samotnou transmedialitu se Wirth snaží definovat pomocí přenesení konceptu hypertextu. Kulturu chápe jako hustě provázanou pavučinu významů, která je strukturovaná jako hypertext, tedy jako decentralizovaná síť bez úhelných bodů a vychází tak mimo jiné z konceptu výše uvedené Julie Kristevy.⁵ Jako příklad transmediality v tanci můžeme uvést představení Mette Ingvartsen *evaporated landscapes*, ve kterém jsou performery nikoli lidé, ale různé neživé hmoty, které tvoří, přetváří a transformuje světlo. V představení RAZZLE DAZZLE můžeme mluvit o intermedialitě v užším slova smyslu. Najdeme tu také formu tzv. výše uvedené transmediality, ve které se světlo stává partnerem tanečnicka. V tomto případě dochází k transformaci znakového kódu až po propojení médií v nový celek – v nové médium.

ARTISTIC RESEARCH

V rámci analýzy performance RAZZLE DAZZLE choreografa Jiřího Bartovance a režiséra Michala Hór Horáčka je nutno na úvod napsat, že jsem součástí produkce, navíc jsem v prvním uvedení byla i součástí choreografie, tudíž jsem dílo nemohla vidět jako divák. Analýzy divadelních představení, zvláště pak tanečních nebo performance, by však měly začínat právě touto návštěvou představení probíhajícího v konkrétním čase a prostoru, což je vlastnost pro divadlo charakteristická a odlišuje ho tak například od filmu. V případě pouhé video analýzy se objevují problémy jako omezení perspektivy vnímání kvůli práci s kamerou a technice stříhu.

Pohled na představení je vlastně pohled okem kameramana, popř. režiséra daného záznamu představení. Ve vztahu k RAZZLE DAZZLE přináší tento nedostatek přítomnosti v hledišti zcela specifické nedostatky vnímání prostoru, koncepce scénografie i světelného designu. A přesto právě tyto aspekty představení mě budou v analýze zajímat nejvíce. V mém případě, i v případě Michala Hór Horáčka, který

do analýzy přispěje svými poznatky, je vedle uvedených nedostatků také přítomen nedostatek úplné estetické nezainteresovanosti.⁶

Prostor konkrétních tří uvedení jsem totiž vnímala jako performer v prvním uvedení, v ostatních jako fotograf, proto tato analýza bude jiná než ostatní, proto je můj zážitek, dojem a vnímání tohoto díla rozdílné a neobejde se bez určitého subjektivního pohledu.

Na druhou stranu jsem ale prožila celou přípravu performance, byla jsem součástí rozhovorů, při kterých dílo vznikalo, zkoušení, přípravy, výzkumu a následných debat o jednotlivých inspiracích, asociacích a historických kontextech v každé části přípravy. Byla jsem také na všech reprízách díla. Jelikož všechna představení vznikala pro každé jednotlivé uvedení v naprosto jiném prostoru, byla i představení z tohoto hlediska rozdílná. Vedle performance vznikl také film, RAZZLE DAZZLE *Emotion*, cine-dance,⁷ který budu analyzovat v druhé části analýzy.

Tato analýza tak nebude z výše uvedených důvodů uzavřená, spíše budu při vědomí z jedné strany nedostatku, že jsem představení neviděla z pohledu nezaujatého diváka, přecházet mezi úrovněmi – mezi pohledem na dílo, jeho přípravou „zevnitř“, analýzou a reflexí analýzy.

Jak již bylo zmíněno, do analýzy také přispěje autor konceptu RAZZLE DAZZLE, scénograf a světelný designer Michal Hór Horáček svým vnímáním díla, využitím prostoru a také technickým upřesněním světelných technologií a projekcí, užitých v případě performance i cine-dance - filmu RAZZLE DAZZLE *Emotion*. Celý výzkum bude také konzultován s autorem choreografie a počátečního výzkumu Jiřím Bartovancem.

2. RAZZLE DAZZLE

Performance

Délka: 35 minut

Námět, režie, scéna, světelný design: Michal Hór Horáček

Choreografie, tanec: Jiří Bartovanec

Produkce: Dita Dvořáková

Hudba: Jiří Lukeš

Tanec:

Sólo: Jiří Bartovanec, Jan Razima

(Sbor: Bára Vaňková, Eva Rézová, Dita Dvořáková)

Premiéra 1. 8. 2017 Praha, Pragovka - work in progress;

první uvedení 14. 9. 2017 New York, České centrum;

druhé uvedení 30. 10. 2017 Brno, Industria

2.1 TŘI DRAMATURGICKÉ INSPIRACE - GUERNICA, RAZZLE DAZZLE, MATKA

Výchozím bodem celé přípravy performance byla inspirace obrazem Pabla Picassa (1881-1973) *Guernica* (1937). Dílo bylo inspirováno vybombardováním starobylého města v kopcích baskické oblasti Španělska - Guernicy německou Legií Kondor nacistické Luftwaffe 26. 4. 1937, v den trhu, v průběhu španělské občanské války. Nacisté, podporující generála Franka proti II. španělské republice, vybombardovali město, kde žili pouze civilisté v tenkrát nevídaném rozsahu. Ze 7000 obyvatel bylo 1654 zabito a 889 zraněno. O dva dny později takto zničenou Guernicu dobyli jednoduše frankisté.

Obraz Pabla Picassa byl poprvé vystaven na Mezinárodní výstavě moderního umění a techniky v Paříži paradoxně v roce 1937 mezi pavilóny nacistického Německa a stalinského Ruska. Na tomto obraze je zachycen jeden konkrétní tragický příběh stejnojmenného španělského města, které bylo zničeno jako nepokojný element před samotnou bitvou. Najdeme v něm ale současně i mnoho dalších příběhů, které

⁴ „Im engeren Sinn geht mithin nicht von einer medialen Spezifität, einer ontologischen Abgrenzung der Medien und Kunstformen untereinander aus.“ FISCHER-LICHTE, Erika - KOLESCH, Doris - WARSTAT, Matthias. *Metzler lexikon Theatertheorie*. Stuttgart: Metzler, J.B., 2005, s. 160.

⁵ WIRTH, Uwe. Hypertextualität vs. Intertextualität (Hypertextuelle Aufpfropfung als Übergangsform zwischen Intermedialität und Transmedialität). In MEYER, Urs - DIMANOWSKI, Roberto - ZELLER, Christoph. *Transmedialität*. Göttingen: Wallstein Verlag, 2006, s. 19-39.

WIRTH, Uwe. Hypertextualität als Gegenstand einer „intermedialen Literaturwissenschaft“. In ERHARD, Walter. *Grenzen der Germanistik. Rephilosofierung oder Erweiterung?* Weimar, Stuttgart: Verlag J.B. Metzler, 2004, s. 402-433.

⁶ Estetický prožitek a nezainteresovanost - nezainteresovaný zájem - tento pojem se objevuje v 18. století v německé estetice, když vzniká estetika jako věda.

⁷ Průkopníci v žánru *cine-dance* nebo *video-dance* popř. *chreo-dance*, *film-dance* byli už od dvacátých let: Germaine Dulac (1882-1942) *Thèmes et variations*, 1928; *Étude cinégraphique sur une arabesque*, 1929. Maya Deren (1917-1961) *A Study in Choreography for the Camera*, 1945.

Ed Emshwiller (1925-1990) *Dance Chromatics*, 1959; *Thanatopsis*, 1962; ve spolupráci s Alwinem Nicolaisem: *Totam*, 1963; *Fusion*, 1967; *Chrysalis*, 1973.

Norman McLaren (1914-1987): *Pas de deux*, 1968.

představují jednotlivé postavy obrazu. Je na něm zachycena žena s mrtvým dítětem v náručí jako symbol lidského neštěstí a nespravedlnosti, muž, který nese pochodeň, býk a kůň, symbolizující lid, všichni jako strašlivé postavy ve světě hrůzy a chaosu.

Figury na obraze symbolizují lidské oběti násilí. Jejich těla jsou nakresleny v kubistickém stylu, který stírá rozdíly mezi lidskou postavou z profilu a anfasu. Picasso tak mohl obličej i postavu zobrazovat na jednom obraze z několika zorných úhlů. Je zde také použito dalšího kubistického principu - deformace těl. V návaznosti na tento obraz vytvořili další autoři nové, rozložené fyzické obrazy nebo obrazy, které byly uspořádány vzácným a neobvyklým způsobem, jak se objevuje v této malbě (Serge Férat, Henri Hayden, Diego Rivera, Amedeo de Souza-Cardoso, Alfred Reth, Léopold Survage, Daniel-Wladimir Baranoff-Rossiné, aj.).

Těla jsou segmentována, fragmentalizována na jednotlivé části, například jedna ruka v dolní části obrazu strnule drží vražedný nástroj - nůž, či poměrně čitelná mrtvá tvář dítěte, která je zobrazena jen několika málo jednoduchými znaky. Picasso nám přesně ukazuje, co to znamená - jsou to válečné pozůstatky všeho lidského, rozbité a rozptýlené. Postava vpravo má paže zvednuté v hrůze vzhůru, odkud přichází také hrozba. Tento postoj pravděpodobně odkazuje k hlavní postavě obrazu Francisca Goyi *Třetí květen 1808*, který zobrazuje také brutální událost ve španělském Madridu, násilí proti nevinným lidem.

V horní části obrazu nacházíme jeden z elementů světla, naděje - pochodeň se světlem. V umění často, vše co bylo dokonalé, stoupá vzhůru, vznáší se, je lehké, tudíž také pohyblivé, a proto působící a aktivní stejně jako toto světlo. Druhý symbol víry v budoucnost je osamělý květ uprostřed obrazu, který kvete i přes lidskou snahu ho zničit.

Světlo je však na obraze zobrazeno i jako ničivý element - jako oheň a jeho plameny, které jsou vyjádřeny jako střepy, ve kterých je někdo uvězněn v hořící budově. Nebo jako elektrická lampa, která nahoře svítí a zastupuje v tu chvíli již zhasnuté Slunce nebo tzv. Božské oko, též ale křičící.

Samotné dílo celkově evokuje pohyb - kinesis - zbrklý, rychlý pohyb, běh, chaos stejně jako na druhou stranu i momenty zastavení - stasis - pasivní strnulost, utrpení a smrt. Tento obraz byl vytvořen pouze v černé, šedé a bílé barvě.

Obraz *Guernica* má dnes již osmdesát let a je vystaven ve španělském muzeu Museo Reina Sofía, kam ho však přivezli až v roce stého výročí umělcova narození. Tento obraz má také stále silné paralely i k současné situaci ve světě. Před rokem - 23. září 2016 - během tiskové konference v OSN francouzský ministr zahraničních věcí Andrew Mitchell otevřeně srovnal tragédii ve španělské Guernice se syrským městem Aleppo, které bylo v té chvíli zničené teroristickou organizací nazvanou Islámský stát⁸ a právě probíhající velmi ničivou, nepřehlednou syrskou válkou mezi uvedeným Islámským státem, dalšími teroristickými frakcemi a syrským státem, ve které umírali velmi krutě a nelidsky civilisté doslova v přímém přenosu. V návaznosti na to Mitchell uvedl, že nedovolí, aby se historie opakovala.

O několik dní později portugalský umělec Vasco Gargallo použil stejné srovnání ve své reinterpetaci malíře Picassa *Aleppo(nica)* (2016), a vytvořil nové tváře postavám původního obrazu, přidal také ležící lebky lidských obětí a v tomto případě i charakterizoval viníky a nečinné pozorující - kufr se znakem Evropské unie stejně jako zuřícího koně oblékl do části americké vlajky. Petrolejová pochodeň se změnila na svíci, vše pod zraky ruského prezidenta Vladimíra Putina a syrského Bašára Háfize al-Asada. Jonathan Jones používá v této souvislosti termín „post-truth age“ tedy věk po pravdě, ve kterém politici říkají, co lidé chtějí slyšet, internet šíří jakoukoli informaci a existuje mnoho konspiračních teorií.

Z důvodu podrobného výzkumu uvedeného díla navštívoval scénograf Michal Hór Horáček Museum Reina Sofía v Madridu denně po dobu jednoho týdne a dílo detailně zkoumal. Pro scénografii této performance tak přišel s představou prostoru v návaznosti na uvedené zkoumání díla, protože celý obraz *Guernica* je namalován jakoby do jedné místnosti sbíhající se v perspektivě v daném formátu. Vedle tohoto konceptu prostoru tvůrce zaujaly také pootevřené dveře, které jsou v původním obraze situovány vpravo. Symbolizuje to pro něj možnost úniku, a taky zajímavou, nikde nezmiňovanou okolnost, že autor naznačuje, že se to vlastně, celá tato tragédie, nemusela stát.

Téma na Picassově obraze *Guernica* zobrazující násilí, nesvobodu, teror, lži, propagandou zastírající a pokrývající pravdu, však není jediné, co autory performance v souvislosti s ním zaujalo. Pracovali také s teorií, že se malíř obrazu při tvorbě kubistických principů nechal inspirovat tzv. loděmi razzle dazzle.⁹ Je

tak možné, že stažená barevná škála (černo-šedo-bílá) na obraze je právě inspirována estetikou těchto lodí. Tyto lodě, známé již od první světové války, v menší míře používané i ve druhé světové válce, byly opatřené kamufláží razzle dazzle dle principů Normana Wilkinsona. Tyto principy jsou vlastně zákonitosti optického klamu. Autor ve vytváření těchto „klamných“ zásad spolupracoval i s řadou špičkových umělců té doby.¹⁰

Tato kamufláž se skládala ze složitých vzorů geometrických tvarů v kontrastních barvách, které se navzájem přerušovaly a protínaly. Na první pohled se tato forma zdá být nepravděpodobnou formou maskování, která spíše na loď upozorňuje než ji skrývá. Na rozdíl od jiných forem maskování totiž nebylo záměrem oslnit nebo skrýt loď, ale složitě odhadnout rozsah, rychlost a směřování cíle. Norman Wilkinson v roce 1919 vysvětlil, že zamýšlel vytvářet tuto jinou realitu záměrně hlavně k tomu, aby nepřítel mylně informoval o kurzu lodi, a ten tak špatně zahájil palbu jinam.

Cílem tedy bylo zaměnit se narušením obrysu lodi, ne se skrývat. Do výzkumu zasáhl také britský zoolog John Graham Kerr, který srovnal účinek, který vytváří vzory na několika zvířatech (žirafa, zebra a jaguár).

Nejenže celková koncepce světelného designu pracovala s výše uvedenými principy, fotografie uvedených lodí byly ve scénografii uvedeného představení použity v druhé části jako projekce na stabilní část výpravy (sklolaminátová síť, posuvné dveře, panely). Při této projekci se tedy dokazuje výše uvedený princip kamufláže, dále je v něm i princip fragmentalizace lidského těla, což dokazují následné fotografie z jednotlivých představení.¹¹

Základní dramaturgický princip výstavby choreografie byl makro/mikro svět. Svět, který můžeme sami ovlivnit a ten, který nás přesahuje a nad nímž nemáme z mnoha příčin žádnou kontrolu. V tomto případě byla inspirací divadelní hra Karla Čapka *Matka*, jejíž děj se odehrává také v prostředí španělské války (1936-1939). Čapkovo dilema poslat posledního syna na obranu komunity tvůrce chápal jako protiváhu německých pilotů, kteří plnily rozkazy bombardovat neznámé civilisty, jež z výšky nemohli vidět a následně se vraceli ke svým rodinám. Objevuje se tady tedy i téma akceptace zla přijímaného většinou.

Rovina makro je v choreografii vyjádřena jako rovina pozorovatele/pozorovatelů, kteří jsou zde představitelé manipulace a omezení prostoru. V prvním uvedení choreografie to byla skupina zobrazená pouze v deformovaných siluetách vzadu, ve filmu jsou to všichni, co dílo natáčejí, fotografují, pozorují a jsou při tomto voyerství natáčení někým dalším.

Propojením uvedených inspirací tak vzniklo hlavní téma choreografie *RAZZLE DAZZLE* a základní otázky, které choreografie pokládá - otázka role umělce v rámci tzv. dějinných událostí, otázka svobody, oproti závislosti, otázka nespokojenosti, hledání a následně nutnosti se přizpůsobit.

2.2. CHOREOGRAFIE RAZZLE DAZZLE

Choreografie Jiřího Bartovance je v podstatě sólem choreografa i v roli tanečníka. Vedle této hlavní postavy je tady ještě druhá postava „tzv. psa nebo vlka“, který je submisivní a v mnohém na té první závislý, a to i v pohybovém rejstříku. Přesto, že je druhý tanečník v „kůži“ psa, zůstává i nadále člověkem a tak se k němu i druhý tanečník postupně chová. Stává se jeho podřízeným společníkem.

Na prvním představení v Praze byl v druhé části prostoru také sbor postav, který pracoval za hranici objektové scénografie a tvořil tady repetice dalších psů a v poslední části těžko definovatelné postavy pomalu měnících se obrazů přihlížejících pozorovatelů, které diváci viděli pouze jako siluety, díky tylovému materiálu jejich kostýmů deformované a zvětšené. Na druhém představení v Českém centru New Yorku to byl v první části velký jedenáctičlenný dav psů, postavy se však v druhé části již neobjevovaly, byli jimi vlastně tito psi, kteří hned po svém krátkém představení pomalu z jeviště odcházeli, opět jako lidé. V posledním představení v brněnské Induřtě byl na jevišti zobrazen pouze komorní příběh tanečníka a psa-přítele.

První příchod tanečníka Jiřího Bartovance na jeviště je v představení doprovázen zvuky tlukotu srdce, tepu, téměř morseovkou vysílanou zprávou k jeho partnerovi, na jevišti sedícímu tanečníkovi, vlastně jeho protipólu, Janu Razimovi, který ve statické poloze připomíná klasický obrázek oddaného, sedícího, klidné-

⁸ zkráceně ISIS, popř. IS; arabsky: الدولة الإسلامية, ad-Dawla al-Islámija, zkráceně Daiš či Daeš

⁹ Někdy se používá označení také „Dazzle camouflage“ nebo „dazzle painting“, v angloamerickém světě se slovní spojení „razzle dazzle“ užívá běžně hovorově.

Razzle dazzle - podle těchto lodí je na konec dílo i pojmenováno. V průběhu první části výzkumu a zkoušení se nejprve jmenovalo *Camouflage*. Poté, co projekt opustila španělská tanečnice Élia Lopez se dílo změnilo a změnil se i název.

¹⁰ např. Edward Wadsworth, Arthur Lismar.

¹¹ viz příloha č.3 - fotografie

ho psa, čekajícího na příchod svého pána a na jeho povely. Pán ho sleduje a přichází k němu jako lživý člověk a za zástěrkou přátelství se s ním začíná velmi pomalu seznamovat, hladit ho, ochočovat ho, připoutávat si ho k sobě. Vytváří tak onu závislost, poddajnost, potřebu něžnosti, a být spolu, což se postupně v průběhu vytváření choreografie stalo i hlavním tématem. Pes/člověk se stává závislým, někým, kdo potřebuje něhu, společenství. Jiří Bartovanec mu k tomu sám zazpívá velmi emotivní vlčí ukolébavku.

Počáteční poměrně pomalé taneční sekvence postupně přecházejí do dynamických a rychlých frází, které se často opakují a pro tanečníka jakoby toto opakování bylo nesnesitelnou nutností, která ho postupně ničí, ale on se jí nedokáže vzepřít. Jeho prostor se navíc postupně začal zmenšovat - držely ho v něm například sloupy do kterých narážel, nebo také pozorovatelé v druhé části jeviště za sklolaminátovou sítí s vrstvou sádry ve tvaru rozevřeného „V“ a nápisem „LOST“. V tomto prostoru se v první části choreografie objevují také jako stíny další psi, přesně kopírující pohyby tanečníka, rozestavení do diagonály, pouze jeden z nich celou taneční sekvenci tančí v opačném směru.

Poté v příběhu vztahu pána a jeho přítele přicházejí opět sliby a nalhávání, končící tanečnickovou úplnou nadvládou nad druhou postavou psa. V této části choreografie je zřetelná gradace pohybů, emotivní síla, a to nejen síla pohybu, ale i také pohledů, kterými je pes doslova odzbrojen a podle choreografa „umučen“. V závěru si jej dokonce tanečník úplně podmaňuje a sedá si na něj jako na koně.

V druhé části choreografie má pes/člověk své vlastní sólo, ve kterém pomalu leze k dalšímu elementu scénografie - silnému, přesně tvarovanému a jasně směřovanému paprsku světla, který může symbolizovat jakousi páteř, jakousi pupeční šňůru, která je jeho spojením s prostorem nebo v tu chvíli nepřítomným přítelem. V tomto paprsku dolů visí vlákna, která právě takto působí, což nám evokuje i hudba která je složená ze zvuků vody a zvuků z matčina lůna. Pes s těmito paprsky, s tímto světlem, tančí jako s dalším partnerem a pomalu s ním splývá. V tomto případě můžeme právě mluvit o využití intermediality, ve které se světlo stává elementem - partnerem tanečníka. Podle výše uvedených teorií můžeme mluvit i o tzv. transmedialitě, při které dochází k transformaci znakového kódu až po propojení médií v nový celek - v nové médium.

V pozadí se opět objevují siluety, které kopírují svými pohyby závěrečnou taneční sekvenci této části spolu s hlavní postavou choreografie, která poté tento snový siluetový prostor odpouští a odnáší část sklolaminátové sítě, se kterou začíná pomalými pohyby tančit. I v tomto momentě tanečník s uvedenou částí scénografie splývá, je něčím, co patří k jeho pohybům a svým způsobem je takto mění. Stává se také něčím i fyzicky těžkým, co je najednou k tanečníkovi připoutáno a nedokáže se toho zbavit.

Rychlé pohyby se střídají stejně jako v celé choreografii se statickými zastaveními v póze. I tyto nepohyby jsou důležitou součástí tance, a to i jak jsou jednotlivými diváky vnímány. Statické momenty působí v kontrastu s velmi rychlými až divokými sekvencemi ostrých pohybů. Ve statických pohybech, téměř fotografických zastaveních, tak choreograf používá fotografický čas, ve kterém působí obrazy, které vstupují do vědomí diváka jako trvalejší vjem, což je opět příkladem intermediálního propojení v rámci choreografie. V tomto případě se jedná opět o intermedialitu, najdeme tu příklad tzv. programového koncepčního hybridního propojení v prvcích, které tvůrci převzali z umění fotografie.

Druhý tanečník/pes pomalu přechází do druhé části prostoru a tančí v kopii spolu s pánem za zvuků melodické písně *The Sound of Silence* další část choreografie ve které se oba snaží vymanit z tohoto prostoru, narážejí do sloupů, které ani jednomu nedovolí uniknout. V závěru si postupně spolu lehají na zem a jsou doslova propojeni v jedno tělo - drží se za ruce a mají spojené nohy v úplném tichu, bez jakékoli hudby. Tanečník si postupně hraje s tělem psa jako s hračkou, jako se svou pohovkou po které se válí, z jeho ruky dokonce udělá pomyslnou zbraň, kterou namíří na diváky. V průběhu celé choreografie tady nacházíme jediný přímý odkaz k válce, k válečnému vraždění, který přímo míří na diváky, další jsou poté ve scénografii, v projekcích maskovaných lodí razzle dazzle. Úplné ticho přeruší až výkřik „get out“, kterým tanečník psa vyžene a převléká se do druhé verze svého kostýmu s tělovým, tylovým, odkrytým předním dílem.

Tato poslední část choreografie je nejdynamičtější, jsou to převážně rychlé pohyby krokových variací za zvuků tleskání a tří výstřelů. Celé této části přihlížejí pozorovatelé. Tito „voyeři“ jsou vzadu spíše jako postavy z obrazu, sochy, mezi kterými je nainstalována statická silueta sedícího bílého psa, který už je ale bez těla, je to pouhý bílý objekt v obrysu připomínající původního sedícího psa. Svým způsobem tyto postavy svým rozmístěním a minimálním pohybem do rozličných útvarů vytvářejí statické obrazce. Konstelace, které vytváří ve své podstatě lze označit za grafické útvary, vzory nebo znaky, které jsou však v dalším momentu opět přepsány. Jsou znovu příkladem určitému pohybu - ne-pohybu, stasis - kinesis, opět v kontrastu s rychlými tanečními frázemi postavy v tuto chvíli již zase samotného sólového tanečníka.

Choreografie RAZZLE DAZZLE se zabývá identitou jednotlivce, mechanismy fungování skupin a jejich zájmy a etickou stránkou těchto procesů. Zkoumá pravidla chování, tolerance ke zlu i akceptaci viny - osobní i kolektivní. Ukazuje hodnotu veřejně šířené informace i její možné podoby zkreslení až po záměrnou lež. Tématem je také vytváření různých identit, vytvářených vědomě i nevědomě.

V tomto případě tu najdeme vedle zmiňovaného fotografického času, zastavených obrazů opět příklad intermediálního tzv. programového koncepčního hybridního propojení v prvcích, které tvůrci převzali z filmového umění. Je tím na jednu stranu obrazová složka choreografie - projekce, ale také zrychlené části sólového výstupu tanečníka, který spolu se světlem evokuje filmovou zkratku, filmový střih. Můžeme mluvit tedy o přenesení jednoho systému znaků do odlišného prostředí jiného média. Jak jsme mohli vidět, v choreografii i scénografii umělci přenesli do svého díla efekt filmového nebo fotografického umění, tedy jiného uměleckého média.

2.3. PROSTOR, SCÉNOGRAFIE A SVĚTLO

Choreograf v rámci tohoto díla pokaždé pracuje vždy s konkrétním prostorem, ve kterém se performance aktuálně odehrává. Choreografie je ustálená, nicméně se pokaždé znovu adaptuje a proměňuje v návaznosti na dispozici daného prostoru, choreograf sám o této skutečnosti hovoří jako o „vmístění“ do jiného prostředí, do jiného interiéru. Příprava choreografie tak vždy začíná seznámením, dialogem s daným prostorem, na kterém je vlastně samotná choreografie závislá. V návaznosti na to poté vytváří svoji představu choreografie určené pro daný prostor.

Scénografie i světelný design pracují s předem určenými atributy - to je projekce a její užití jako světelného zdroje, geometrický set up světla, které divák vidí, protože jsou postaveny na stativěch na scéně do pomyslného „U“ nebo obdélníku.

V rámci světelné koncepce se pracuje se siluetou postav. Oba tanečníci i ostatní postavy mají čitelné stíny, které prodlužují siluety. Intenzity, kontrast a směr světla jsou základním dějotvorným prvkem. Světlo značí naléhavost, v rychlých momentech choreografie potom zdůrazňuje tuto dynamiku.

V den premiéry 1. srpna 2017 byl prostorem představení sloupový sál v Pragovce. Tento industriální prostor bývalé továrny Praga ve Vysočanech v Praze byl zvolen záměrně z několika důvodů. Prostor se totiž tematicky váže k uvedeným inspiračním zdrojům projektu. Původní budova továrny od architekta Stanislava Bechyně sídlila na dnešní ulici Českomoravské, podlehla spojeneckému náletu 25. března 1945. Byla strategickým cílem již před válkou a také jedním z důvodů obsazení českých zemí Německem, protože se zde realizovala výroba licenčních tanků Renault. Podvozky těchto tanků používalo nacistické Německo po celou dobu druhé světové války jako podvozek samohybných děl. Do těchto prostor se továrna Praga po válce přesunula.¹² Dnes slouží novému konceptu tzv. Pragovky jako uměleckého centra, kde jsou ateliéry, probíhají zde festivaly, promítání filmů, apod.

Na tomto místě byl natočen i film *RAZZLE DAZZLE Emotion*. Tento prostor měl mnoho možností využití, autoři se rozhodli využít jednu z dlouhých po obvodu velkými okny lemovaných lodí, která byla uvnitř rámována z obou stran sloupy. Ty byly využity v rámci choreografie, jako pevný bod do kterého tanečník naráží na své cestě v poslední části. Byla na ně upevněna také část scénografie.

Prostor měl svoji syrovost díky betonové konstrukci, která byla už z části zničená. Zajímavý sloupový prostor železobetonové konstrukce byl mimořádně vizuálně účinný. Úhel dopadu světla vytvářel v geometrických řadách osmibokých sloupů stínové divadlo. Místo bylo díky rozdělení sloupy velmi performativní.

Jako předěl mezi dvěma prostory performance byla mezi sloupy umístěna sklolaminátová síť s vrstvou sádry ve tvaru rozevřeného „V“ opatřeného nápisem „LOST“, ukrývající ještě jednu část ze stejného materiálu, která se dala odnést. Na tento materiál byla také promítána digitální projekce fotografií lodí razzle dazzle. Materiál byl vybrán pro své optické vlastnosti, protože pod frontálním nasvícením působil kompaktně a v kontra světle je téměř průhledný.

Druhý scénografický prvek, který se také prolínal se světelným designem byl svazek světelných optických vodičů, který byl umístěn vertikálně a tvořil pomyslnou pupeční šňůru interpretů s prostorem. Nasvícen byl nad ním svisle umístěným světlem PAR 36 s konverzním filtrem Lee 241.

¹² Původně zde před válkou sídlila německá firma Junkers, která vyráběla letadla a motory. Kuriózně se jedná o firmu, která vyráběla mimo jiné motory pro bombardéry, ale také tryskové motory pro v Letňanech první vyráběnou reaktivní stíhačku Messerschmitt Me 262.

Geometrie byla zakódována i v set upu světelného parku. Jako kontra světla sloužily tři krátká světla PAR 62 na stativech ve výšce tři metrů, na tzv. boční průvan byly umístěny tři světla Arri 150W na stativech ve výšce dvou metrů, přední tři světla ležela na zemi (vana 500W).

Další uvedení představení *RAZZLE DAZZLE* proběhlo v sále Českého domu v New Yorku. Scénograf a choreograf se chtěli vyhnout kukátkové dispozici sálu, proto bylo rozdělení prostoru obráceno. Diváci seděli i částečně na původním vyvýšeném jevišti. Zadní bílá pohyblivá stěna (zadní horizont) byla částečně rozevřena v pravidelném intervalu a průběhu performance se s ní scénicky pracovalo, byl na ní nápis LOST a mimo jiné sloužila také jako projekční plocha. V mezerách mezi jednotlivými díly byla umístěna kontra světla Arri 650W na stativech ve výšce jeden a půl metru a na zadní diagonále dvě světla Arri 650W ve výšce čtyř metrů. Tzv. průvan byl vytvořen vpravo třemi světly Arri 650W ve výšce jednoho metru. Speciální světlo Arri 150W umístěné nahoře pro optické vodiče bylo opět doplněno konverzním filtrem Lee 241.

Choreografie byla upravena k dispozici prostoru a doplněna o dalších jedenáct tanečnicků v černém jednoduchém kostýmu.

Poslední uvedení představení bylo v prostoru brněnské Industry, což je prostor připomínající první uvedení díla, protože je to místo bývalé továrny, konkrétně mrazíren. Prostor byl ale již v tuto chvíli upraven pro divadelní účely.

Jako součást mobilní scénografie zde bylo využito pojízdných výstavních panelů, se kterými se během představení dalo posouvat a na které byla umístěna projekce fotografií razzle dazzle. Scénograf je tedy využil podobně jako pohyblivé stěny v newyorském Českém centru. Představení bylo svíceno skrze zateplovací plastovou voštinovou stěnu z transparentního polyethylenu. Jako kontra světlo bylo použito jedno světlo PC 1000W na třímetrovém stativu.

Zbytek světelného parku byla obdoba předchozích realizací - pravý průvan tvořily tři světla PC 1000W na metrovém stativu. Levý průvan byl složen ze tří světel PC 1000W ve výšce čtyř metrů. Poslední světlo byla tzv. sprcha se světelnými vodiči profilovým světlem 650W s filtrem LEE 242.

Kostým vytvořil choreograf a tanečník Jiří Bartovanec. Jedná se o modifikaci klasického černého pánského obleku, jehož zadní část tvoří tyl tělové barvy, a tím zcela odhaluje zadní polovinu těla interpreta. Jeho postava tak nemá přeneseně řečeno žádné krytí zad. Později, v druhé části představení, je horní část kostýmu nahrazena prodlouženou blúzou v opačném uspořádání, tedy s černými zády a tylovým předním dílem. Kostým tak koresponduje s myšlenkami představení o překvapivých úhlech pohledů, skrývání a odhalování, chtěném i nechtěném.

Druhý kostým je jednoduchou variací kostýmu bílého psa, bez detailů hlavy. Jedná se o textilii s dlouhým vlasem, přibližně připomínající velkého dlouhosrstého psa.

Všechny ostatní postavy byly oblečeny v černých volných šatech, v posledním obraze s pokrývkou hlavy z mačkaného igelitu, která je prodlužovala směrem vzhůru a přitom deformovala. Scénograf tak záměrně modifikoval siluetu postavy a dával jí nezřetelný charakter a obrys. V poslední části jsou tyto postavy bez rozlišení také zabaleny do černého tvrdého tylu, díky charakteru materiálu různě zkrouceného a deformovaného. Postavy divák vidí v druhém plánu pouze jako siluety, pouze jako nezúčastněné pozorovatele, voyery, případně napodobitele.

3. RAZZLE DAZZLE EMOTION

Cine-dance

Délka filmu: 34 minut

Námět, režie, scéna, světelný design, kamera, střih: Michal HÓR Horáček

Choreografie, tanec: Jiří Bartovanec

Produkce: Dita Dvořáková

Hudba: Jiří Lukeš

Tanec:

Sólo: Jiří Bartovanec, Jan Razima

Sbor: Bára Vaňková, Eva Rézová, Dita Dvořáková

Kamera: Marek Malis, Adéla Horelicová

Fotografie: Michal HÓR Horáček, Adéla Horelicová, Michal Hančovský

Premiéra 1. 8. 2017 Praha, Pragovka; další uvedení 14. 9. 2017 New York, České centrum; 30. 10. 2017 Brno, Industria.

Film *RAZZLE DAZZLE Emotion* pomocí jiných výrazových prostředků hledá odpovědi na otázky, které klade výše uvedená performance a posouvá je pomocí svého vlastního - filmového - jazyka. Stejně jako uvedená performance však divákovi na tyto otázky jednoznačně neodpovídá. Jak je patrné z názvu filmu, tento film je primárně o pocitu, jak uvádí i jeho autor: „Protože je to pocit z představení.“ Tento pocit ovšem může mít každý člověk jiný a také jistě záleží na tom, zdali předtím viděl představení nebo viděl pouze film.

Filmové medium bylo režisérem zvoleno záměrně z důvodu jeho současného nejmasovějšího zneužívání k manipulaci a propagandě. Podle jeho slov: "Domnělá autenticita a přímý kontext jsou často v tomto médiu zneužity a vytrženy z původního významu."

Autor Michal HÓR Horáček mohl při vytváření filmu pracovat s různými úhly pohledu na jednotlivá uvedená představení, díky většímu počtu kamer, které představení zaznamenávaly. Tato různorodá „oka“ kamer tak ukazovala pohled na tu stejnou produkci různými způsoby. Jedna věc, situace, čin či gesto, kterou divák ve filmu vidí z různých úhlů a v rozdílném kontextu, mohou tak vyznít zcela rozdílně než v živém představení.

Režie spočívá především v propojení záběrů z jednotlivých záznamů a převážně střihu, což je čistě filmový prostředek, který výrazně ovlivnil i výslednou podobu této filmové choreografie. Konečné dílo je doprovázeno stejně jako performance autorskou hudbou Jiřího Lukeše. Hudební složka filmu byla upravena, byla obohacena o reálné zvuky prostoru bývalé továrny Pragovka, ve kterém probíhalo zkoušení i performance (work in progress), a natáčení *RAZZLE DAZZLE Emotion*.

V první části filmu je dlouhý motiv dvou hlavních postav - pána a psa/vlka. Obrazy tohoto rodícího se vztahu člověka a jeho přítele jsou na začátku statické, a působí spíše jako zastavené fotografie siluet s obrovskými stíny, stejně tak jako detailní obrazy tváře a výrazu tanečníka, který se se psem seznamuje, dotýká se ho, zkouší a zpívá mu onu vlčí ukolébavku.

V další části začne tanečník sám tančit prostorem, zkoumat ho za kompozice reálných zvuků ulice, auta, helikoptéry. V sólových sekvencích se střídají rychlé a pomalé taneční sekvence, které stejně jako v původní choreografii končí závěrečnou rychlou krokovou variací. Tyto variace se však ve filmu objeví i na jiných místech a sólové výstupy se tak postupně střídají. V dalším plánu se podobně objevuje smečka psů, kteří napodobují tanečníka, opakují se a kopírují jeho pohyby.

V druhé části filmu se stejně jako v původní choreografii začíná pohybovat i postava psa, postupně se dostává k provazům jakési pupeční šňůry. Obě postavy se na konci setkávají, ležící nejprve jako neidentifikovatelná torza, strnulé sochy nebo fotografie, posléze se společně začínají pohybovat, propojují svoje pohyby v jednu tančící hmotu, ze které pán v jednom okamžiku jednoduše vytvoří válečný symbol, zbraň, kterou namíří na diváky.

Ve filmu se také zobrazí jeden z detailů, který v živém představení obrazově vyznívá jinak. Jiří Bartovanec v tomto záběru tančí s objektem, sochou, symbolem, který je součástí scénografie - je to část sklola-minátové sítě s vrstvou sádry. V tomto pomalém záběru se společně stávají statickou sochou, splývají spolu, doslova se stávají jedním objektem. Celý film končí rychlým střihem, který následuje po třetím výstřelu.

Ve filmu je také zdůrazněna role tzv. pozorovatelů, kteří jsou v něm různí. Jsou to tanečníci kopírující pohyby tanečníka, kteří svým rozmístěním, gestikou a pohybem do rozličných konstelací vytvářejí obrazce. Mezi jejich siluetami pozorovatelů je postavena ještě jedna bílá silueta bez těla, která připomíná psa - sochu původního psa.

Pokud konstelace, které vytváří, lze označit za grafické útvary, vzory nebo znaky, které jsou v dalším momentu opět přepsány, tak jak je definuje například Birgit Wiens, pak je možné tvrdit, že se zde obrazová reprezentace stává diskurzivním polem (J.W.T. Mitschell), kdy jsou jednotlivé fragmenty obrazové reprezentace - světlem utvářený prostor, těla tanečníků a dalšího objektů scénografie - v neustálém časoprostorovém napětí.¹³

Pozorovatelé jsou však také postavy, které se v uvedeném prostoru mimoděk pohybují. Kameraman, fotograf jsou další voyeři, zaujatí pozorovatelé, kteří celý příběh natáčejí nebo fotografují, zaznamenávají.

¹³ WIENS, Birgit. Kreatives Licht. Appias Erbe und die intermedialen Szenographien von Hotel Pro Forma. In BRAND-STETTER, Gabriele – WIENS, Birgit. Theater ohne Fluchtpunkt. Berlin: Alexander Verlag, 2010, s. 222-254.

Důležitý je také začátek choreografie, která ve filmu začíná sledem fotografií, které ukazují hlavní postavy příběhu - psa nebo vlka a pána v různých momentech, vždy však jako statické pózy, které se zároveň pohybují a zase zastavují. Důležité je však připomenout, že divák přesto stále podvědomě identifikuje těla tanečnicků jako celek, který je v pohybu. Některé z fotografií, které na sebe navazují, jsou úzce propojeny a evokují tak skutečný pohyb, přesto tu je znatelné vnímání obou poloh - pohybu a zastavení v pohybu, stasis a kinesis. K tomuto aspektu stasis-kinesis současného intermediálního propojení filmu, fotografie, tance a performance se v této souvislosti vyjádřila i německá teatroložka a taneční vědkyně Gabriele Brandstetter.

„Samotné vidění je faktorem obrazu-pohybu: stasis, tedy sugesce současnosti, udržování stálosti simultánního se v pohledu pozorovatele vždy přemění v pohyb. Stejně tak naopak pozorovatel při vnímání pohybu při tanci stále pozastavuje v „obrazy“, segmentuje výřezy procesu pozorování z kontinua pohybu do obrazových sekvencí. Mezi tím zůstávají mezery nezachyceného, nezapamatovatelného.“¹⁴

V tomto filmu těla jednotlivých účinkujících doslova mizí a znovu se objevují v jiných plánech. Dochází k jejich fragmentalizaci díky střihu, propojení obrazů a projekci uvnitř jednotlivých záběrů. Těla se ve filmu ještě dynamičtěji rozpadají na jednotlivé části, jakoby je opustilo vědomí integrity a jakoby byla vydána napospas stavu vyčerpání, do něhož se dostávají kvůli stále se opakujícím pohybům bez možnosti vydechnutí. Opakování je také jedním z důležitých prvků této filmové skladby, opakují se pohyby, opakují se motivy, opakuje se stejný pohyb v dalším paralelním nebo vedlejším záběru.

V tomto se film také přibližuje uvedenému obrazu *Guernica* Pabla Picassa, ve kterém dochází rovněž k fragmentalizaci těl na části, současně obraz evokuje úprk, chaos - kinesis, jsou na něm zachyceny i momenty zastavení, strnulosti - stasis. Dalším shodným aspektem je barva - film je komponován také do černé, bílé a šedivé škály barev, toto složení je velmi kontrastní, což je v celém filmu umocněno dvěma polohami natáčení - jedním denním - ve světle a druhým večer - ve tmavém prostředí.

Ve filmu je oproti představení také zajímavý rozdíl, protože v něm je postava psa/vlka bílá i černá, a tato odlišnost částečně mění celý koncept. Pes je tedy nejen psem bílým, statickým ale i psem černým, dynamickým. Statičnost je v první části filmu pro psa jako postavu charakteristická, je zde zobrazen spíše jako socha. V druhé části je potom postavou dynamickou, která se na konci s druhou postavou propojí.

Prostor Pragovky je pro film charakteristický masivností, statičností a velkolepostí sloupů, které takto ještě více působí v kontrastu s pohyby tanečnicků. Sloupy ohraničují a přerušují prostor, vedle toho je tu další dominantní prvek - okna, kterými do prostoru vniká záře, světlo a posledním elementem je zničená, nerovná, šedivá podlaha, která se k divákovi přibližuje v detailních záběrech. V prvních sekvencích filmu vidíme v záběrech také motiv hodin, symbol běžícího času.

Autor snímku pracuje hlavně s principem vícenásobné expozice. Surrealistický obraz, který je většinou složen z několika nepravidelně překrývajících se vrstev, se stále pohybuje a mění. Je v neustálé tenzi, napětí. Přerušování, zachycení okamžiku, zvětšení a zmenšení obrazových výřezů pohybu a stroboskopické koncepty „vizuálního koktání“. Právě tento princip, který reflektuje Walter Murch¹⁵ ve své studii o umění filmového střihu jako „mrknutí oka“ média, je intermediálně účinným faktorem pohybového ztvárnění také v tanci. A Murch spojuje tento paradoxní vzorec, tedy přerušování pohybu jako konstrukci zcela určitého ztvárnění pohybu obrazu, s tancem a tvrdí, že film „je svým způsobem vykrystalizovaným tancem.“¹⁶

Technicky byl film natočen pěti kamerami. Třemi pohyblivými obsluhovanými kamerami a dvěma statickými. Byl zachycen na zkoušce přes den a podruhé během generální zkoušky večer. Film nechce být záznamem představení, tvoří samostatný tvar, další vrstvu projektu. Doplnuje performance tam, kde živé představení nemá tyto možnosti zobrazení. Hlavně tedy princip vrstvení, množení pohledů, střídání detailů a celků.

Technika střihu byla pro autora konceptuálně „stejně invazivní jako nálet na město Guernica.“ Záznam byl rozdělen s chirurgickou přesností na sedmdesát stejných částí skrze všech deset obrazových stop. Jednotlivé vrstvy obrazu jsou pak prolínáním propojeny. Odlišné pohledy jsou tak propojeny a jsou ve vzájemné neustále komparaci. Tento invazivní (necitlivý) způsob prolínání více pohledů je porušen jen

jednou, kdy se kamera zklidní do jediného pohledu. Kamera pracuje se třemi živými kamerami a dvěma statickými. V následném střihu autor střídá různé velikosti záběrů, hlavně celek a detail, což živá performance nikdy neumožňuje.

4. ZÁVĚR

Film i performance byly v prostoru premiéry v New Yorku doplněny také výstavou digitálních fotografií. Na některých z nich byl zobrazen i proces vzniku a hledání vizuální složky performance. Hlavním cílem fotografa Michala Horáčka byla práce s optickým klamem, stínem a jeho deformací o model, scénu a prostor. Nasvícení scény bylo primárně projekcí z digitálního projektoru - sekundárně přírodním světlem a umělým stmívaným světlem ARRI 150. Projekci tvořily fotografie lodí razzle dazzle z první světové války digitálně upravené retransingem do kontrastní a zjednodušené podoby.

Smyslem bylo vyzkoumat zda je možné čistě optickými prostředky stín lidského těla zobrazit jako kubistickou postavu. Toho bylo dosaženo za pomoci již zmíněného projektoru a odskoku ve stěně na níž se pod strmým úhlem obraz lodi promítal. Získaný obraz je až překvapivě přesvědčivý, jak dokazují fotografie vzniklé během tohoto průzkumu.

Ve filmu *RAZZLE DAZZLE Emotion* stejně jako v představení *RAZZLE DAZZLE* díky světlu, projekci a choreografii došlo ke zkřížením různých prostředků (světlo, projekce), a tím se otevřely nové možnosti vidění, které stimuluje divákově vnímání, imaginaci nebo reflexi. Tato forma intermediality přesně odpovídá té, kterou definoval ve svém knize *Intermedialität* Jürgen E. Müller jako „koncepční souhru, jejíž (estetické) zlomy a přechody otvírají nové dimenze zážitku a zkušenosti.“¹⁷

LITERATURA

ČAPEK, Karel. *Matka*. Praha: Artur, 2004.

NÁBĚLEK, Kamil. *Hranice intermediality*. In *akce slovo pohyb prostor*. Praha: Galerie hlavního města Prahy, 1999.

FISCHER-LICHTE, Erika - KOLESCH, Doris - WARSTAT, Matthias. *Metzler lexikon Theatertheorie*. Stuttgart: Metzler, J.B, 2005.

JONES, Jo-

nathan.<<https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2016/oct/12/picasso-guernica-aleppo-syria>>. As Aleppo burns in this age of lies, Picasso's Guernica still screams the truth about war. *The Guardian*.> [online]. [citováno dne 1.12. 2017].

MURCH, Walter. *Ein Lidschlag, ein Schnitt. Die Kunst der Filmmontage*. Berlin: Alexander Verlag, 2005.

MÜLLER, Jürgen E.. *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster: Nodus Publikationen, 1996, s. 83.

PICASSO, Pablo. *Guernica 1 / 2. Poesía*. Madrid: Ministerio de Cultura, 1993.

PIJOÁN, José. *Dějiny umění 9*. Praha: Odeon, 1983.

WARNCKE, Carsten-Peter. *Picasso*. Berlin: Benedikt Taschen Verlag GmbH, 1995.

WIENS, Birgit. *Kreatives Licht. Appias Erbe und die intermedialen Szenographien von Hotel Pro Forma*. In BRANDSTETTER, Gabriele - WIENS, Birgit. *Theater ohne Fluchtpunkt*. Berlin: Alexander Verlag, 2010, s. 222-254.

WIRTH, Uwe. *Hypertextualität vs. Intertextualität (Hypertextuelle Aufpropfung als Übergangsform zwischen Intermedialität und Transmedialität)*. In MEYER, Urs - DIMANOWSKI, Roberto - ZELLER, Christoph. *Transmedialität*. Göttingen: Wallstein Verlag, 2006, s. 19-39.

WIRTH, Uwe. *Hypertextualität als Gegenstand einer „intermedialen Literaturwissenschaft*. In ERHARD, Walter. *Grenzen der Germanistik. Rephilosolierung oder Erweiterung?* Weimar, Stuttgart: Verlag J. B. Metzler, 2004, s. 402-433.

DVD

¹⁷ MÜLLER, Jürgen E.. *Intermedialität. Formen moderner kultureller Kommunikation*. Münster: Nodus Publikationen, 1996, s. 83

¹⁴ BRANDSTETTER, Gabriele. *Bild-Sprung, Tanz Theater Bewegung im Wechsel der Medien*. Berlin: Theater der Zeit, 2005. In DVOŘÁKOVÁ, Dita. *Tanec, prostor a světlo*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2017, s. 36.

¹⁵ MURCH, Walter. *Ein Lidschlag, ein Schnitt. Die Kunst der Filmmontage*. Berlin: Alexander Verlag, 2005.

¹⁶ Tamtéž, s. 20.

DVD RAZZLE DAZZLE *Emotion* (film)
DVD RAZZLE DAZZLE - záznam představení, Pragovka 1. 8. 2017

PŘÍLOHY

PŘÍLOHA Č. 1 - ŽIVOTOPISY UMĚLCŮ

Michal HōR Horáček je autorem a spoluvůrcem řady divadelních i multimediálních projektů. Vlastní tvorbu představují tyto projekty:

RAZZLE DAZZLE (2017) - projekt má scénickou, filmovou i galerijní formu a premiéra proběhla v Českém centru v New Yorku.

Experimentální představení *Vůně pracujících* s pokročilou technologií propojující hudební složku, scénografii, projekce, kostým i pohyb interpreta. Tvoří ho deset vizuálních básní o nejsilnějším lidském vjemu. Premiéra byla v pražském divadle Alfred ve dvoře.

Elemethis! - abstraktní série fotografií o třech nových životní formách. Projekt má scénickou i galerijní verzi. Scénické provedení s choreografií Dany Paly a hudbou Jiřího Lukeše. Představení mělo premiéru ve španělské Barceloně. V roce 2016 bylo rozšířeno o filmový a performativní projekt *Metamorfosis*. (2016).

Je také členem řady tvůrčích uskupení napříč uměleckým spektrem. Pro choreografa Jiřího Bartovance vytvořil světelný design a scénografii pro představení *GLOBE* (2014), *Enthropy* (2015) nebo také *Otvírání studánek* (2016) v režii Jana Antonína Pitínského v Národním divadle v Brně a *Svěcení jara* (2016) za které byl nominován na cenu za světelný design v rámci České taneční platformy.

Spolupracuje také se Spielraum kollektiv, kde se podílel na vzniku side specific projektů - *Marie to da la jak to dáš ty?*, *Plán D, Jak dál?* Dále pak scénických představení *Busking un/limited*, *Fidlovačka*. a *Relax now!*. S režisérem Vítkem Neznaeml vytvořil světelný design pro představení *Chyba*. S choreografkou Helenou Ratajovou spolupracoval světelně i scénograficky na představeních *Umění manipulace* a *Ze života hmyzu*. Scénograficky a světelně vytvořil aktuální provedení baletu *Louskáček* (2016) v pražském Vínohradském divadle. S britskou režisérkou Tinou Parker spolupracoval na představení *Caesar* a pro stejný soubor Prague Shakespeare company vytvořil světelný design představení *Lady Macbeth*. Učastnil se projektů *Akusmonium/Luxmonium - Štola Josef, OEM arts, Ensemble terrible, Topos*, Orchestru Berg, Teatr nowogo fronta (CZ)/Teatr Clipa (Izrael) vytvořil světelný design pro představení *Unarmed forces*.

V posledních dvaceti letech realizoval řadu velkých projektů z oblasti transport designu a medical designu. Tvůrčím způsobem se také věnuje abstraktní, divadelní a jazzové fotografii.

Jiří Bartovanec po studiích na taneční konzervatoři Duncan Centre v Praze odešel do Berlína, kde spolupracoval s Farhadem Payerem a Yasmine Kalifa na divadelní inscenaci *Jack and Harun* a se skupinou Toulia Limnaios na inscenaci *Irrsinn*. V roce 2004 pracoval s Jochenem Rollerem na choreografii *Mindgarden*, tančil v duetu Mirelly Wiengarten *Combattimento di Tancredi e Clorinda* a v jejím tanečním filmu *Circulatura*. V roce 2007 se podílel na projektu *Mayim Mayim* ve Stadttheater Nürnberg/Fürth. Za tři roky poté spolupracoval s Williamem Forsythem na projektu *Human Writes* a Jiřím Havelkou a Tiger Lillies na inscenaci *Here I am a human*.

Od roku 2003 spolupracuje se Sashou Waltz a v roce 2007 se stal stálým členem skupiny Sasha Waltz&Guests. Tančí v choreografiích *noBody*, *Insideout*, *Dido&Aeneas*, *Medea*, *Jağden und Formen*, *Continu*, *Matsukaze*, *Sacre*, *L'Après-midi d'un faune* a *Kreatur*.

Jeho první sólo *When my mind is rocking, I know it's 7* mělo premiéru v dubnu 2008 v rámci projektu *Choreographen der Zukunft/Choreografové budoucnosti* skupiny Sasha Waltz&Guests. Následovalo sólo *Aneho* (2010) a mnoho dalších, které uvedl na několika evropských i afrických scénách. V Lome připravil v rámci programu Goethe Institutu choreografii *Door of No Return* (2011).

Jeho choreografie *GLOBE* (2014) byla nominována na Českou taneční platformu. Na České taneční platformě získal cenu také v roce 2017 tzv. „Special mention“, zvláštní zmínku mezinárodní poroty, za choreografii *Svěcení jara* se studenty konzervatoře Duncan Centre. Mezi jeho poslední sólové práce patří *Entropy* (2015) a *RAZZLE DAZZLE* (2017).

V národním divadle Brno vytvořil v roce 2016 taneční zpracování Martinů kantáty pro inscenaci J. A. Pitínského *Otvírání studánek Alfréda Radoka*. O rok později choreografii k performance německé režisérky Julie Wissert *Odyssea* (2017).

Jeho poslední premiérou je inscenace *Luther, dancing with the Gods* (2017) v režii Roberta Wilsona.

Jiří Lukeš

Český skladatel a akordeonista vystudoval na Pražské konzervatoři skladbu pod vedením Eduarda Douši a hru na akordeon pod vedením Ladislava Horáka. V roce 2014 ukončil studium skladby na HAMU v kompoziční třídě Ivany Loudové. Během studií obdržel několik cen na akordeonových soutěžích v České republice, Chorvatsku, Slovensku. Těžištěm jeho umělecké činnosti je interpretace soudobé hudby a výzkum nových zvukových a interpretačních možností akordeonu, který dal vzniknout publikaci *Nové ténbrové možnosti akordeonu v kontextu novodobé instrumentace*. Jeho skladby zazněly na koncertech a festivalech v České republice, Slovensku, Itálii, Slovinsku, Chorvatsku, Číně, Srbsku a Ukrajině. V roce 2014 vysílala rozhlasová stanice Radio Beograd pořad věnovaný jeho akordeonové tvorbě. V poslední době se zaměřuje na intermediaální projekty. Spolu s kolegy založil skupinu O.E.M. Arts specializující se na performance a audiovizuální projekty. Spolupracuje s komorním orchestrem BERG jako skladatel i interpret, účastnil se projektů *Disgrafické partitury* (2015), *BERG Presents* (2015) a *Cinegoga* (2016). V roce 2016 obdržel druhou cenu na mezinárodní soutěži Musica Nova 2016 za skladbu *Elementhis - Metamorphosis*.