
DIVADLO A TEATRALITA V KONTEXTE (SLOVENSKÉHO) VIZUÁLNEHO UMENIA

EVA FILOVÁ

Filmová a televízna fakulta Vysokej školy múzických umení, Bratislava (APVV)

Abstrakt: K prestupovaniu divadla a filmu dochádzalo od počiatku kinematografie, keďže prvé filmové predstavenia sa konali v budovách divadiel a prví filmoví teoretici hľadali príbuznosti a špecifiká filmu ako nového, technického či umeleckého média vo vzťahu k divadlu, ako aj k ďalším umeleckým disciplinám. Pravdepodobne prvým filmom vyrobeným pre účely divadelného predstavenia bol krátky avantgardný film *Entr'Acte* (1924), premietaný medzi dejstvami dadaistického baletu. Experimentovanie vo vnútri divadelného priestoru prešlo vývinom od kineticko-svetelných prvkov cez simultánne premietacie plochy Laterny magiky až k *Divadlu hybridných automatov* (*Theater of Hybrid Automata*) (1990) Woodyho Vasulku. Ak uvažujeme o divadle ako o intermediálnom priestore, do ktorého vstupujú film (video, klip, nové médiá) a moderné technológie, môžeme uvažovať aj v opačnom garde, keď sú divadlo a divadelná estetika referenčné pre film, videoart a nové médiá. V dejinách kinematografie nájdeme celý rad režisérov, ktorí vo svojej tvorbe vychádzali z divadelnej tradície (Ingmar Bergman, Peter Greenaway, Jan Švankmajer a i.). Rôznou mierou a v rôznych podobách sa špecifiká divadelného umenia či divadelný priestor objavujú aj v slovenskom vizuálnom umení, napr. v tvorbe Anny Daučíkovej, Míry Gáberovej, Andrása Cséfalvaya a Zuzany Žabkovej.

Kľúčové slová: divadlo, opera, tanec, teatralita, film, videoart, nové médiá, umenie, avantgarda, experiment, performance, intermedialita, polyekrán, polykino

I. Od Medzihry k Divadlu hybridných automatov

V roku 2012 vyšiel v edícii VŠMU zborník *Divadlo a intermedialita. Divadlo a nové médiá; intermedialita, teatralita, (re)-prezentácia*¹, ktorý sa zaoberá transformujúcou sa estetikou divadla vo vzťahu k novým médiám a technológiám – od tridsiatych rokov (svetelné kino-divadlo E. F. Buriana, tzv. Theatregraph²), cez päťdesiate a šesťdesiate roky (Laterna magika, akčné umenie, rozšírený film/Expanded Cinema) až k súčasným domácim a svetovým autorom, zapájajúcim do svojich divadelných a scénických predstavení (hotové) filmové fragmenty, (živý) VJing, televízne obrazovky, počítače či internet.

Určujúcou matériou, ktorá v čase elektrifikácie a modernizácie veľkých miest a expandujúcich výtvarných avantgárd radikálne vstúpila do prostredia divadla, bolo nielen svetlo, ale svetlo prepojené s pohybom. V rozmedzí rokov 1924 až 1927

¹ HLAIVENKOVÁ-BAKOŠOVÁ, Zuzana a kol. *Divadlo a nové médiá, intermedialita, (re)prezentácia*. Bratislava : VŠMU, Centrum umenia a vedy, 2012.

² Pozri napr. ŠPEKOVÁ, Dagmar. *Burianův princip Theatregraph*. Bakalárska práca. Brno : Masarykova univerzita, 2008. Dostupné na http://is.muni.cz/th/179252/ff_b/Theatregraph_Bc.pdf.

vznikal rukopis českého sochára Zdeňka Pěšánka (vyšiel až v roku 1941)³, v ktorom rozpracoval ideu kinetického umenia aplikovaného do divadla, filmu, architektúry a verejného priestoru. V roku 1930 nezávisle od seba vznikli dve pozoruhodné kineticko-svetelné diela: Pěšánkova plastika pre Edisonovu transformačnú stanicu v Prahe a Svetelná rekvizita jednej elektrickej scény (*Lichtrequisit einer elektrischen Bühne*) od maďarského avantgardistu László Moholy-Nagya pre výstavu v Paríži. Modely oboch plastík zachytili aj dva krátke filmy v štýle cinéma pur: *Světlo proniká tmou* (réžia Otakar Vávra, František Pilát) a *Lichtspiel Schwarz-Weiß-Grau* (Svetelná hra čierna-biela-šedá, réžia László Moholy-Nagy). Práve z avantgardnej nemeckej školy Bauhaus, ktorej súčasťou bol aj Moholy-Nagy, vzišli progresívne architektonické a dizajnérske diela či extravagantné divadelné scény a kostýmy Oskara Schlemmera⁴. V roku 1929 na rozsiahlej výstave *Film und Foto* (FiFo) v nemeckom Stuttgarte boli prezentované aktuálne fotografické európske (pod kuratelou Moholy-Nagya), americké a sovietske trendy, vrátane pätnástich filmových prehliadok zostavených maliarom a filmárom Hansom Richterom⁵. Bauhaus sa stal inšpiráciou pre československú avantgardu a na jeho vyučovaciu koncepciu nadviazala aj bratislavská Škola umeleckých remesiel (ŠUR).

Medzi filmami stuttgartskej výstavy bol uvedený aj francúzsky dadaistický film *Entr'Acte* (Medzihra, 1924, réžia René Clair), ktorý mal svoju nemeckú premiéru už v máji 1925 v Berlíne v rámci filmového matiné s názvom *Der Absolute Film*. A tu sa konečne dostávame k meritu veci. Krátky film *Entr'Acte*, určený k veselému rozptýleniu divákov počas prestávky dadaistického baletu *Relâche* (Voľný deň/Prestávka, réžia Francis Picabia), bol pravdepodobne prvým filmom vyrobeným pre účely predstavenia (zároveň fungujúci autonómne), ktorý využil intermediálny potenciál divadla. Nešlo pritom o nejakú novinku, kríženie divadla a filmu stálo už na počiatku kinematografie, keďže prvé filmové predstavenia sa (až do výstavby stálych kín) konali v budovách divadiel. Na území Horného Uhorska dokonca existovala hybridná filmovo-divadelná forma „kinema-skeč“⁶, ktorá fungovala na princípe striedania hercami naživo odohraných a vopred nakrútených výstupov. Prví filmoví teoretici hľadali príbuznosti a špecifiká filmu ako nového, technického či umeleckého média vo vzťahu k divadlu, ako aj k ďalším umeleckým disciplinám.

Balet *Relâche* sa stal doslova intermediálnou udalosťou. Hranice jednotlivých umeleckých disciplín sú v ňom korodované podobne ako hranice autorstva medzi trojicou Picabia – Clair – Satie.⁷ *Entr'Acte* funguje ako šev medzi divadelnými dejstvami a zároveň sebareferenčne: zviditeľňuje svojich autorov a známe osobnosti parížskej avantgardnej scény (popri Picabiovi aj Erika Satieho, Marcela Duchampa, Man Raya), jednotlivé anekdoty (šachová partia na streche domu, zastrelený poľovník,

³ PĚŠÁNEK, Zdeněk. *Kinetismus*. Reprint knihy z roku 1941. Praha : AMU, 2013.

⁴ Podrobnejšie pozri SCHLEMMER, Oskar. *Theater at the Bauhaus, 1925*. Dostupné na <http://thecharnel-house.org/2013/07/20/theater-buhne/>.

⁵ Dostupné na http://www.luminous-lint.com/app/contents/fra/_film_und_foto_01/. Výstava putovala až do roku 1931 po rôznych mestách (Zürich, Berlín, Gdansk, Viedeň, Záhreb, Mníchov, Tokio).

⁶ MACEK, Václav – PAŠTĚKOVÁ, Jelena. *Dejiny slovenskej kinematografie*. Martin : Osveta, 1997, s. 13.

⁷ TOWNSEND, Chris. The Last Hope of Intuition: Francis Picabia, Erik Satie and René Clair's Intermedial Project *Relâche*. In *Nottingham French Studies*, 2011, roč. 50, č. 3, s. 42. Dostupné na http://www.academia.edu/1332436/The_Last_Hope_of_Intuition_Francis_Picabia_Erik_Satie_and_Ren%C3%A9_Clair_s_Intermedial_Project_Rel%C3%A2che.



Napoleon (Francúzsko, 1927,
réžia Abel Gance).

pohrebný sprievod) na seba kauzálne nadväzujú a s baletným predstavením sú prepojené nielen hudbou (Satie) a tancom (baletka snímaná z podhľadu), ale aj hlavným hercom, Jeanom Börlinom.

Hoci v prípade baletného predstavenia *Relâche* ešte nešlo o paralelnú synchronizáciu divadelného predstavenia a filmovej projekcie, o rok neskôr, počas svojho pôsobenia v Bauhause, uvažuje Moholy-Nagy nad možnosťami simultánneho kina alebo polykina, ktoré by bolo zariadené pre rôzne pokusné účely, rozdelené do rôznych šikmo poskladaných plôch a vypuklín, ako krajina s horami a údoliami, a namiesto štvoruholníkových plôch by malo tvar kruhového výseku. „Na tomto promítacím plátně má byť hráno více filmů (při prvních pokusech třeba dva), a sice ne promítaných na jedno místo, ale plynule probíhajících zleva doprava nebo zprava doleva, zdola nahoru nebo shora dolů atd. Tímto způsobem lze ukázat dvě nebo více zprvu na sobě nezávislých, později při jejich propočítaném setkání navzájem logicky se překrývajících událostí.“⁸ Premietacie plochy a objekty organizované do priestoru pripomínajú divadelnú scénu, sledovanú divákom fixovaným na sedadlo v hľadisku – na dobu, keď vstúpi medzi tieto živé obrazy a stane sa ich súčasťou ako živý prvok muzeálno-galerijnej expozície či inštalácie, si bude musieť divák ešte pár dekád počkať.

Už v roku 1919 experimentoval so simultánnym obrazom francúzsky režisér Abel Gance. V protivojnovom filme *J'accuse!* (Žalujem!) horizontálne rozdelil široké filmové plátno (obraz) na dve polovice, ktoré mu umožnili postaviť do kontrastu svet živých a mŕtvych: kým v hornej časti kráča zástup padlých vojakov, v spodnej pochoduje armáda pod parížskym Víťazným oblúkom. Vo svojom najrozsiahljšom projekte *Napoleon* (1927) rozložil filmový obraz na niekoľko častí, jednak vo vnútri plátna (napr. nočná vankúšová bitka je rozdelená do deviatich okien), jednak na tri plátna (v záverečnej monumentálnej scéne pochodu dobytým Talianskom). Gance strojnásobil štandardný formát 1,33:1, ktorý využil na panorámu (snímanú tromi kamerami a premietanú tromi premietačkami na spôsob neskôr vyvinutého systému Cinerama), na zrkadlový efekt obrazu na ľavom a pravom paneli a na tri rôznorodé zábery (napr. mapa, tvár, krajina), prípadne na rôzne veľkosti záberov (napr. celok, detail, celok).

Vízia Moholy-Nagya vychádzala z praktického života, opierala sa o znižovanie prahu citlivosti zmyslových orgánov, ktoré rozvojom techniky a veľkomiest rozširujú

⁸ MOHOLY-NAGY, László. Simultánní kino neboli polykino (1925). In *Manifesty pohyblivého obrazu*. Olomouc : PAF, 2010, s. 67 – 69.

svoje schopnosti simultánných akustických a optických funkcií. Platí to aj v prípade modernej optiky a akustiky, ktoré sa stávajú prostriedkami umeleckej tvorby.⁹ K ďalším významným experimentom dochádza až v rámci povojnového technického boomu a s oživením tradície svetových výstav. Na princípe kombinácie živého predstavenia, kinetických filmových záberov a statických diapozitívov bola pre prvú povojnovú výstavu EXPO'58 v Bruseli vyvinutá Laterna magika. „Podle československého patentu – autorského osvědčení vynálezu, vydaného úřadem pro vynálezy a patenty v Praze pracovníkům VÝZORT – Výzkumného ústavu zvukové, obrazové a reprodukční techniky v Praze, kde byl systém polyekranu (tj. mnoha promítacích ploch) dle původních návrhů architekta a scénografa Josefa Svobody a scenáristů a režisérů Alfréda a Emila Radoka vytvořen, se jedná o současné promítání více pohyblivých a pevných obrazů na systém pevných či pohyblivých promítacích ploch, umístěných na scéně v zorném poli diváků se současně reprodukováným jedno- či vícekanálovým, zpravidla prostorovým – stereofonním – záznamem a s doplňkovým záznamem ruchů v okolí hlediště.“¹⁰

Laterna magika však nebola jediným polyekranovým programom bruselskej výstavy. Po vzore *Napoleona* predstavil triptychovú verziu svojho filmu *Inauguration Of The Pleasure Dome* (Inaugurácia chrámu slasti, 1954) aj americký experimentálny filmár Kenneth Anger.¹¹ O pár rokov neskôr *Napoleon* inšpiroval tiež autorskú dvojicu Francis Thompson – Alexander Hammid k vytvoreniu farebného dokumentu *To Be Alive!* (Žiť!) pre EXPO'64 v New Yorku. „Thompson a Hammid museli vše najprve vymyslet po technické stránce a upraviť formát projekcí pro kinosál s pěti sty diváky: „Hodně jsme experimentovali s designem promítacích ploch – s jejich počtem, ale i tvarem. Tři se zdály být ideální – nepokrývaly sice celý zorný úhel, ale působilo to nesmírně živě. Promítací plochy o šířce 5,5 m a výšce 3,7 m byly umístěny v 75-stupňovém úhlu. Určit úhel a zakřivení bylo otázkou estetiky, spíše než výsledkem matematického výpočtu. Černý pruh mezi promítacími plochami měl přibližně 40 cm...“¹² Pre kanadský pavilón na EXPO'67 v Montreale rozšírili toto zorné pole a krátky film *We Are Young* (Sme mladí) rozložili na šesť zakrivených plátien. „Nad tři plátina s přibližně stejným poměrem stran, jaký měla ta newyorská, byla umístěna tři podlouhlá, úzká. Celková promítací plocha v pavilonu pro 600 diváků měla 280 metrů čtverečních, což značně převýšilo běžné pláno pro systém Cinerama s jeho 162 metry. Obdiv sklídil už jeho impozantní fyzický vzhled.“¹³

Simultánne opticko-akustické udalosti ponúkali divákovi (účastníkovi) nový druh zmyslového zážitku – či už v špeciálne upravenom prostredí alebo v klasickom priestore kina. Vyše trojhodinový film Andyho Warhola a Paula Morrisseyho *Chelsea Girls* (1966) bol premietaný z dvoch filmových pásov naraz, pričom poradie kotúčov (spolu ich bolo dvanásť) bolo na premietačovi, takže zakaždým sa dalo vidieť odlišný film. Iný experimentálny filmár, Stan Vanderbeek, otvoril v roku 1965 Movie

⁹ Tamže, s. 69.

¹⁰ MALÝ, Svatopluk. *Vznik, rozvoj a ústup multivizuálních programů. Laterna magika a polyekrany*. Praha : AMU, 2010, s. 7.

¹¹ WEIBEL, Peter. Rozšířený film, video a virtuálne prostredia. In RUSNÁKOVÁ, Katarína. *V toku pohyblivých obrazov*. Bratislava : VŠVU, 2005, s. 93.

¹² COCKING, Loren. *Kino, které roste* [1969]. Filmy Alexandra Hammida a Francise Thompsona. In OMASTA, Michael (ed.). *Alexander Hackenschmied. (Bez)účelná Procházka*. Praha : Iniciály, 2014, s. 139.

¹³ Tamže, s. 146.

Drome, kupolovitú stavbu pre viacnásobné paralelné projekcie na vnútornej stene kupoly. Na technickom prevedení multiscreenov k filmu *We Are Young* pracoval aj český emigrant, dokumentarista Woody Vasulka¹⁴. Spolu s manželkou, islandskou hudobníčkou Steinou, experimentovali s elektronickým zvukom a obrazom, vyvinuli rad nástrojov pre tvorbu videa expandujúceho do priestoru a tiež dokumentovali newyorskú nezávislú scénu. Neskoršia Vasulkova interaktívna inštalácia *Divadlo hybridných automatov* (1990) prepojila reálny a virtuálny svet. Pozostávala z piatich projekcií a videokamier, ktoré boli riadené prostredníctvom divákov vstupujúcich do tohto priestoru, a teda fungovala na základe interakcie človeka a stroja. „Divadlo hybridných automatů je pokusom nově definovat a rozšířit soubor syntaktických nástrojů, operujících v dramatickém prostoru. Je zkonstruován v tradici aparátů prozkoumávajících prostor, v tradici divadla. (...) Primárním rysem mého Divadla je jeho interaktivita, jeho vnitřní interaktivita; jakákoliv část může nyní ovlivnit další část. Jediné gesto v prostoru může ovlivnit veškeré další prvky. Stroj píše své vlastní drama tím, že je odehrává. (...) Základním konceptem je fyzičnost ‚jeviště‘ ve vztahu k abstraktní reprezentaci ‚jeviště‘ uchované v paměti počítače. (...) Mé Divadlo by mělo nabídnout kritiku psychologického divadla či psychologického dramatu, jak je předváděno ve filmu a v divadle. (...) Snažím se depsychologizovat dramatický prostor zapojením pravidel technologie, vytvářením modelů pro alternativní stavy vědomí, jak se projevují v tomto novém a netradičně kódovaném vzorci, podrobujícím nás určitým alternativním procesům dramatické interpretace.“¹⁵

Vasulkovské interaktívne, otvorené či uzavreté (closed circuit) prostredia rozložené do systému pohyblivých mechanizmov a obrazov s modifikovaným prenosom reality i Thompsonov rozpinajúci sa filmový obraz rozložený do systému viacerých plátien naplňajú víziu polykina podľa Moholy-Nagya či Pěšánkovu koncepciu kinetického umenia, ktoré predznamenávajú nástup multimediálneho umenia. Polyekranový výstavnícky boom šesťdesiatych rokov koniec-koncov zasiahol aj slovenské prostredie: súčasťou expozície novootvoreného Múzea SNP v Banskej Bystrici (1969) sa stali tzv. Audiovizuálne programy (tiež Audiovizuálne systémy, AVS) so synchronným scénickým osvetlením, viacstopovým stereozvukom, kinetickými plochami, polyekranom a diapolyekranom. Fúzia experimentálnej formy a ideológie je však celkom iným príbehom.

II. Od divadla k videu, od (auto)erotizmu k (self)promotion

Ak uvažujeme o divadle ako o intermediálnom priestore, do ktorého vstupujú film (video, klip, nové médiá) a moderné technológie, môžeme uvažovať aj v opačnom garde, keď sú divadlo a divadelná estetika referenčné pre film, videoart a nové médiá. V dejinách kinematografie nájdeme celý rad režisérov, ktorí vo svojej tvorbe vychádzali z divadelnej (jarmočno-kaukliarskej, shakespearovskej, strindbergovskej atď.) tradície, ako v prípade značnej časti filmografie Ingmara Bergmana, Petera Greenaway (*Dieťa z Máconu*, 1993; *Prosperove knihy*, 1991), Jana Švankmajera (*Lekce Faust* z roku 1993 a rané krátke filmy). Lars von Trier v javiskovom diptychu *Dogville* (2003)

¹⁴ DOLANOVÁ, Lenka. Co to tam vařili? In *Illuminace*, 2006, č. 2, s. 106.

¹⁵ VASULKA, Woody. Divadlo hybridných automatů. In *Illuminace*, 2006, č. 2, s. 205 – 207.

Zuzana Žabková: *Für Elise*, 2013.

a *Manderlay* (2005) experimentuje s formou, ktorú zminimalizoval až do krajnosti, Věra Chytilová vo filme *Šašek a královna* (1987) skombinovala filmovú a divadelnú štylizáciu, Petr Zeljenka zasadil prípravu divadelnej hry *Karamazovcov* (2008) do industriálneho prostredia a pod. V slovenskej kinematografii nájdeme jediný exemplárny prípad: dlhometrážny dokument *Psychodráma* (réžia Jozef Zachar, 1964) o novom spôsobe psychiatrického liečenia prostredníctvom skupinovej terapie, ktorá prebieha vo forme divadelnej rekonštrukcie reálnych životných situácií a ich opätovného prežívania.

Rôznou mierou a v rôznych podobách sa špecifiká divadelného umenia (dramatický prejav a text, javiskovo-scénické prvky atď.) či divadelný priestor objavujú aj vo videoarte, resp. nových médiách. Popri videoinštaláciách a performanciách pre kameru by sme našli prinajmenšom tri rôzne prístupy k realite (spracovávanému materiálu): apropiáciu, teda privlastnenie fragmentu alebo skupiny fragmentov (zväčša naratívneho) filmu za účelom vytvorenia nového významu, rodinné, psychologické, sociálne či politicky motivované sondy do spoločnosti využívajúce dokumentaristické postupy a napokon štylizované, (seba)inscenované výpovede reflektujúce telesnosť, sexualitu, rodové a spoločenské stereotypy, prezentujúce zvnútornený autorský svet, resp. vlastný obraz sveta – práve v tejto množine diel sa najviac vyskytuje aspekt teatrality.

Priblížme si niekoľko príkladov z domácej výtvarnej scény. Spomenutú telesnosť a erotickú túžbu vo svojich videách skúma Anna Daučíková, pričom znejasňuje hranice rodovej a sexuálnej identity. Vo videu *We Care About Your Eyes* (2002) vytvára akýsi reverzný model exhibicionizmu: v pánskych trenírkach pristupuje ku kamere a otvára rázporok, za ktorým sa však neskrýva pohlavný orgán, ale zrkadlo. Za znenia operného ženského duetu sa v zrkadle odrážajú atribúty okolitého (symbolického) sveta (nafukovacia Anča, bicykel, kamera), šúchavý pohyb po ploche zrkadla konotuje masturbáciu, ale aj prosté leštenie lacanovského zrkadla. Zrkadlo však neslúži iba k identifikácii s vlastným obrazom, ale je prahom viditeľného sveta, projekciou určitého povrchu, kultúrnou „projekčnou plochou“, a navyše aj erotogénnou zónou podnecujúcou fantáziu.¹⁶

Roztvorený rázporok trenírok v tvare kosoštvorca evokuje divadelnú oponu, zrkadlová „scéna“ predvádza ilúziu vonkajšieho sveta, podobne ako tieňohra v Platónovej jaskyni. Zrkadliaci sa obraz neponúka kompaktný svet, ale iba jeho fragmen-

¹⁶ SILVERMAN, Kaja. Práh viditeľného sveta: Tělesné Já. In PACHMANOVÁ, Martina (ed.). *Neviditeľná žena*. Praha : One Woman Press, 2002, s. 348 – 354.



Anna Daučíková:

We Care About Your Eyes, 2002.

ty, ktoré sa pohybom tela v rytme hudby objavia a zase zmiznú. „(K)osoštvorcový tvar metaforizuje neviditeľné pohlavie – vagínu, ‚ktorou‘ aktérka sleduje a odráža predmety v izbe: prst nafukovacej ženskej figuríny symbolizuje úd, pridáva sa koleso bicykla, čo sú narážky na androgýnnne diela Marcela Duchampa, ďalej vidíme odraz ruky a prsníka figuríny.“¹⁷ Viac než vychýrené Duchampovo ready made je v tomto prípade zaujímavá známa séria portrétnych fotografií od Mana Raya s Duchampom preoblečeným za ženu. Daučíková si, naopak, prisvojuje maskulínnu pozíciu, čím sa z tradičnej, heterosexisticky pasívnej ženskej roly „bytia-pre-pohľad“¹⁸ stáva aktívnym nositeľom pohľadu, pre ktorý leští svoj „nástroj“ – avšak namiesto slasti z divánia sa ponúka len akýsi odvrátený, zlomkovitý pohľad.

O generáciu mladšia vizuálna umelkyňa Mira Gáberová pracuje s teatralitou v dvojakej podobe: jednak v zmysle vizualizovania páťosu, jednak formou situačnej udalosti, (anti)performancie „odohranej“ priamo na javisku. Úvodzovkovanie je v prípade videa *Scéna* (2011) na mieste, keďže nejde o aktívne vytváranie udalosti alebo participovanie na nej, ale naopak o pasívne, nehybné státie v strede rôznych divadelných (amfiteátrových) javísk či zasadacích miestností, v konfrontácii zoči-voči prázdnemu hľadisku či auditóriu. Prostredníctvom prežívania fázy „pred“ (vystúpením) sa Gáberová akoby vcituje do kože „hráča“ pripraveného odohrať svoj part v rôznych typoch prostredí. Dalo by sa tiež povedať, že prežíva kritický bod medzi očakávanou (umelecko-výtvarnou) performativitou a (divadelnou) verbalizáciou, medzi vyprázdnenou podstatou mimesis a reálnym životom (upratovačka s vysávačom, náhodný chodec). Podobnú statickú situáciu Gáberová simuluje aj v krátkom videu *Statue*, avšak tentoraz stojí bez pohnutia v strede divadelného javiska presne na mieste, kde dosadá opona, takže počas jej spustenia sa nechá oponou doslova „prerezať“ – časť tela ostane viditeľná a časť zahalená.

V troch videách *Pathos*, *Drama* a *Forever* (2006), ktoré boli súčasťou jej diplomovej práce, Gáberová „skúmala a reflektovala vzťah vizuality, krásy a ich schopností vyvolávať a podmieňovať v divákovi emócie. (...) pracuje s vizualizáciou emócií a rôz-

¹⁷ RUSNÁKOVÁ, Katarína. *História a teória mediálneho umenia na Slovensku*. Bratislava : VŠVU, 2006, s. 131.

¹⁸ MULVEY, Laura. Vizuální slast a narativní film. In OATES-INDRUCHOVÁ, Libora (ed.). *Divčí válka s ideologií*. Praha : Slon, 1998, s. 115 – 131.

nými formami pátosu, ktorý (...) i napriek nebezpečenstvu sklznutia do oblasti gýču a klišé chápe ako umeleckú konvenciu pevne zakorenenu v umeleckom prejave¹⁹." Napríklad *Forever* tvoria tri typy vizuálne uhrančivých záberov, ktoré sa vzájomne prelínajú: padajúci sneh, havran, tanečnica. Sprevádzajú ich rovnako sugestívne zvukové stopy: najprv v origináli znejúca časť básne *Havran* od E. A. Poea, potom barokový operný spev, ktorého gradované tempo rozkrúti dobovo kostýmovanú tanečnicu.

Pre video *Niekedy chcem byť všetko a niekedy nechcem byť nič* (2010) Gáberová oslovila šesť videoumelcov (kolegov, študentov), aby po svojom zostrihali jej nakrútený, nespracovaný materiál, s podmienenou dĺžkou dvoch minút. Tieto zostrihy spojila do výsledného tvaru rozdeleného na šesť okien, pričom v každom z nich prebieha iný výsek či iná veľkosť záberu z Gáberovej opakovanej performancie. V priam teatrálnnej (či „self promotion“) scéne stojí autorka v dlhých čiernych šatách a v rôznych obmenách (s vypnutými či rozpustenými, vejúcimi vlasmi, s pohárom šumivého vína), na modrom pozadí prežíva úlohu akejsi tragicko-melancholickej postavy. Šesť pohľadov na tento výjav utvára Gáberovej osobnosť – tak ako ju participanti poznajú, tak ako poznajú jej ďalšie, podobne esteticko-emozívne ladené diela.

III. Od divadla k opere ako najvyššej úrovni umeleckého diela

V roku 2011 vznikla pre bratislavskú HotDock Gallery videoinštalácia *Error Stage v 5 vrstvách* autorskej dvojice Majolenka²⁰ (Lenka Klimešová, Maja Štefančíková). Tvorilo ju štvorkanálové video – štyri navzájom prepojené videá, ktoré obkolesovali návštevníka expozície a navodzovali pocit divadelnej scény. Návštevník sa stal bodom v križovej komunikácii, ktorá prebiehala medzi jednotlivými výstupmi a ich aktrčkami-autorkami, stojacimi na divadelnom pódiu osvetlenom reflektorom. Autorky si zvolili divadelné prostredie ako metaforu výtvarnej scény v zmysle autorského konštituovania (hľadania a nachádzania miesta na tejto scéne) či obsadzovania rol (autora, kurátora, diváka, kritika). Pracujú s princípom divadelného členenia na dejstvá a s aristotelovskou päťstupňovou štruktúrou tragédie (expozícia, kolízia, kríza, peripetia, katastrofa).

Formou dialógu komentujú proces tvorby, kreujú dielo, pre ktoré je príznačná procesuálnosť, zároveň im však kontrujú hlasy nadvedomia, zneisťujú ich status, sebavedomie, zmysel ich kreatívnej činnosti. Vzájomnú konfrontáciu ega a superega odlišujú dvomi typmi záberov, celkom a polodetailom, pričom pre superegá, ktoré reprezentujú sebakritiku, autocenzúru a tiež parodujú inštitúciu kurátorstva, zvolili formu premenlivej identity: maškarády a cross-dressingu. Kostýmy, parochne, umelé brady a fúzy tvoria prirodzenú súčasť divadelno-maskárskej výbavy, zároveň však spochybujú existenciu „ženstva“ a „mužstva“, keďže za touto umelou fasádou nič nie je (Joan Riviere), resp. maškarádou vzniká účinný divácky odstup od reprezentácie ženskosti či mužskosti (Mary Ann Doane). Autorky vystupujú z umeleckej i ro-

¹⁹ SLANINOVÁ, Katarína. *Marina Gáberová: SCÉNA*. Dostupné na <http://www.galeriejeleni.cz/vystavy/2011/mira-gaberova-scena/>.

²⁰ Majolenka sa v rokoch 2009 – 2011 zameriavala na site-specific, prácu s found-footage a na tematizovanie genderovej konštrukcie tela. *Error Stage* bol v roku 2012 vystavený v Linzi na prestížnom festivale digitálneho umenia Ars Electronica.



András Cséfalvay: *Maquette, or Why Do I Keep Wanting to Make Opera*, 2009.

dovej neviditeľnosti, z pozície pasívneho objektu (diela) vystaveného pre (mužský, kurátorský) pohľad, a formou aktívneho pohľadu oslovujú diváka stojac proti sebe akoby v zrkadlovom odraze, vo vzájomnej reflexivite, v zrkadlových vzťahoch, ktoré formujú ich Ja (Jacques Lacan).²¹

Error Stage však netreba čítať len z pozície divadelného „rozhrania“ – v zmysle chyby na scéne, ale aj toho počítačového – vo význame chyby vzniknutej počas softvérovej inštalácie, ktorou je už spomínané umelecké formovanie. Autorky sa pohrávajú s fázami umeleckého procesu – od tvorivej krízy, k nápadu, konceptu, realizácii, cez recepciu hotového umeleckého diela až po jeho kritickú reflexiu; s dávkou irónie si priamo z praxe prepožičiavajú terminológiu zaužívanú k hodnoteniu umeleckého diela, pri ktorom často zaváži aspekt ambivalentnosti a mnohovrstvovosti.

V roku 2009 sa víťazom Ceny Oskára Čepana stal vtedy iba 23-ročný študent malby a iných médií na VŠVU v Bratislave, András Cséfalvay. Jeho polyekránová inštalácia *Maquette, or Why Do I Keep Wanting to Make Opera* bola medzinárodnou komisiou ocenená ako „zrelé multimediálne dielo typu ‚gesamtkunstwerk‘“²². Táto „maketa“ opery (v mierke 1:6) pozostávala z troch veľkoplošných plátien: kým bočné plátna so statickými pohľadmi na prázdne lôže navodzovali atmosféru divadelného priestoru, na strednom plátne sa odohrávala akási „osobná“ tragédia v niekoľkých dejstvách, ktorej aktérom, hercom a režisérom bol sám autor. Jednotlivé dejstvá tvorili časti Cséfalvayovho operného cyklu *Fall of the Heroes* (2007 – 2009). V rozsiahlom monológ, trochu pozérsky (ako sa na herca patrí), autor uvažuje nad svojim vzťahom k opere a hrdinstvu, ktoré tvorí gros väčšiny operných libriet. Priznáva, že k opere „prístupuje s trochou irónie“, keďže má „iba minimálne vzdelanie v hudbe, herectve či režirovaní“.²³ Operu si zvolil preto, že ju považuje za „najvyššiu úroveň umeleckého diela“, ale pre vlastné limity sa rozhodol pre „dielka, malé opery, ktoré hovoria o umelcovi a páde umelca ako hrdinu“.²⁴

²¹ RIVIERE, Joan. Womanliness as Masquerade. In *International Journal of Psychoanalysis*, 1929, roč. 10, s. 303 – 313; DOANE, Mary Ann: *Femmes Fatales: Feminism, Film Theory, Psychoanalysis*. New York: Routledge, 1991. SILVERMAN, Kaja. Práh viditeľného sveta: Tělesné Já, s. 354.

²² ČÚZYOVA, Sylvia – LACKO, Noro. Cena Oskára Čepana 2011 alebo „Čepan sa stratil, ostal len slovenský Oscar“. In *Profil*, 2011, č. 4, s. 80.

²³ Video dostupné na <http://www.andrascsefalvay.com/works8>.

²⁴ Autorský monológ vo videu *Maquette, or why do I keep wanting to make opera*.

Cséfalvay sa vcituje do rolí vybraných historických postáv, ako sú vodca prvej križiackej výpravy Godefroy de Bouillon, pruský kráľ Wilhelm III., posledný asýrsky kráľ Sardanapalus a i. „Istým spôsobom sú to roly, ktoré reflektujú mňa, roly, ktoré sa snažím žiť, kategórie frustrácie. (...) Naozaj som sa snažil zahrať tieto roly a som znova zlyhal. Stále zlyhávam v mojich úlohách, zviditeľňujem svoje frustrácie, prevetľujem sa do týchto symbolických figúr a stále nenapĺňam očakávania...“²⁵ Tematizovanie zlyhávania evokuje typické (literárne, filmové, divadelné) woody-allenovské rozorvané, hypochondrické postavy intelektuálov s vnútornými monológmi o viere a zmysle života, prenasledované tvorivou krízou či sexuálnou frustráciou. Toto nastavené zrkadlo spoločnosti cez psychoanalytický chorobopis jednotlivca však Allen zvyčajne narúša dištančnými nástrojmi: príbehom v príbehu, skokovým strihom (jump-cut), rozostrením postavy atď. Podobne to platí aj v prípade Cséfalvayovho ja-rozprávania, ktoré je občas nečakane prerušené strihom a dlhšou pauzou bez obrazu, napríklad v momentoch týkajúcich sa samotného filmového (video) dispozitívu, konštruovania obrazu či príbehu („niečo je posunuté do pozadia, obrazovosť ako aj príbeh“), zrýchlením a zaslučkovaním obrazu a pod.

Príbuznosť projektov *Maquette* a *Error Stage* sa deje nielen na úrovni prehovoru (ich-forma) a scénického riešenia (simulované či priamo využité prostredie divadla, aktéri vystupujúci na čiernom pozadí, v *Error Stage* využité výzvanie drevenej javiskovej podlahy), ale tiež v rovine sebareflexivity, upriamenia pozornosti na utváranie a konštrukciu umeleckého diela, na status diváka, proces divania sa a percepciu diela. Cséfalvayova fascinácia divadlom sa premietla aj do jeho ďalších videoprojektov: ibsenovskej drámy prerozprávanej v troch dejstvách *An Enemy of the People* (2010) a *Getting Pluto* (2011), v ktorých rozvíja (dramatizuje) svojskú kozmologickú mytológiu personifikovaného Pluta a jeho mesiaca Chárona.

IV. Od pouličnej akcie k tanečnej performancii

K umeleckým formám neoficiálnej kultúrnej scény do roku 1989 patrilo akčné umenie, využívajúce divadelné (pohybové, improvizované, demonštračné) prostriedky k bezprostrednému vyjadreniu myšlienkového procesu, idey, konceptu. Tvorili ho krátke nenápadné eventy, happeningy aktivizujúce náhodného diváka, individuálne či viacčlenné performancie pre vybrané či náhodné publikum, tzv. festivaly a slávnosti (akciu-slávnosť Alexa Mlynárčika *Keby všetky vlaky sveta...* zaznamenal Dušan Hanák v dokumente *Deň radosti*, 1972) a body-artové, viac či menej extrémne testy fyzickej odolnosti. Akcie sa uskutočňovali v rámci bytových výstav, v prírode, v meste, mohli byť súčasťou inštalácie a zvyčajne boli fotograficky zdokumentované. Na pouličnej akcii Týždeň divadla na ulici, ktorý v roku 1979 organizoval Ján Budaj so skupinou Dočasná spoločnosť intenzívneho prežívania, sa podieľalo aj bratislavské amatérske divadlo Labyrint. Jednou z akcií boli *Rezonancie* výtvarníka Ľubomíra Ďurčeka, pozostávajúce z „psychologicko-sociálnych situácií“²⁶, pri ktorých zúčastnení

²⁵ Tamže.

²⁶ KERATOVÁ, Mira (ed.). *Ľubomír Ďurček. Situačné modely komunikácie*. Bratislava : SNG, 2013, s. 36 – 37, 164 – 165. *Rezonancie* pozostávali z 15 geometrických figúr (napr. Aureola, Monument), vytvorených zúčastnenými participantmi, v ktorých sa ocitli náhodní chodci (v obklúčení, vyčlenení, v pasáži, pred prekážkou a pod.). Z akcie sa zachoval filmový aj fotografický materiál.

Zuzana Žabková: *De profundis*, 2012.

dobrovoľníci (a členovia divadla) živými geometrickými formáciami narúšali pohyb chodcov. Z časti divadla Labyrinth sa sformovalo experimentálne divadlo Balvan (1987 – 1992), na ktorom podľa jeho člena a autora Michala Murina „bola dôležitá pravidelná fyzická príprava, ktorá umožňovala na iných typoch predstavení, realizovaných na vernisážach alebo v netradičných priestoroch (in situ, site specific art) realizovať improvizované kontaktné telovo inštaláčne performancie. Balvan v tom čase nechýbal na najvýznamnejších podujatiach nezávislej, neoficiálnej umeleckej výtvornej scény, ale v rámci divadelnej obce stál úplne na okraji, takže si ho všimlo len veľmi málo tvorcov.“²⁷

Po roku 1990 sa performancie stávajú svojbytnou súčasťou výstav a vernisáží, amatérske pohybové zoskupenia zanikajú alebo sa profesionalizujú a transformujú do alternatívnych divadiel a tanečných skupín. Tanečné či pohybové formy sa v rozmáhajúcom videoarte objavujú iba sporadicky. Elena Pätoprstá vo videu *Sladké GO* (1999) nasnímala domácu, tanečno-cvičebnú improvizáciu svojej -náštročnej dcéry. V zrkadlovom efekte fragmentarizuje jej telo, necháva ho vynárať z útrobu detskej izby (s pomaľovanou stenou a s plagátovým portrétom „titanikovej“ ikony, Leonarda DiCapria), vnárať sa do seba, tancovať so zrkadlovou dvojníčkou na pozadí okna s dlhou záclonou ako pred divadelnou oponou. Dorota Sadovska vo videu *Zvoliekanie z kože* (2003) nadviaže na svoje figuratívne, „telesné“ maľby, keď v detailoch nasníma niekoľko do seba zamotaných mužských a ženských tiel, ktorých pohyb spomalí a natiahne na vyše hodinu. Dosiahne tak ilúziu rozhybaného obrazu s pomaly sa rozpletajúcimi chuchvalcami trupov a končatín.

Prepájaniu videoartu, videoperformance a choreografie sa systematicky venuje Zuzana Žabková, ktorá patrí k najmladšej generácii vizuálnych umelcov. Vo videu *De profundis* (2012) postupne odкрýva hudobnú sieň s ôsmymi dirigentmi, z ktorých každý diriguje svoju obľúbenú verziu známeho žalmu. Kamera pomaly jazdí popred a pomedzi nich, sleduje rozdielne dirigentské techniky a temporytmus skladby, ktorú však nepočuť – táto dirigentská nemohra totiž prebieha bez hudby a bez hudobníkov. Každý z dirigentov rôzneho veku a pohlavia, v štandardnom koncertnom oblečení, maximálne koncentrovaný a s odlišným vnútorným prežívaním skladby, je síce samostatným „hráčom“ na spoločnom „ihrisku“, ale kompozíciou a rámovaním kamera objavuje vzťahy medzi postavami a ich funkciu v rámci celkovej mizanscény.

²⁷ MURIN, Michal – ČAJKOVÁ, Jaroslava. Behom a stopom v pohybe (rozhovor). In *Javisko*, 2008, roč. 40, č. 3. Dostupné na <http://monoskop.org/Balvan>.

Pohybom kamery, fixovanou pozíciou postáv a baletnými pohybmi ich rúk dochádza doslova k orchestrácii priestorových prvkov, pričom dva zvolené typy pohybu kamery (jazda zľava-doprava a odjazd) podporujú pocit plynutia vizualizovaného žalmického „volania z hĺbín“.

Hudobným dielom je inšpirované aj ďalšie Žabkovej video *Für Elise* (2013). Aj v tomto prípade nejde tak o samotnú Beethovenovu skladbu, ako o jej pohybovo-choreografickú interpretáciu. Fixovaná kamera počas dvanásťnásobného panorámovania okolo vlastnej osi mapuje okolitý priestor (prázdne steny, okno, priľahlé miestnosti), pričom len v jedinej fáze tejto otočky sa v hĺbke záberu, priestorovom reze viacerými miestnosťami, odohrávajú pohybové variácie v podaní piatich tanečníčok. Žabkovej skúmanie časopriestorových vzťahov vychádza z experimentálnych filmov Maye Deren, najmä *A Study In Choreography For Camera* (1945) a *Ritual In Transfigured Time* (1946). V prvom prípade je počas 360-stupňovej lesnej panorámy zmultiplikovaná postava tanečníka a toto krútenie sa okolo osi sa motivicky zopakuje aj v tanci po priestorovom skoku do ateliéru a múzea; v druhom prípade statická kamera sníma cez dvojice otvorených dverí pohyb v miestnosti, v ktorej sa počas monotónneho navíjania vlny dostáva do tranzu jedna z dvoch žien, a z bytového labyrintu dej „skočí“ do exteriérovej tanečno-choreografickej časti. Kým Derenovej panoráma ide „proti času“, Žabková panorámuje v smere hodinových ručičiek a derenovskú časopriestorovú vertikálu dosahuje v onom jedinom priestorovom výseku. Dochádza ku konfrontácii „plošnosti“ (panoráma cez steny a okno) horizontálneho, lineárneho času a naratívu signifikantného pre kinosálový film, a vertikálneho skúmania²⁸, ako ho pomenovala Deren na sympóziu Poézia a film (1953), pričom Žabková tieto dva proti sebe stojace princípy odlišuje aj v zvukovej rovine: pokiaľ väčšina panorámy prebieha v tichu, len pár sekundový výsek s tanečníčkami je sprevádzaný ruchmi.

V pohybovo-tanečnej performancii *Lead And Follow* (2014) v troch súvisiacich situáciách Žabková rozohráva vzťahy medzi štyrmi tanečníčkami. V prvej sa pohyb a vzťahy dejú na základe očného kontaktu: priamy pohľad indikuje pozíciu vodcu a ostatné pohľady sledujú pohyb jeho nôh; v druhej je pohyb určený a ohraničovaný pohyblivou líniou (šnúrou); v tretej je vymedzeným teritóriom obrovská textília, ktorá ponúka premenlivý vnútorný aj vonkajší priestor. Prostredie v tomto prípade nemá dramatickú funkciu, dejiskom je tanečná sála VŠMU a danú performanciu, príp. jej časti, je možné previesť v akomkoľvek vhodnom prostredí. Žabkovej vynalievavé nonverbálne pohybové figúry udržiavajú divákovu pozornosť, kamera strieda pohľady a veľkosti záberov, obraz dopĺňajú prirodzené ruchy.²⁹

Na rozdiel od iných tanečných filmov (napr. *Darkroom* (2007) a *voiceS* (2014) od Petra Bebjaka), ktoré sú naratívneho charakteru, Žabková inklinuje k performancii, interpretácii, prepája viaceré umelecké disciplíny, čo sa ukázalo byť, ako aj v prípade Andrása Cséfalvaya, benefitom pre nachádzanie originálnych autorských postupov a stratégií. Už v šesťdesiatych rokoch Marshall McLuhan charakterizoval kríženie

²⁸ HANÁKOVÁ, Petra. Medzi galériou a kinosálou. In *Profil*, 2006, č. 2, s. 21; FOWLER, Catherine. *Room for experiment: gallery films and vertical time from Maya Deren to Eija Liisa Ahtila*. In *Screen*, zima 2004, s. 324 – 343. Dostupné na http://www.academia.edu/1405002/Room_for_experiment_gallery_films_and_vertical_time_from_Maya_Deren_to_Eija_Liisa_Ahtila.

²⁹ Na realizácii filmu sa podieľali študenti FTF VŠMU z katedier réžie, kamery, zvuku, strihu a produkcie. Filmy Zuzany Žabkovej sú dostupné na <https://vimeo.com/103167348>.

médií ako okamih pravdy a zjavenia, z ktorého sa rodí nová forma v podobe hybridného média. „Umělci rozličných disciplín vždy jako první objeví, jak jedno médium může použít nebo uvolnit sílu druhého média.“³⁰ Intermediálne presahy filmu, divadla, tanca, performancie a nových médií umožňujú nielen interdisciplinárny dialóg, ale otvárajú nové cesty v skúmaní a re/prezentácii sociokultúrnych vzťahov.

THEATRE AND THEATRICALITY IN THE CONTEXT OF (SLOVAK) VISUAL ART

Eva FILOVÁ

There has been an overlap between theatre and film since the beginning of cinema; first film performances were held in theatre buildings and first film theoreticians sought similarities and particularities of film as a new technical or artistic medium in relation to theatre and other art disciplines. Probably the first film made for the purpose of a theatre performance was a short avant-garde film *Entr'Acte* (1924), screened between acts of a Dadaist ballet. Experimentation with theatre space has developed from kinetic-lighting effects through simultaneous projection screens of the magic lantern to Woody Vasulka's *Theater of Hybrid Automata* (1990). If we think of theatre as an intermedial space occupied by film (videos, new media) and modern technologies, the same can be said about film: theatre and theatre aesthetics may serve as a referential framework for film, video art and new media. In the history of cinema there are a number of directors who drew inspiration from theatre tradition (Ingmar Bergman, Peter Greenaway, Jan Švankmajer and others). The specifics of theatre art or theatre space also appear, to a different extent and in different forms, in Slovak visual arts, for example, in the work of Anna Daučíková, Mira Gáberová, András Cséfalvay and Zuzana Žabková.

Táto práca bola podporovaná Agentúrou na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-0797-12 – Slovenská kinematografia po roku 1989.

³⁰ McLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno : Jota 2000, s. 258.