

Oceľ a obrazovky

JAROSLAV DAUBRAVA.

FAKULTA DRAMATICKÝCH UMENÍ AKADEMIE UMENÍ
V BANSKEJ BYSTRICI

ABSTRAKT Štúdiá sa zaoberá a zároveň predstavuje scénografickú tvorbu významného európskeho umelca prvej polovice 20. storočia László Moholy-Nagya, ktorý rozšíril hranice používania nových médií a kineticky využívaného svetla ako významného priestorotvorného prvku scénografie do oblasti opery a hudobného divadla.

KLÚČOVÉ SLOVÁ vecná scénografia, oceľ a obrazovky, divadlo totality, svetelná scénografia, mobilné svetlo, mechanická scénografia, kinetizmus

„Mnohí z nás sa odklonili od starých kánonov a zastaraných konvencií smerom k novej artikulácii priestoru, aby primeranejšie vyhovelí špecifickej požiadavke našej doby – videniu v pohybe.“¹

László Moholy-Nagy (Nové videnie, 1938)
(preložila Eva Keprtová)

V prvej polovici dvadsiatych rokov minulého storočia dominovalo na nemeckých javiskách expresionistické videnie sveta. Expresionizmus v divadle sa vyvíjal v kontexte ostatných umení a pomyselnou štartovacou plochou bol obraz od nemeckého maliara Edwarda Muncha s názvom *Výkrik* z roku 1906. V tomto obraze je zakódované takmer všetko, čo chcel expresionizmus povedať: sklúčená tvár v sklúčenom priestore, krajina alebo okolie sú pokrivené, ako je duševne pokrivená postava umiestnená v nich. Hugo Ball, zakladateľ hnutia Dada tvrdil, že vznik expresionizmu v divadle sa viaže na Kandinského javiskovú kompozíciu *Žltý zvuk*.²

Jedným z najcharakteristickejších znakov expresionizmu v divadelnom kontexte bol dôraz na odhaľovanie intenzívnych emócií a zlyhania spoločenských systémov. Expresionisti vylučovali objektivitu, prezentovali subjektívny pohľad na svet, preto jedna z jeho vizuálnych línií smero-

¹ KOSTELANETZ, R. *The Theatre of Mixed Means: An Introduction to Happenings, Kinetic Environments, and Other Mixed-means Performances*. New York : Pitman Publishing, 1968, s. 214.

² GORDON, M. Expressionism and the Epic Theater in early twentieth-century German stage design. In *The Routledge Companion to Scenography*. (Ed. Arnold Aronson). London : Routledge, 2017, s. 404.

vala k skreslenému zobrazeniu sveta. Princípy pokrivenia známe z Munchovho obrazu sa preniesli na javisko v scénografickej tvorbe Ludwiga Sieverta. Najznámejšie sú Sievertove scénografie pre Strindbergovu *Cestu do Damasku z roku 1922* a *Veľkú dialnicu* z roku 1923.

Psychologické efekty expresionizmu vytváral Sievert jeho diagonálnymi líniami, dlhými tieňmi, nízkou viditeľnosťou, monochromatickou farebnosťou a princípmi kontrastu. Opakovanými prvkami v návrhoch nemeckého scénografa sú tiež pokrivené, zmnožené a padajúce fasády domov alebo rozpínajúce sa konáre stromov. Pôdorys javiska je u Sieverta vystavaný z plošín, rôzne prepojených šikmín a schodísk. Tieto na pohyb určené scénické segmenty sa prepájajú s vertikálnymi panelmi v konkrétnych tvaroch. Svetlo výrazne umocňuje atmosféru a emocionálne prispieva k čo najvernejšiemu prepisu vnútorného stavu hlavného hrdinu pomenovaného neosobne, ako napríklad: „muž“, „žena“, „Mr. Zero“, „syn“ alebo „cudzinec“.

Druhú líniu expresionistickej scénografie tvorí dielo česko-rakúskeho scénografa Emila Pirchana. Najvýznamnejším bolo jeho obdobie tvorivej spolupráce s nemeckým režisérom obdobia Weimarskej republiky Leopoldom Jessnerom. Túto líniu expresionistickej scénografie reprezentujú vyvýšené plošiny alebo schody, ktoré sú zároveň priestorom pre jeden ústredný monumentálny prvok. Farebnosť scény a kostýmov nevyplýva z vnútornej myšlienky, vnútorného vzťahu hlavného hrdinu k okoliu alebo situácii. V ústrednom motíve hlavnej postavy videl Pirchan priestor pre svoj politický názor. Motívom kariéry, moci, panovania násilím a vraždou v Shakespearovom *Richardovi III.* vyjadril vzostup, kariéru a pád diktatúry Adolfa Hitlera. Červené schody farebne vystupovali raz zo sivého, inokedy z čierneho horizontu, červené boli aj kostýmy vojakov a červený bol aj portál, ktorý rámcovo predstavenie. Schody, ktoré tvorili dominantnú a zároveň jedinú scénografiu, vošli do dejín ako „Jessner treppe“, teda „Jessnerove schody“. Tieto schody, na ktorých stál Richard III., boli preplnené vojakmi v červených plášťoch s bielymi prilbami. Keď kľáčali, vytárali efekt akoby Richard sedel na kopci lebiek, cez ktoré tiekla rieka krvi.

Ak sú dvadsiate roky dobou expresionizmu, sú tiež rokmi jeho odmietania.³ Expresionizmus mal v Nemecku silné pozície, ale umelci, ktorí

3 Antiexpresionistické Nemecko. In *Scénografie 2/76*. Praha: Divadelní ústav, 1976, s. 57.

sa s ním nestotožňovali, alebo neschvaľovali jeho teoretické východiská, chceli vidieť svet inak. Vidieť ho už nie cez pohľad človeka zataženého vlastným alebo spoločenským problémom, ale vecne.

Impulzy Novej vecnosti⁴ sa prejavovali v tvorbe Traugotta Müllera, Piscatorovho scénografa z obdobia divadla na Nollendorfskom námestí v Berlíne a prejavovali sa aj o niečo neskôr v scénografickej tvorbe Caspara Nehera, scénografa Bertolta Brechta. Rukopis Müllerových scénografií v inscenáciách *Hopsa, žijeme!*, *Rasputin*, *Romanovci*, *vojna a ľud, ktorý proti nim povstal* alebo *Osudy dobrého vojaka Švejka* nie je zatažený predošlými výtvarnými štýlmi. Boli to monumentálne scénické stavby, ktoré v sebe obsahovali veľa priznaných konštruktivistických prvkov, ale neboli konštruktivistické. Obsahovali aj mnohé z dadaistických princípov, ako koláž alebo film, no neboli ani dadaistické. Keď v čase rozvíjajúceho sa expresionizmu Müller študoval, neboli dokonca ani expresionistické. Nemali sa páčiť, mali byť vecné. Kopa ocele a stovky filmových obrázkov. Pri dešifrovaní Müllerových scénografií sa ponúkajú charakteristiky ako vecná scénografia, funkčná scénografia, scénografia bez estetiky alebo technická scénografia. Najvýstižnejšie však znie „steel and screens“. V roku 1988 Karl-Ernst Herman v rozhovore pre *Theater Heute* potvrdil, že Traugott Müller bol najdôležitejším scénografom pre nemeckú scénografiu 20. storočia.⁵ Bohužiaľ, jeho životopis bol veľmi krátky, pretože zomrel v II. svetovej vojne. Müller pripravil Piscatorovi takú scénografiu, v rámci ktorej mohol režisér naplno uplatniť svoje teórie o prepájaní filmu a divadla, alebo teatralizovať filmový materiál. Či už to bol vzdelávací film, dokumentárny film, abstraktný film alebo trikový film, nemožno Piscatorovi a Müllerovi uprieť „totálny“ vstup tohto nového média do divadla. Totálny mal byť aj divákovo zážitok z filmových projekcií v projekte Totálneho divadla, ktoré spolu navrhli Piscator s architektom Walterom Gropiom. Projekt sa však nerealizoval.

4 Nová vecnosť – programom Novej vecnosti bol návrat k vecnému zobrazovaniu reality. Celý tento pohyb začal v Taliansku medzi umelcami združujúcich sa v hnutí Nová objektivita, ktorý bol zameraný proti avantgardným smerom, akými boli expresionizmus, futurizmus alebo kubizmus. Prejavom hnutia Nová vecnosť, ktorej členom bol aj George Grosz, bol chladný rukopis a zobrazovanie sociálnych motívov vecným spôsobom. Bližšie: ŠTOFKO, M. *Od abstrakcie po živé umenie. Slovník pojmov moderného a postmoderného umenia*. Bratislava: Slovart, 2007, s. 194 – 195.

5 MCCREARY, G-E. *The stage designs of Traugott Müller in relation to the political theatre of Erwin Piscator and the Weimar Republic*. California: Stanford University ProQuest Dissertations Publishing, 1994, s. iv.

K obdobiu druhej polovice dvadsiatyh rokov minulého storočia sa k nemeckému divadlu viaže nielen termín „Totálne divadlo“, ale aj „Divadlo totality“ alebo „Divadlo totálneho sveta“.

Patrice Pavis opisuje Piscatorov a Gropiusov nerealizovaný pokus o Totaltheater, nie ako Totálne divadlo, ale „Divadlo totálneho sveta“ – ako synonymum epického divadla, divadla vedeckej analýzy a kritickej objektívnosti. Na javisku sa už nepredvádzajú osobné konflikty, nerozpitvávajú sa city, ale sa surovo a nelútostne prezentujú sociálne pohyby.⁶ Divadlo totality je označenie, ktoré sa spája s menom László Moholy-Nagya. Označenie tvorby ako „steel and screens“ je zas charakteristické pre divadelnú tvorbu Piscatora a Moholy-Nagya.⁷ Niet divu, poznali sa, tvorili vedľa seba, ovplyvňovali jeden druhého, pracovali aj spolu.

László Moholy –Nagy spolupracoval s Piscatorom ako scénograf dvakrát. Prvýkrát na Sinclairovom *Princovi Hagenovi* v Proletárskom divadle v Berlíne v roku 1920 a druhýkrát na Mehringovom *Kupcovi Berlínskom* v roku 1929 v Piscatorovom divadle, tiež v Berlíne. Ich názorové porozumenie a prepojenie dokladá aj skutočnosť, že Moholy-Nagy graficky navrhol obálku Piscatorovej knihy *Politické divadlo*, rovnako v roku 1929.

Umelec László Moholy-Nagy⁸ je väčšinou označovaný ako maďarský konštruktivista, priekopník nových technológií. Tieto pomenovania nevystihujú však celú škálu jeho tvorby. Či už sa budeme rozprávať o strojovej estetike, svetelnom umení, kinetickom umení alebo konštruktivizme, hovoríme o László Moholy-Nagyovi. Ak sa budeme rozprávať o luminodynamizme, integrácii technológii do divadla a interaktivite, mobilnom svetle, hudobných automatoch, o priestorovom pohybe, divadle zmiešaných médií, hovoríme stále o László Moholy-Nagyovi.

Vo svojej umeleckej tvorbe sa dotkol mnohých umeleckých disciplín. V každej hľadal nový vizuálny jazyk. Jeho príchod do Bauhausu v roku 1923 na pozvanie Waltera Gropiusa znamenal koniec expresionistického smerovania. Cítil, že spoločnosť sa musí vyrovnáť s čoraz viac technolo-

gickým a mediálnym prostredím. Jeho myšlienky formovali teoretikovia médií, ako Walter Benjamin, Marshall McLuhan, ale aj experimentátora Johna Cagea. Oliver Botar, profesor dejín umenia, vo svojej publikácii polemizuje o Moholy-Nagyovi ako o predchodcovi či priekopníkovi digitálneho umenia.⁹ Napísal významné publikácie. Publikáciu *Videnie v pohybe*, kde opisuje pohyb, simultánnosť a časopriestor ako prostriedky na pochopenie novej dimenzie, alebo publikáciu *Nové videnie od materiálu po architektúru*, kde ponúka komplexný pohľad na súčasnú kultúru – napríklad, že farba sa mení na farebné svetlo a film alebo socha smerujú viac k pohybu, architektúra zas viac k voľnému vlneniu síl.

Steel and screens je výstižné označenie pre Moholy-Nagyov svetelno-kinetický stroj -svetelne priestorový modulátor z roku 1921. Môžeme ho zaradiť tak do kategórie kinetického umenia, ako aj svetelného umenia alebo luminodynamizmu. Bol to 120 centimetrov vysoký objekt z perforovaných kotúčov, tyčí a sklenených špirál, ktorý vďaka niekoľkým svetlometom a množstvu žiaroviek vyvolával na stenách miestnosti kinetickú hru svetla a tieňa. Tento princíp svetla v pohybe alebo „mobilného svetla“ sa neskôr snažil využiť aj v divadelných scénografiách a zároveň inšpiroval mnohých scénografov druhej polovice 20. storočia.

V priebehu rokov, keď bol v Bauhause, vytvoril mechanizované divadlo zmiešaných médií s názvom *Mechanizovaný excentrik*, ktoré syntetizovalo formu, pohyb, zvuk, svetlo, farbu a vôňu. Výsledkom tohto spojenia malo byť Totálne divadlo, ktoré ako píše: „pri rozmanitých vzájomných kombináciách svetla, priestoru, plochy, formy, pohybu, zvuku, človeka – a pri všetkých možnostiach obmieňania a kombinovania – musí byť jedným organizmom.“¹⁰

Samozrejme, tieto skúsenosti prenášal aj do divadla. Divadlo totality, ktorého jedným z cieľov bolo vytváranie nových druhov vizuálneho napätia, chcel dosahovať prostriedkami z moderného života. Dynamiku života pretavoval do mechanických scénografií. Odporúčal používať filmové projekcie, rôznorodé svetelné hry a akcie svetla, optické prístroje, zrkadlové zariadenia a dokonca výťah, auto alebo lietadlo. Jeho prvou

6 PAVIS, P. *Divadelný slovník*. Bratislava: Divadelný ústav, 2004, s. 418 – 419.

7 ELCOTT, N. M. *Rooms of our time: László Moholy-Nagy and the stillbirth of multi-media museums*. [online]. [cit. 29. 10. 2023]. Dostupné na internete: <https://arthistory.columbia.edu/sites/default/files/content/faculty/pdfs/elcott-2011-Rooms-of-Our-Time.pdf>

8 Moholy-Nagy sa narodil ako László Weisz v rodine zmiešaného židovsko-maďarského páru. Svoje nemecké priezvisko si zmenil na maďarské priezvisko jeho strýka. Neskôr si k priezvisku Nagy pridal pseudonym Moholy, podľa mesta, v ktorom vyrastal. [online]. [cit. 7. 11. 2023]. Dostupné na internete: https://www.wikiwand.com/sk/L%C3%A1szl%C3%B3_Moholy-Nagy.

9 BOTAR, O. A. I. *Sensing the Future: Moholy-Nagy, Media and the Arts*. [online]. [cit. 12. 11. 2023]. Dostupné na internete: <https://www.lars-mueller-publishers.com/sensing-future-moholy-nagy-media-and-arts-o>.

10 KOSTELANETZ, R. *The Theatre of Mixed Means: An Introduction to Happenings, Kinetic Environments, and Other Mixed-means Performances*, s. 198.

spoluprácou s Piscatorom v roku 1920 bol už vyššie zmienený *Princ Hagen* od Uptonu Sinclaira, ktorý bol tretou premiérou Proletárskeho divadla. Prvé dejstvo Moholy-Nagy situoval do mýtického kráľovstva a druhé do študentských časov na internáte v New Yorku, kde postava vystupovala už pod menom Steve Hagen. V treťom dejstve je Steve Hagen členom správnej rady v New Yorku a svojimi nákupmi spôsobuje rozruchy a krachy na burze. Vo štvrtom dejstve je Hagen vládcom celej krajiny, neskôr prichádza o majetok, ľud proti nemu povstane zo zbraňou v ruke a nakoniec Hagen mizne v Nibelheime.

Najvýznamnejšou scénografickou realizáciou Moholyho-Nagya po odchode z Bauhausu (1928) bol experiment, ktorý vytvoril v Krollovej opere v Berlíne v roku 1929. Boli to *Hoffmanove poviedky*, kde sa mu podarilo vytvoriť moderné hudobné divadlo – „obrodu operného žánru a jeho vizuálnych vyjadrovacích prostriedkov.“¹¹ Moholy-Nagy rezignoval na akékoľvek romantické alebo historizujúce stvárnenie. Pomocou súčasnej matérie, ktorá sa prejavila napríklad v detských kovových postieľkach, z kovu vyrobených stenách alebo čisto bielych stenách, chcel „testovať“ túto výnimočnú hudbu bez podpory ilustračných scénických prvkov. Divák tak vďaka vizuálnej koncepcii mohol objavovať svet modernej fantastickosti, kde mechanika a kinetika spolu so svetlom dokázali sprostredkovať emócie v tej dobe v divadle neobvyklé.

Celá scéna bola vytvorená z mobilných kovových konštrukcií, ktoré sa odrážali na bielom horizonte a na stenách, čím vytvárali duplikát a umocňovali hĺbku priestoru. Práve tieto svetelné odrazy a ich rôzne nuansy boli nositeľmi rozprávkovosti. Súčasne vytvárali takto zdvojené a zväčšené tieň hercov spolu s filmovými obrazmi akúsi spleť tieňov, mihotavých odleskov, svetelných zábleskov. Na diváka to pôsobilo ako geometrické laboratórium štruktúr meniacich sa v pohybe svetla. Moholy-Nagy tu prakticky zväčšil svoj Svetelne priestorový modulátor a preniesol ho do priestoru. Podarilo sa mu rozpohybovať svetlo, pretože pohyblivé časti scény sa spolu so svojimi tieňmi menili v priamej akcii na javisku. Moholy-Nagy dokázal, že nie je dôležité usporiadanie scénických prvkov, ale proces ich pohybu v priamej akcii. Fotografie, ktoré boli použité v scéne, sa sklápali alebo vyklápali a boli umiestnené v kovových rá-

moch na pravej strane. Táto industriálna a kineticko-konštrukčná scéna bola zmäkčovaná fantasknými kostýmami a prvkami visiacimi vo vzduchu. Vo vzduchu raz visela ruka, inokedy noha, hlava a niekedy dokonca reálna ľudská bytosť. Steel and screens v plnej paráde.

Navonok menej prevratná, ale taktiež významná bola Moholyho scénografia k *Madame Butterfly* od Giacoma Pucciniho z roku 1931.¹² Moholy-Nagy tu taktiež odstránil všetky historizujúce momenty a exotizmy. Japonsko vyobrazil cez prizmu modernej doby. V skeletovitej architektúre kombinoval kovové paravány, drevo a priesvitné materiály. Prístav evokoval montážou čiernobielej fotografie na horizonte, na ktorej sa objavovali rôzne tieň. Tieto tieň vytvárali kontrastné plochy a svetelné zámenky, čím vznikali zaujímavé zmeny atmosféry, niekedy až strašidelné.

Moholy-Nagy opäť pracoval so svetlom kineticky a pomocou neho modeloval celkový priestor od proscénia až po horizont. Prvky scény, ktoré symbolizovali Japonsko, boli zbavené historického detailu a pôsobili najmä skrze tvar. Zároveň tieto architektonické scénické prvky zmäkčovali konštruktivisticky vystavanú scénografiu.

Moholy-Nagy bol majster fotografie. Experimentoval s týmto médium a sriedal rôzne prístupy. Patril k zakladateľom fotografického konceptu „Nové videnie“ (Neues Sehen). Jeho cieľom bolo zobrazovať pomocou fotografie skutočnosť ako konštrukciu. Kompozície svojich fotografií dynamizoval rôznymi zmenami uhlov pohľadu, diagonálnym kompozičným usporiadaním alebo podhľadmi. V mnohých prípadoch vytváral na svojich fotografiách pohyb. Takto narábal s fotografiou aj v *Hoffmanových poviedkach*, kde finálny obraz na horizonte, zložený zo svetla a tieňa, tvorili horizontály a vertikály. V *Madame Butterfly* sa spôsob narábania s fotografickým materiálom približoval skôr fotogramom, ktoré vytváral v umení. Fotogramy boli abstraktné fotografické obrazy, ktoré vznikali nasvietením rôznych predmetov na fotopapieri v zatemnenej miestnosti. Po ich odobratí vznikali na papieri rôzne svetelne jasné tvary.¹³

V divadle s fotografiou už narábal Traugott Müller spolu s Piscatorom o pár rokov skôr. Müller však narábal s prevažne realistickou fotografiou, ktorá dopovedala, komentovala alebo dovzdelávala. Niekedy mala ab-

¹² Tamže, s. 72.

¹³ ŠTOFKO, M. *Od abstrakcie po živé umenie. Slovník pojmov moderného a postmoderného umenia*, s. 82 a 86.

¹¹ Antiexpresionistické Nemecko. In: Scénografi e 2/76, s. 61.

straktno-emočný charakter, napríklad v inscenácii *Hopsa, žijeme!*, kde Müller spolu s Piscatorom použili röntgenový snímok zachytávajúci tlkot srdca. Moholy-Nagy s ňou narábala s výtvarnejším zámerom, čoho výsledkom malo byť vyvolanie emočných pocitov.

V roku 1929 spolupracoval Moholy-Nagy opäť s Piscatorom, ale už v Piscatorovom divadle na Nollendorfskom námestí v Berlíne. Vytvoril scénografu k inscenácii *Kupec Berlínsky* od Waltera Mehringa. Hra sa odohráva v Berlíne počas inflácie v roku 1923 a konfrontuje nás so všetkými vrstvami spoločnosti. Moholy-Nagy konštruktivistickou scénografiou a jej priestorovou hierarchiou určil aj sociálnu hierarchiu postáv. Členovia skupín proletariátu, buržoázie a hornej vrstvy sa pohybovali po troch rôznych vertikálne rozmiestnených platformách. Ulica, byt alebo pekáreň boli tvorené menšími platformami umiestnenými medzi hlavnými platformami. Niektoré z týchto plošín sa pohybovali, iné boli pospájané rebrikmi, aby bol umožnený plynulý prechod hercov stvárňujúcich postavy. Scéna mala svojou pohyblivosťou pripomínať pulzujúce a dynamicky sa rozvíjajúce mesto alebo mestskú pohybujúcu sa štruktúru, vrátane hektického spôsobu života vtedajšieho Berlína.

Svetelné aparáty osvetľovali rôzne stanoviská scény a hercov tak, že vytvárali ohromujúce a zväčšujúce sa tiene, čím umocňovali tragickú, tragikomickú, grotesknú a pod. povahu jednotlivých výstupov inscenácie. Súčasťou scénografie boli aj projekčné plochy určené na premietanie filmového obrazu. Tieto filmové obrazy mali umocniť pulzujúci život mesta, ale tiež v súčinnosti s vyššie zmieňovanými pohyblivými platformami sa čo najviac priblížiť filmovému zážitku. Filmový zážitok mal byť vytvorený častými zmenami uhlov pohľadov na hrajúcich aktérov. Tempo života a časté zmeny uhlov pohľadov boli podporované využitím točne, rôznymi výťahmi, dopravnými pásmi a rampami.¹⁴

Označenie „steel and screens“, teda „ocel a obrazovky“, tu bolo dokonale naplnené. Ak odhliadneme od množstva ocele, z ktorej táto scéna (a prakticky všetky Moholy-Nagyove scény) pozostávali, ostanú nám obrazovky. Obrazovky alebo projekčné plochy, alebo filmové obrazy, predstavil Moholy-Nagy takmer vo všetkých podobách a variantách. Mobilné

¹⁴ KEKESI, Á. *Performing Agitation. László Moholy-Nagy and the 1924. Special Issue of MA (Today) on Music and Theater*, s. 97 – 99. [online]. [cit. 10. 11. 2023]. Dostupné na internete: <http://real.mtak.hu/147001/1/Theatron-2021.4.10-KekesiKun.pdf>.

svetlo malo v jeho scénografiách úlohu aktívneho hráča v zmysle vytvárania rôznych emočných a priestorových napätí. Svoj svetelne priestorový modulátor, ktorý bol z ocele a pohybom generoval obrázky, aplikoval v divadle v plnej miere.

Tak ako Piscator vytvoril v divadle abecedu používania filmového obrazu, tak Moholy-Nagy vytvoril abecedu používania svetla, či už kinetického, mobilného, projekčného, alebo emočného. Určite sa mu nie všetko podarilo vytvoriť podľa ideálnych rovníc, ale mal snahu vytvoriť svetlom a projekciou vizuálny priestorový pocit – akýsi Matrix – alebo to, čomu dnes hovoríme virtuálny priestor plôch, línií, prechodov a mihotu. Preto je potrebné pri opisoch dejín scénografie dvadsiaty rokov 20. storočia a rozpravách o začleňovaní nových médií do divadla (v Moholy-Nagyovom prípade do opery) postaviť jeho prácu (a tiež jej prínos) na rovnakú kvalitatívnu úroveň, na akú stavíme divadelnú tvorbu Erwina Piscatora.

Na výsledky Moholy-Nagyovej práce so svetlom a svetelnou scénografiou neskôr nadväzovali viacerí významní scénografi a divadelní tvorcovia. Jedným z nich je československý scénograf Josef Svoboda, ktorý experimentoval so svetlom a formuloval psychoplastický priestor, ktorý pozostáva z mobilného svetla, pohyblivých hmôt a štruktúr. Aj Robert Wilson vo svojej tvorbe nadväzuje na výsledky avantgardných snáh. No, netreba zabúdať, že celé to začal László Moholy-Nagy.

SUMMARY

“Steel and Screens”

The study deals with the departure from the expressionist scenography of Emil Pirchan and Ludwig Sievert, which emerged from the concept of “New Materiality”, using the examples of László Moholy Nagy’s and Traugott Müller’s scenographies.

LITERATÚRA

AVALANCHES 1990-95. Zborník spoločnosti pre nekonvenčnú hudbu. (Ed. Michal Murin). Bratislava : SNEH – Spoločnosť pre nekonvenčnú hudbu, 1995. 216 s. ISBN 80-967206-4-3.

BOTAR, Oliver, A. I. *Sensing the Future: Moholy-Nagy, Media and the Arts*. Zürich : Lars Müller Publishing, 2014. 192 s. ISBN 978-3-03778-433-4.

ELCOTT, Noam M. Rooms of our time: László Moholy-Nagy and the stillbirth of multi-media museums. In *Screen/Space*. (Ed. Tamara Trodd). Manchester : Manchester University Press, 2011, s. 25 – 52.

KÉKESI-KUN, Árpád. Performing Agitation. László Moholy-Nagy and the 1924 Special Issue of MA (Today) on Music and Theater. In *THEATRON*, 2021, roč. 15, č. 4, s. 95 – 109. ISSN 1418-9941.

KOSTELANETZ, Richard. *The Theatre of Mixed Means: An Introduction to Happenings, Kinetic Environments, and Other Mixed-means Performances*. New York : Pitman Publishing, 1968. 311 s.

MCCREADY, Geoffrey-Eroe. *The stage designs of Traugott Müller in relation to the political theatre of Erwin Piscator and the Weimar Republic*. California : Stanford University ProQuest Dissertations Publishing, 1994, s. 177 – s. 220.

PAVIS, Patrice. *Divadelný slovník*. Bratislava : Divadelný ústav, 2004. 542 s. ISBN 80-88987-24-5

Scénografie 2/76. Praha : Divadelní ústav, 1976. 108 s.

ŠTOFKO, Miloš. *Od abstrakcie po živé umenie. Slovník pojmov modreného a postmoderného umenia*. Bratislava : Slovart, 2007. 311 s. ISBN 978-80-8085-108-8.

The Routledge Companion to Scenography. (Ed. Arnold Aronson). London : Routledge, 2017. 602 s. ISBN 9781138917804.

KONTAKT

Mgr. art. Jaroslav Daubrava, ArtD.
Akadémia umení v Banskej Bystrici,
Katedra divadelnej dramaturgie, réžie a teatrologie FDU AU
Horná 95, 974 01 Banská Bystrica, Slovakia
e-mail: jaroslav.daubrava@aku.sk