

Scénografia ako inscenačná zložka

Peter Gonda. 1.bc, Réžia/Dramaturgia @ KALD

Pred časom som sa pohadal s kamaratom Jonasom o povahe experimentalnej hudby. Jonas studuje sonologiu na holandskom kralovskom konzervatoriu v Haagu, kde je obklopený skladateľmi a programátormi venujúcimi sa tvorbe elektronickej hudby a kompozície. Zastával názor, že najväčšie hudobné prelomy sa vždy udiali na pódii Akadémie, a že práve v tejto sfere sa súčasna experimentálna hudba posuva najviac vpred.

Moj názor bol opačný. Namietal som, že Akademičná tvorba nemá stavu, a že pre mňa je oveľa väčším experimentom taká hudba, akú s osúchanou balalajkou zahra britská hudobníčka Micachu pred berlínskym letiskom Tempelhof. Nemal som v úmysle hanobiť úroveň jeho školy. Islo mi skor o niečo iné. Celý termín “experimentálna hudba” je už celé desaťročie veľmi podozrivý.

Jonas chápe experimentálnu hudbu ako sústredene, takmer až výskumné úsilie o vývoj nových techník a postupov pri tvorbe. Akákoľvek technická vymoženosť, zdokonaľujúca podstatu zvuku sa tu pokladá za pokrok. Pre mňa je situácia kusok odlišná: nejde mi ani tak o technické zvládnutie materiálu, ale skor o to, či hudobník dokáže priniesť niečo vnútorné bohaté, kludné aj tak, že bucha drevenými palicami na plastové vedro. Kritériom úspechu pre mňa nie je zvládnutie nejakej technológie, ale skor jej zmysluplné použitie. Ak píšem že akademičné kompozície nemajú stavu, je to pretože mám pocit, že takáto hudba je silne orientovaná práve na techniku a niečo čo nazývam ohem, alebo duša, ostáva opomínané.

Tuto debatu spomínam pretože mi pripomenula inú debatu, ktorú sme viedli pred pár mesiacmi. Jonas sa ma pýtal, prečo som radšej nesiel na školu, v ktorej by som pokračoval v mojej takmer už desaťročnej tvorbe na poli nových médií. Odpovedal som mu, že nové médiá ako žánr pokladám za tematicky prázdne. Po istom čase som nadobudol pocit, že najväčší doraz na umeleckú činnosť v tejto sfere sa kladie na úspešné zvládnutie technológií. Obsahová alebo tematická stránka diela ostáva zabudnutá alebo potlačaná.

Nové médiá ako žánr sú ešte stále z veľkej časti dominované technicky zdatnými ľuďmi, ktorí väčšinu energie pri tvorbe premenia na ovládnutie nejakej konkrétnej technológie. Tvorcovia ktorí pracujú s metaforou a poetickosťou na tematickej úrovni diela, nevedia programovať, ba vlastne sú to totalní pocitacovní analfabeti. Ich tvorba by možno dokázala preniknúť pod povrch a pohybovať sa v metaforickej alebo asociatívnej rovine, ale technológiám nerozumejú a nevedia ich použiť.

Situácia je neutrálna. Najviac to cítim na lokálnych umeleckých školách. Neraz som bol svedkom toho že študenti z odborov intermedii, multimedii, supermedii alebo nových médií, ktoré sa za posledné roky vynorili na umeleckých vysokých školách si nevedeli poradiť s najzákladnejšími problémami súvisiacimi s pocitacovními alebo technológiami. Výsledkom je, že v ich tvorbe sú technológie použité samoučelne a laicky, nalepené na koncept alebo ideu, bez toho aby ich hlbšie spracovali. Tvorba technokratov (či už z týchto odborov, alebo samoučkov), je na druhej strane absolútne zameraná na čo najrychlejšie zvládnutie nových technológií. Poetika ustúpila rýchlosti, hĺbka diela snahe o senzáciosť.

Problém je tu samozrejme v tom, že v tejto domene sa musí kreativita rozvíjať inými spôsobmi ako kreslením uhľíkových portretov v ateliéroch. Uhľík je potrebné nahradiť klavesnicou, myskou, pajkovackou a multimetrom. Technológie sú len ďalší nástroj, surový materiál, ktorého ovládnutie je len medzistupienkom na ceste ku formovaniu umeleckého diela. Ostatné, tak to bolo vždy. Najväčšou

renesancnych maliarov si necenime kvoli ich dokonale zvladnutej technike perspektivy. Jej ovladnutie sa pre nich stalo len prostriedkom tvoriveho vyjadrenia, nie jeho cieľom.

Vzniknutu situáciu sa snazia riešiť medziodborové iniciatívy a programy. V posledných rokoch sa na západe vynorili študijné odbory nazívané Artscience, ktoré sa snazia študentov vychovávať v interdisciplinárnom prostredí v ktorom sa vedecky výskum navzájom oplodňuje s umeleckou tvorbou. V Čechách vznikol Inštitút Intermedii ako okamžitá zaplata, poskytujúca umelcom technologicky zdatných odborníkov z technických škôl. Multiodborové a interdisciplinárne tímy tvorcov a výskumníkov sú často úspešne práve vďaka schopnosti spoločne nazerať na riešený problém z množstva diametrálne odlišných hľadísk. Obávam sa ale, že pokiaľ tvorcovia nebudú rozumieť a ovládať materiál s ktorým pracujú, nepomôže im ani geek z matfyzu alebo CVUT.

Divadlo v týchto končinách už tradične zaostáva za realitou, niekedy aj o pár dekád. Čo sa týka 'informačnej spoločnosti' stáť aby režisér provokatívne tematizoval prostredie internetových diskusií, aby sa jeho dielo pokladalo za progresívne. Rovnako to býva aj s použitím projekcie, technológii motion capture, motion trackingu, atď. Len málokedy sa stane že sú použité tak, aby tvorili organický celok so zvyškom predstavenia.

Bratislavský divadelný subor PAT (Permanent Alternative Theatre) je jednou z mála výnimiek. Pri koncepcii jeho predstavení už od začiatku nadobúdajú technológie významovú rolu. V inscenácii hry Hamletmachine Heinaera Muellera sa Slavka Daubnerová, jediná herečka suboru, ocitá v malinkej kabínke na ktorej steny sa zo štyroch strán premietajú živé alebo loopované video zo štyroch kamier stojacich v rohoch hracieho priestoru. Monologická forma predstavenia je silne rytmizovaná a zvuk je v synchronnom vzťahu s videom. Kamery snímajú Slavku a jej obraz premietajú na budku v ktorej stojí. Pomocou vytahovania alebo spustania zácluzí herečka splyva z premietanou identitou, a prepína sa medzi rolami Ofélie, Hamleta a medzi vlastnou (ne)hranou osobnosťou. Predstavenie je tu syntetickou asemblážou vizuálnej, pohybovej a hlasovej časti. Technologická náročnosť riešenia spustania videa zo štyroch kamier alebo priamo z počítača je v úzadí a do popredia vystupuje len jeho funkcia.

Dalšou hrou na ktorej som spolupracoval s divadlom PAT je dokumentárna monodráma o prvej režiserke slovenského divadla, manželke Gustava Husáka – Magde Husakovej Lokvencovej. Dokumentárna monodráma v tomto zmysle znamenala interakciu Slavky Daubnerovej s historickým materiálom, ktorý sa PATu podarilo vyhrabať v televíznych, divadelných alebo súkromných archívoch.

Magda sa v hre prepína medzi viacerými rolami – jednáko je tu manželkou priameho účastníka protifasistického povstania, ktorý bol za Tisovej Prvej Slovenskej Republiky aktívnym členom komunistického strany a periodicky trávil čas vo väzení. Rovnako je Magda manželkou padlého politika, ktorý bol odstránený počas politických čistiek v 50tych rokoch. Magda je tiež emancipovaná žena, prvá slovenská profesionálna režiserka v čisto mužskom budovateľskom svete, a je tiež bývalou manželkou normalizačného prezidenta Československej republiky. Jej javiskové akcie sa teda prepínajú medzi týmito rolami – buď pohybovo hra jednu z rolí proti pozadiu obrazového alebo zvukového historického materiálu, buď sledujeme jej ruky, ktoré na písacom stroji vyklepávajú ponizujúce listy, ktoré píše politickým funkcionárom a bývalým priateľom v nudzi 50tych rokov, alebo vystupuje pred televíznou kamerou, ktorá je premietaná na javisko, alebo sledujeme ako sa bezvýsledne snaží zlepiti rozbity tanier.

Video, obraz a zvuk v tomto predstavení hrajú zásadnú rolu, bez nich by herečka postava Slavky Daubnerovej postrádala kontext, ktorý ju zasadzujú do dobových a životných situácií. Živé video je tu tiež použité ako významová zložka – v scéne kde Magda lepí rozbity tanier pociťujeme znenie jej súkromných listov priateľom, kde sa vyznáva z bolesti a poníženia, ktoré zazíva ako manželka uväzneného a muceného

Husaka. V scene s televíznou kamerou zase vidíme jej profesionálnu personu, projekciu, ktorú premieta do vonkajšieho sveta ako mimikry, masku a zároveň stit.

Inscenácie divadla PAT používajú technológie ako prostriedok vyjadrenia, nie ako cieľ. Viem si predstaviť aj opacný prístup – radikálne pretechnologizovanie divadla, odstránenie herca, živého hlasu alebo pohybu, hociakej iluzivnosti v prospech automatických mechanizmov virtuálnych identít, sieťových protokolov alebo algoritmov, ktoré zastupia človeka ako herca na javisku. Divadlo strojov pre stroje, ktorými sme sa stali, alebo divadlo strojov pre stroje, ktoré tu po nás ostali. Inštalácia v prázdnej pustatine po zániku ľudstva, vysielajúca významy do vesmíru, interagujúca na atomarnej úrovni s hviezdami alebo magnetickými poliami. Elektromagnetické žiarenie. Vesmír ktorý hľadá sám na seba.

Jedna z prvých veľkých autorít na poli výskumu a vývoja umelej inteligencie bol Joseph Weizenbaum. V priebehu 60tych rokov vyvinul prvého chatbota na svete zvaného ELIZU. V tých časoch sa technológie začali prvýkrát fetišizovať. Može za to objava atómovej bomby, studená vojna, ale aj Technokratické hnutie ranných 30tych rokov v Amerike, prípadne predstava vedeckého socializmu. ELIZA – určená primárne ako demonstrácia toho že ranne NLP (Natural Language Processing - Spracovanie prirodzeného jazyka) algoritmy nemožu rozumieť prirodzenej reči sa veľmi rýchlo stala ospevovaná ako počítačový terapeut, schopný naraz liečiť desiatky pacientov cez obrazovku.

Joseph Weizenbaum sa v knižke *Mytus Počítace*, vydanéj v roku 2002 Nadáciou Dagmar a Václava Havlových zaoberal práve touto dezinterpretáciou jeho výskumu. Problém, ktorý identifikoval nazval utilitarizáciou vedy – snaha premeniť vedeckú činnosť na projektovo orientovanú aktivitu závisiacu na financiách korporácii alebo štátov, ktorej cieľom je vyvíjať nové produkty. Abstraktne odvetvia vedy ako je teoretická fyzika alebo matematika v tomto ponímaní strácajú zmysel – prípadne sa musia podriadiť konkrétnemu výskumnému cieľu.

Weizenbaumova vycitka v mnohom pripomína súčasnu situáciu. Predmetom novo/multi/inter/medialnej tvorby prestáva byť výpoveď reflektujúca svet, ale čo najrychlejšie osvojenie si konkrétnych technológií. Okamžitosť a “novelty” (novosť) sa stali dôležitými hodnotami v drasticky sa zrýchľujúcom svete informacyjnych technológií. Skrže ne presiakli aj do umeleckej tvorby. Myslím si, že akási pomalosť divadla, jeho mnohvrstevnatosť a orientácia do hĺbky a nie na povrch sú veľmi podstatné. Alain Badiou, francúzsky filozof a teoretik, vo svojej reči o jeho 15 Tézach o súčasnom umení (*Fifteen Theses on Contemporary Art, Thèses sur l'art contemporain*) vyslovil stanovisko, ktoré si myslím že je relevantné:

“..dnes je umelecká tvorba súčasťou ľudskej emancipácie. Nie je to ornament, dekorácia.. Otázka umenia je centrálnou otázkou, pretože si musíme vytvoriť nový rozumný vzťah so svetom. V skutočnosti by bol, bez umenia a bez umeleckej tvorby, triumf nanutenej univerzality penazi a moci skutočnou možnosťou .. otázka umenia je dnes otázkou politickej emancipácie – v umení je niečo politického. Nie je to otázka politickej orientácie umenia, to je otázka včerajská, dnes je to otázka sama o sebe. Pretože umenie je ožajstnou možnosťou vytvoriť niečo nové oproti abstraktnej univerzálnosti ktorú predstavuje globalizácia..”

Badiou svojich 15 Tez zakončuje požiadavkou, aby sme nepodľahli nutnosti komunikácie, ktorej mantinely sú totálne determinované spoločnosťou. Ba naopak (evokujúc Wittgensteinov Traktat) - radšej mlčať, ako z množovať existujúce formy. Otázkou umenia je hľadať trhliny v realite, ktorými presvitajú nové možnosti. Nove nech sa teda nestávajú okamžitým, ale radšej organickým zrasteným.