



Rozhovor s performerkou Cristinou Maldonado
Text: Jakub Liška

Zkoušení projektu *Insider: Odkrývání reality*, který měl premiéru v Terénu na podzim minulého roku, se vymykalo z běžné hierarchie, která většinou v rámci divadelní práce panuje. V divadle se od režiséra standardně očekává, že bude dominantním autorem inscenace, která je však ze své podstaty dílem kolektivním. Vedoucí tvůrčího týmu projektu *Insider* Cristina Maldonado však chápe jako partnera každého, kdo se v rámci procesu tvorby ocitne. Pro Maldonado není důležité vymyslet, navrhnout a uskutečnit produkt, ale vytvářet prostor tvorby pro sebe i pro druhé. Z prostoru zkoušení vyrůstá prostor performance, který si zachovává stejný charakter. Performance je pozváním k tvorbě, ke hře, k narušování vlastních stereotypů i k objevování neznáma.



Zkoušení performance *Insider: Odkrývání reality*, Terén
Foto: Barbora Doležalová

Jaké jsou kořeny tvého tvůrčího působení a co tě inspiruje?

Původně jsem působila v Latinské Americe jako tanečnice a choreografka. Pracovala jsem s technikami moderní dance a postmoderní dance. Postupně jsem se začala zabývat fyzickým divadlem a divadlem objektů, později jsem se zaměřila na instalace a videoperformance.

Často mě inspiruje výtvarné umění. Na začátku tisíciletí to byl malíř Francis Bacon. Neinspiroval mne přímo svými malbami, ale spíše způsobem, jakým přemýšlel o kreativním procesu. Jeho pojetí malby zasahující nervový systém kombinovalo náhodu (házení barvy na plátno) a kontrolu, která spočívala v rozhodnutí, nebo ještě lépe v umožnění nechat malbu rozhodnout, kam do chaotické spontánní kompozice přidat hyperrealistické fragmenty těla, zubu či ucha. Bacon si uvědomoval úlohu svého těla v celém tvůrčím procesu, a tak byl výsledek nejen vizuální, ale i velmi viscerální, útrobní. Přemýšlel o těle nejen jako o materiálu k zobrazení, ale také jako o svém intuitivním nástroji, který skrze malbu samotnou expanduje.

Vliv na mou práci měla také ruská skupina Engineering theatre Akhe. Spolupracovala jsem s nimi v Mexiku a oni mě pak následně pozvali, abych s nimi pracovala v Praze na Pražském Quadrienále. Akhe ve svých výrazně vizuálních a mechanických performancích rozpočívají gigantická rezavá zařízení. Díky nim jsem porozuměla kráse viditelného backstage, tedy přístupu, všechny triky a efekty jsou odhaleny a divák vidí, jak jsou prováděny. Tento přístup později ovlivnil mé živé intervence do promítaných filmů.

Také mne ovlivnil videoart 70. let. Viděla jsem hodně věcí, ale nejspíš to začalo s Vitem Acconcim, Joan Jonas a Guyem Sherwinem. Videoartem jsem se inspirovala v používání těla k vytváření live-action koláží.

Mou práci posledních pěti let definuje zapojování projektorů a kamer do složitých kombinací uzavřených smyček. Výsledkem jsou intervence do filmů s názvem *What She Does*, performance *Stereopresence* a vizuální instalace pro jednu osobu *Interruptor*.

A co tě přivedlo k projektu *Insider*, který jsi připravila společně s Terémem?

Insider představuje část z delší řady projektů, která začala v roce 2013 a která se jmenuje *The Stranger Gets a Gift*. Jedná se o performance pro jednoho diváka, které pracují se zmatením divákovy vnímání a vůbec jeho smyslu pro realitu. Poslední z nich s názvem *Interruptor* byla živá videoinstalace. Divák se nacházel v místnosti sám a performer byl přítomný jen virtuálně. Divák s ním však mohl navázat vizuální konverzaci. Pro většinu lidí byl výrazný moment, kdy videoprojekce performerových rukou zdánlivě pasovala na ruce diváka. Jako kdyby performerova ruka obsadila tu divákovu. Šlo o druh spojení, které se sice odehrálo pouze virtuálně, ale spustilo různé druhy pocitů a fyziologických odpovědí. Projekt *Insider* přirozeně pokračuje v tomto výzkumu destabilizace našeho smyslu pro realitu a rozpracovává téma juxtapozice, obsazení diváka performerem a naopak. Experimentuje s naším vztahem k vlastnímu tělu.

Takže projekt *The Stranger Gets a Gift* je stále aktivní?

Ano, stále primárně tvořím performance pro jednoho diváka. Spolupracuji při tom s různými umělci. V současné době se zabývám „jinou modalitou“, která v běžném životě nastává při setkání s cizincem. Z těchto setkání pak také odvozuji dramaturgii svých dalších projektů.

Zdá se mi, že téma cizince je pro tvou práci velmi důležité.

Jsem jím posedlá. Přítomnost cizince umožňuje velmi plodné sebeuvědomění. I když víš o tom druhém jen velmi málo nebo třeba vůbec nic, jsou mezi vámi možné výměny, které mají smysl. V mých performancích mají výměny existenciální kvalitu. Existuje jakýsi „lidský materiál“, který je připraven se při setkání dvou lidí aktivovat, a sice bez ohledu na to, jestli patří do stejných kontextů a kultur. Nevím přesně, jak tato aktivace funguje nebo čím je umožněna, ale ráda zjišťuji, jak ji vyvolat. Samozřejmě vždycky záleží na tom, jaké zájmy má host, který vstupuje do prostoru, jenž jsme mu nabídli.

Zmínila jsi „lidský materiál“. Co tím myslíš? Humanitu, nějakou vnitřní lidskou kvalitu?

Jedná se o konkrétní věci. Například vnímání prostoru, jenž v této chvíli sdílíme,



nebo vnímání času ubíhajícího „během“ našich interakcí či „skrze“ naše interakce. Jako „lidský materiál“ chápu primárně tyto vjemové informace. Ale „lidský materiál“ mohou být i osobní věci, jako jsou vzpomínky, asociace, emoce nebo sebeuvědomění. Divák je v mých performancích neustále vystaven nutnosti rozhodování a zaujímání postoje. „Jaký mám vztah k tomuhle?“, „Jak moc chci dát a vzít?“, „Jak moc osobní informace chci o sobě odhalit?“. Někteří lidé pak při mých performancích nepřemýšlejí ani tolik o sobě, ale soustředí se spíše na okamžitý smyslový zážitek. Mé performance jsou prostorem, kde můžeš být se sebou, ale existují pouze proto, že jsi potkal jinou lidskou bytost, která tě zrcadlí.

Dalo by se tak parafrázovat klasické liberální přísloví: Cizinec je někdo, jehož příběh jsi neslyšel.

Dodala bych, že cizinec je také někdo, kdo ti ukazuje něco z tebe, co jsi sám neviděl. Projekt *Insider* nepředstírá, že díky virtuální realitě vytváří empatii mezi lidmi nebo že by diváka umisťoval do kůže někoho jiného. Jestli něco, tak podporuje empatii k sobě samotnému a přítomnost druhých bytostí využívá jako most k sebeuvědomování. Myslím, že všichni čelíme otázce, co to znamená být cizinec nebo být mezi cizinci. Pro mě je to nepřetržitě téma, protože jsem vyrostla v kultuře odlišné od té, v níž nyní žiji. Ale pociťuji to, i když se vracím zpátky do Mexika. Existuje myšlenka, že druhý se od nás liší, že má jiný příběh než my, a z ní vyplývá domněnka, že odlišnost nezbytně mezi námi vytváří distanc. Mně naopak připadá zajímavé uvažovat o tom, jak cizinec a odlišnost, kterou může přinášet, můj svět svou přítomností tvaruje.

Projekt *Insider* se tedy zaměřuje na proměnu běžného modu vnímání.

I to je mé opakující se téma. Někteří tomu říkají „zmatení mysli“, já tomu říkám „znejišťování smyslů“. Mým cílem je destabilizovat hegemonii „vědění“ a víry, že máme přístup ke stabilní pravdě. Proto je pro mne důležitá dezorientace, neboť ruší samotný základ našeho běžného pocitu jistoty. Třeba na binaurální nahrávky použité v jiném mém projektu pro jednoho diváka *Reminiscencia* reaguje celé tělo. Reaguješ, jako kdyby byl někdo blízko tebe, i když ve skutečnosti tam nikdo není.

Někteří lidé by řekli: věci jsou, tak jak jsou.

Nedůvěřovat tomu, co známe, je způsob, jak si uvědomit komplexnost reality. Ve své pozitivní formě to znamená, že jsme nakloněni vidět potenciál aktuální situace. Naproti tomu brát něco jako dané nás zaslepuje vůči tomu, co by to mohlo být. Nemyslím si ale, že fixovaný pohled na svět je vždycky špatný a že nestabilita je vždycky dobrá. Můj přístup znejišťování smyslů prostě vychází z mé povahy. Být napojena na svět a být na živu pro mě znamená být plná zmatení a nejistoty. Zvykla jsem si na to už jako malá a nemyslím si, že bych mohla fungovat úplně jinak. Zmatenost s sebou nese spoustu úzkosti, odporu a strachu, ale já v ní také vidím jistý druh krásy. Když jsi vystaven něčemu, o čem nevíš, jak to funguje, nebo když nevíš, jak to kontrolovat, může to být velmi stresující. Ale v tvé nejistotě je i potenciál. Velmi se „zpřítomníš“ a ožiješ, protože se prostě musíš zorientovat. A v tomto stavu akutní přítomnosti pak náhle najdeš něco, co je úplně mimo tvůj slovník, mimo tvou zkušenost. Pro mě je důležité vytvářet takový prostor, kde si můžeme uvědomit, že jsme k přežití vybaveni nejistotou a ta že se časem vyplatí.

A proč jsi jako médium pro svůj projekt zvolila virtuální realitu?

Virtuální realita, stejně jako binaurální nahrávky velmi efektivně znejišťují smysly. Volba použít VR se udála před sedmi lety, kdy ještě toto zařízení nebylo tak populární. Stalo se to kvůli malému přístroji Cinemizer, který jsem našla na černém trhu v Mexiku. Myslím, že jsi ho nikdy neviděl. (*Cristina přináší sluneční brýle s malými televizorky uvnitř. Na pravé straně je nápis „Made in China“.*) Prostě jsem ho koupila, protože byl levný a protože vypadal jako věc ze sci-fi. Mé první pokusy s tímto VR přístrojem byly dost primitivní. Natáčela jsem na malý iPod přilepený lepicí páskou na čele, abych simulovala perspektivu z první osoby. Pak jsem iPod zapojila přímo do Cinemizeru a spustila. V prvním testovacím filmu jdu do koupelny, umyju si ruce, podívám se do zrcadla a jdu si zpátky sednout. Sama jsem to nejprve natočila a pak jsem se to pokusila podle obrazu v Cinemizeru zopakovat (přičemž jsem při sobě měla někoho, kdo na mě dával pozor). Mé tělo na tento pokus reagovalo velmi zvláště. Byla jsem prakticky bezbranná a slepá ve fyzickém světě, ale

zároveň jsem viděla, co se odehrává, díky videu. Na tomto zdvojení reality bylo něco záhadného a ona zvláštní reakce mého těla mě donutila se do projektu pustit – tělesná koordinace cizosti.

Takže to byl právě silný tělesný pocit, který na začátku projektu přinesl první otázky?

Ano. Neexistovala žádná idea, obsah projektu nebo jeho scénář. Výzkum začal otázkou: „Co se ti děje, když si nasadíš brýle a propojíš se se systémem?“ A později: „Co se děje tvému vnímání, když jsi ve zdvojené realitě?“ a pak „Co se stane, když ‚si oblékneš‘ realitu někoho jiného?“ (Když následuješ něčí akci viděnou na videu?) VR totiž vnucují očividný obsah „stávání se druhým člověkem“ a zdánlivě nabízejí schopnost zažívat situace náležející někomu druhému, což je dlouhodobá touha imaginace sci-fi. S Fernandou Eugenio, která je naší antropologickou konzultantkou, jsme si myslely, že by se projekt *Insider* mohl stát sérií etnografií sebe sama spojenou s dotekem. V ní by si každý performer mohl vybrat materiály a objekty, s nimiž by zacházel po svém, a následně by jeho nafilmované akce využil divák, který by si jednotlivé způsoby vztahování se k materiálu „oblékl“. Se změnou videa by pak zažíval i změnu perspektivy mezi jednotlivými lidmi. Ale když jsme tyto pokusy natočily, nebylo možné na jejich základě říci „teď se dostávám do světa někoho druhého“. Člověk se prostě dívá na akce někoho jiného z jeho vizuální perspektivy a může je zkoušet následovat. Vcítění se do druhého může proběhnout uměle, když člověk použije svou imaginaci. A já cítila, že tato imaginace je hlavně vedena myšlenkou empatie, respektive falešného smyslu pro empatii.

Myslíš tedy, že VR není jen nějaký druh simulace?

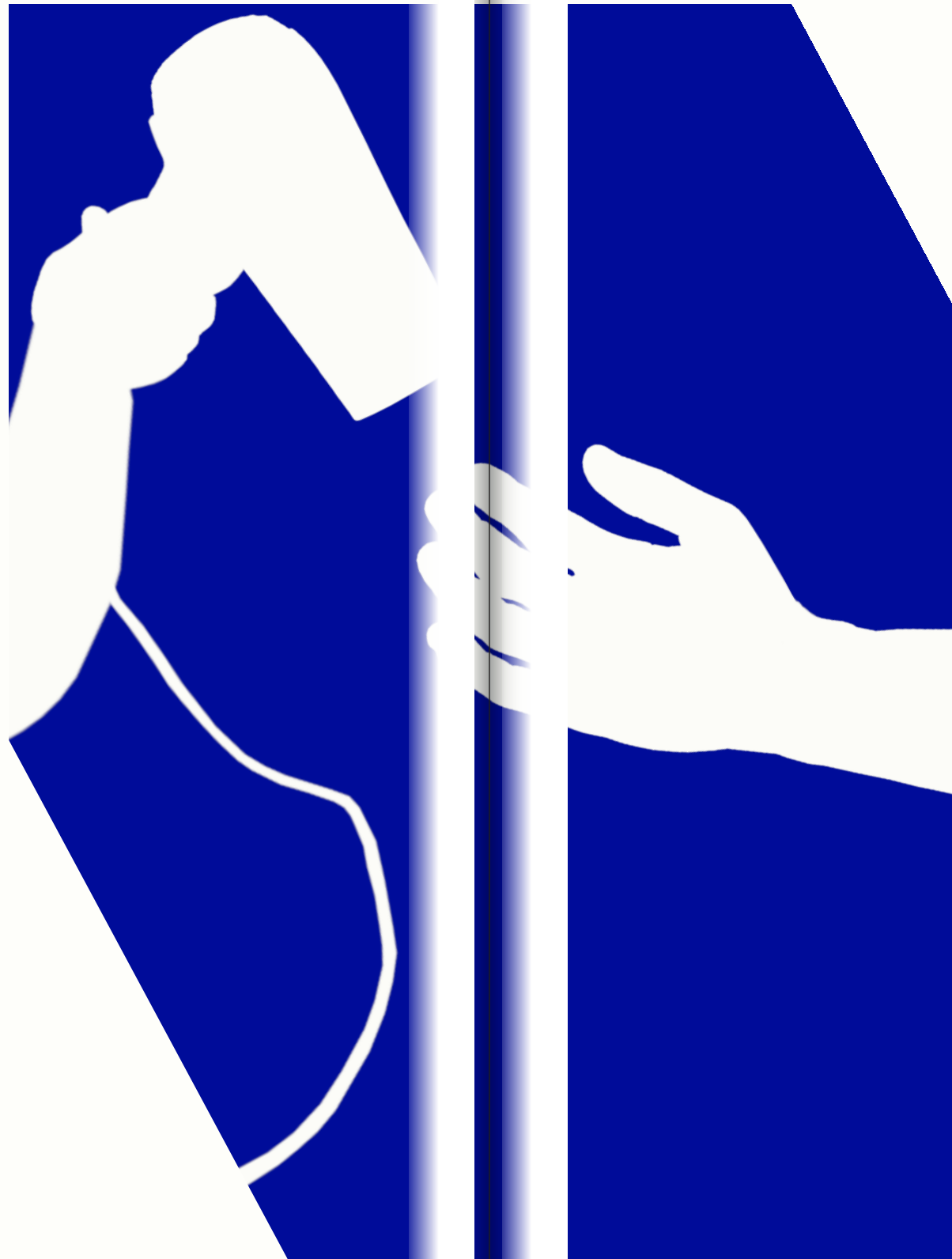
Podstatou VR je samozřejmě simulace, ale s ní se pojí jistá morální očekávání, například vzájemné porozumění skrze „ztělesnění“ zkušenosti druhého člověka. S tímto principem se pracuje často. Třeba skupina BeAnotherLab vytvořila projekty, jako je *The Machine to be Another* nebo *Library of Ourselves*. Lze říci, že tě k takovému druhu projektu vede sama VR, ale já s těmito projekty naprosto nesouhlasím. Nerozumím tomu, jaký by mohlo mít smysl

promítat lidem neschopným pohybu videa, v nichž jim VR zprostředkuje nohy tanečnicka a pocit tance a chůze, zatímco je v tu samou chvíli při vnímání videa někdo vozí po prostoru. Proč hrát hru na navracení něčeho, co chybí či bylo ztraceno? Proč raději neprozkoumávat to, co tu je nebo co zbylo? Proč nezkoumat jiný způsob existence? V tomto typu projektu, jako jsou ty od BeAnotherLab, tě VR přenáší do nějakého fantastického světa a odvádí pozornost od tvé vlastní reality. Podobným příkladem využití VR je ztělesňování rukou imigranta, zatímco divák poslouchá příběh jeho cesty. Budu k němu snad mít větší sympatii či empatii, než kdybych jeho příběh slyšela v rádiu anebo přímo od něj? A podobně se mi jeví i projekt *Body Swap*, který vám dá tělo muže, když jste žena, a naopak.

Na první pohled jsou tyto projekty zajímavé a jistě dovedou vyvolat i fyzický efekt, který v člověku zanechá nějaký dojem, ale mluvit o nich jako o způsobech, jak nás přivádět blíž k sobě a jak lépe porozumět jeden druhému, je podle mého názoru extrémně domýšlivé. Nemyslím si, že tělesné dojmy, které vyvolávají, vedou k empatii. Po třech letech vlastního výzkumu VR jsem totiž sama došla k tomu, že myšlenka výměny etnografií různých „já“ je umělá a zavádějící. Nezaměřuje se na druhého člověka, ale jen předvádí, jací jsme dobří lidé, protože se snažíme porozumět druhým. Jako kdyby to bylo tak snadné!

Věřím, že VR může jít i za pouhou simulaci. VR simuluje, že jsi někde jinde nebo někým jiným, což jednoduše znamená, že nahrazuje jednu realitu jinou (mé tělo či mou zkušenost tělem či zkušeností někoho jiného). Na VR se ale také lze podívat z jiného úhlu pohledu. Pokud se nechceš odpojit od své reality a přestat být tím, kým jsi, VR ti umožní zapojit se do reality paralelní. Tu lze chápat jako mix dvou realit. Tvoří jej na jedné straně různé stupně zapojení do reality virtuální, na druhé straně různé stupně zapojení do reality fyzické. Mohu zůstat tím, kým jsem, a tam, kde jsem, a zároveň být někým jiným a někde jinde. K tomuto poznání jsme došli v našem týmu letos, po experimentech s VR a po překonání myšlenky simulace jako prvního konceptuálního přístupu k tomuto nástroji.

Letos jsem začala spolupracovat se skvělým kreativním týmem, v němž jsme studovaly práci fenomenologa Matthewa



Ratcliffa a speciálně jeho úžasnou esej *Empathy Without Simulation*. V ní dokládá, proč se člověk nemůže do druhého jen tak vcítit. Empatie se podle Ratcliffa vytváří skrze interakci mezi dvěma lidmi, kteří jsou vzájemně ochotní se jeden druhému otevřít a zároveň akceptovat, že jeden druhému nikdy plně neporozumí. Ratcliffovo pojetí empatie mi pomohlo změnit zaměření konceptu výzkumu. Ideu simulace a empatie jsme opustily a soustředily jsme se na prozkoumávání tenzí, které vyvstávají, když se objeví kontradikce mezi pohledem a dotekem. A VR je optimální nástroj na matení smyslu tímto způsobem. Zjistily jsme, že centrem této zkušenosti není „stávání se někým jiným“, ale neustálá sebeuvědomování, že nejsem tím druhým. Což mi připadá velmi zajímavé. Člověk je tak neustále konfrontován s nutností se rozhodnout, jestli chce něco zažívat z vlastní perspektivy, nebo jestli chce následovat někoho druhého. Ovšem ne proto, aby se do něj vcítit, ale jen proto, aby našel rozdíl mezi sebou a tím druhým.

Jednou z vrstev, kterou jsme objevily v jedné z posledních fází příprav byla dematerializace. Občas totiž ve videu člověk nevidí nikoho, kdo by reprezentoval jeho tělo. Pluje tak prostorem bez těla, někde, uprostřed ničeho. Tento pocit otevírá téma dematerializace, ztráty těla a smrti.

Takže VR podle tebe otevírá otázku konečnosti lidského života?

Nemám ponětí. K VR rozhodně nemám žádné sympatie, ale ani se nepřikláním k myšlence soupeření mezi virtuálními a fyzickými světy. Zajímá mě komplexnost, kterou tyto světy mohou spolu vytvářet. Například Home Team Academy v Singapuru používá VR k tréninku policistů. VR rekonstrukce se používá k porozumění podmínkám, za jakých se udal zločin. Jinde zase VR využívají při studiu anatomie v rámci vzdělávání lékařů. Intuitivně tuším, že užití VR, které směřuje (adresuje, zasahuje, odkazuje) k aspektům naší fyzické reality, rozšiřuje naše základní pochopení světa a naše vztahy. Ale nemám ponětí, co to přinese z dlouhodobého hlediska.

Jak sis vybírala tvůrčí tým a jak jste se potkali?

Jádro naší skupiny tvoří Lea Kukovičič, Eva Rosemarijn, Keya Singh a já. Potkala jsem je jako své studentky

v rámci magisterského programu *Devised and Object Theatre* na DAMU a na Prague College. Byla jsem mentorkou několika jejich prací a ony navštěvovaly mé předměty. Lea a Eva již absolvovaly. Keya stále studuje bakalářské výtvarných umění a je fascinována médií a úpravou videa, takže se stále zabývá technologiemi a hledá, jak uspokojit technické nároky našeho projektu. Všechny jsem přizvala, protože jsem s nimi spojená, respektuji a obdivuji jejich způsob myšlení a práce a protože sdílíme společný tvůrčí jazyk.

Jak spolu jako tým pracujete?

Magisterský program, který Eva a Lea vystudovaly, vede Sodja Lotker, moje přítelkyně a kolegyně, s níž spolupracuji dlouhodobě. Předmět je postaven na metodě „devising“, což předpokládá samostatné výzkumníky, kteří dokážou performovat, produkovat a tvořit v nestabilních podmínkách, bez počátečního konceptu nebo rámce. To je tedy onen společný jazyk, který sdílím s Evou a Leou. Keya přináší své vlastní otázky a zajímá se o vizuální kompozici, experimentování a média, takže si velmi snadno našla svůj vlastní způsob, jak s námi spolupracovat. Je pravda, že iniciátorkou projektu jsem já a že všechny tři respektují můj předchozí výzkum, že se mu snaží porozumět a rozvíjet ho. Avšak projekt velmi povyrostl až v posledním roce během naší spolupráce díky snaze nás všech. Jen vzácně musím fungovat jako režisérka, obvykle jsem pojítkem, všechny propojuji dohromady. Většinu času se mezi námi odehrává neustálý dialog, v němž rozhodujeme, kam bude projekt směřovat a kam se bude rozvíjet. Každá má zároveň své teritorium, jež spravuje – Keya techniku, Lea produkci, Eva materiály objektů. Ale zároveň přemýšlíme o projektu a o veškerých kreativních aspektech všechny společně. Občas se cítím vyčerpaně a bez kreativní síly, a to pak některá z nich převezme vedení organizace, analyzování, myšlení... Na takový způsob práce jsem se velmi dlouho těšila. Na to, že nebudu mít totální kontrolu nad procesem. A myslím, že je to vlastně poprvé, kdy se mi to skutečně děje. Je těžké najít ty správné lidi. V tom jsem, myslím, měla štěstí. ☺