

PYL: REALITY SURFING IN



Projekt vznikl ve spolupráci MOTUS ALFREDVEDVOŘE a ŠERŤS

Reality Surfing

Reality Surfing je hybridní projekt, jenž spojuje prvky uměleckého výzkumu, performance, instalace, participativního hřiště a je otevřený jakémukoliv druhu návštěvníka – od člověka po hmyz. Autorky kolektivu PYL v Reality Surfing vytvářejí podmínky, v jejichž rámci k nám předměty „promlouvají“ svoji řečí, čímž aktivují pozornost k nelidskému světu. Objevují nové vztahy mezi předměty denní potřeby skrze jejich materialitu a přítomnost ve společném prostoru, ve kterém objekty nabývají hodnoty rovnocenné s lidskými těly. Scénografie zde vytváří systém, který funguje podle svých vlastních pravidel. Slouží a vyžaduje servis; pohlcuje a vydává; jeho geometrie je nesmyslná stejně jako destruktivní pocity.

Přesouváme objekty z jednoho kontextu do druhého, čímž odhalujeme jejich skryté nebo nenápadné vlastnosti. Součástí tohoto procesu je přehodnocení primární funkce technologií, což vnímáme jako jednu z forem omylu podstaty nástroje. Porucha nebo případná dysfunkce věci pro člověka znamená faktickou ztrátu kontroly nad ní a nemožnost jejího dalšího využití. Mimo lidskou realitu omyl jako takový neexistuje. Záměrné „špatné“ použití „nástroje“ může odhalit vlastnosti, které jsou obvykle zastíněny konvenční užitnou funkcí předmětu. Proto v tvůrčím procesu při práci na Reality Surfing důležitou roli přidělujeme náhodám, poruchám, záměrným chybám. Považujeme je za performativní projevy objektů, a také za potenciální formy emancipace nelidského světa.

Reality Surfing nabízí prožitek alternativního modelu soužití lidí a neživých bytostí a surfování do nové reality vytvořené ve spolupráci s houbami, pomerančí, stroji, duchy a dalšími nečekanými entitami.

Premiérová uvedení: Praha: 7. 10. 2021 Alfred ve dvoře; Brno: 18. 11. 2021, OC Dornych

autorky: Světlana Silič, Maria Komarova, Anna Romanova, Theresa Schrezenmeir, hudba: Theresa Schrezenmeir, dramaturgická konzultace: Cristina Maldonado, účinkující: Světlana Silič, Maria Komarova, text programu: PYL, grafický design: Jozef Ondřík (Deep Throat Studio), fotografie a jiné použité materiály: PYL archiv, překlad: PYL & Padla Němečková, korektura anglických textů: Padla Němečková, tisk: Litera Brno

Poděkování: Sodja Zupanc-Lotker, Tomáš Procházka, Lukáš Jiříčka, Judita Čísařová, Andrey Dabrakou, Michal Mitro, CEDIT

Popis nelidských aktérů Reality Surfing a manuál, jakým způsobem vnímat prostor a být jeho součástí

Hřiště

právě vstupujete do prostoru scénografie bez hranic. dobře... pro začátek jsme vám tento prostor trochu zarámovaly. dávejte pozor, jste jeho součástí. jste barvou. jste tvarem. jste pohybem. nejste středem vesmíru. dávejte pozor, jakým způsobem se spojujete s bytostmi, které vás obklopují. vstupte na naše Hřiště, jste vřele vítáni. můžete si zde hrát, hýbat se, potápět, kutálet, dívat, naslouchat, polehávat, spát anebo taky nečíst nic. můžete zde citlivě manipulovat s Taškami, Houbami, Pomerančí a dalšími „herci“. můžete zde být tiše, vydávat tlumené zvuky a nebo si zazpívat s Mluvicími kalužemi. nemůžete zde ubližovat ostatním a ničit předměty, naším mottem je stabilizovat světy a nikoliv je ničit. nemůžete zde pojídat Sliz a snažit se jakýmkoliv jiným způsobem zmocnit „aktérů“. scházely bychom jim a oni by scházeli nám. nemůžete zde: dotýkat se živých drátů a elektroniky, mohly by kousat a nebo zemřít. potřebujeme je živé.

Říkáme mu Sliz

Sliz je plastická substance. může mít různé barvy. může padat, nalepit se, vzít na sebe jakoukoliv podobu, rozpínat se nebo proudit okolo pěknou řádku minut. je hypnotizující. občas může vypadat jako zvykačka, medúza nebo pavoučí síť. a předešlím se může objevit za neočekávaných okolností. vyrobět jej můžeme v následujících poměrech: péna na holení - 3 porce aktivátor slizu - poloviční porce PVA lepidlo - 3 porce dvě polévkové lžice jedlé sody špetka barvy

Říkáme mu Duch

Duch je liminální bytost; přechodové stvoření. občas dokáže projít zdí a leckdy vůbec. Duch je sám o sobě neočekávanou okolností. nebojte se Duchů. většinou se cítí velmi zmatené, podivné a dokonce vyděšené. vyvolat Ducha můžeme mnoha způsoby, například může povstat z kusu bílého prostěradla, které zakrývá lidské tělo. s botami může vypadat velmi vtipně.

Říkáme mu Pomeranč

Pomeranč je kulatý a velmi přitažlivý. můžete si s ním vymyslet hru. může se kutálet nebo zůstat na svém místě. zvládne zničit nebo posunout jiné předměty. může dokonce změnit barvu. ale pozor, nemůže být sněden.

Říkáme ji Tyčka

Tyčka je předmět dlouhý a tenký. můžeme ji někam odnést anebo jen tak být. může být úplně holá, dutá či ostrá. může být brčkem, ikebanou nebo harpunou: v tom případě může být doplněna dalšími částmi - kousky plastu, slupkami, provázky, drátky. můžeme ji zasadit do půdy nebo využít k propíchnutí hub a dalších předmětů

Říkáme jí Igelitová taška

mohou ji ovlivňovat všemožné neočekávané okolnosti jako psi nebo pohybující se vzduch (dech nečekaných cestujících bez roušky nebo víť). mohou v ní být schovány různé věci. můžete v ní přesouvat rozličné předměty, které v dané chvíli považujete za svůj majetek. pokud ji zkombinujete s Tyčkou, poslouží jako vlnjaka. v kombinaci s botou či nohou může posloužit jako obuv. v momentech, kdy pluje vesmírem, může připomínat medúzu, odpad nebo nadpřirozené zjevení. může vydávat zvuk.

Říkáme jí Zenová zahrada

Zenová zahrada je seskupením písku, ať už uvnitř či venku. umožňuje předmětům, aby byly nahliženy zvláštním způsobem. do Zenové zahrady můžete například přemístit sáček a dívat se na něj. ale pokud chcete do Zenové zahrady něco přemístit, vnímejte dobře sebe i své okolí. máte zde jednat pomalu a nikam nespěchat. když si ji prohlídnete, ponořte se do ticha.

Říkáme mu Ostrov

Ostrov je pevninou lišící se od země okolo něj. dává věcem pevné ukotvení význam, který by v jiném prostředí nebyl patrný. můžete na něm i něco zanechat, dokonce i něco, co máte rádi. můžete si zde odpočinout. může se stát menším světem, který lze snadno celý přehlédnout; být prázdninami v širém světě.

Popis lidských účinkujících v Reality Surfing

Říkáme jí Sveta

Sveta naučí děti i větve nakreslit (třeba) delfína a delfína naučí nakreslit větev. Performovat umí pouze s krabici na hlavě nebo schovaná za větví. Sveta má v zubech sedmý smysl a podporuje kočky v zemi psů. Když se směje tak upřímně, když má obavy tak hluboké. Mimo jiné je duchem z povolání.

Říkáme jí Anichka

Anichka je křehká, ale silná. Je drobná, ale její vnitřní svět je obrovský. Má ráda spoustu věcí. Má ráda dorty, svařené víno a kávu, i když je teď jako čerstvá matka nesmí. Má ráda hračky, hlavně ty mluvicí, ale má je jen pro syna a na práci. Má ráda třeptky a rodiče. I těm nejmladším umí vysvětlit tu nejtemnější esenci temné filozofie.

Říkáme jí Masha

Učila se česky z knihy Dějiny divadla a teď si maluje nos zářivě zelenou barvou. Je pánem pájení. Jednou si málem něco připájela k vlastnímu prstu. Umí (strachem?) rozřít různé objekty a třást se spolu s nimi. Když se třese celý svět, umí ho podržet. Masha balí krátké cigarety a miluje dlouhé zkoušky.

Říkáme jí Theresa

Každý se do ní hned na první pohled zamiluje. Je to ale vzácný tvor. Často se ztrácí v lesích a nelze polapit. Neviditelné scénografii rozumí lépe než té viditelné. Ráda se soustředí na materiál, jimž mohou být kořinky, jidlo nebo zásuvky. Vše, co snadno najdete v každé zahradě, nebo zdi. Skládá písně které nejsou na první zřejmé. Theresinou schopností je výcvik pomerančů.

Říkáme jí Terén

Terén – pole performativního umění Centrum experimentálního divadla, p.o. teren@ced-brno.cz jasuteren.cz

Říkáme jí Předprodej

Předprodej vstupenek v síti goout.cz

Říkáme jí MOTUS

MOTUS – Alfred ve dvoře divadlo@alfredvedvore.cz www.alfredvedvore.cz

Dolphins in Venice

The water in Venice is clear. Dolphins appear, dolphins appear. The water in Venice is clear. Dolphins appear, dolphins appear.

Nature cleans itself, clean my shelf. You clean your shelf. Nature cleans itself, I clean my shelf. You clean your shelf.

Dialogue: One dolphin is asking the other dolphin: "Did you clean your shelf yesterday?" The other dolphin says: "No, no. I will clean it tomorrow." The first dolphin says: "Ah okay. But anyway – your shelf, it's under the water – it should be clean, always. Because water is the liquid for cleaning, anyhow." The other dolphin says: "Well..."

Am I Wireless Enough? (Can be performed by a device or a human)

The moon is sinking in I open my eye A new day begins With a sigh:

Am I wireless enough?

Language is a virus (Laurie) Cables are our ties The world is for us And we are eating fries.

Am I wireless enough?

Love is like cables They connect and transmit They do not fix you They send and commit (but-)

Am I wireless enough?

Our love is our interface It creates new space You're doing what you can I care for where I am.

Am I wireless enough?

My anger is a fountain plugged into a pattern of plastic ancestors combined with weather.

Am I wireless enough?

Slime Always Wins

with all our arms and all our legs we move and grab we walk and clap we're using shoes and buying gloves horses have hooves wings have doves

but

future has no prince slime always wins you lost your key you hurt your knee having a fight with your fridge at night about your fluid gender and your agenda to find your way to make your day

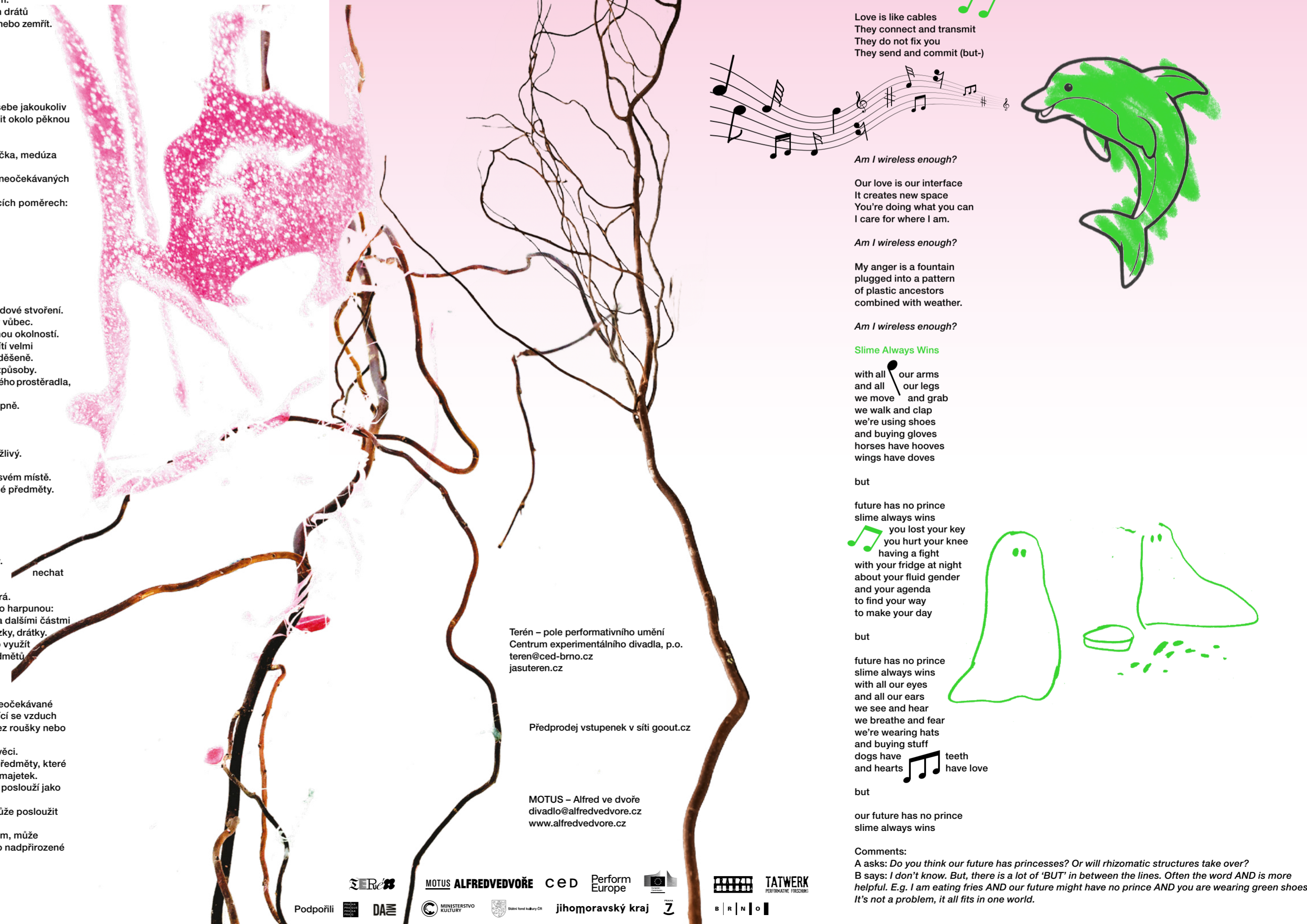
but

future has no prince slime always wins with all our eyes and all our ears we see and hear we breathe and fear we're wearing hats and buying stuff dogs have teeth and hearts have love

but

our future has no prince slime always wins

Comments: A asks: Do you think our future has princesses? Or will rhizomatic structures take over? B says: I don't know. But, there is a lot of 'BUT' in between the lines. Often the word AND is more helpful. E.g. I am eating fries AND our future might have no prince AND you are wearing green shoes. It's not a problem, it all fits in one world.



Fragmenty z Manifestu Scénografie bez hranic

Podstatou scénografie není jen vytváření krásy, ale my to jaksi krásou nazýváme, i když nastavuje-me zrcadla absurditě, bolesti, rozkladu, růstu a procesům života. [...]

Živá scénografie

Pes, který se na scéně náhle během představení objeví, může být jednoduše chápán jako Živá scénografie. Jeho živost je evidentní, protože se hybe a občas vydává nějaké zvuky. Igelitový sáček, který náhle odfouknutý průvanem padá po straně scény, se také může stát aktérem. Dvě věci, které mají podobnou kvalitu a které leží vedle sebe, k tobě mohou „promlouvat“ o své (například vizuální) podobnosti, stejně jako dvě naprosto odlišné věci mohou „zamlčovat“ svůj společný původ. [...] Věc není povinna udržet lidská tajemství a neměří se tím její hodnota. Má právo na samotu a nezávislost. Když mi bylo dvanáct, udělala jsem si seznam nejoblíbenějších věcí. Ten seznam byl různorodý a zahrnoval věci jako svátek Nového roku, červený magnetofon, který jsem dostala k narozeninám, klubko příze, taky oba mé rodiče a třípytky. Třípytky si pamatuju nejlíp, protože moje matka byla zděšená a ptala se, jak mohou být rodiče ve stejném seznamu se třípytkami? Samozřejmě, nikdy bych své rodiče za třípytky nevyměnila. Ale i dnes mi ten seznam přijde dobrý.

Senzitivní scénografie

V divadle se běžně užívají technologie a jsou často brány jako samozřejmost. Technické vybavení ale není jen sada nástrojů – patří k Senzitivní scénografii. Obvykle tato Scénografie obsahuje různé nezávislé entitty, které společně performují, aby dosáhly určitého cíle, který obvykle slouží našim potřebám. Například všechny performují a reagují na sebe, aby se rozsvítila světla. Může se ti to zdát snadné – rozsvítil světlo, ale zkus pomyslet, kolik lidských aktérů se podílí na tomto aktu:

v tvém pokoji?
v divadelním zákulisí?
v supermarketu?

Zkurvená scénografie

Existují dva typy Zkurvené scénografie: a) otravná, b) pářící se

A. Otravná scénografie = rozbitá / křehká / pitomá.

To je jakýkoli druh Scénografie, který tě vede k nadávce KURVA.

Například když vytvoříš nádhernou ikebanu z odpadků a musíš ji po každé zkoušce opravovat. Nebo když dlouho vaříš sliz a on se furt nechce dodělat, takže půlku zkoušky strávíš s lepkavou hmotou na rukách, nadáváním a upadáním do deprese.

(Tahle kategorie se často pojí se Scénografií se speciálními potřebami, stejně jako s Emancipovanou scénografií, Zabíjející scénografií či Entropickou scénografií.)

B. Páříci se scénografie = to je, když se dvě (nebo více) scénografických entit prolnou a vytvoří novou. Například když se už konečně dovařený sliz rozlije po prostoru a ulpí na pomeranči tak, že sliz a pomeranč vytvoří jedinečný objekt – slizoranč. Nebo když se pomeranče někde potloukají s kulatými Bluetooth reproduktory, které po zapnutí hlásí, že jsou připraveny se párovat.

Entropická scénografie

Všechny objekty zabírají prostor. Když je chceš použít jako Scénografii a chceš, aby performovaly, potřebuješ jim dát ještě víc prostoru a nezačít vyvádět ze všeho toho zmatku a nepořádku, který vyprodukuješ. Jestliže po dni stráveném prací v divadle (nebo v dlouhém lockdownu ve svém vlastním pokoji) zjistíš, že jsi zklamán*a tím jedním velkým „zmatkem a nepořádkem“, v němž se nacházíš, není nutné začít ho uklízet. Jen si klidně sedni, relaxuj a pozoruj: Entropická scénografie pro tebe performuje.

zmatek není zmatek
zmatek je zpráva

Démonizace konceptů nepořádku, rozkladu a entropie je nesmyslná, protože jsou příliš relativní a přístupné pouze logice těch, kteří vynalezli takové věci, jako jsou ploty, francouzské parky, pohraniční stráže. Scénografie bez hranic tihne k rozprostraněnosti a je to normální (jako kdyby neměla žádné hranice). Entropie je manifestací síly věci.

Lidská scénografie

Přesuňme naši pozornost od nelidských entit k lidem jakožto Scénografii. Lidská těla jsou v divadle často brána jako něco daného (podobně jako technické vybavení, jen jinak) – jejich přítomnost bývala esenciální součástí představení (bez které by divadlo obvykle neexistovalo), ale také součástí příliš dominantní. A protože je tento manifest částečně inspirován základním konceptem objektově orientované ontologie¹, rády bychom nyní ocitovaly první princip této filozofické školy: **„VŠEM OBJEKTUM MUSÍ BÝT VĚNOVÁNA STEJNÁ POZORNOST, AŽ JSOU LIDSKÉ, NELIDSKÉ, PŘÍRODNÍ, KULTURNÍ, REÁLNÉ ČI FIKČNÍ.“²**

Ve Scénografii bez hranic musí mít vstoup lidského těla stejnou hodnotu jako všechny ostatní výstupy. Proto chceme jeho přítomnost nazývat Scénografií a hledat nové mody harmonické koexistence lidských a nelidských aktérů v (nejen) divadelním kontextu.

Pár terénních poznámek k výzkumu Reality Surfing

Jako umělecký soubor již delší dobu zkoumáme performativní potenciál předmětů a zajímá nás, zda lze tvořit, aspoň částečně, z jazyku neživých entit. Jak nastavit podmínky, v jejichž rámci budou věci schopny performovat a promlouvat k nám svojí řečí? Jak jejich bytí zarámovat do performativního kontextu a aktivovat diváckou pozornost vůči nelidskému světu?

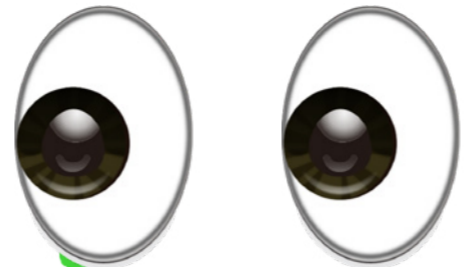
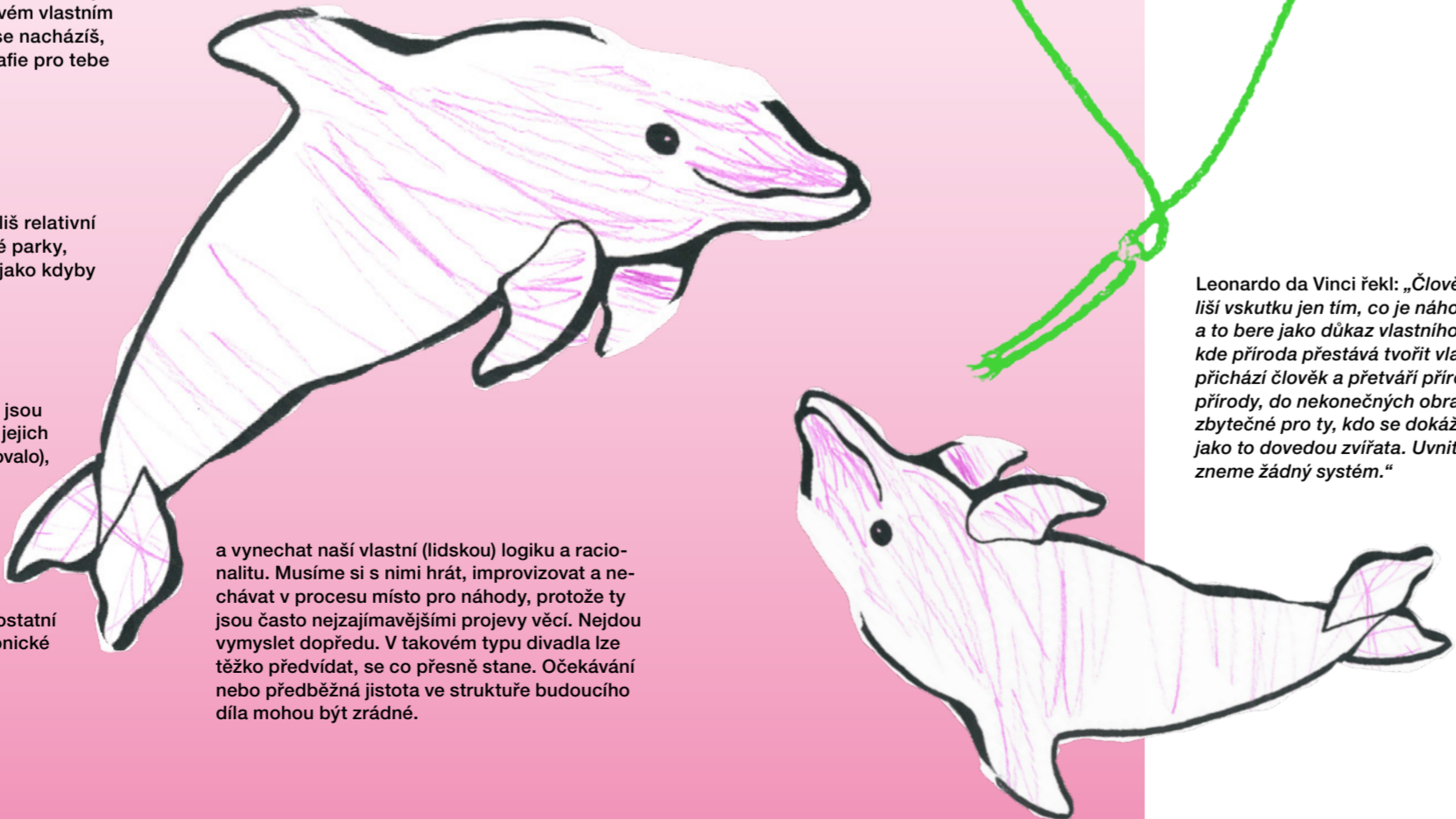
Realita objektů je totiž nepřístupná a vyhýbá se přímému kontaktu. Můžeme jej navazovat skrze naše smysly, ale pořád zůstane trapným překladem skutečných věcí do doslovného lidského jazyka, popisujícího fenomény jen z hlediska redukcujícího materialismu. Naše vnímání je z velké části spjaté s našimi potřebami a lidský svět pro nás představuje řadu potenciálních nástrojů a stabilizátorů vlastního bytí. Skutečnost, kterou prožíváme, se skládá ze zjednodušených modelů mnohem komplexnějších objektů existujících bez ohledu na to, jestli si jich vůbec všimáme. Stejně jako každý z nás uspořádává vlastní pokoj věcmi, co má k dispozici, každý stavíme vlastní realitu na základě přístupných společenských pilířů a soukromé zkušenosti.

Metafora patří mezi důležité výrazové prostředky naší umělecké praxe a uplatňuje se především ve výtvarné složce inscenace. V projektu Reality Surfing pracujeme vysloveně s principem podobnosti různých věcí a spojujeme je do svérázné rodiny. Každá z nich se vyznačuje určitým znakem, například pomeranč, přenosný reproduktor, helma či sedací pytel patří k rodině kulatých předmětů, rybářská síť, vrbová větev, tenký kabel a sliz tvoří rodinu dlouhých předmětů s výraznou vizuální stránkou. Jejich přibuzenství není zjevné na první pohled a odhaluje se pouze v průběhu performativní situace skrze práci s vizuálními vlastnostmi předmětů. Hierarchie věcí není předem definovaná, má performativní původ a proměňuje se průběžně.

„Jednou jsem si během online schůzky nemohla vzpomenout na anglický překlad slova ropa, a tak jsem položila návodnou otázku: ‚Co je černé a drahé a všichni to chtějí?‘, na což Theresa odpověděla: ‚Gaffa tape‘. Zopakovali jsme tuto hádanku ostatním a jejich odpovědi zněly: iPhone, limuzína, exkluzivní cédečko. Tak z jednoduchého impulsu vznikla upřímná asociativní koláž.“ Maria

Performativní potenciál objektů se nejlépe odhaluje experimentální cestou, která vyžaduje trpělivost a určitou jemnost v přístupu k jednotlivým věcem. Pokud chceme, aby objekty začaly mluvit, potřebujeme jim poskytnout prostor

a vynechat naši vlastní (lidskou) logiku a racionalitu. Musíme si s nimi hrát, improvizovat a nechávat v procesu místo pro náhody, protože ty jsou často nejzajímavějšími projevy věcí. Nejduh vymyslet dopředu. V takovém typu divadla lze těžko předvídat, se co přesně stane. Očekávání nebo předběžná jistota ve struktuře budoucího díla mohou být zrádné.



Donutím se vyjít na jeviště jen proto, že je tahle větev tak krásná.

Leonardo da Vinci řekl: „Člověk se od zvířete liší vsutku jen tím, co je náhodné (zbytečné), a to bere jako důkaz vlastního božství. Tam, kde příroda přestává tvořit vlastní podobu, přichází člověk a přetváří přírodu, s pomocí přírody, do nekonečných obrazů, které jsou zbytečné pro ty, kdo se dokáží regulovat, tak jako to dovedou zvířata. Uvnitř zvířat nenalezneme žádný systém.“

Chci. Zkousím. Uvidím.

Co je černé a drahé a všichni to chtějí?

