

Pavla Beranová

Na čem právě pracuješ?

P: Dneska například pracuji na jednom duetu pro choreografku Ritu Gobi, který by měl proběhnout za všech okolností zhruba za měsíc v Trafó divadle v Budapešti. Na tom jsem pracovala třeba ještě před deseti minutami, než jsem přišla. Potom pracuji na dvou muzejních projektech, to mě hodně baví. Trošku jsem přesedlala, nejen kvůli Covidu, na design světla v architektuře a muzeích. A dělám taky *Lazebníka Sevillského* v Národním divadle. V pondělí máme montážní zkoušku.

A to je činohra?

P: To je opera

Mění se při práci na opěře tvůj přístup ke světlu, například v porovnání s činohrou či tanečním divadlem? Jestli například to, že je opera možná statictější, ovlivňuje způsob tvé práce se světlem?

P: Teoreticky určitě. Světlo ovlivňuje ne ta dynamika, ale spíš pozornost... Na koho zrovna má být pozornost upřená. Protože zpěváci svoji trajektorii na jevišti třeba časem změní, na rozdíl od herců, kteří tedy – aspoň doufám – ji většinou udrží, ale zpěváci ne. Ti mají tendenci chodit na trochu jiný místa. Takže spolu s režiséry nebo režisérkami pracujeme spíš s fokusem. S fokusem na nějaké konkrétní místo. A pohyb samotný vlastně není už tak důležitý.

Dá se říct, jestli světelný design vzniká spíš v dialogu s režisérem / režisérkou, nebo se scénografem / scénografkou?

P: To záleží na typu projektu. Třeba u tanečních věcí většinou dělám já tu scénografii. Takovou, o tom pak můžu ještě mluvit, takovou vlastně materiálovou scénografií, kdy já si vybírám, co z čeho bude vyrobený a co bude odrážet. A podobně... U operních projektů je to zase na jiné úrovni komunikace se scénografem a s režisérem. A většinou to vzniká v dialogu, v týmu.

Pamatuješ si, co byla tvoje první divadelní/ světelná/ scénografická realizace?

P: První světelná byla... Taková, co pro mě opravdu představovala průlom, byla s italskou... To snad nebyla ani skupina, to pár italských umělců, které jsem poznala v Nodu. Dělali jsme spolu taneční sólo. Už je to skoro 15 let, možná i víc. Já to nepočítám. A první scénografická, takové natukávání scénografického prostoru, to bylo s Natašou Novotnou. Šlo o její sólo na Nové scéně Národního divadla, kde jsem poprvé trochu zasáhla do toho, jak byly věci uspořádané. Vytvořily jsme tam takovou díru z horizontu, ve které měla Nataša štafle, nějaké věci, na zemi byl nějaký bordel... Také jsme vytvořily takový les z reflektorů... a to byl můj první pokus o uspořádání prostoru.

*Máš nějakou svou nejoblíbenější realizaci?
Na kterou z jakéhokoliv důvodu ráda vzpomínáš?*

P: Ráda vzpomínám na představení, které se jmenovalo *Paradise Lost*. Bylo to taneční představení pro tři tanečnický od Pavla Miliona – *Ztracený ráj*. A dělala jsem s nimi scénografii, takovou jednoduchou, ale docela působivou, musím říct. Byl to naprosto ideální tvůrčí proces. My jsme spolupracovali s choreografem, se kterým jsme se předtím znali jenom letmo, potkali jsme se právě na té Nové scéně. A na tomhle představení jsme poprvé spolupracovali v úzkém týmu, v úzké spolupráci, a bylo to naprosto optimální. Proces, zkoušky, zkoušky materiálů, naše komunikace i to, jak to dopadlo... Od té doby spolu pracujeme neustále, skoro každý rok něco dáme dohromady. A vlastně to odstartovalo celou další část mého tvůrčího života. Takže na to vzpomínám nejradši.

Kde se inspiruješ? Vedeš si nějaké album nápadů, inspirací, ke kterým se vracíš?

P: Nevedu, vědomě ne... Spíš mám svoje postupy a mám věci, které bych třeba ráda někdy zrealizovala. To je takový vnitřní šuplík, do kterého občas sáhnu a něco z něj vytáhnu. Ale vyloženě databázi nápadů si nevedu. Vedu si databázi obrázků, které používám jako vizuální reference, ale nápady ne. Ty se vynoří...

*Hledá scénografie tebe, nebo ty ji? Jak to bylo třeba u tvé instalace *Beam Reach*?*

P: Většinou samotné prostorové řešení najdu já. Občas si prostor najde mě, ale to, jak se nakonec vyřeší, vzniká spíš ode mě. Případně z nějaké spolupráce... Protože moje práce je hodně postavená na spolupráci s režiséry/ky nebo choreografy/ky a tak. Finální prostor si většinou najdeme spolu.

Ale zrovna u *Beam Reach*, to si mě trochu našlo. Jednalo se o konkrétní prostor v Aveiru v Portugalsku, o trochu zanedbanou terasu uprostřed města, blízko historického centra, nad kanálem... A já jsem měla za úkol udělat instalaci, která bude dobře vidět z dálky, přímo na tom konkrétním místě. A také na to ráda vzpomínám, protože v tomhle případě se téma tak nějak... Všechno to šlo prostě dobře. Dostala jsem první nápad a všechno do sebe začalo zapadat. Od začátku do konce to byl příjemný proces. V tomto případě se řešení opravdu našlo. Protože *Beam Reach* je postavený na tom, že vítr fouká do takových větrníků, které odrážejí světlo. Ve dne je skrz ně vidět nebe, který se zabarvuje do různých barev. V noci pak do toho svítí paprsky a různě se odrážejí na všechny strany, oslňují řidiče... A samotný *Beam Reach* je slovní hříčka, kterou skoro nikdo nepochopí. *Beam Reach* je totiž nejlepší směr větru, nebo způsob plutí na jachtě, když fouká nejlepší směr větru. A jak tam bylo to „beam“, což znamená paprsek, a stěžeň předpokládám, tak mi to přišlo jako... „*beam reach*“ je takové zvukomalebné. Paprsek svítí do vesmíru, takže to znamená že... ten směr je dobrý... Dobrý vítr.

Když říkáš „zvukomalba“, byla v téhle instalaci i specifická zvuková rovina?

P: Je tam složená skladba, to bychom s Aid Kidem, Ondrou, ještě rádi někdy dotáhli. Ondra Mikula k tomu složil skladbu: reagoval na to, že já si vlastně hraji s prvky náhody, kdy tam vítr buď je, nebo není, nebo že je rychlejší, nebo tak. A on vymyslel systém hliníkových trubek, která je každá naladěná na jiný tón. Je tam tedy devět tónů, kdy každá trubka visí na jedné lodičce – na jedné konstrukci. A vítr je má rozehrávat, mělo by to praštit do dřeva a vydat nějaký tón. A my bychom to rádi ještě dotáhli, protože způsob rozkývávání jsme nestihli vymyslet. Už to bylo složitý, drahý, a podobně. Takže nakonec, když se instalace otevírala,

nechala jsem různé paličky – bouchaly do nich děti, a my jsme to nazvučili mikrofony. Idea Aid Kida byla taková, že napíše podklad, základ té skladby, který se bude doplňovat těmi devíti tóny, které vybral. Nechali jsme si to vyrobit od Pavla Klvaně, úžasného brněnského výrobce kalimb. On s tím experimentoval, my jsme donesli trubky, naladil to, což je docela složitý, a pak jsme to pověsili...

Můžeme o světle, světelném paprsku uvažovat jako o něčem, co je sice nehmataelné, ale zároveň odkrývá hmatatelné vrstvy? Takhle se mi světla vepsalo do paměti v rámci tvé instalace Blue Hour pro PQ 2019...

P: Jojo... Netýká se to jenom instalace *Blue Hour*, tam to bylo využito mimo jiné. Já mám ráda, když jsou světla občas materializovaný. Kdysi dávno jsem měla jednu instalaci, která byla založená jenom na tom, že se návštěvníci mohli dotknout světla. Jakmile se ho dotkli, zmizelo a rozsvítilo se jinde, něco jiného... Celé to bylo postavené na tom, že lidi láká, když je paprsek vidět. V dnešní době jsou technologie tak dobrý, že hmatatelné paprsky není těžké vyrobit, takže s tím pracuji docela ráda. S tím, že se to zhmotní.

Já si myslím, že to je taková... jeden ze svatých grálů světelných designérů je to vymyslet, aby bylo vidět, aniž by tam byl kouř. V podstatě se dá říct, že kouř nebo prach zviditelňuje světlo ve vzduchu. A já si myslím, že spousta lidí tajně touží po tom, aby se světlo zviditelnilo ještě něčím jiným. Já jsem třeba zkoušela konzultovat s různými fyziky nabíjení prachových částic. A zjistila jsem, že to nějak trochu funguje, ale na hrozně malém měřítku a za použití šíleného proudu. Je to taková utopie...

V instalaci *Blue Hour* ty paprsky fungovaly, tam vytvářely takový most přes prostor, a měly i jiné role. Ale spíš to bylo jenom jedno z mnoha využití taktálního světla.

Když se vrátím ke tvým scénografickým realizacím: víš co se děje s objekty (materiálem) ze scénografií, které už mají po derniéře? Používáš je třeba znovu?

P: Zatím jsem znovu použila spíš cizí, z finančních důvodů. Většinou skončí ve skladu divadel, některý skončí u mě ve skladu, některý ve skladu jiných lidí, odkud je pak složitě dostávám pryč... Jo, některý používám znovu. Třeba používám znovu inscenace, které už nejsou aktivní. Na jednu moji oblíbenou věc jsme dotáhli pět polopropustných zrcadel, který tehdy musely stát šílený peníze. A dali jsme jim druhý život. Recykluji ráda. Svoje i cizí.

Je pro tebe finanční rozpočet něco, co tě limituje pozitivně ve smyslu jasného rámce, nebo negativně? Co blokuje kreativní proces?

P: Jak kdy. Člověk by měl tendenci říct spíš negativně. Ale když jsem pracovala v Belgii, tak jsem se docela proslavila tím, že udělám z ničeho light design. Takže může samozřejmě i pozitivně... motivovat.

Pak zase když máte hodně peněz k utracení, což se nestává často, je to dobré v tom, že člověk fantazii popustí. A konečně třeba vymyslí věci, které by jinak nevymyslel. Moje úplně nejabsurdnější práce byla pro indickou svatbu na jihu Itálie, která dohromady stála nějakou úplně neuvěřitelnou částku... A trvala tři dny a každý den se odehrávala na jiném místě. Tam byl rozpočet v podstatě neomezený. A musím říct, že příprava byla taky příjemná. My jsme například navrhli, že vysypeme cestu luminiscenčními oblázky, a prostě jsme vysypali cestu luminiscenčními oblázky. Nebo nám přijel kamion disco-koulí z Belgie – vlastě tři obří auta, plný disco-koulí, který jsme tam s kolegyní rozházely po olivovém háji. A tak... nebylo to špatný. Už se to dotýkalo trochu absurdních rovin, ale nebylo to špatný.

Je pro tebe scénografie, nebo to co pod ní chápeme, spíš prostorová nebo časová?

P: To mi přišlo jako skvělá otázka. Dokonce jsem na to včera narazila. Že pro mě je to určité v prostoru i v čase. Že světlo zrovna, co dělám já, se vyvíjí v čase, a je to nedílná součást konceptu.

Vzniká scénografie v dialogu? Nebo je prvotní impulz tvůj a v návaznosti na dění na scéně (například při zkouškách) si jej sama upravuješ?

P: Záleží na projektu. Většinou potřebuji nějaký prvotní impulz. Někdo mi nahodí něco... Já mám docela štěstí, zatím, že mě většinou napadne něco, co tomu druhému vyhovuje, jako první nápad. Že nemusím přesvědčovat například režiséra, ať realizujeme něco – nějaký obraz, který já mám v hlavě. Někdy jo, ale většinou je to takové jedno nahození z opačné strany...

Dá se říct, kdy jde o kulisy, a kdy o scénografii?

P: Jo, to se dá říct. Já tuhle otázku neřeším v souvislosti s kulisami, opravdovými, malovanými, nebo jinak vyrobenými, ale v souvislosti s projekcí. I taková projekce může být kulisa, taková ilustrace. Nebo může naopak tvořit scénografii v komplexnějším způsobu. A v dnešní době je to docela zajímavá otázka, kdy je projekce kulisa, a kdy prostor naopak vytváří. Obojí to může být.

Existuje pro tebe něco jako ideální jeviště? Ať už nějaký konkrétní prostor, nebo naopak fiktivní – utopický?

P: No, to je zajímavé... Bolshoi Theatre... [SMÍCH] Ideální jeviště by pro mě byl nekonečný černý prostor, kde by se uprostřed dalo něco dělat, aniž by světlo dopadlo kamkoli dopadlo, kromě podlahy. To by bylo hezký. Že by tam nebyly žádné stěny, žádné exity – značení únikových východů, žádné hnusné sklady kulis a černý šály... To by bylo skvělý. Byl by takový čtvereček uprostřed nekonečného černého prostoru. A ještě by se tam musel dát divák umístit. Všichni diváci by se museli dát do jednoho místa. To by bylo utopické jeviště.

Myslíš si, že je vůbec možné scénografii vystavit?

P: Doufám že ano. Trochu se to týká naší včerejší debaty o modelech. Je otázka, jestli vzhled do scénografie dá divákovi spíš model, nebo třeba jiný typ artefaktu/ předmětu. Já si myslím, že modely mají určité kouzlo pro mnoho lidí. Že se můžou podívat, jak to vypadá za tím, co vidí na scéně. Myslím, že pro určitý typ návštěvníků mají modely smysl, navíc jsou takové hezké. Ale pak zase jiný návštěvníky zajímají spíš věci, kterých se chceme dotknout ve výstavě my, a to je to zákulisí a vztahy... Takže já si myslím, že se dá vystavit.