

SOFOKLES – F. STIEBITZ

# ANTIGONA

Je dobré podřídit se nařízením, i když jsou tato nařízení špatná?

Dva bratři zemřou ve vzájemném souboji. Jednoho z nich rozkáže vládce Kreon pohřbít se všemi poctami, pohřeb druhého však zakáže. Bratři mají dvě sestry. Isména se rozhodne podřídit se Kreontovu příkazu, zatímco Antigona se mu vzepře a přes zákaz pohřbí i svého druhého bratra. Kreon ji odsoudí k smrti. Antigona kráčí na smrt a Kreon si uvědomí, že jeho příkaz byl proti vůli bohů. Jeho prozření však přichází pozdě: Antigona si sama vzala život a s ní zemřou i další lidé.

## INSCENAČNÍ TÝM

|                |                                       |
|----------------|---------------------------------------|
| scénář a režie | Jitka Vrbková                         |
| hudba          | Jan Kyncl                             |
| scénografie    | Zuzana Hejtmánková, Tomáš Madro       |
| kostýmy        | Kateřina Dvořáková, Alice Šindelářová |
| světla a zvuk  | Vendula Kacetlová, Josef Fiala        |

## OSOBY A OBSAZENÍ:

|            |  |
|------------|--|
| Antigona   | Eliška Vrbková, Iveta Kocifajová, Zuzana Škopová |
| Kreon      | Lukáš Suchánek a Lukáš Rieger                    |
| Isména     | Hana Bartoňová                                   |
| Haimon     | Martin Kříž                                      |
| Hlídač     | Tomáš Král                                       |
| Polyneikes | Jakub Zahálka                                    |
| Eteokles   | Jan Kyncl  |

**Premiéra: 28. 6. 2021 v 19:00, Bezbariérové divadlo Barka**

# DIVADLO ALDENTE

Jsme divadlo, kde se setkávají mladí herci a autoři s Downovým syndromem a profesionální divadelníci bez handicapu. V tomto spojení (dialogu) vidíme šanci vytvářet profesionální inscenace se svébytnou divadelní poetikou. Máme za to, že lidé s Downovým syndromem mají ojedinělé vidění světa a specifické performativní dovednosti.

Společně jsme tu od toho, abychom se vzájemně obohacovali a spojili naše životní zkušenosti a náš osobní pohled na svět v něco, co bude přesahovat každého z nás.

## PODĚKOVÁNÍ

Činnost Divadla Aldente je podporována Statutárním městem Brnem.

Inscenace vznikla ve spolupráci s Divadelní fakultou JAMU v Brně.

Tento projekt je spolufinancován se státní podporou Technologické agentury ČR v rámci Programu Éta.

Děkujeme majiteli autorských práv panu Vladimíru Judovi za bezplatné užití překladu Ferdinanda Stiebitze.

Za vydatnou pomoc a podporu děkujeme Bezbariérovému divadlu Barka, Úsměvům, Mile Vašíčkové, Veronice Bartoňové, Hance Kyprové, Pavlíně Drápalíkové a mnoha dalším.

Autorkou komiksu je Martina Nováková.

Autorkou textů v programu je Jitka Vrbková.

**T A**  
**Č R**

**B | R | N | O**

# ANTICKÁ TRAGÉDIE VE 3. TISÍCILETÍ ANEB OBHAJOBÁ DNEŠNÍHO DIVÁKA

Mnozí znalci se zlobí, že půvab původních antických tragédií bývá režiséry málokdy zachován: že se upínají buď k formální aktualizaci (oblečou herce do dnešních kostýmů a nechají je celou dobu telefonovat mobily či se bavit po zoomu), nebo se naopak snaží o pietu, při níž ovšem často vychází z nesprávných předpokladů, jaká že to vlastně antická tragédie byla (Ne! Antika nerovná se bílá barva! Antika byla barevná!).

Znalcům musíme dát za pravdu.

Ovšem současně bychom rádi obhájili dnešního diváka a jeho smýšlení a cítění. Někteří znalci se totiž také častokrát zbytečně zlobí, když je text upravován, krácen, či jsou vizuálně předváděné scény, které se v antice jen popisovaly (např. smrt se na jevišti antického řeckého divadla nezobrazovala). Mnohé věci, které na diváka silně působily před dvěma tisíci lety, by po něm totiž dnes stekly jako kapky deště z pláštěnky. A proto jsme hledali formy, které ukáží dnešnímu divákovi silná témata hry s podobnou intenzitou.

Říkejme tomu vnitřní aktualizace.

## STARÉ ZNÁMÉ PŘÍBĚHY

Antické tragédie jsou protkány otázkami správného a nesprávného jednání a jeho následky: vinou, a prokletím, které se mnohdy přesouvají z generace na generaci. Kromě příběhu, o kterém pojednává daná hra, se proto v každém antickém dramatu odkazuje ještě k mnoha příběhům jiným, které jemu předcházely. Diváku antické doby stačilo naznačit, zašermovat pár jmény a on si tyto příběhy hned vybavil a dostavily se emoce s nimi spjaté.

Oproti tomu dnešní divák, ačkoli antiku třeba náhodou studoval, a je tedy v obraze (což je velmi málo pravděpodobné), si při zmínkách o jiných příbězích než je ten,

který se zrovna odehrává na jevišti, zpravidla nepředstaví vůbec nic. Antické příběhy nejsou součástí jeho života, nejsou pro něj zvnitřnělé.

Proto jisté zjednodušení tklivých monologů, které vyjmenovávají předchozí osudy postav nebo vztahují děj hry k antickému náboženství, není okrádáním diváků, ale naopak snaha jim pomoci. Kdybychom je obložili hromadou těžkých drahokamů a vyslali je na moře antických veršů, nebudou nikterak bohatší, naopak se patrně utopí.

## **SCHOPNOST POSLOUCHAT x SCHOPNOST SE DÍVAT**

Mnozí literáti a dramaturgové pláčou, že jsme ztratili schopnost poslouchat. Faktem ale je, že několikastránkové monology, v nichž se rozvláčně líčí různé mytologické příběhy a náboženské ideje, jsou pro dnešního diváka, jakkoli sečtělého, zkrátka velmi těžko stravitelné.

Není to ale tím, že by byl horší než jeho souputníci v pátém století před naším letopočtem: on je jenom v mnohém jiný. Žije v době vizuální. Díky počítačům je schopen vnímat velmi roztržité obrazy, kdy na něj skáčou informace nahoře, dole, zleva, zprava, kdy si musí vybírat, co ho zajímá a čím se bude zabývat, a ostatní pouští pryč. Lidé v antice často neuměli číst a psát a vše si sdělovali ústně - byli tedy cvičeni v tom, aby si i obsáhlé informace sdělené pouhým slovem pamatovali. My jsme naopak cvičeni v tom, abychom toho pokud možno co nejvíce zapomněli - jinak bychom se totiž zbláznili. Naše paměť je externí - je jí zpravidla náš telefon: nám si stačí zapamatovat, že jsme si fotili červený leták na nástěnce, a fotka v mobilu nám pak už spolehlivě prozradí jeho obsah. Většinu informací dokonce ani neslyšíme ušima - většinu informací vidíme.

V dnešním hledišti proto nesedí divák horší, divák líný nebo neschopný, který by neuměl poslouchat mluvené slovo. V dnešním divadle sedí divák vybavený zcela jinými schopnostmi, než mělo původní publikum antických tragédií. Mnohé situace tedy v našem představení neříkáme slovy, ale vizualizujeme je. A víme, že můžeme použít i několik vizuálních vjemů přes sebe - náš dnešní moderní dobou vycvičený divák se zorientuje.

## KATARZE DŘÍVE A DNES

Dnešní divák si zpravidla tak nějak vyvozuje, že katarze je to, „když je na konci na jevišti dostatek mrtvol“. Ten sečtější pak navíc tuší, že by tyto mrtvoly měly přijít ke svému neštěstí ne úplně vlastní vinou. Jak nás má ale dojmout či přivést až k jakémusi druhu prozření mnoho mrtvol na jevišti, když vidíme mnoho mrtvol v počítačových hrách či ve zprávách každý den?

Aristoteles ve své Poetice vysvětluje, že v tragédii nejsou postavy jednoznačně zlé, protože když se zlým postavám stanou zlé věci, je to vlastně v pořádku. Stejně tak se v antické tragédii neobjevují postavy jednoznačně dobré: kdyby se totiž dobrým lidem děly zlé věci, bylo by to nepříjemné, nepochopitelné nebo dokonce odpudivé. Postavy v tragédiích tedy nejsou jednoznačně dobré nebo zlé, ale něčím se proviní - překročí určitou míru, božský nebo lidský řád.

Problém je, že tato vina se často dědí z jednoho člověka na druhého, takže mnohé postavy ani nemají šanci se správně rozhodnout: Antigona stojí mezi volbou překročit hranice dané zákonem státu, nebo překročit zákony určené bohy především proto, že zhřešil její otec Oidipus, který nevědomky zabil svého otce a vzal si vlastní matku za ženu. To se ovšem stalo proto, že jeho předkové...atd. Antigona se nemůže rozhodnout správně a děj zákonitě spěje ke katastrofě. Katastrofa sama ale ještě není katarzí. Katarze je psychologický proces, kdy skrze prožívání strachu a soucitu při sledování dramatického děje dochází u diváků ke zpracování vlastních emocí, které se mu třeba za delší čas nastrádaly - Aristoteles tomu říká *katharsis*, „očistění“.

Ve své době měla antická tragédie i politický, respektive edukační význam. Publikum tvořila velká část obyvatel městského státu a hrálo se od východu slunce až po jeho západ - divák tak mohl sledovat přírodu a běh času, tedy to, co jej přesahuje. Zároveň vnímal svou účast na představení jako občanskou povinnost a službu vlasti. Jenže: Můžeme v dnešním divadle zažít až náboženský prožitek prozření a dotyku s řádem světa, který přesahuje vše lidské? Či pocit duševního očistění skrze strach a soucit? Existuje dnes vůbec něco jako řád světa? Ne, nic z toho dnes pro nás, co přicházíme do divadla, neplatí.

Co ale máme, je věčné téma Antigony - etické dilema a morální problém - jak se rozhodnout mezi dvěma špatnými možnostmi?

Co máme dále, je fyzická přítomnost herců i diváků a jejich schopnost vzájemně vytvářet něco, co přesahuje „artefakt“ nazkoušené inscenace.

Dnešní divák, stejně jako ten antický, je hluboce přemýšlející člověk schopný vnímat obrazy i emoce a spoluvytvářet s herci něco, co nás převyšuje, ačkoli je těžké pojmenovat, co to přesně znamená. Jestli tomu můžeme říkat katarze dnešní doby - říkejme tomu tak!

## **DOBRODRUŽSTVÍ PŘEKLADU A STAROŘECKÁ CITOSLOVCE**

Překladatel vždy stojí - podobně jako režisér - před otázkou, zda zachovat formální náležitosti předlohy (tedy např. Typ veršového schématu), nebo se od něj odklonit, aby text více přirostl k jazyku představení, ve kterém bude uveden na jeviště.

Překlad Ferdinanda Stiebitze umně kloubí obé dohromady - zachovává starobylost jazyka, základní formální prvky původního textu (jambický verš), a současně je překlad i přes své stáří (pochází z roku 1927) srozumitelný také dnešnímu divákovi. Stiebitzovy verše v sobě navíc obsahují gestus, emoční pohyb, který hercům napovídá, jak slova tělesně pojednat, a díky němuž dokáží i herci s Downovým syndromem verše bez větších problémů nastudovat.

Je ale jedna věc, kterou žádný český překladatel nedokáže.

Ve staré řečtině používali básníci množství citoslovců, které byly značně dlouhé a velmi zvukomalebné. Pokud se je však český překladatel pokouší přeložit, jde mu to velmi těžko: české „Ach!“ nebo „Ó běda!“, nedejbože „Ajajaj!“ působí někdy až směšně místo toho, aby bylo tragické a zvukomalebné. Proto jsme se rozhodli do textu vložit několik citoslovců v originále.

Pokud budeš mít, milý diváku, dost odvahy, zkus si starořecká citoslovce doma zakřičet. Sám na vlastní kůži pocítíš, že v jejich zvukové podobě je ukryt přesně ten obsah, který mají mít podle slovníku staré řečtiny:

Feu, ió moi moi, ómoi

Vyjádření intenzivní touhy, aby se něco stalo (česky třeba: Ano! Tak!)

Aiai aiai, ió ió moi moi

Přát někomu nebo i sobě neštěstí (běda)

Oimoi

Lítost, že jsme něco udělali (kéž bychom to neudělali)

Á á á

Euforie/varování

Iú iú, ió ió

Potěšení

Apapapapai, eleleu eleleu, otototoi, oi gó

Bolest (tělesná i duševní, tedy i třeba zármutek)

Ió ió, otototoi popoi da, é é

Hrůza

Éa éa éa

Překvapení

Óé

Vzbuzení pozornosti

Eía

Povzbuzení, aby člověk něco udělal, nebo pokračoval v tom, co dělá

(Odborná konzultace: Eliška Poláčková)

# ANTICKÁ TRAGÉDIE A HEREC S DOWNOVÝM SYNDROMEM

Přijít před herce s Downovým syndromem (DS) a začít jim vyprávět děj Antigony se může zdát jako naprostý nesmysl: příběh je složitý a temný, nemohou mu rozumět, zvláště když se jedná o herce, jimž je teprve 15-25 let.

Čekáte, že řekneme, že tomu tak není? My to neřekneme. Ono to tak totiž je. Vyprávění děje, dramaturgická analýza témat a psychologický rozbor postav rozhodně hercům s DS Antigonu nepřiblíží. Jdeme k cíli jinou (a možná dokonce rychlejší) cestou: Zjednodušeně by se dalo říci, že zatímco u „běžných“ herců chodíme schod po schodu kolem dokola, u herců s DS zkrátka nasedáme na výtah.

Výklad textu téměř úplně přeskakujeme. Děj a témata herci velice dobře pochopí přes hraní konkrétních situací - skrze emoce. Herci velmi dobře rozumějí emocionalitě veršů i skrytému gestu, který je v nich uložen. Paradoxně tak verše často interpretují hned zpočátku mnohem autentičtěji než jejich kolegové bez DS. Ti totiž nad textem příliš přemýšlejí - „brzdí“ je význam slov a netradiční skladba vět.

Herci s DS rozumějí ději a situacím vnitřně. A prožívají je naplno. Vkládají do nich svá aktuální témata a životní přesvědčení. „*Antigona je o smutku, o lásce mezi sestrami a o rodině, o lásce Antigony a Haimona,*“ říká Hana Bartoňová, představitelka Ismény. Téma, které bývá běžně potlačováno (láska), se díky hercům s DS dere do popředí. Mluvit proto o nich jen v souvislosti s tím, jak dokonale se zvládli naučit verše, by bylo velmi zploštělé. Vnášejí do hry nové tematické vrstvy či vytahují ty, které bývají upozadovány.

Antigona Divadla Aldente je průsečíkem životních zkušeností a osobního pohledu na svět každého z nás nehledě na náš věk či postižení. Věříme, že jedině tento dialog může vytvořit něco, co bude přesahovat každého z nás.

Rádi bychom vyzvali také vás, abyste (nejen) v Antigoně hledali vlastní interpretaci a vlastní témata.