

## DEBRIS COMPANY: HUNGER

Debris Company vo svojej tvorbe rozvíja už dlhšie témy súvisiace so vzťahom človeka k spoločnosti, dejinám, politike, ekológii, planéte a sebe samému. Ich najnovšia tanečná inscenácia *Hunger* voľne nadväzuje na úspešnú trilógiu *WOW!*, *Únos Európy* a *Jób* a zároveň otvára nové témy. Podľa autorov ide o pohľad na „zvláštny život zmyslov, tajomstvo nervov vo vyhladnutom, hľadajúcom a konfliktnom tele.“ Kým trilógia prezentuje bohatosť scénografických, výtvarných, svetelných, hudobných a pohybových možností tanečného divadla, *Hunger* je návratom k minimalizmu, monochromatizmu a skepse, čo bolo typické skôr pre ranú tvorbu súboru. Rozpoznateľnú pečať dielu opäť vtlačili režisér a autor hudby a Jozef Vlk a choreografka Stanislava Vlčeková.

Pokiaľ prvá časť trilógie *WOW!* vyjadrovala úžas nad jedinečnosťou a farebnosťou života, *Hunger* hovorí skôr o odvrátenej strane bytia, o úzkosti, osamelosti, hľadaní a strácaní zmyslu života a jeho istôt, o ostražitosti. Myšlienково má teda dielo najbližšie k *Jóbovi*, kde bol v kontraste súčasný svet založený na logike a chladnej dokonalosti s krehkou, bezbrannou dušou človeka, bojujúceho s vlastnou nedokonalosťou. Autori aj tentoraz ponúkli divákovi priestor na vlastnú interpretáciu spojenia pohybu a textu Petra Lomnického, ktorý sa voľne inšpiroval knihou nórskeho autora Knuta Hamsuna *Sult* z roku 1890. Hamsun napísal román po návrate z Ameriky ako obraz vlastnej existencie bez prostriedkov na konci 19. storočia, zároveň v ňom vykreslil príbehy svojich rovnako chudobných a hladných priateľov – v protiklade s modernou spoločnosťou. Kritici román označili ako príklad modernej, psychológiou ovplyvnenej literatúry. Súčasný text Lomnického kráča v duchu literárnej predlohy, ktorá vykresľuje hlad ako „iracionalitu ľudskej mysle“ pútavo a miestami aj vtipne.

Text zaznel v podaní Lenky Barilíkovej Spišákovej v anglickej verzii so slovenskými titulkami. Tento zámer vzhľadom na slovenskú premiéru na domácej pôde považujem za polemický, keďže ide navyše o náročnejší text. Diváci sledovali

titulky na zadnom horizonte a zároveň pohybové akcie performerov, ktoré prebiehali často vo viacerých plánoch, čo robilo vnímanie inscenácie zložitejším. V jednotlivých obrazoch sa odvíjajú fragmenty príbehu - osud neúspešného spisovateľa a novinára, ktorý sa snaží speňažiť svoje texty, ale stále to nestačí na život a tak putuje hladný, hľadajúci útočisko. Pohybová kresba vyjadruje jeho postupný telesný aj duševný úpadok, premenu jeho správania - od apatie, ostražitosti, až po zúfalstvo a šialenstvo.

Inscenačné postupy, ktoré charakterizujú tvorbu Debris Company, sú čitateľné aj v inscenácii *Hunger* - v rámci divadelnej poetiky, výpovednej hudobnosti, dramatickosti, úsporného až ponurého svietenia atď. Choreografický jazyk je ovplyvnený sčasti pohybovým výrazom tanečníka J. D. Minárika, ktorý vychádza zo štýlov street dance, hip-hopu, akrobacie. Jeho pohyb je výbušný, zemitý. V choreografii má najväčšiu plochu zrelý a všestranný performer Daniel Raček, stvárňujúci rôzne postavy z literárnej predlohy. Choreografia má zväčša dve polohy - introvertnú, fyzickú v civilných pohyboch a gestách, a excentrickejšiu, virtuóznou v duetách a sólach. Dvaja tanečníci, rozdielni výškou, dynamikou a pohybovým rukopisom vytvárajú na javisku zaujímavý kontrast v tanečnom prejave, ktorý dopĺňa miestami minimalistický pohyb herečky.

Fyzickým leitmotívom je v inscenácii otváranie a zatváranie dverí. Hlavnými dverami, ktoré sú na ľavom kraji javiska, prichádzajú a odchádzajú performerí v rámci každého výstupu, akoby sa zakaždým vracali do svojho sveta (v kontraste tu stoja svet chudoby a svet bohatstva). Menšími dvierkami vchádza opakovane jeden z performerov dovnútra malej búbky, kde sa v stiesnenom priestore pokúša o možnosti pohybu, fungovania, prežitia. Objekt - úkryt, umiestnený v strede javiska, limituje priestor a definuje choreografiu, ktorá sa odvíja skôr na okrajoch a zadnej časti scény ako v strede. Na strohej scéne (Ján Ptačin) dominuje čiernobiela, biely baletizol kontrastuje s čiernym horizontom a čiernymi kostýmami, jedinou farbou je prírodný odtieň dreva. V zadnom pláne je stôl (predstavuje redakciu novín), na zadnom horizonte sa premieta projekcia Alexa

Zelinu (zápas dvoch mužov, rastlinné motívy, motívy hmyzu). Svetelný dizajn spolu s projekciami dotvára jednotlivé obrazy o ďalší rozmer, ponúka poetickejšiu rovinu príbehu. Kostýmy Andrey Pojezdálovej sú inšpirované dobou románovej predlohy Knuta Hamsuna, spájajú súčasnosť s dobovými prvkami (dvojradowé zapínanie kabátu, predĺžené sako, cylinder).

V inscenácii *Hunger* sa väčšmi ako v predchádzajúcich produkciách súboru spája verbálna a neverbálna zložka. Oba prístupy sa dopĺňajú, prepájajú, umocňujú navzájom. V poslednej časti inscenácie však pohyb znenazdajky skončí a zostáva iba hlas herečky, ktorá interpretuje text s čoraz väčšou naliehavosťou, hraničiacou s pátosom. Napriek tomu sa nepodarilo udržať gradáciu až do konca, katarzný pocit sa vytratil v monotónnosti a dĺžke interpretovaného textu, ktorý však má svoju kvalitu, hĺbku a až mrazivú aktuálnosť.

*Hunger* je asi najdlhším dielom Debris Company. Má niekoľko záverov, akoby autori nedokázali urobiť strih v tej pravej chvíli, v snahe dopovedať príbeh, umocniť ideu. Pohyb je však ešte vždy výpovednejší ako slovo a tak bolo všetko podstatné „vyjadrené“ choreografiou. Vďaka tomu diváci pochopia skôr, ako to celé skončí, že dielo pojednáva o svete, v ktorom sme vďaka moderným technológiám zrušili vzdialenosti a napriek tomu necítíme vzájomnú blízkosť. Ide o výpoveď, ktorá sa v súčasnosti stáva naliehavejšou ako kedykoľvek predtým.

**Autorka analýzy:** Eva Gajdošová