

Byl jsem požádán profesorem Václavem Girsou napsat můj názor na otáčivé hlediště v krumlovské zámecké zahradě.

Jsem patrně jeden z mála lidí, kteří si pamatují na vznik točny v roce 1958. Původní provizorní a tehdy pokusná točna byla pro osmdesát diváků a byla otáčena ručně - lidskou silou. Točna byla nízká a její divácký horizont byl ve výši malé fontány v čelní zdi podesty letohrádku Belarie. Po rozhodnutí, že se točna stane součástí letního programu Jihočeského divadla, byla postavena lehká skeletová konstrukce, poháněná dvěma elektrickými motory, jezdící na vlakových kolejkách. Horizont této točny z řídicí kabiny byl přibližně ve výši prvního schodiště letohrádku. Na točnu se vešlo kolem devíti set diváků a její provoz byl tichý. Její strany byly později potaženy dřevem.

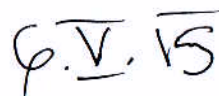
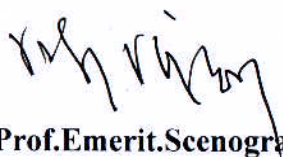
Dnešní točnu není třeba popisovat, její podoba je dostupná na internetu.

Princip otáčecího hlediště v přírodním prostředí je z diváckého pohledu kouzelný zážitek. Systém vyžaduje od herců fyzicky, hlasově a emocionálně náročný projev. Nároky na práci režiséra jsou komplexní a ne vždy jsou výsledky úplně upokojivé, vzhledem k rozloze hracího prostoru.

Točna je ze tří stran obklopena zámeckým parkem, pouze na západní straně má před sebou frontální stranu impozantního letohrádku Belarie. Je pochopitelné, že tato skutečnost není vhodná pro děj každé hry. Ne příklad ve hře Švanda dudák byla Belarie pojednána minarety a arabizujícími ornamenty. Ve hře Petr Vok byly na Belarii promítány projekce, snažící se ji porenezančnit. Zkrátka Belarie často překáží historickému ději hry.

Doporučení:

Pro otáčivé hlediště by bylo výhodné umístění v takovém přírodním prostoru, kde lze postavit dekorace režijně nezbytné pro vybranou hru. V dané situaci by byl velmi příhodný prostor za zámeckou zdí, za jezírkem. To by také napomohlo mezilidským vztahům mezi zámeckým a divadelním personálem, které jsou nyní zkaleny rozdílnými prioritami.



Petr Perina, Prof. Emerit. Scenografie Dalhousie University, Halifax Nova Scotia, Canada