

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Herectví alternativního a loutkového divadla

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Herec, objekty a loutky

Šimon Dohnálek

Vedoucí práce: Ing. Mgr. Branislav Mazúch

Oponent práce: doc. Mgr. Marek Bečka

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATER FACULTY

Performing arts

Acting of alternative and puppet theater

BACHELOR THESIS

Actor, objects and puppets

Jméno Příjmení

Supervisor: Ing. Mgr. Branislav Mazúch

Opponent: doc. Mgr. Marek Bečka

Thesis defense:

Degree granted: BcA.

Prague, 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou disertační práci na téma

Herec, objekty a loutky

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne.....

.....

Podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy, tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Souhlasím s využitím práce pro prezenční studium v knihovně AMU.

V Praze dne

.....
Šimon Dohnálek

Abstrakt

Bakalářská práce se zabývá loutkovým divadlem, divadlem objektů a herectvím autorského divadla. Výchozím tématem jsou hra, lidská hravost, stylizace lidského jednání a lidského projevu vůbec a celková proměnnost lidské mimeze v porovnání se stálostí výrazu objektů a loutek. Symboliku a znakovost jako základní složky komunikace jsou tu nazírány z pohledu tvorby divadelního jazyka mezi jevištěm a hledištěm. A to jak jazyka konvenčního, tak jazyka nového vzniklého popřením konvenčních jistot lidské zkušenosti.

Abstract

This bachelory thesis is about puppet theatre, theatre of objects and acting of authorial theatre. The default theme is game, human playfulness, stylization of human action and human expression in general and the overall variability of human mimetic compared to the constancy of the expression of objects and puppets. Symbology and signatures as basic components of communication are seen here from the point of view of theater language formation between stage and auditorium. This is both the language of the conventional and the language of the new, created by the denial of conventional certainty of human experience.

Obsah

1. Úvod	11
2. Zkušenost a objekty	12
2.1 Kameny, herci, úkony	12
2.2 Objekty a „kdyby...“	14
2.3 Člověk a objekt	16
3. Loutka a nevyhnutelnost hry	17
3.1 Symboly a znaky	18
3.1.1 Zkratka v loutce	18
3.1.2 Loutkovitost lidského pohybu	19
3.1.3 Znak, symbol, komiks, RAW	19
3.2 Loutky v divadle – divadlo v loutkách	20
4. Objekty X Loutky = herectví	22
5. Herec a prostor nadhledu	24
5.1 Dělená pozornost – herecká kondice	24
5.2 Subjektivita a desubjektivizace	26
5.2.1 Maska	26
5.2.2 Maska bez masky	27
5.3 Hlas, slovo, text	30
5.4 Přirozenost stylizace	31
5.5 Původnost, spontaneita, šílenství	31
6. Reflexe inscenací	34
6.1 RAW	34
6.2 Nemluv, pokud tvá slova nejsou lepší než ticho	35
6.3 Breivik; herecká cvičení a etudy na evropské téma	36

7. Závěr	38
8. Zdroje	39
9. Obrazová příloha	40

1. Úvod

Cílem této diplomové práce je najít a pojmenovat principy a prvky loutkového divadla a divadla objektů, které mne inspirují v autorské tvorbě a hereckém projevu. Zajímá mne lidskost a její proměnnost, redukce celistvosti člověka, zajímají mne podmínky pro vytvoření ne-já i podmínky pro viditelnou a sdělnou co možná nejkomplexnější variantu lidské bytosti.

„Člověk vždy sebe zkoumá v konfrontaci s ostatním ne-lidským světem. Snaží se o zapojení do celkového rozměru světa.“¹

Objekty a loutky. Co člověka vede k vyjadřování něčím mimo sebe? Jaká lidská zkušenost (nebo snad nezkušenost?) je tak nesdělitelná a nepřenositelná, že pokud ji nechceme popisovat, prostředek pro její sdílení bereme z vnějšího světa? Proč loutky? Proč objekty?

Procesualita lidské mimese je pro nás stále záhadou. Vede ke sporům, k neporozumění, ke krizi dialogu. Variabilita toho, jak ji vykládat je povšechně matoucí. Stále jeden na druhého působíme, stále se měníme. Co je člověk vedle loutky? Lhář? A co člověk vedle kamene?

Upřímnost lidského výrazu je vždy zpochybnitelná, protože v dalších pár vteřinách se ten výraz změní. Nejsme loutky ani objekty. Jsme nestálí, jsme proměnliví.

¹ MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. 2007. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3.

2. Zkušenost a objekty

Když před nás někdo postaví hrnek, je to jen a jen hrnek. Naše nejbližší asociace je snad káva nebo čaj. Pro někoho je to babička, pro jiného domov.

Na workshopu s Agnes Limbos jsme dělali přesně toto: Stáli jsme ve skupině v řadě za stolem a měli jsme v rukách za zády objekty. Objekty konkrétní, takové, které jsme ze svých životních zkušeností schopni, pokud možno co nejsnadněji *pojmenovat*. Když jsme cítili, že je to ten pravý čas, dali jsme je před sebe a když jsme chtěli, zase jsme je schovali. Nic víc jsme s nimi nedělali, jen jsme je ukazovali a zase schovávali.

Bylo nádherné pozorovat jako divák své vlastní myšlenky. Nebudu tu rekonstruovat v jakém sledu které objekty přicházely, ale v mé hlavě i v hlavách ostatních vznikaly složité asociace vztahů, situací, objevovaly se a rozvíjely vzpomínky, viděl jsem až biblicky symbolické výjevy, a to jen díky tomu, že se (a teď si vymýšlím) vedle budíku objevila porcelánová soška pastýře, která opět zmizela ve chvíli, kdy se mezi nimi objevila skleněná láhev.

Žijeme ve světě plném objektů. Kolik jich každý vlastníme? Kolik jich známe? Kolik jich za den použijeme? Kolik jich dokážeme pojmenovat?

Lidská bytost může být asociativní podobným způsobem. Když se podíváme na práci mimů jako je třeba Michel Countermanche, po chvíli pozorování zjistíme, že používá fyzickou archetypální stylizaci. Naše mysl zná jazyky těl kolem nás a dokáže rozklíčovat několik společných základních vyjadřovacích znaků a postojů. Anebo už jen lidská fyziognomie. Pokud se podíváme na lidská těla jako na objekty, co všechno můžeme vyčíst z toho, jak člověk vypadá? Za chvíli se ale změní jeho tělové napětí, jeho myšlenky a prožitky se promítnou do jeho těla a stojí před námi jiný objekt, než na jaký jsme se začali dívat. Díváme se na vnější projevy duše.

2.1 Kameny, herci, úkony

Při workshopu hudebního divadla s Jiřím Adámkem jsme pracovali s kameny. Studovali jsme hudebnost hereckých úkonů, které povětšinou spočívaly v přenášení, přinášení, pokládání, zvedání, stavění, šoupání, kutálení a házení

kamenů nebo taky fyzické nečinnosti ve světě kamenů a lidí s kameny. Během dvou týdnů jsme zjišťovali, co nám můžou kameny nabídnout a co můžeme nabídnout my jim.

Z improvizace jsme postupně přešli ke konkrétním partiturám, rozdělili jsme se na čtyři skupiny a tyto partitury studovali. Když přišlo na vzájemné ukázky prací, vyšlo najevo, jak různé přístupy a vztahy ke stejnému materiálu a velmi podobným (každý kámen je jiný) objektům jsme našli. Zatímco jedna skupina zvolila taktiku upozadění člověka na úkor objektu, druhá brala partituru a úkony prováděné s kameny jako předmět hry především mezi lidmi. Nicméně partitura se jmenovala Stručně o kamenech a v centru pozornosti byly vždy ony.

Pamatuju si, že přišel moment, kdy jsem v rámci partitury seděl na jednom kameni a uvědomil si sebe sama a své spoluhráče včetně kamenů z venku. Z diváckého pohledu. Nemohl jsem si pomoci a začal jsem se smát. Z nadhledu a odstupu, vypadala celá situace absurdně a směšně, a přitom se nikdo nesmál, až já. Proč? Co přimělo na tomto workshopu mého spolužáka Jakuba Vaverku několik minut hledět na kámen ve své dlani a postupně dojít ke skutečně niterné reakci řvaní na něj?

S půlročním odstupem od tohoto workshopu jsem takové momenty reflektoval se svými spolužáky a došli jsme povšechně k závěru, že ty dva týdny o kamenech jako vyjadřovacích prostředcích, o kamenech jako středobodu všeho dění, smyslu a důvodu bytí ze kterého vychází lidské jednání, kterému se lidské jednání přizpůsobuje, vedle nějž si hledá rovnocenné místo ve světě, že tyto dva týdny byly plné existencionálních otázek. Moment, kdy jsem se seděl na kameni z celé situace rozesmál byl, pamatuju si, velmi očištný. Svým projevem jsem sice upozadil kámen, ale můj projev, smích, z něj vycházel. Byl to moment, kdy jsem si v okamžiku nadhledu a nazírání celkové situace z vnějšku uvědomil vlastní snahu i snahu kolektivní, snahu sjednotit se s kamenem / s kameny. Zároveň jsem si v porovnání s nimi uvědomil, rychlost, nezastavitelnou procesualitu svého života, vlastní proměnlivost.

Zvlášť má proměnnost mne zasáhla. Vedle stálého kamene (nevím, jestli nějaký objekt může pro člověka vyjadřovat stálost a neměnnost víc než kámen)

jsem si sebe uvědomoval plněji než kdy jindy v měřítku s okolním v mém vnímání času neměnným materiálním světem.

2.2 Objekty a „kdyby...“

V inscenaci souboru 8lidí Press Paradox, jsem byl svědkem vtipné hry s pojmenováváním objektů jmény nejprve jiných předmětů a později jmény míst, situací, stavů...

Při prvním kole této hry (hned na začátku inscenace), byly všechny objekty v rukou všech účinkujících pojmenovány jako balalajka. „Toto je balalajka.“ oznámili nám. Takto pregnantně a nekompromisně popřená skutečnost, vymezení se proti dosavadní divácké zkušenosti, která naprosto jasně poznává litinovou pánev nebo plastovou hračku koně, nutně vtáhne diváka do hry. Jako divák se začnu okamžitě ptát: Proč? Proč balalajka? Proč už můj život, to, co znám, proč to neplatí? Za výsledný efekt považuju nabourání subjektivního vnímání diváka, jeho aktivizaci.

V druhém kole jsme byli svědky toho, jak se baletní střevíčky staly vybombardovanou částí města, litinová pánev cizím prázdným bytem a podobně. A to vše prostým verbálním pojmenováním. V mé hlavě se začaly pocity a asociace založené na vlastní životní zkušenosti s exponovanými objekty míchat s jejich novým pojmenováním. Naše představa o materiálním světě kolem nás je v nás tak hluboko zakořeněná, že popření této představy nás automaticky nutí zůstat v pozoru před takovými vlivy. Ostražitě si hlídáme jistotu vlastní zkušenosti. Nepřistoupíme jen tak na to, že baletní střevíčky jsou vybombardovaná městská čtvrť. Víme, že to není pravda. Jsme-li ale aspoň trochu hraví, začneme sami s takovou možností koketovat, začneme hrát na *kdyby*. A kdyby baletní střevíčky byly rozbombardovanou čtvrtí, jaké by to byly ruiny? Něžné? Saténové ruiny? Ruiny Čajkovského? Vybombardovaný domov labutí?

2.2 Člověk a objekt

„Člověk ve své reflexi života (vesmíru, kosmu) kolem sebe sahá někdy k sobě samému, tedy k subjektu, aby zpodobnil svůj život, sama sebe. V jistých momentech života (a jsou to většinou momenty hraniční) však nevyužívá jen sebe sama – svého vlastního těla. V okamžiku smrti stejně jako v okamžicích

vztahování se k vesmíru hledá něco jiného, čím by se vyjádřil, čím by realizoval své otázky, pochyby, touhy, rozpaky, hledání. Aby vyjádřil nesouměrnost toho hraničního se sebou samým, se svou potřebou překonání nejen své tělesnosti (fyzičnosti), ale i své individuálnosti (jedinečnosti, psychosomatické, psychofyzičnosti) – prostě své subjektivity, uchyluje se k objektu (objektům) jako by jimi chtěl vyjádřit vědomí své omezenosti a konečnosti.

Fenomén objektovosti se tedy – zdánlivě – ocitá v přímém protikladu k **fenoménu subjektivity**. [...]

Nejde však o porážku člověka a lidské důstojnosti, právě naopak: v tomto přiznání vlastních hranic se lidské vědomí otevírá o to více a mohutněji právě k překonání vlastní subjektivity.“²

Nejsilnější divadelní vlastnost objektů je kontextualizace člověka. Objekty uvádějí člověka do kontextu jiného času, než jaký je mu vlastní a stejně tak i do kontextu neměnného prostoru, který je mu díky mimetické proměnnosti taky cizí. Je to čas i prostor lidmi sice vnímatelný, ale těžko představitelný, a ještě hůře uchopitelný. Je možné, aby se člověk srovnal na stejnou hranici s okolním fyzickým světem? Je možné srovnat svůj čas s objekty bez ovládnutí jich? Je možné zafixovat svou mimezi bez vedené stylizace?

Když vidíme židli, naše podvědomí automaticky registruje existenci člověka. To platí pro všechny předměty lidmi vyrobené. Přírodní objekty, které ke své podobě člověka nepotřebují, nám dřív nebo později začnou asociovat lidskou pomíjivost. Nastavují měřítko *člověk X ČAS, PROSTOR*.

Vrcholným lidským fyzickým výtvozem je loutka. Neznám bezsmyslnější předmět než neoživenou loutku. Pro naplnění smyslu její existence potřebuje loutka člověka. Člověka, který ji oživí. Vedle toho takový kus dřeva vytažený z vody člověka nepotřebuje. Není jím nijak podmíněný. To spíš člověk potřebuje ten kus dřeva než naopak.

² MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. 2007. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3.

3. Loutka a nevyhnutelnost hry

Nerozlišuju tu loutky figurativní nebo objektové, chcete-li předmětové (popřípadě je jmenuju). Důležitý je pro mne vztah loutky a loutkoherce. Vztah založený na hře a hravosti, vztah vyžadující pravidla.

Tak například už jen známé české loutkářské pravidlo: „Když animuješ loutku, musíš se na ni dívat.“ je pravidlo hry, které podle mých zkušeností velmi koncentrovaně přenáší diváckou pozornost na animovaný předmět. Otázka je, jestli a jak je tato hra udržitelná, když vidím toho, kdo si hraje i to s čím si hraje. Píšu teď o sterilních podmínkách loutkového divadla, kde má být člověk na scéně anonymní a nemá nebo snad nesmí vstupovat do světa loutek ani se k němu vztahovat. Má jej jen udržovat při životě. Viděl jsem několik takových představení a nemohl jsem se zbavit pocitu voyerství. Jako bych sledoval cizí fetišistickou zálibu. Za chvíli jsem sledoval víc loutkoherce než loutku a myslím, že jsem tehdy nebyl jediný.

Bude to snad lidskou fascinací hrou a hraním, že když hru poznáme, když poznáme, že to není samovolná realita jako lidé v tramvaji, ale realita zprostředkovaná někým, realita jako výsledek záměrné tvorby, chceme poznat obě strany té hry. Tu stranu, kde realita vzniká – hráče i tu stranu, kde se realita odehrává – představení. U jiných druhů divadla je tato hranice různě rozpoznatelná, ale u loutek a loutkového divadla je naprosto zřejmá.

U loutkového divadla je vždy jedna podmínka nebo spíš okolnost jasná: Nejde si nehrát. Hra, práce s fiktivní nebo alternativní realitou, hra na *co kdyby...* nemůže být patrnější.

„Loutkoherce tím, že se vyjadřuje něčím mimo sebe, obnažuje vlastní hereckou metodu. Obnažení metody není v podstatě nic jiného než uvědomování si formy.“³

Hraju-li teda hru na jiný uzavřený svět loutek, který se nijak nevztahuje k loutkoherci a skutečnému světu, je to sice hra udržitelná, ale velice snadno se zamění s předstíráním. Jinak řečeno; z *co kdyby to tak bylo*, se může stát *jakože*

³ MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. 2007. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3.

to tak je. Hra nemusí být nutně tematizovaná. Nechci tady kázat, že loutka musí být nutně v přímém dialogu s hercem. Jde spíš o vědomí hry. Jde o to, že diváci u loutkového divadla jasně vidí někoho, kdo si pro ně hraje a nutně potřebují vědět proč. I kdyby se měli dozvědět jen to, že to hráče prostě jen baví takto si hrát.

Je to jako u hereckého divadla; když někdo hraje Hamleta, je to taky hra na jinou realitu. Z neživého objektu děláme skrze *kdyby* živý - z Šimona Dohnálka dělám skrze *kdyby* Macbetha.

Je zajímavé, že divák, přes svou zkušenost s neživými předměty, vydrží sledovat loutkové představení a daří-li se, uvěří. Jaká nádherná vlastnost loutek! Až automaticky probouzejí divákovu imaginaci, mají schopnost přimět diváka si hrát sám se sebou! Divák přece ví, že to nejedná loutka sama, ale, že skrze ni jedná loutkoherec, a i přes to přistoupí na hru kterou vidí a zapojí se do ní. Divák se tedy stává spolutvůrcem. Divák popírá vlastní zkušenost toho, že neživý předmět jedná.

Vedle aktivizace tvůrčích schopností diváka, mají loutky pozoruhodný vliv na práci hereckou a povšechně divadelně tvůrčí;

3.1 Symboly a zkratky

Od 22. 4. 2019 do 5. 5. 2019 jsme jako ročník absolvovali s Matijou Solcem týdenní workshop zaměřený na práci loutkou a následné turné s výsledkem tohoto workshopu představením Beat box.

V představení Beat box mimo jiné vzniklo jedenáct sólových mini inscenací. Každý z mých hereckých spolužáků měl jedno. Bylo fascinující pozorovat různost přístupů k tématu, jímž byla současná světová politická situace a současní diktátoři. Všiml jsem si k jaké zkratkovitosti všechny spolužáky vedla práce s loutkami. S divadelním zpracováváním politických témat jsme se jako třída setkali už dřív a dokonce několikrát (zdá se, že si to doba žádá) a vždy to byla poměrně dlouhá cesta k divadelnímu tvaru, který by nemusel sám sebe vysvětlovat nebo jsme dlouho hledali divadelní jazyk, který by tématu slušel a vůbec bylo často nejtěžší už jen začít a posunout se od diskuse do tvůrčího inscenačního procesu.

Tady tomu bylo jinak. Během tří dnů si všichni našli své téma, svůj divadelní loutkový jazyk a hravost všech těchto mini inscenací snadno upoutávala diváky. Dávám to za příčinu právě loutkovému divadlu, v jehož mezích jsme se pohybovali, které jsme přesahovali víc nebo míň, kolem kterých jsme si hráli. Znakovost loutkového divadla, jeho vrozená zkratkovitost, a snadno použitelná symbolika předmětů nám umožnila rychle se přenést přes běžné prvotní tápání v divadelních principech, jazycích, směrech a prostředcích vůbec.

3.1.1 Zkratka v loutce

Znakovost loutky je pozoruhodná věc. Postavte, posadte nebo položte figurativní loutku doprostřed prázdné místnosti, chvíli se na ni dívejte a všímejte si, co se vám honí hlavou. Mě se často začne odvíjet v hlavě příběh, kde loutka vystupuje, vidím její možné fáze, ale může to být různé – někdo vidí skutečný příběh loutky; kdo ji vyrobil, kde přišla ke kterému šrámu a jak, v kolika rukou byla... atd. Ať už je loutka jakkoliv v nečinnosti, je neustále aktivní ve výrazu. Je silně asociativní díky své znakovosti a symboličnosti.

Loutka je ztělesněná zkratka. Loutka je zhuštěný čas i prostor. U figurativních loutek vidíme zachycení života v čase. Stálost mimického výrazu je fascinující, pro živého člověka snad až neudržitelná. U objektových loutek je zkratka v pohybu spojená s absurditou oživlého předmětu určeného nejspíš k něčemu jinému. Vzniká tu zkratka v diváckém vnímání. Nevysvětlujeme; proč jsou dva šálky člověk – prostě tak žijí. Například u loutky War Horse od Handspring Puppet Company můžeme pozorovat realistický pohyb loutky koně ve skutečné velikosti. Pohybová zkratkovitost tady chybí, stejně jako častá redukce velikosti z reálné do „loutkové“. Není tu potřeba velké zkratky – loutka je totiž technicky realisticky propracovaná (dokonce stříhá ušima a švihá ocasem). Jen výtvarná zkratka je tu patrná. Vedle toho na zmíněném workshopu s Matijou Solcem jsem udělal loutku ze dvou papírových kelímků na espresso. Loutka tak potřebovala jasné zkratky v jednání. Mám tím na mysli zhuštění smyslu všech znaků a symbolů v tomto případě lidského fyzického jednání do co možná nejuvýstižnějších gest dvou kelímků.

Žádná velká psychologizace a postupné zvnějškování emocionálního vývoje loutkám nesluší a vlastně ani není možná protože loutka na rozdíl od člověka nezvnějškuje své nitro. Naopak, svým vnějškem nitro a ducha vytváří. Loutka nemá tolik možností jemných nuancí – respektive má jich tolik, kolik jim je výtvarně a technicky vyrobíme. Dál se musí vyjadřovat nejarchetypizovanějšími tělesnými gesty známými například z pantomimy.

3.1.2 Loutkovitost lidského pohybu

Nejzazší variantou loutkovitosti pohybu lidského těla je podle mne právě pantomima. Je to totiž pohyb nejen vědomý ale i vedený. Vědomý pohyb a vedený pohyb od sebe rozeznávám *předurčeností* a postupným *určováním/zvědomováním*. Vedený pohyb známe předem. Máme o něm jasnou představu, kterou realizujeme. Vědomý pohyb pojmenováváme během jeho realizace. Poznáváme ho, necháváme se jím překvapit, je to cesta od nevědomí k vědomí. Hranice mezi těmito dvěma druhy pohybu není nijak ostrá. Je velice pozvolná, a tak se i v praxi realizuje. Většinou tím, že rozvíjíme podvědomý impuls, kterého jsme si všimli.

Naše těla o nás neustále vypovídají, v jakém jsme stavu. První, z čeho poznáváme druhého, je jeho postoj, to, v jaké pozici má ruce, jak stojí... řeč těla je primární lidskou a vůbec zvířecí komunikací. Je to nevyhnutelný fakt. Hereckou prací je pak vědomá práce se všemi těmito symboly a znaky.

3.1.3 Znak, symbol, komiks, Raw

Komiks, stejně jako loutkové divadlo, vnímá obraz jako základní vyprávěcí prostředek. U loutkového divadla přidáváme k obrazu ještě jednu hodnotu, a to cestu k němu.

U představení RAW jsme použili mimo jiné instalační statické antropomorfní loutky s polohovatelnými částmi (ruce, hlava, trup). Hercův vztah ke statickým instalačním loutkám, které jsou animovány velmi věcnou manipulací (nastavováním do poloh a kompozicí, ve kterých setrvávají potřebnou dobu bez dalšího fyzického kontaktu s hercem), tady probíhá na technické úrovni. Mohlo by se zdát, že výrazovým prostředkem na cestě k divákovi je až výsledný obraz, ale to, kdy loutku polohujeme a jakým způsobem – jestli

ostrým nebo volnějším pohybem, silně ovlivňuje rytmické sledy instalovaných situací, a tedy jejich vnitřní čas a tím i celou jejich atmosféru.

Na velice podobném principu fungují rodinné konstelace. Z kompozice účastníků pojmenováváme stavy jednotlivých členů situace.

3.2 Loutky v divadle – divadlo v loutkách

Čím je pro mne loutkové divadlo důležité v dramatickém umění? Automaticky obsaženou divadelní zkratkou. K čemu vede divadelní zkratka? K užití přesných symbolů a znaků. To vede ke strukturalizaci konkrétního divadelního jazyka, k vytvoření dohody s divákem o vymezení hranic a pravidel hry.

Bezpodmínečnost přítomnosti hry v loutkovém divadle jakoby stejně bezpodmínečně prozrazuje o hráči víc, než by snad prozradil sám přímo. Loutkové divadlo přirozeně obsahuje lidství v jeho tvořivé podobě. Znovu zmíním hravost v loutkovém divadle vždy patrnou; lidský život bývá přirovnáván k labyrintu. Cestou tímto labyrintem někdy zapomínáme, že labyrint je především hra a ztrácíme potřebný nadhled. V hereckém divadle se tomu říká sebevážnost.

Loutky nadhled vyžadují, bez nadhledu nežijí. Je to nadhled fyzický i mentální. Je to prostor mezi realizací činu loutkou a jeho lidským původem. Je to vědomí hry a práce s její přítomností. Stejně tak i v hereckém divadle vidíme člověka, který jedná v poli hry. A to neustále a nevyhnutelně. I když vytváříme podmínky pro prosté performativní bytí bez ne-já, pohybujeme se v rámci divadelní dohody, která nutně obsahuje odstavec, ve kterém bychom přečetli: „...Je to jenom divadlo...“

Když Marina Abramovič dělala performance *Rythm 0*, nezadala téměř žádné pravidla a vykonavatelé performance se stali spíš diváci. Její konkrétní zadání bylo: „*Jsem objekt, můžete se mnou dělat cokoliv chcete a já na sebe беру veškerou zodpovědnost za následujících šest hodin.*“⁴ Staly se neskutečné věci, Marina byla několikrát zraněna, zneuctěna, pošpiněna... Proč, jak je možné, že se tak někdo

⁴ Marina Abramovic on performing 'Rhythm 0' 1974. In: *Youtube* [online]. MAI: MAI, 2017 [cit. 2019-05-22]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=kijKz3JzoD4>

choval k lidské bytosti? Protože se jednalo o hru. Diváci sami do hry vstoupili. Mimo herní pole by si něco takového sotva dovolili. Hra a „...Je to jenom divadlo...“ totiž taky znamená; „Není to nic osobního.“ Divadelní hra automaticky desubjektivizuje.

4. Objekty X Loutky = Herectví

LOUTKY	OBJEKTY
Popírání konvenčních zkušeností	Absolutno konvenčních zkušeností
Hra je podmínkou života	Hra je rušivá, vyhazuje svět z rovnováhy životních zkušeností
Proměnnost v čase a prostoru	Stálost v čase a prostoru
Loutka je přímý prostředek lidského vyjádření	Objekt se vyjadřuje kontextualizací člověka
Závistlost na člověku	Suverenita

Přirovnal bych rozdíl mezi objekty a loutkami k rozdílu mezi performery a herci. Na jedné straně je přirozená danost a nezpochybnitelnost naší zkušenosti, která říká: „Toto je kámen, toto je člověk žijící teď a tady.“ a na straně druhé máme kámen, který díky *kdyby* mluví, chodí, jedná jako král Artuš a člověka, který *kdyby* byl Macbeth, jednal by v pohanských dobách tak a tak a tak... Hereckým jednáním a loutkama běžnou konvenční zkušenost zpochybňujeme, objektama a performerským bytím tuto zkušenost umocňujeme.

Sdělovací prostředek je limit přímého vyjádření. Emoce modelujeme do slov, lidskost do loutek, prožitek do mimiky, názory do postojů... atd. Loutka je limit pro vyjádření a zároveň pomocník tak, jako ostatní komunikační prostředky. Jen naše uvědomování si ji z venku je bonus dávající nám nové možnosti kontroly jazyku, kterým mluvíme.

Dokážeme si sebe takto zloutkovatět? Sebenazírání je podle mne snad nejdůležitější herecká dovednost.

Lidský projev je symbolický a znakový - používáme jazyk. Jazyk jsou předdomluvené komunikační symboly a znaky. Jejich význam určujeme životní zkušeností. Můžeme pak tento obecně platný jazyk používat a tvořit jím realitu podobnou té, kterou známe, můžeme se pohybovat v realitě, kterou známe nebo můžeme vytvořit jazyk vlastní. Můžeme své okolí pojmenovat nově a tím vytvořit novou životní zkušenost. Můžeme vytvořit jiný jazyk.

Prostor mezi novým divadelním jazykem a jazykem konvenční reality je prostorem hry. Je to prostor pohybu hráčů. Je to prostor vědomé tvorby. Prostor nadhledu.

5. Herec a prostor nadhledu

Člověk – herec. Stále se vyvíjející se tvor. Naše těla se neustále mění, naši myslí neustále proudí myšlenky a promítají se do našich těl, našimi dušemi neustále proudí emoce a promítají se do našich těl a našich myslí. Jak pojmenovat a tím zvědomit konkrétní výraz? Jak jej fixovat? Jak ho rozvíjet? Jak jej sdílet? Jde vnímat sebe sama jako loutku nebo objekt? Desubjektivizovat se? Objektivizovat sebe sama? Snad. A pokud ano, do jaké míry? Jaká je udržitelnost tohoto stavu? K čemu vede?

Umění pojmenování je základ vědomé existence.

„Umění je vědoucí činnost, člověk nikdy nesmí mít pocit, že objevuje Ameriku.“⁵

5.1 Dělená pozornost – herecká kondice

Není snadné udržet vědomý nadhled nad vlastním jednáním. Vždy jde totiž o vykonávání (minimálně) dvou věcí současně; jednání a uvědomování. Lidský mozek není fyzicky schopen soustředit pozornost na více věcí na jednou. Dokáže jen velice rychle střídat centra pozornosti. Jak rychle, to je otázkou cviku.

Pozoruhodná rovina tvůrčí disociace se objevila na workshopu improvizace s Jiřím Havelkou, kde jsme jako skupina vyprávěli improvizovaný příběh tak, že jsme jej postupně skládali skupinově po jednom slovu člověk po člověku. Často se nám to nedařilo, příběhy nebyly dostředivé, většinou jsme skončili s příliš mnoha postavami (a na polovinu jsme cestou zapomněli), měli jsme tři až pět zápletek a podobně. Proč se tomu tak dělo? Myslím, že nejčastěji byl problém v přílišném položení se do příběhu. Myslím tím improvizací rauš, ve kterém jsme chtěli příběh neustále vylepšovat. Hnali jsme se dopředu, aniž bychom zjišťovali, o čem příběh už je a teprve z toho odvozovali o čem ještě může být.

⁵ FRANKOVÁ, Kristýna. Miloslav Klíma: Každá kreativní činnost potřebuje vnitřní korekci. In: *Český rozhlas Vltava* [online]. Praha: Český Rozhlas, 2019 [cit. 2019-05-22]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/miloslav-klima-kazda-kreativni-cinnost-potrebuje-vnitri-korekci-7721667>

Později jsme se dobrali ke dvěma pozornostním rovinám improvizace příběhu. Jedna rovina je tato: Být si vědomý toho, co se stalo a jaký je současný stav. Druhá rovina: Kam to může vést, jaké jsou další možnosti.

Celé zmatení se pak odehrává u tohoto konkrétního cvičení v tom, že každý člověk vysloví slovo, tím změní stávající situaci a zároveň nám tak automaticky nabídne nepočítatelně možností pokračování. My si nejspíš vybereme, ale další člověk opět mění situaci. A tak pulsujeme mezi rostoucí zkušeností a stále novými možnostmi volby. Čím jasnější je zkušenost, čím přesněji a pokud možno stručně je pojmenovaná, tím snáze pojmenováváme možnosti další tvorby, které z ní automaticky asociačně vyplývají. Zkušenost se vrství, v základě je stálá a možnosti se neustále mění, jsou nestálé. Jde tedy o rychlost disociace.

Nadhled není tvorba těchto dvou rovin (ta je téměř samovolná a životně nutná). Nadhled je všímání si jich. Je to prostor mezi nimi, je to právě ta schopnost je funkčně pojmenovat na základě vědomého směřování pozornosti na konkrétní disociační roviny.

Často se stává, že ve snaze uvědomění a pojmenování disociačních rovin uzavřeme naši pozornost. Snad je to obranný mechanismus naší vůle obsáhnout a pojmenovat všechny impulsy a asociace, se kterými přijdeme do kontaktu, uzavřít svou pozornost a začít se soustředit. Dostane se k nám tak totiž méně impulsů a naše snaha bude uspokojena, budeme mít pocit tvrdé práce. Rozhodně nikdy nepojmenujeme všechny impulsy. Na to je svět moc bohatý a plný života. Otevřeme-li svou pozornost, budeme moct být všímaví. Pokud by se dalo nekonečno určit procenty, 99,9% z něj nepojmenujeme. To ale neznamená, že bychom jej opomíjeli. Promítne se do našeho podvědomí. Díky pozornosti svět přijímáme, díky všímavosti jej pojmenováváme, zvědomujeme.

Skupina DV8 ve svém projektu *Can we talk about this?* Využila vědomou disociaci na fyzické úrovni. Performeři během složitých tanečních a mistrovsky zvládnutých choreografií oslovovali diváky pečlivě nazkoušeným textem, který nebyl rytmicky nebo jakkoliv významově spojen s tančenou abstraktní choreografií. Výsledek? Absolutní sdělnost textu, maximální sdílená přítomnost performerů, divácká fascinace dovedností složité disociace v kontrastu k hlubokému obsahu textu.

Disociace vymezuje prostor mezi jednotlivými činnostmi. Tyto činnosti probíhají teď a tady a jsou vědomé nebo vědomě automatické (například žonglování) a prostor mezi nimi je prostor pro přítomné vědomí stávající situace. Je to prostor vzniku nadhledu.

5.2 Subjektivita a desubjektivizace

5.2.1 Maska

Fyzicky se od loutek liší živý herec v divadelně výrazových možnostech jednou základní schopností, a to je změna mimiky. Lidská tvář je komunikační výslednice. K jejímu konečnému výrazu vede dlouhá a spletitá cesta o mnoha proměnných. „Tím se z mimiky tváře vytrácí primární bezprostřednost tělesných hnutí jako adekvátní výraz duševních pochodů a stavů, tvář už přestává vyjadřovat to, co v člověku v určitou chvíli skutečně je, a vyjadřuje to, co v tuto chvíli člověk chce, aby bylo vyjádřeno.“⁶ „Toto zcizení tváře člověku, lidskému tělu, je vlastně jejím *zvěcněním*.“⁷ Uvědomění tohoto odstupů mimiky od skutečného prožívání, získání nadhledu, kontroly nad vlastním mimickým jednáním, tomu se věnuje a věnovalo mnoho škol, tvůrců, existuje pro to několik metod.

Jako nejzazší cestu k tomuto uvědomění vnímám práci s neutrální maskou Jacquese Lecoqa. „Pozornost diváka se přesouvá na hercovo tělo a veškeré znaky, které herec vytváří, proudí skrze něj. Pohyb v tu chvíli „mluví“ a herec si to může díky masce plně uvědomovat. Správně vyrobená maska funguje tak, že pokud si ji herec nasadí, je schopen držet si odstup od toho, co hraje, ale zároveň dokáže vnímat to, jak má hrát a jaký druh pohybu maska vyžaduje.“⁸

Maska. Tvář jako objekt, v tomto případě jako neutrální objekt, nás přiměje k fyzickému jednání. Ke konkrétnímu fyzickému gestu, které Lecoq studoval a byly

⁶ MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. 2007. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3.

⁷ MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. 2007. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3.

⁸ SMOLOVÁ, Zuzana. *Využití masky v metodě Jacquesa Lecoqa*. Praha, 2010. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze.

pro něj, stejně jako pro mne u loutek velice důležité začátky a konce gest, jejich dynamika, znakovost a jejich symbolika.

„Neutrální maska se používá pouze pro účely hereckého tréninku. Neexistuje žádné „neutrální divadlo“, kde by mohla být využita.“⁹

Masky komedie dell'arte jsou vedle toho velice konkrétní. Jsou to masky typů. Každá taková maska vyžaduje jinou fyzickou stylizaci. Maska je danost stejně jako objekt. Z vlastní zkušenosti nabyté při workshopu zaměřeném na hereckou práci s maskami comedie dell'arte pod vedením Janka Poláka vím, že po velice krátké chvíli, kdy jsem měl masku nasazenou mi na mysli vytanul obraz sebe sama. Získal jsem nadhled nad vlastním jednáním. Stal jsem se částečně pozorovatelem, svědkem, vlastních činů. Nebyl to žádný trans. Spíš uvědomění sebe sama v prostoru. Několikrát jsem se *přistihl* při situačním fyzickém jednání. Byl jsem svým vědomím nad situací a fyzicky v ní. Kompozici mého těla vůči prostoru a spoluhráčům jsem náhle vnímal mnohem intenzivněji než bez masky. Gesta byla mým primárním jazykem. Nemohl jsem se nijak tvářit, mohl jsem jen jednat. Když jsem začal mluvit, překvapilo mne, jak se můj hlas automaticky stylizoval ve službě masce. Ne moc, jen tolik aby se sní sjednotil.

To vše vycházelo z vědomí masky a jejího výrazu. Je-li evolucí komunikace lidská tvář skutečně zvěčněna, mělo by být možné dosáhnout stejného nadhledu a vědomí sebe sama bez pomůcky z vnějšího světa.

5.2.2 Maska bez masky

Na zvědomování mimických gest s mým ročníkem pracoval v průběhu studia na DAMU Tomáš Měcháček. Nebyl to přímý cíl těchto workshopů orientovaných na klaunské principy a techniky, ale byly to jedny ze stěžejních cvičení, kterými nás provedl.

A opět se jimi vracím ke spojitosti s loutkami, objekty a principy práce s nimi. Například expozice. Jako jsme na workshopu s Agnes Limbos vystavovali

⁹ SMOLOVÁ, Zuzana. *Využití masky v metodě Jacquesa Lecoqa*. Praha, 2010. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze.

objekty a nechali je vzbuzovat divácké asociace bez jakékoliv animace, tak jsme na Tomášových hodinách předstupovali po jednom před publikum, jednoduše řekli své jméno (pojmenovali se) a dál tam stáli a byli v očním kontaktu s publikem, dokud Tomáš neřekl, že můžeme zase odejít. Naším cílem bylo; nesnažit se nijak působit, zůstat v té prosté situaci, že tam stojíme a nic nepřidávat. Už samotné vyslovení svého jména bylo někdy problematické v tom *nepřidávat* mu další hodnotu než čistě informační. Vlastně to nešlo a myslím, že to ani nejde, ale o mluveném slovu později. Nejpozoruhodnější bylo všimnout si u sebe i u ostatních co se dělo po pojmenování se.

Stál jsem tam a procházel pocity trapna, měl jsem tendence se mu vzepřít, přijímal jsem fakt, že tam prostě stojím a nebudu teď nic dělat i když jsem měl obrovskou potřebu akce, zapomněl jsem dýchat, bál jsem se, že to dělám špatně atd. To všechno se mi promítalo do těla, celé to napětí mnou kolovalo, mé *tělo nevědělo, co má vyjadřovat*, procházelo fázemi různých drobných křečí a třesů a obličej se kroutil o sto šest. Vnitřní smích (nutno přiznat; trochu hysterický) nad situací se postupně prodral ven, promítnul se na obličej, já se tomu začal bránit, jedna polovina obličeje se mi stáhla a smrskla, z očí mi vytryskly slzy, až nakonec celým tělem projela vlna energie, která skončila mým hýknutím, předkloněním a úplným otevřením úst.

Chtěl jsem zůstat neměnný, ale nejspíš je to lidský úděl, že neustále procházíme procesem změny, vyvíjíme se fyzicky i psychicky. Emoce, prožitky, city jsou neustále na pochodu a je nám vrozené je fyzicky zvnějškovat a mimicky reflektovat.

Chtěl jsem tehdy zůstat ve své původní masce dřív, než jsem si uvědomil, jaká maska to vlastně je. Jakmile bych si ji pojmenoval věděl bych jak působím (alespoň pro sebe, nezávisle na interpretaci diváka) a působit bych se nemusel *snažit*. Masku bych zvědomil, přijal a nebránil se jí. Je totiž nemožné nepůsobit nijak (viz Lecoqova neutrální maska). Když vystavíte pomeranč, bude to vždycky pomeranč a herec bude vždycky člověk se vši svou procesualitou, s city a emocemi, jaké má. Pomeranč se musí srovnat jen se svým tělem a proto, že je to neživý předmět, je s ním srovnáný automaticky. Člověk se musí oproti pomeranči vyrovnávat především s časem, který je pro něj neuchopitelný, pokud

nepojmenuje sebe, svůj aktuální stav v něm. Vytvoří tak totiž referenční bod od kterého může čas měřit.

Dalším cvičením na tomto workshopu byla Bábuška, jinak taky známá jako Cukr, káva, limonáda, čaj, rum, bum! Podstatný byl moment, kdy se bábuška otočila a všichni, kteří se k ní blížili museli ustrnout ve štronzu. Protože cestou k bábušce si museli všichni lehnout, posadit se na jednu židli, čekat na to, až na ni budou sedět všichni najednou a pak teprve mohli pokračovat, bábuška je zachytila a přinutila strnout ve fyzicky velmi nevýhodných vypjatých situacích. Stávalo se tak, že naše výrazy byly plné napětí, různých emocí, byl z nich přímo a jasně čitelný náš současný psychický stav. Tomáš na to velice citlivě a hravě upozorňoval a později to fungovalo tak, že když to někomu obzvláště „slušelo“, zveřejnil svůj stav publiku pohledem do něj.

Protože naše pozornost byla soustředěna na hru, naše mimika byla méně kontrolovaná. Nesnažili jsme se mimicky působit a naše výrazy byly blíž skutečným emocím a prožitkům. Hráli jsme s Tomášem ještě několik takových her a vždy šlo o to *přistihnout se*, umět na čas *zafixovat* a následně *vyčerpát* (sdílet) stav, kdy náš obličej byl maskou konkrétní exprese.

Karel Makonj ve své studii *Od loutky k objektu* srovnává autorské herectví s realistickým herectvím, kde se „...subjekt vžívá v jiný subjekt. Oproti tomu realizuje-li herec autorského divadla na jevišti varianty svých „já“, nutně musí vždy redukovat své celostní lidství, a naopak tematizovat své redukované já, odštěpující se z lidského individua. Zcela vědomě a záměrně, protože ví, že jinak by přestal být hercem a stal se klientem psychoterapeutického sanatoria. A tím se objektivizuje, protože se desubjektivizuje... Stává se sám sobě materiálem, nástrojem.“¹⁰

Rád bych tu věnoval krátký odstavec hereckému umění Bustera Keatona. Jeho známý stálý mimický výraz se měnil jen v situačních vrcholech a zlomech, keré by Tomáš Měcháček pojmenoval jako *still point*. Jako by si nasazoval

¹⁰ MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. 2007. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3.

expresivní masky jen tehdy, kdy uznal za vhodné a cestu k takovým momentům budoval pro svou postavu čistě fyzickým jednáním dovedeným do akrobatických vrcholů. Nepotřeboval skutečnou masku koženou nebo dřevěnou, nemusel si svůj obličej nahrazovat jiným materiálem z vnějšku.

5.3 Hlas, slovo, text

Není se co divit, že mimové a tanečníci při svých výstupech používají slovo jen zřídka. Fyzické vyjádření, je jiný druh komunikace než komunikace slovní.

„Slovo vytváří postupně text, který vnímá divák v čase. Materiál, z kterého je tvořen, mu to umožňuje. A stejně jako text i hlas loutky je jiné kvality než loutka jako výtvarný zjev sama. Hlas je lidský. Vzniká podobný stav, jako kdyby se na obraz, schovaný někde ve sklepě, posadila živá myš. Vidíme tedy, že kromě vztahu mezi skutečností loutky a divákovou představivostí existuje ještě další vztah, podmíněný přímo podstatou struktury loutkového divadla, *kvalitativní rozpor mezi materiály.*“¹¹

Ve výše zmiňované inscenaci *Can we talk about this* můžeme vidět, jak je tento rozpor kvalit materiálů přiznaný, zvýrazněný a využitý. Chceme-li ale tyto materiály spojit, co nám brání? Co nám rozhodně pomáhá je to, že když někdo mluví, vidíme to. Je to tedy stejné jako u loutek – fyzická akce se pojí se slovem.

Kolikrát jsme slyšeli divácké: „Vůbec jsem mu to nevěřil.“ a šlo o komentář třeba k hereckému výkonu postavy Lopachina? Záměrně dávám příklad postavy ze hry napsané v období ruského realismu, protože jsou tyto hry často také hrány realisticky (je-li to vůbec možné). Kde se bere ta českému divadlu tak často vyčítaná literárnost? Mám za to, že je to výsledek nechtěné disociace, oddělením fyzická od mluveného projevu. U loutek spojujeme slovo s pohybem loutky v prostoru, u člověka je to stejné a co víc, samovolné. Nemusíme máchat ručičkami pro to, aby divák poznal, že mluvíme. I ve zdánlivém klidu se nám se slovem mění tělové napětí. U předem daného textu se však stává, že se nespojí s tělem. Text se odděluje od slova, protože jsou obé jiného původu; text vychází

¹¹ MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. 2007. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3.

z paměti (logos) a slovo z fyzická (eros). Pojí se právě na půl cesty stejně jako mimický výraz. Řeč, stejně jako mimika, je vždy stylizovaná. Samozřejmě všichni známe a pamatujeme si, kdy z nás slova takříkajíc vychrstla, kdy byla naše řeč náhle zaručeně pudová, bez cenzury logiky hlídající možný obraz, který o sobě utváříme. Takové ryzí momenty v divadle hledáme a často postrádáme.

Myslím, že dnes lidé mluví většinou „z hlavy“, stejně, jako se tak tváří. Hereckým úkolem je pak podle mého vědomá koordinace původu mluveného slova. To souvisí s hereckou kondicí psychosomatiky. Vědomí není dělené na fyzickou a duševní část lidské bytosti. Je prostorem pro jejich spojení.

5.4 Přirozenost stylizace

Neustále se stylizujeme podle potřeb situace. Často i sami před sebou nejsme schopni „odložit masku“ a v klidu spočinout nepojmenování pro své okolí. Člověk není objekt. A pokud nějaká část v něm objekt je, ty další části z něj dělají oživlou hmotu – loutku. Neustále působíme. Neustále jsme aktivní ve výrazu a ten si neustále, s větším nebo menším vědomím jeho procesuality, uvědomujeme. Je to naše přirozenost. V životě se stylizujeme vědomě jen částečně. Jde o přizpůsobení se podmínkám. Divadlo je stylizace co možná nejvědomější.

Pokud má pan Schopenhauer pravdu v tom, že; „*Styl je fyziognomie ducha.*“ a já myslím, že má, je pak stylizace fyzickým projevem ducha. Co je potom to realistické divadlo? Co to znamená nehrát nebo tzv. herecký civil? Myslím, že tyto pojmy se nejspíše určují mírou stylizace. Viditelností hry a hravosti.

5.5 Původnost, spontaneita, šílenství

Nezabýváme tímto zvědomováním kreativitu? Nevede to náhodou k nějakému přehnanému hlídání se? Jaká jsou nebezpečí blokace spontaneity?

Někde v tom hraje roli snaha. Snaha vede k soustředění, k uzavřené pozornosti. Honba za cílem totiž nutně ždímá z lidského vědomí konstrukt prostředků k jeho dosažení. Spontaneita pak nemá prostor k realizaci. Jednoduše se nevléze do časového rámce myšlenek a činů. Přesto cíle potřebujeme a někdy spěcháme. Kde je tedy kompromis?

Cvičení:

Stůjte, dívejte se přímo před sebe. Vidíte svět kolem sebe. Vyberte si očima cíl, kam půjdete. Vaše zorné pole má určité hranice. Nejspíš si nevidíte pod nohy – asi tak délku jednoho kroku před ně nevidíte. Představte si tam cokoli jiného než to, co tam skutečně je. Uvolněte se, rozejděte se za svým cílem, a přitom si neustále uvědomujte, že prostor jednoho kroku před vámi je vlastně neznámý, neprobádaný.

Myslím, že prostor pro spontaneitu je přesně jeden krok předem. Spontaneita se nedá plánovat. Potřebuje jen svůj prostor pro realizaci. Je tak výhodnější nahradit snahu vůlí. Obojí pracují s tendencí toho dosáhnout cíle, ale vůle je na rozdíl od snahy otevřená a všímavá vůči okolnímu světu.

Určitě je potřeba spontaneitu, to projevené šílenství, trénovat abychom pak mohli běhat a stále měli pod nohama prostor tabula rasa. Pocit nejistoty je v moderní době pocit hraniční. V hraničních momentech se projevují naše pudy, naše zvířecnost, a tedy neoddiskutovatelná původnost. Šílenství, jímž zpochybníme realitu (společnou společenskou dohodu o její podobě) nás jednak aktivizuje, jednak zaručí naši původnost a taky podněcuje a zvýrazňuje hru subjektivity a objektivitu.

„Ctít šílenství neznamena vidět v něm mimovolnou a nevyhnutelnou nahodilost nemoci, ale pochopit je jako dolní mez lidské pravdy, mez, jež není nahodilá, ale bytostná. Tak jako je smrt konec života v čase, šílenství je jeho konec v animalitě.“¹²

Vědomá hra bez snahy (která stejně vždy prvotně ctí vlastní prospěch) by tak neměla blokovat tvořivost. Nadhled šílenství i racionalitu jen pojmenovává a dává tak možnost jejich redukcím. Pokud je herec v kondici, může tyto dva proudy tvořivé energie korigovat, aby se slily v jeden. Může tak svět reality společenské konvenční dohody sloučit se světem jiným, novým. Se světem

¹² FOUCAULT, Michel. *Dějiny šílenství*. 1. Praha: Lidové noviny, 1994.

nových dohod a nových pravidel. Na známém světě (světě zkušenosti) tvoří svět neznámý (svět možnosti).

6. Reflexe inscenací

6.1 RAW (syrový, drsný, nezpracovaný, odřený, nezkušený, otevřený)

/soubor: Sled' pod kožichem, režie: Edita Valášková, Šimon Dohnálek, scénografie: Rufina Bazlova, konzultace: Jiří Adámek/

U této autorské inscenace s tématem smrti a umírání jako přetrvávajícím společenským tabu jsme použili instalační statické antropomorfní loutky s polohovatelnými částmi (ruce, hlava, trup), manekýny a modré sanitární rukavice.

Vztah ke statickým loutkám, které animujeme věcnou manipulací (nastavováním do poloh a kompozic, ve kterých setrvávají potřebnou dobu), jsme nechali na technické úrovni. Mohlo by se zdát, že výrazovým prostředkem na cestě k divákovi je až výsledný obraz, ale to, kdy loutku polohujeme a jakým způsobem – jestli ostrým nebo volnějším pohybem, silně ovlivňuje rytmické sledy **instalovaných** situací.

Tím, že tyto loutky (znázorňující snad rodinu umírajícího) nemají konkrétní mimický výraz, který by vyjadřoval jakoukoliv emoci, nejsou hercem ozvučovány a nemají ani jím určený animovaný průběžný pohyb, herec se loutkami vyjadřuje nepřímě. Nepřímě v tom smyslu, že se s nimi nijak neztotožňujeme. Není to loutková animace, ale loutková instalace. Odosobněný přístup vyplývá ze zkušenosti s divadlem objektů Agnes Limbos. Kompozice instalovaných loutek (figur?) pak dostává konkrétní pojmenování vztahů a situací až v divákově představivosti na základě jeho zkušeností.

Jednou z inspirací během hledání tohoto principu hry byly rodinné konstelace.

Oproti tomu život použitých manekýnů, loutek (představujících tu umírající osoby), je výsledkem **animace průběžného jednání**. Pohyb i zvuk těchto loutek je výsledkem studie starých a umírajících lidí. Inspiraci pro animaci dechu umírajících jsme čerpali z rozhovorů s pracovníky neziskové organizace Cesta domů poskytující paliativní péči a kanadský dokument Dying at grace.

Latexové jednorázové rukavice na našich rukou fungují jako ruce doktorů. Žádné prstové divadlo. Nijak záměrně neakcentujeme nás samotné. Není přímo pojmenované, jestli jsme v tu chvíli, kdy máme na rukou rukavice, doktoři. Zajímala nás moc nemocničního personálu, jeho nekompromisnost. Teprve později

jsme si uvědomili odkaz *Ruky Jiřího Trnky*. I když je to loutkoherec, kdo svýma rukama v modrých rukavicích sype na scénu hrst prášků, kontextem scény, tím, že jednání loutek se vždy vztahovalo k rukavicím, a ne k němu, rukavice jeho ruce desubjektivizují. Žádnou zvláštní stylizací je ale nijak od běžného lidského jednání neoddělujeme. Jednání rukavicemi by se snad dalo pojmenovat jako *demonstrace*.

Demonstrace, instalace a animace. Tyto tři druhy práce s loutkami a objekty vedle sebe na scéně fungují u RAW díky tomu, že každý tento druh je jim přiřazen tematicky podle funkce a společenské role. Hra s loutkami je od začátku otevřená. Nepředstíráme, že nehrajeme. Dál není tato hra nijak komentována, aby se do ní mohli diváci propadnout. Sami sebe netematizujeme jako součást situací znázorňovaných loutkami nebo inscenovaného příběhu vůbec. Jediné, co nás s ním spojuje je, že jej divákům demonstrujeme jako modelovou situaci možnou pro nás všechny a v současné společnosti běžnou. Teprve dvěma tematizovanými čistě hereckými akcemi – monologem obsahujícím reálnou osobní zkušenost a vyprávěním vtipu, pak vztahujeme sami sebe k obsahu inscenace.

Nic zde nehrajeme, nic nepředstíráme. Hrajeme si s loutkami, hrajeme si pro diváky. Hrajeme si o umírání, ale nijak to neprožíváme. Nadhled a odstup nám tu umožnili nikomu nevysvětlovat a nenutit svůj názor. Vědomí hry nám umožnilo nebýt v těžkém a osobním tématu sebevážní a celou inscenaci tak odlehčuje.

6.2 Nemluv, pokud tvá slova nejsou lepší než ticho

*/tvůrčí tým: Rufina Bazlova, Jakub Vaverka, Ondřej Menoušek, Šimon Dohnálek
konzultace: Tomáš Procházka, Michal Cáb/*

U tohoto krátkého představení jsou centrem veškeré pozornosti špendlíky. Především jejich zvuk, ale i jiné jejich vlastnosti. Nejsou animovány, jsou spíš užívány a nejsou nic jiného než špendlíky.

Použili jsme špendlíky a jejich zvuk k naladění diváka na hranici slyšitelného, na zjemnění divákovy pozornosti a taky na to, aby si uvědomil, jak hlučný může být třeba i jen jeho dech nebo hodinky na jeho zápěstí.

Principem *Nemluv* je hra na téma; co všechno špendlík umí a co my s ním dokážeme.

Bylo to jedno z nejkratších a nejlodnějších zkoušení, které jsem zažil. Od momentu, kdy jsme si sedli k hracímu stolu jsme se nezastavili. Špendlíky a jejich vlastnosti se náhle zdály jako nevyčerpatelný materiál. Pozornost cílená na špendlíky se automaticky měnila v situaci. Hudebnost našeho *jednání špendlíkama* pak byla snadno komponovatelná do výsledného velmi tichého koncertu.

Nepřestává mne fascinovat co se začne dít, když se člověk začne realizovat světem mimo sebe. Působit špendlíkem – osm lidí kolem stolu, čtyři z nich pracují špendlíky a všichni se mění. Podvolují svá těla a svou pozornost světu špendlíků. Hledají si místo v tom světě, ladí své osobní možnosti s vlastnostmi a možnostmi objektů. Čtyři manipulátoři jim v tom pomáhají tím, že dělají to, co by mohli dělat diváci sami – hrají si se špendlíky. Divák tak vidí zkušenost jiného subjektu s fokusovaným objektem. Protože přístup manipulátorů je objevitelský a ne demonstrativní, je ona zkušenost společná. A stejně tak společně redukuje své smyslové vnímání na frekvenci výrazovosti světa, kde špendlíky jsou důvodem společného setkání.

6.3 Breivik; herecká cvičení a etudy na evropské téma

/režie: Petra Tejnorová, dramaturgie: Jan Tošovský/

Tato inscenace je koláž autorských hereckých výstupů, které tematicky spojuje jedna událost; atentát Anderse Breivika na ostrově Utoya.

Proces zkoušení bych z hlediska hledání role popsal technicky takhle: Subjekt přistoupí k tématu a studuje jej. Vztáhne se k němu svými názory, zkušenostmi, fabulací vlastních řešení poznanych situací, asociacemi vycházejících z tématu a tím se v kontextu tématu pojmenuje – individualizuje se. Vybere fragment, který pro něj byl v předešlém procesu nejinspirativnější a kus sebe, který se k tomuto fragmentu vztahuje oprostí od zbytků sebe – desubjektivizuje jej. Takto objektivizovaný materiál pak používá jako jádro masky, kterou postupným uváděním do kontextů dotváří a modeluje. Pracuje tak na roli, určuje

hranice hry a tím se stará, aby jeho maska zůstala pružná. Čím pevnější je její jádro (referenční bod), tím víc ji můžeme ohýbat a herní pole je tak otevřenější.

Vnímám tu sebe a své spoluhráče jako takové exempláře. Jsme zástupci různých typů. Jsme konkrétní v našem výrazu objektivizovaných lidských strachů. Jedním z výchozích materiálů byl stand-up C. K. Louise s názvem *Of course, but mabe*. Je to přesné pojmenování přístupu k hráčskému principu, který tady používáme; Samozřejmě, ale možná... Potvrzení zkušenosti a její následné zpochybnění.

Stavíme tu mezi sebe a diváka své ne-já jako předmět hry. „Co vy na tuhle postavičku?“ jako bychom se jich ptali. Hledáme z totožnění diváka s fragmenty celé hry plné typů strachů a obav z témat každodenního evropského života. Říkáme; „Kus tohoto ve mně je, ale aby to pro vás bylo stravitelnější, předžvýkám vám to vtipem. A až to spapáte, zjistíte, že to jíte každý den, že tu chuť znáte.“

7. Závěr

Co mne nejvíc ne divadle baví je zpochybnění životní zkušenosti. Pnutí mezi tím, co známe, o čem jsme přesvědčeni, že je pravda a alternativní verzi téhle pravdy. Odstoupení od jistot známého světa nám ukazuje, že ho vlastně tak moc neznáme a že to, jak ho vnímáme je spíš naučené než poznané a objevené.

Hráčský prostor nahladu je pak pro mne prostor bez času. Je to prostor zastavení, kdy je obecná zkušenost relativizovaná možnostmi tvorby nových zkušeností.

Lidská komunikace je v neustálém pnutí mezi subjektivitou a nedosažitelnou objektivitou. Subjektivita je vyjádřitelná, ale v dialogu vždy relativizovaná interpretací ostatních subjektů. Vědomě relativizovaná, zpochybněná subjektivita (ne-já) se pohybuje právě mezi čistým individuálním (subjektivním) a všespolečenským (objektivním) vnímáním světa.

Na co bych se chtěl zaměřit ve své další tvorbě? Na rozvíjení desubjektivizace a vědomého šílenství. U loutek mne zaujal instalační princip na hranici mezi objektovým a loutkovým divadlem objeveným v RAW. Vychází ze studia neverbální komunikace, a proto taky sním o nějakém workshopu s neutrální maskou. To se pojí i s desubjektivizací, kterou například spolužák Jakub Vaverka objevil konkrétně ve zpodobňování opic. Je mi tu sympatická lidská příbuznost s opicemi a výše zmíněná animalita šílenství.

Dále mne zajímá setkání. Už jen to, že se lidi potkají a jeden druhého osloví mne fascinuje. Komunikace je levná ale není snadná a přes to to lidi dělají. Lidská ochota poslouchat a stejně tak přirozená (podivně převažující) tendence vyjadřovat se, něco předávat, tvořit, mne nepřestává udivovat. Uvažuji nad pouličním divadlem jako nad nejpřímější cestou divadla proti společenské krizi dialogu a nekulturnosti obyvatelstva České země.

8. Zdroje

Marina Abramovic on performing 'Rhythm 0' 1974. In: *Youtube* [online]. MAI: MAI, 2017 [cit. 2019-05-22]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=kijKz3JzoD4>

SMOLOVÁ, Zuzana. *Využití masky v metodě Jacquesa Lecoqa*. Praha, 2010.

Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze.

FOUCAULT, Michel. *Dějiny šílenství*. 1. Praha: Lidové noviny, 1994.

MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. 2007. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3.

FRANKOVÁ, Kristýna. Miloslav Klíma: Každá kreativní činnost potřebuje vnitřní korekci. In: *Český rozhlas Vltava* [online]. Praha: Český Rozhlas, 2019 [cit. 2019-05-22]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/miloslav-klima-kazda-kreativni-cinnost-potrebuje-vnitri-korekci-7721667>

9. Obrazová příloha

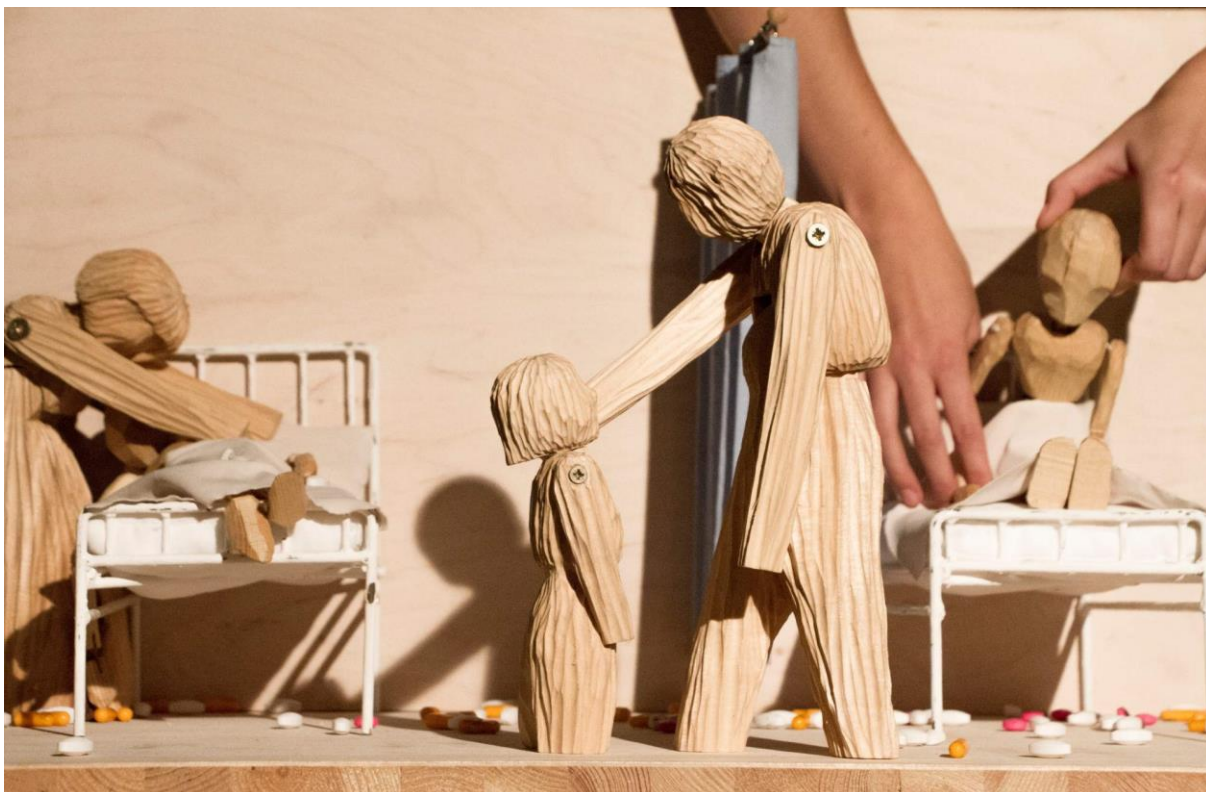
9.1 Agnes Limbos – Conversation with a young man



9.2 Beat Box



9.3 RAW



9.4 Nemluv, pokud tvá slova nejsou lepší než ticho



9.5 Breivik; herecká cvičení a etudy na evropské téma

