

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění

Scénografie alternativního a loutkového divadla

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Kinetické objekty v divadle**

**Františka Malasková**

Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Procházka

Oponent práce: MgA. Jan Bažant, Ph.D.

Datum obhajoby: 15.6.-16.6.2020

Přidělovaný akademický titul: bakalářský

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS

**THEATRE FACULTY**

Dramatic Arts

Stage Design of Alternative and Puppet Theatre

**BACHELOR'S THESIS**

**Kinetic objects in theater**

**Františka Malasková**

Thesis advisor: Mgr. Tomáš Procházka

Examiner: MgA. Jan Bažant, Ph.D.

Date of thesis defence: 15.6.-16.6.2020

Academic title granted: bachelor

Prague, 2020

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

**Kinetické objekty v divadle**

vypracoval(a) 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.



## Abstrakt

Tato bakalářská práce zkoumá nefigurativní kinetické objekty v divadle a na poli výtvarného umění. Autorka vychází ze své zkušenosti s těmito objekty, které byly součástí zvukové performance *Don't dance too much* a divadelní inscenace *Medulla*. Úvodní kapitola stručně shrne kinetické tendence v divadle a výtvarném umění napříč historií. Poté se práce dotkne pojmu loutka, její proměny a vztahu loutky a kinetiky. Dále je v práci přiblížena tvorba umělců, kteří se stali výchozí inspirací pro oba projekty. Jedná se o práci umělce Zimouna, performance *Dead plants and living objects* a tvorbu Petra Nikla. Druhá část bakalářské práce se věnuje projektům *Don't dance too much* a *Medulla*. Popíše jejich vznik, průběh, práci s nefigurativními kinetickými objekty a výsledný tvar obou projektů. Poslední kapitola se pokusí určit, zda se nefigurativní objekty, kterými se práce zabývala v předchozích kapitolách, dají považovat za loutku či nikoliv. V závěru autorka přiblíží, jakým způsobem by se ráda těmto objektům v budoucnu věnovala.

## **Abstract**

This bachelor thesis examines non-figurative kinetic objects in theater and in the field of fine arts. The author proceeds her experience with these objects, which were part of the sound performance *Don't dance too much* and the theater performance *Medulla*. The introductory chapter briefly summarizes kinetic tendencies in theater and fine arts throughout history. Then the work draws on the term of the puppet, its transformation and the relationship between the puppet and kinetics. Furthermore, the work describes the work of artists who have become the initial inspiration for both projects. These are the works of the artist Zimoun, the performance *Dead plants and living objects* and the work of Petr Nikl. The second part of the bachelor thesis deals with the projects *Don't dance too much* and *Medulla*. Describes their origin, course, work with non-figurative kinetic objects and the resulting form of both projects. The last chapter tries to determine whether the non-figurative objects, which the work dealt with in the previous chapters, can be considered a puppet or not. In the end, the author describes how she would like to work with these objects in the future.

## Obsah

Abstrakt.....	5
Abstract.....	6
Obsah.....	7
Seznam obrazových příloh.....	9
1. Úvod.....	11
1.1. Historický exkurz.....	12
2. Loutka.....	15
2.1. Proměna loutky.....	15
2.2. Loutka a kinetika.....	16
3. Inspirační zdroje.....	17
3.1. Zimoun.....	17
3.2. Rie Nakajima a Pierre Berthet: Dead Plants and living objects.....	19
3.3. Petr Nikl.....	22
3.4. Závěr.....	25
4. Praktická část.....	27
4.1. Don't dance too much.....	27
4.1.1. Objekty.....	27
4.1.2. Práce s prostorem.....	28
4.1.3. Role performerů.....	29
4.1.4. Zvuková stránka performance.....	30
4.2. Medulla.....	31
4.2.1. Výchozí inspirace.....	31
4.2.2. Scénografie a kostýmy.....	32
4.2.3. Hudební a pohybová spolupráce.....	33
4.2.4. Zkoumání kinetických objektů.....	34
4.2.5. Práce s objekty v průběhu zkoušení.....	35

4.2.6. Výsledný tvar.....	36
4.2.7. Závěr.....	37
5. Vztah mezi projekty Don't dance too much a Medulla.....	39
5.1. Na pomezí instalace.....	39
5.2. Vztah herce a diváka s objekty.....	40
6. Mezi objektem a subjektem.....	41
7. Závěr.....	44
8. Použitá literatura.....	45
9. Internetové zdroje.....	46
10. Obrazová příloha.....	48



## Seznam obrazových příloh

1. Automat Hérona z Alexandrie  
<https://www.pinterest.com/pin/425168021059440188/>
2. Loutka Karakuri  
<https://www.pinterest.com/pin/558798266239156049/>
3. Jean Tinguely, *Le Cyclograveur*  
<https://www.yatzer.com/jean-tinguely-machine-spectacle/slideshow/9>
4. László Moholy-Nagy, *Light Prop for an Electric Stage*  
<https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/08/replicas-of-laszlo-moholy-nagys-light-prop-busch-reisinger-museum-and-harvard-university-art-museums>
5. Alexander Calder, *UNTITLED*  
<https://www.sothebys.com/en/articles/calder-and-picassos-shared-artistic-language-explored-in-new-exhibition>
6. Theo Jansen, *Strandbeests*  
<https://www.arch2o.com/strandbeest-theo-jansen/>
7. Harry Kramer, *Grosser H*  
<https://charlotteabrahamart.wordpress.com/2018/01/22/metal-fabrication-workshop-part-1/harry-kramer-grosses-h/>
8. Heiner Goebbels, *Stifters Dinge*  
<http://www.kevinpollard.com/blog/heiner-goebbels-stifters-dinge-installation/>
9. Kintera, *Nervous Trees*  
<https://galerierudolfinum.cz/cs/vystavy/archiv-vystav/kristof-kintera-nervous-trees/>
10. Zimoun, *658 prepared dc-motors, cotton balls, cardboard boxes 70x70x70 cm*  
<https://www.inlander.com/spokane/zimoun-uses-simple-materials-to-create-complex-behavior-in-an-exhibit-at-the-u-of-i/Content?oid=17968588>
11. Zimoun, *658 prepared dc-motors, cotton balls, cardboard boxes 70x70x70 cm*  
<https://www.zimoun.net>
12. Zimoun, *255 prepared ac-motors, rope, cardboard boxes 30x30x30cm*  
<https://www.zimoun.net>
13. Rie Nakajima, *Dead plants and living objects*  
<https://www.flickr.com/photos/bb15-offspace/36545637950>

14. Rie Nakajima, *Dead plants and living objects*  
<https://www.skiddle.com/whats-on/Bradford/Fuse-Art-Space/Dead-Plants--Living-Objects--Ben-Eyes--Aemaer/13600180/>
15. Rie Nakajima, *Dead plants and living objects*  
<https://punctum.cz/event/sonitus-w-rie-nakajima-pierre-berthet-ivan-palacky>
16. Petr Nikl, *Švábení*  
<http://kotrla.com/pmpro/2018/12/petr-nikl/>
17. Petr Nikl, *Švábení*  
<https://kultura.hrdeckralove.cz/svabi-arabesky-dilna-k-vystave-38706/?searchForm-id=6&do=searchForm-ChangeSearchMenu>
18. Petr Nikl, *Švábení*  
<http://kotrla.com/pmpro/2018/12/petr-nikl/>
19. Milan Grygar, akustická kresba  
<https://www.discogs.com/Milan-Grygar-Akustická-Kresba/release/7530585>
20. *Don't dance too much*
21. *Don't dance too much*
22. *Don't dance too much*
23. Tim Spooner, *The Telescope*  
<https://nod.roxy.cz/events/detail/399/teleskop-tim-spooner>
24. Veronika Svobodová, *Ror-bu*  
<https://agosto-foundation.org/cs/lubos-fidler-veronika-svobodova>
25. Veronika Svobodová, *Ror-bu*  
<https://agosto-foundation.org/cs/lubos-fidler-veronika-svobodova>
26. *Medulla*
27. David Fried  
[http://www.davidfried.com/sculpture\\_pg1.html](http://www.davidfried.com/sculpture_pg1.html)
28. *Medulla*
29. *Medulla*
30. *Medulla*
31. *Medulla*
32. *Medulla*
33. *Medulla*

## 1. Úvod

V rámci mého studia na DAMU jsem měla možnost pracovat na dvou autorských projektech, ve kterých jsem se zabývala nefigurativními kinetickými objekty. Práci s těmito objekty vnímám jako neustále proměnlivý proces, který mi umožňuje experimentovat na pomezí divadla a výtvarného umění. Vycházím z mé vlastní zkušenosti, proto se zvolené téma týká hlavně výzkumu těchto objektů ve vztahu ke zvuku a pohybu. V následujícím textu se pokusím přiblížit můj subjektivní pohled na tyto objekty, zvolená řešení a dosavadní poznatky z obou projektů.

V úvodní kapitole se nejprve zaměřím na kinetické tendence a stručně shrnu historický vývoj v oblasti kinetických objektů na poli výtvarném a divadelním, který mi přijde důležitý pro moji tvorbu a slouží mi jako inspirace. V průběhu této práce se snažím určit, zda se tyto kinetické objekty, které jsme v projektech používali, dají považovat za loutky či nikoliv. Proto na začátku blíže terminologicky definuji pojem loutka a rozdíl mezi loutkovým a objektovým divadlem. Na konci práce se tohoto tématu více dotknu.

Na tvorbě umělců (Zimoun, Rie Nakajima, Petr Nikl), kteří nás inspirovali, se pokusím objasnit o jaké objekty se konkrétně jedná. Následně přiblížím proces zkoušení zvukové performance *Don't dance too much*, která vznikla v rámci předmětu Intermediální tvorba, a divadelní inscenace *Medulla*, která se hrála v divadle Disk v sezóně 2019. Popíšu jejich vývoj od prvotních impulsů až po výsledný tvar. Nastíním, jakým způsobem oba projekty pracují s těmito objekty, se zvukem, s prostorem i s diváckou složkou a hlavní rozdíly mezi nimi.

V závěrečné kapitole se více zaměřím na problematiku objektů, které jsem představila v předchozích kapitolách a pokusím se definovat, zda se dají pokládat za loutky. V závěru práce přiblížím, jakým způsobem bych se ráda nadále těmto objektům věnovala.

### 1.1. Historický exkurz

Ze širšího pohledu se dá kinetismus chápat jako syntéza druhů umění spolupracujících s vědou a technikou. Z výtvarného hlediska může být velmi

zjednodušeně považováno za kinetické vše, co má pohyblivé částice, které jsou rozpohybovány vzduchem, motorem, jiným mechanismem nebo umělcovou rukou. Může to být socha, loutka či jiná konstrukce, která se pohybuje v čase sama či za pomoci lidského subjektu.

Kinetické tendence ve výtvarném umění a divadle se objevují již od pradávna. Už ve starověku mýtický řecký sochař Daidalos údajně sestrojil sochu, která se pohybovala díky tlaku rtuti. Známa jsou i automata starověké mechaniky Héróna z Alexandrie ovládaná hydraulicky (obr. 1).<sup>1</sup> Ve středověkém náboženském divadle se při mších používaly pohyblivé mechanické figury. Vývoj postupně směřoval k užívání mechanických oltářů a betlémů<sup>2</sup> uplatňovaných při mystériích. V 17. století začala nakonec využívat iluzivního charakteru divadla světská produkce a pomocí mechanických divadel předváděla pohyblivé obrazy (laterna magika, pouťová kukátka, atd.)<sup>3</sup>. Za zmínku stojí i japonské mechanické loutky karakuri (obr. 2), které díky svým mechanismům dokážou psát, servírovat čaj či střílet lukem a novější vynálezy jako je Edisonův kinetoskop (1892) a kinematograf (1895) bratří Lumièrů.

Na počátku 20. století vznikl v Evropě směr nazývaný se kinetismus. Na význam pohyblivosti upozornili již futuristé ve svém manifestu, poté se objevil v tvorbě dadaistů a konstruktivistů. Ve 20. letech 20. století, v meziválečné divadelní avantgardě, vznikaly tendence k vytvoření divadla kinetického, abstraktního. Ty jsou spjaté hlavně s tvorbou Bauhausu, Oskara Schlemmera, Lászla Moholy-Nagyho nebo Vasilije Kandinského. Umělci usilovali, aby divadlo existovalo i bez herce, snažili se zprostit předměty funkce napodobovací. V tomto smyslu se předměty stávaly i dvourozměrné tvary jako barva, linie, světlo či

---

<sup>1</sup> BLECHA, Jaroslav. *Stručný přehled problematiky loutkového divadla: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. ISBN 978-80-244-3606-7. str. 40

<sup>2</sup> Tento typ „jesličkového divadla“ zlidověl a v některých zemích východní Evropy přetrvává dodnes (v Polsku szopka, v Bělorusku betlejka, na Ukrajině vertep)

<sup>3</sup> BLECHA, Jaroslav. *Stručný přehled problematiky loutkového divadla: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. ISBN 978-80-244-3606-7. str. 51

zvuk, u kterých umělci zkoumali jejich kinetické principy.<sup>4</sup> S fenoménem světla pracoval i český umělec Zdeněk Pešánek (1896 - 1965). Ve svém díle spojoval techniku s uměním, světelnou reklamu s tradicí barevné hudby a stal se průkopníkem světelné kinetické plastiky.

Kinetické umění se nejvíce se rozmohlo v 50. letech 20. století. V tvorbě Jeana Tinguelyho (obr. 3), který je známý především díky svým pohyblivým autodestruktivním strojům vytvářených ze železného šrotu. S kinetickým uměním začal experimentovat i László Moholy-Nagy (obr. 4), který zhotovoval kinetické sochy velmi podobné strojům nebo Nicolas Schöffer, který ve svém díle spojoval mechanický pohyb, světlo a zvuk. Za zmínku stojí i umělec Alexander Calder, který konstruoval takzvané mobily<sup>5</sup> (obr. 5), jemné konstrukce vyrobené z vázaných kusů plechu upevněných na drátech. Některé z nich jsou poháněné motorky, nicméně nejpoetičtější jsou jeho konstrukce pohybující se prostorem za pomoci proudění větru.

Na podobném principu jako A. Calder pracuje současný umělec Theo Jansen, který vytváří samostatně se pohybující objekty, které nazývá strandbeesten<sup>6</sup> (obr. 6). Tyto chodící konstrukce jsou vyrobeny z lehké elektrickářské izolace, proto k jejich pohybu po pláži stačí pouze vítr.

O mechanické divadlo se zajímal německý umělec Harry Kramer (1925-1997), byl fascinován pohybem a vytvářel kinetické sochy vyrobené z drátů (obr. 7) a figury pohybující se na kolech.

Ráda bych zmínila současného divadelního režiséra a skladatele Heinerja Goebbelse (1952). Jeho *Stifters Dinge* (obr. 8) se dá považovat za divadlo bez herce, kompozici pro pět klavírů bez klavíristy či performance bez performerů. Jedná se o performativní instalaci, kde se protagonisty stávají zvuky, světlo, vítr, atd. Pomocí mechanismů, které mimo jiné různými nevěšdními způsoby obsluhují klavíry, vytváří hudební kompozici. Podobný způsob tvorby se objevuje v práci norské divadelní skupiny Verdensteatret. V jejich dílech, které se pohybují mezi

---

<sup>4</sup> MAKONJ, Karel, DVOŘÁK, Jan, ed. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007. Teatrologie. ISBN 978-8086102-60-3. str. 126

<sup>5</sup> podle slova mobile-pohyblivý

<sup>6</sup> plážová zvířata

koncertem, instalací a performancí, funguje často scénografie jako autonomní složka. Ta se částečně pohybuje pomocí mechanismů a herci ji pouze obsluhují.

Český výtvarník Krištof Kintera (1973) vytváří pohyblivá díla, která jsou většinou mechanicky náročná. Kromě hravosti se v jeho práci objevuje teatralita, kterou umocňují jeho mechanicky pohyblivé sochy mající blízko k loutkářskému světu. Pohyblivé sochy stromů, které nazývá *Nervous Trees* (obr. 9), nervózně poskakují prostorem galerie. Kintera se brání označování jeho děl za loutky či divadlo, ale přesto má k divadlu velmi blízko. To je umocněno faktem, že je spoluzakladatelem experimentální divadelní skupiny "Jednotka" a jeho performance mají divadelní přesah.<sup>7</sup>

V následujícím textu se budu zabývat pouze nefigurativními kinetickými objekty, které jsou poháněny motorem za pomoci elektrické energie. Zajímají mě objekty, které fungují na principu náhody. Tím mám na mysli ty předměty, které nejsou ovládány na dálkové ovládání nebo naprogramované přes počítač.

---

<sup>7</sup> LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, Kateřina. ROZHODNĚ TO NEJSOU LOUTKY. *LOUTKÁŘ* 4/2018 [online]. 14–17 [cit.2.2.2020]. ISSN 1211–4065. Dostupné z: <http://www.loutkar.eu/index.php?h&id=2018105>

## 2. Loutka

O loutce se dá uvažovat jako o objektu, který je zpravidla pohyblivý, ovládaný hercem. Může to být každý předmět, který se dá na scéně přetvořit v jevištní postavu<sup>8</sup>. Musí nést význam živé bytosti a projevovat svoji živost - mluvit, pohybovat se. V krajním případě se nemusí pohybovat, stačí, když je předmět vnímán jako znak postavy.

Česká teorie divadla rozlišuje dvě možná pojetí pojmu loutka. Prvním z nich je pojem loutky v běžném hovorovém jazyce podle Petra Pavlovského. Loutka je v tomto případě pohyblivá plastika, která znázorňuje lidskou nebo zvířecí bytost ovládanou pomocí mechanismů či je nějakým jiným způsobem uzpůsobena k animaci. Jedině tyto mechanismy loutku oddělují od výtvarných figurálních děl. V tomto smyslu je loutka na divadle nezávislá, loutkou zůstává i mimo hru.<sup>9</sup>

V druhém případě se dá hovořit o loutce jako o funkci. V tomto smyslu se stává loutka loutkou až na jevišti. Mohou to být i předměty, které svou podobou nepřipomínají živou bytost. Předměty se stávají loutkou skrze herce, který je nepostradatelný a jediný autor loutky v divadelním představení. Jaroslav Etlík v *Malém průvodci k Magii loutky* píše: *“Kdykoli herec vybaví jakýkoliv předmět na jevišti tak, že divák chápe veškerý pohyb tohoto předmětu jako projev vnitřního života obrazu tímto objektem vyvolaného, pak onen divák ve svém vědomí identifikuje daný předmět jako loutku.”*<sup>10</sup>

### 2.1. Proměna loutky

Za poslední dvě dekády prodělal pojem loutka velkou proměnu. Obsah pojmu se neustále rozšiřuje, ve smyslu figury již pro loutkáře není dostačujícím. Loutka může být vlastně cokoliv, jakákoliv práce s něčím neživým na scéně může

---

<sup>8</sup> jevištní postava vzniká ze vztahu dvou rovnocenných prvků: výtvarného-loutky a herce

<sup>9</sup> PAVLOVSKÝ, Petr, ed. *Základní pojmy divadla: teatrologický slovník*. Praha: Libri, 2004. ISBN 80-7277-194-9.

<sup>10</sup> JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997. ISBN 80-902482-0-9

být zahrnuta pod pojem loutkové divadlo. Přes práci se světlem, animací zvuku až po práci s různými materiály jako je papír, textil, voda nebo přírodní materiály.<sup>11</sup> Loutkové divadlo má spoustu podsekcí, mezi ně patří i předmětové divadlo, což je samo o sobě velmi široký pojem.

Divadlo objektů je nová tendence loutkového divadla, podobně jako divadlo materiálů. Oproti divadlu loutky a herce, které vychází převážně z jejich vzájemného vztahu, divadlo objektů tento vztah neřeší. Performer ustupuje materiálu, subjekt ustupuje objektu.<sup>12</sup> Předmět se nemění v subjekt, zůstává ve své předmětnosti. *„Každé divadlo objektů lze zastřešit pod pojmem loutkové divadlo, ale ne každé divadlo objektů se stane loutkovým divadlem.“*<sup>13</sup>

## 2.2. Loutka a kinetika

Loutkové divadlo v tradičním slova smyslu chápe loutku jako antropomorfní. Jak už jsem výše zmínila, Petr Pavlovský píše, že za loutku se zpravidla dají považovat pohyblivé plastiky, které jsou vybaveny určitými mechanismy. Za tyto mechanismy chápeme vahadlo, čempurity, tyčky či jiné mechanismy uzpůsobené k animaci. V tomto případě se tedy jedná o loutky pohyblivé neboli kinetické.<sup>14</sup> Pojem loutka je však již tak obsáhlý, že se nedá kategorizovat a ne vždy se loutka kinetickou stane. Každý objekt může získat funkci loutky bez ohledu na svůj tvar, vzhled nebo pohybový potenciál.<sup>15</sup>

---

<sup>11</sup> LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, Kateřina. Divadlo mezi loutkou a objektem. *Reflexe. Divadlo!* [rozhlasový pořad]. Připravila Veronika ŠTEFANOVÁ. Vltava, 22. 12. 2017. Dostupné též z: <https://vltava.rozhlas.cz/divadlo-mezi-loutkou-a-objektem-6529112>

<sup>12</sup> MAKONJ, Karel, DVOŘÁK, Jan, ed. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007. Teatrologie. ISBN 978-8086102-60-3. str. 148

<sup>13</sup> MAKONJ, Karel. Divadlo mezi loutkou a objektem. *Reflexe. Divadlo!* [rozhlasový pořad]. Připravila Veronika ŠTEFANOVÁ. Vltava, 22. 12. 2017. Dostupné též z: <https://vltava.rozhlas.cz/divadlo-mezi-loutkou-a-objektem-6529112>

<sup>14</sup> ETLÍK, Jaroslav.: *Zakoušení divadla. Vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění*. Divadelní revue, 1999, č. 1, str. 12

<sup>15</sup> BLECHA, Jaroslav. *Stručný přehled problematiky loutkového divadla: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. ISBN 978-80-244-3606-7. str. 18



### 3. Inspirační zdroje

V následujícím textu přiblížím práce umělců, kteří nás inspirovali u obou projektů. Ve zvukové performance *Don't dance too much* a inscenaci *Medulla* jsme na začátku vycházeli z podobné inspirace, mezi kterou mohu s jistotou zařadit instalace švýcarského umělce Zimouna, performance *Dead plants and living objects* japonské umělkyně Rie Nakajima ve spolupráci s belgickým umělcem Pierrem Berhetem nebo práci českého výtvarníka Petra Nikla. V tvorbě těchto umělců se setkává podobný princip založený na použití kinetických objektů.

#### 3.1. Zimoun

Zimoun je současný švýcarský umělec, který je nejlépe známý pro své site specific instalace, ve kterých používá jednoduché materiály z každodenního života. Plastové sáčky, dřevo, papírové krabice nebo průmyslové materiály kombinuje s mechanickými prvky (stejnoseměrný motor, mikrofon, ventilátor, reproduktor). Díky těmto jednoduchým a funkčním komponentům, ve kterých spojuje vizuální, zvukové a prostorové složky, vytváří architektonické platformy zvuku zkoumající mechanický rytmus.

Důležitým aspektem v jeho tvorbě je hra s atmosférou a prostorem, které určují výsledné prostorové vnímání zvuku. I když by se zdálo, že jsou si jeho instalace velmi podobné, kompozice každého díla se soustředí na proměnu prostoru, prázdnoty, hustoty a strukturu. Důležitý je i kontrast mezi velkým měřítkem a malými komponenty.

Jeho instalace se většinou skládají ze stovek malých identických mechanických aparátů, které jsou uspořádány v geometrickém vzoru nebo instalovány podle určitého systému. Tyto aparáty aktivuje pouze vypnutím nebo zapnutím elektrického obvodu. *„Okamžik aktivace a dynamiku samotných materiálů vidí jako sochařský a performativní přístup a pojmenovává princip*

těchto děl „primitivní komplexnost“<sup>16</sup>. Přestože Zimoun aktivně nezasahuje do vývoje zvuku, pojímá jeho instalace jako skladby v hudebním smyslu.

Ačkoli jsou jeho práce instalovány v určitém řádu, po aktivaci se začínají mechanismy chovat chaoticky a jednají nekontrolovaně v pečlivě připraveném rámci svých možností. I přesto, že se jedná o velké množství identických prvků, jsou všechny články ručně vyrobeny ve studiu. Každý tvoří malou odchylku od ideálního zpracování materiálu, to umožňuje nepřesnost a individualitu jednotlivých objektů. Řekla bych, že jeho dílo odkazuje k chaosu dnešní doby, jak skrze materiály, tak skrze mechanický zvuk, který si přesto zachovává minimalistický řád.

Častým prvkem, se kterým Zimoun ve svých instalacích pracuje, jsou papírové krabice. Tak je tomu i v instalaci *658 prepared dc-motors, cotton balls, cardboard boxes 70x70x70 cm* (obr. 10, 11), kterou vytvořil v roce 2017. Instalace se nachází ve velké místnosti, kterou ze tří stran pokrývají na sobě naskládané kartonové čtvercové krabice dosahující až ke stropu. Na každé krabici je připevněn dc-motor, ze kterého vychází drát. Na jeho konci je upevněna bavlněná koule. Ta v určitém intervalu naráží do krabice a vytváří zvuk. Síla zvuku, který se ozývá ze všech stran, spočívá ve velkém množství identických objektů a jejich rozložení v prostoru. Zimoun tak vytváří trojrozměrný zvukový prostor, který návštěvníka obklopuje a může ho aktivně prozkoumat. V jeho díle je velký prostor pro rozdílné interpretace. Je pro něj důležité, aby se divák inspiroval, aktivoval a viděl v díle své vlastní asociace či představy.<sup>17</sup>

Další z jeho instalací *255 prepared ac-motors, rope, cardboard boxes 30x30x30cm* (obr. 12) se nachází v bílé místnosti, kde vedle sebe na zemi polehávají zavřené kartonové krabice. Z každé z nich vede ke stropu černý kabel. Krabice se v různých intervalech líně hýbou, nadzvedávají se a naráží do země. Zdá se, že se nahoře nad kabely skrývá loutkovodič, který pod sebou ovládá masu objektů. Pozorovatel může mít pocit, že sleduje objektové divadlo, kde se

---

<sup>16</sup> KALLSCHEID, Ulf. *Zimoun* [online]. [cit.6.4.2020]. Dostupné z:

<https://www.zimoun.net>

<sup>17</sup> WRIGHT, Mark Peter. *EAR ROOM* [online]. 1.1.2011, [cit.6.4.2020]. Dostupné z:

<https://earroom.wordpress.com/2011/01/01/zimoun/>

mezi sebou stěravají krabice a náhodně vytváří vztahy. Když však pohlédne vzhůru, uvidí, že je vše ovládáno motory.

Zvuková iluze, se kterou Zimoun pracuje, je pro mě velmi poutavá. Masa objektů tvořící jeho instalace, produkuje zvuk, který by v případě jednoho objektu zanikl. Líbí se mi kontrast mezi zdrojem zvuku a představou diváka o tomto zdroji, pokud ho nezná. Zvuk evokuje jiné věci, než které doopravdy jsou. Díky velkému množství drobných zvuků, které se spojují v jednotnou zvukovou krajinu, vytváří umělé zvukové prostředí přírodě identické. Posлуhač v těchto zvucích může slyšet bubnování deště, fritování či cikot cikád.

Zimoun mě inspiroval hlavně díky své jednoduchosti a minimalismu. I přesto, že jsou jeho instalace umístěny v určitém řádu, působí velmi organicky a živě. Instalace vypadají velmi jednoduše, avšak je za nimi skryto hodně práce a experimentování. Líbí se mi, jak snadno pracuje s množstvím stejných prvků a silou vyprodukovaného zvuku.

### **3.2. Rie Nakajima a Pierre Berthet: *Dead Plants and living objects***

Rie Nakajima a Pierre Berthet spolupracují na projektu *Dead plants and living objects* již od roku 2014. Pohybují se na pomezí zvukové instalace, performance i objektového divadla. Používají ručně vyrobené kinetické objekty poháněné bateriemi, které jsou rozmístěny po prostoru v interaktivním uspořádání. Pierre Berthet je hudebník na rozdíl od Rie Nakajimi, která má sochařské zázemí a o svých dílech přemýšlí jako o sochách. Sama však říká, že hudbu považuje za krásnou a při spolupráci s muzikanty, jako je i Pierre, jsou její performance více hudební.<sup>18</sup>

*“Plechovky, píšťalky, porcelánové mísy, pingpongové míčky, suché listy agáve, mycí houby, ocelové dráty, větve, papírové fólie, plastové sáčky, stříbrné papíry, růžové rukavice, klavír, balóny, kbelíky, peří, voda, šrot, oblázky,*

---

<sup>18</sup> Sound and Music, *In conversation with Rie Nakajima - Unpredictable: Conversations with Improvisers*. In: Youtube [online]. 4.7.2018 [cit. 16.4.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=hIFK6LrmHww>

*květináče, kytara, kovové trubky, semena paulownie, perly, bambusové tyče, polena, kosti, kameny, filtry do vysavače...*<sup>19</sup>

Anotace, kterou uvádí ke svému projektu, popisuje objekty, které divák uvidí na scéně. V jejím pokračování píše, že vytváří různé způsoby, jak rozvibrovat věci tak, aby jejich akustické stíny tančily kolem. *"Neviditelné proudy vzduchu, které se neustále mění, se pohybují v prostoru, vstupují do nejtajnějších míst a dovnitř nás. Způsob, jak se přiblížit skutečností, které jsou vlastní duchům, je jim naslouchat. Případně je povzbudit, aby vytvářeli zvuky a rezonovali různými způsoby: údery, pohlazením, chvěním, klepáním, skřípáním, škrábáním, drápáním, tleskáním, chrastěním, kymácením, házením, pohybováním, vřením, foukáním, svíráním, vařením, štípáním, skláněním, povzbuzováním, trháním, magnetizováním, prouděním, zmrazením, kapáním, připojením, válením, mixováním, zpíváním .."*<sup>20</sup>

Celá anotace působí jako manifest "living objects" a udává návod, jak by se s objekty mělo zacházet a čeho všeho jsou ve svém pohybu schopné. Díky tomuto popisu dostává celá performance lehce spirituální charakter. Ten je ještě více umocněn po setkání diváka s objekty, které ožívají řadou důmyslných procesů a samovolně se hýbou. Pohyb i zvuky, které vytváří, jim propůjčují pocit záhadné energie.

Jak už název i anotace napovídá, *Dead plants and living objects* používají přírodní materiály a předměty denní potřeby, které v jejich rukách a pomocí mechaniky znovu ožívají. Název performance by se dal vnímat i jako narážka na problematiku dnešní doby, kdy opravdu ožívají věci uměle vytvořené člověkem na úkor přírody, která umírá. Pokud člověk název takto chápe, performance nabývá aktuálních rozměrů a divák v objektech nachází nové současné významy.

Estetika objektů je založena na materiálech, které performeři najdou (obr. 13, 14). Mechanismy pohánějící objekty jsou přiznané a ukazují na jakém principu se objekty pohybují. Na první pohled se zdá, že zde panuje chaos. Vše

---

<sup>19</sup> Pierre BERTHET [online]. [cit. 16.4.2020]. Dostupné z: <http://pierre.berthet.be/spip.php?rubrique29&lang=en>

<sup>20</sup> Pierre BERTHET [online]. [cit. 16.4.2020]. Dostupné z: <http://pierre.berthet.be/spip.php?rubrique29&lang=en>

je slepeno izolepou nebo spojeno drátem, nic není uhlazené. Při bližším pohledu je však znát, že každý předmět je ve svém provedení pečlivě promyšlený.

Performance je neustále proměnlivá. Je sice založena na stejných principech, ale velkou roli má volná improvizace, kterou objekty umožňují. Ty jsou částečně autonomní a proto do určité míry nelze předvídat, jakým způsobem se budou chovat. Rie Nakajimu zajímá vztah mezi jednotlivými objekty, zabývá se proto momentem jejich setkávání. Při střetnutí vytváří objekty zvukové sochy, které po opětném rozdělení zaniknou. Výchozím bodem pro performance se stává prostor. Každý je specifický, má jiný charakter. Performeři často pracují v místech, které jsou prázdné, někdy i velkých rozměrů. Přesto objekty svým cinkáním, vibrováním a jemnými zvuky, u kterých člověk musí nastražit uší, dokáží zaplnit prostor.

Při vymýšlení instalace se Rie snaží simulovat, kde bude stát ona, kde diváci a jak bude putovat zvuk. Každá performance je závislá na lidech v publiku. *„Všichni se stávají tvůrci. Je to spolupráce.“*<sup>21</sup> Pozice diváků se mění od instalace k instalaci a je vázaná na místo konání. Občas diváci posedávají kolem a poslouchají, někdy se aktivně prochází mezi objekty a performeři s diváky interagují. *„To, co dělám, je snaha, aby člověk prožíval své zkušenosti skrze své tělo, svým vnímáním a svými smysly.“*<sup>22</sup>

Narozdíl od Zimounových instalací, kde on sám nefiguruje, je zde důležitá přítomnost performerů (obr. 15). Tam, kde máme pocit, že objekty mají kinetickou autonomii, přichází umělci před diváka a stávají se demiurgem své instalace. Dirigují tento malý orchestr a publikum se stává svědky jejich procesů. Performeři se na vystoupení aktivně podílí, manipulují s objekty, vypínají je, zapínají, přesouvají. Mikrosvětly, sochy, které tvoří jsou však do jisté míry

---

<sup>21</sup> SPICER, Emily. *Studio Internacional: Rie Nakajima: 'What I am making is to be experienced through your body, through your perception and through your sense'* [online]. 10.04.2018, [cit.16.4.2020]. Dostupné z:

<https://www.studiointernational.com/index.php/rie-nakajima-video-interview-cyclic-ikon-gallery>

<sup>22</sup>Sound and Music, *In conversation with Rie Nakajima - Unpredictable: Conversations with Improvisers*. In: Youtube [online]. 4.7.2018 [cit. 16.4.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=hIFK6LrmHww>

samostatné a většina věcí je ponechána náhodě v určitém rámci připravených možností.

Kromě objektů používají nástroje, které jsou ručně vyrobeny. Nástrojem z izolačních trubek, šnečích ulit atd. občas Pierre objekty doprovází. I když často oba tvůrci jednájí tak, aby na sebe při manipulaci s objekty i při hraní neupoutávali pozornost, stávají se nedílnou součástí mikrosvětů, které utváří. Díky jejich přítomnosti se z pohyblivé instalace stává performance.

Ve společné práci Nakajimi a Bertheta mě inspirovalo s jakou lehkostí, jednoduchostí a vynalézavostí manipulují se svými objekty, jako by to byly živé bytosti. Líbily se mi tyto malé kinetické sochy a jejich estetika, která dává vystoupení specifický charakter. Stejně tak jejich pozici v celém vystoupení a formát, který se pohybuje na hraně různých žánrů, jsme pokládaly s Maryií Komarovou jako jeden z hlavních inspiračních zdrojů pro naši práci na *Don't dance too much*.

### **3.3. Petr Nikl**

Petr Nikl je český výtvarník, který se ve své tvorbě zabývá malbou, kresbou, grafikou, hudební tvorbou, poezií, performance, divadelním představením a dalšími nejrůznějšími kombinacemi uměleckých forem. Jeho díla jsou provázena sociálním zájmem a hledáním smyslu současného výtvarného umění. Důležitým motivem v jeho tvorbě je hra, lidská hravost, stejně jako jeho vzpomínky na dětství i vztah ke světu jako k trvale nerozluštitelnému tajemství.

23

K malbě používá mimo jiné mechanické brouky poháněné vestavěnou baterií. Tito mechaničtí švábi prošli řadou proměn. Poprvé je použil na výstavě *Hra o čas* v roce 2013, kdy mu na velké papírové plochy kreslili do pigmentového prášku nepředvídatelné obrazce a zaznamenávali tak přítomný okamžik. Petr Nikl byl pouze v roli asistenta, který jim do cesty sypal prášek nebo kapal barvu, kterou pak robošvábi roznášeli a zastávali funkci výtvarníků.

---

<sup>23</sup> *Artlist - databáze současného umění. Petr Nikl* [online]. [cit.17.4.2020]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/petr-nikl-881/>

Dalším z jeho děl jsou kinetické vizuální experimenty *Švábi arabesky* a *Švábení*, v kterých také nechává běhat mechanické šváby (obr. 16), ale i další pohyblivé předměty. Elektrický zubní kartáček, jezdící mechanické hračky, kinetické koule různých velikostí a další mechanické předměty mu vytváří obrazce na papíru. Počinání těchto objektů iniciuje a usměrňuje v rytmu improvizovaného hudebního doprovodu. Zajímá ho průběžná proměna, která se vnáší na papír a tím se zaznamenává čas, kterému se Nikl ve své tvorbě dlouhodobě věnuje.

Důležitý je vymezený prostor, ve kterém mohou robobrouci běhat. Většinou se jedná o čtvercový nebo obdélníkový formát, záleží na velikosti papíru či plátna. Ohraničený prostor je důležitý, v rámci těchto mantinelů mohou být brouci svobodní (obr. 17, 18). Petr Nikl často nerespektuje jejich prostor a pohybuje se mezi nimi, i když velmi opatrně, aby jejich dílo neponičil. Diváci při těchto výstupech sedí kolem, celá performance má blízko k divadelnímu představení. Jeho vystoupení jsou založena na improvizaci. Choreografie pohybu vzniká na místě, podle toho co se kolem odehrává. Robošvábi dělají nečekané pohyby a nedá se dopředu určit, kam budou směřovat. Nikl se s objekty snaží interagovat, komunikovat s nimi. Jeho pohyby až někdy připomínají domorodé tance. Snaží se být s objekty v neustálém kontaktu, oproti Rie Nakajima, která na jejich pohyby nereaguje, nestrhává na sebe záměrně pozornost.

O svých malých tvorečkách nejdříve mluvil jako o divadelnících, tanečnících, hudebnících. Až později, když mu začali kreslit obrazy, se z nich stali výtvarníci. Říká o nich, že jsou úplně autonomní, mají svobodnou vůli, nikdo jim nemůže přikázat, kudy by měli chodit. Jejich pohyby jsou na principu absolutní náhody: "*Neexistují pro ně žádná schémata, konstrukce, racionální plány, žádné ambice na nějaká sdělení. Prostě žádné ego. Proto jejich kresebné záznamy působí tak neskutečně skutečně.*"<sup>24</sup> Jejich pohybem vznikají krasové útvary, které mohou připomínat pohledy z kosmu. Mají živý nemechanický pohyb. Jediné, co je směřuje, jsou nerovnosti na papíru. Nikl říká, že do jejich práce nechce zasahovat, tvorečkové se nikdy neopakují a jejich práce je

---

<sup>24</sup>HRÁDECKÁ, Anna Marie. ROBOTIČTÍ ŠVÁBI PETRA NIKLA SE ROZUTEČOU PO ARŠE.

*Material Times* [online]. 2016, [cit. 30. 4. 2020]. Dostupné z:

<https://www.materialtimes.com/vsimame-si/roboticti-svabi-petra-nikla-se-rozutecou-po-ar-se.html>

nevyčerpatelná, každý obraz je úplně jiný. Přesto v určitý moment musí jejich činnost ukončit.<sup>25</sup>

Niklovy experimenty se samohybnými objekty se pohybují na hraně mezi divadelním představením a divadlem objektů, i když on sám spíše říká, že jsou to výtvarné happeningy.<sup>26</sup> V jeho vystupování je však teatralita, která se nedá zapřít, i on sám mluví o svých objektech jako o divadelnících. Ty se stávají spoluautorem uměleckého díla, Petr Nikl je pouze v roli pečovatele, který je bedlivě sleduje a reaguje na jejich impulzy.

Zásadní inspiraci našel Petr Nikl v díle Milana Grygara (1926). Ten v 60. letech začal tvořit takzvané akustické kresby (obr. 19), kde se snažil o vyjádření přítomnosti zvuku v obraze a jeho možnosti trvalého propojení s výtvarným dílem. Jednalo se o performativní proces, při němž nechával po papíru běhat technické součástky, mechanické hračky, ozubená kola, slepičky na klíček, atd., které byly namočené v tuši. Zanechávaly za sebou stopy a vytvářely grafický záznam. Role autora se v tomto díle omezovala pouze na kontrolu částečně náhodných procesů. Proces vzniku byl zaznamenán na magnetofonový pásek a tento zvukový záznam se stal „hlasitým čtením kresby“.<sup>27</sup> Výtvarná a zvuková složka těchto děl mohla fungovat nezávisle na sobě. Na akustické kresby navázal M. Grygar řadou konceptuálních grafických partitur, které byly přesným návodem pro hudební provedení a které byly dále interpretovány řadou hudebníků.

V Niklových performance *Švábení* a *Švábí arabesky* můžeme jednoznačně vidět analogii s Grygarovou akustickou kresbou. Oba umělci vytváří svá díla na podobném principu, i když Petr Nikl používá mechanické objekty poháněné baterií, zatímco u Milana Grygara to byly předměty pohybující se díky setrvačnosti. U obou je důležitá určitá náhodnost v pohybu předmětů a přítomnost diváka u jejich vystoupení. Nikl však nezkoumá zvukovou rovinu díla,

---

<sup>25</sup> *Konfrontace Petra Fischera : Věčné dítě jako princip hry* [televizní pořad]. Režisér Petr Hátle. Česká Republika, 2014. ČT art, 5. října 2017. Dostupné z odkazu: <https://art.ceskatelevize.cz/video/e217562227010022>

<sup>26</sup> MAKONJ, Karel, DVOŘÁK, Jan, ed. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007. Teatrologie. ISBN 978-8086102-60-3. str. 156

<sup>27</sup> LARVOVÁ, Hana. *Artlist - databáze současného umění, Milan Grygar* [online]. [cit. 2.5.2020]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/milan-grygar-2554/>



kteřá tak láká Milana Grygara a je rovnocenná se vzniklým grafickým záznamem, ale zajímá ho samotný pohyb objektů, který zaznamenává časovou stopu, a následný výtvarný artefakt.

### 3.4. Závěr

Je zřejmé, že v těchto inspiracích je určitá spojovací linka, která nás při práci zajímala. I přesto, že každý z výše zmíněných zdrojů je trochu jiný, spojuje je fakt, že všichni používají předměty na stejném či podobném principu. Za pomoci motoru poháněného baterií či elektrickým proudem uvádějí do pohybu různé objekty. Je znát, že každý umělec pochází z jiného prostředí, pracuje s jiným formátem, odlišným způsobem, záměrem a estetikou.

U Petra Nikla je důležitá určitá teatralita a improvizace, která přímo reaguje na objekty. Není u něj primární zvuk, který objekty vytvářejí. Jeho vystoupení se často pohybují mezi žánry a není lehké je definovat a určit, co v nich hraje hlavní roli. Zda to je pohyb objektů, který je doprovázený jeho výstupem za doprovodu improvizované hudby nebo výsledný artefakt, obraz. Ten je tvořen časovou stopou mechanických brouků a dá se poté samostatně prezentovat.

Rie Nakajima nepovažuje své projekty za hudební, přemýšlí o nich spíše ze sochařského hlediska. Do hudebního kontextu bývají uváděny až prostřednictvím spolupráce s hudebníky. Objekty jsou vystavovány i v galerijním prostoru, kde jsou považovány spíše za sochy, které fungují i bez přítomnosti performerů. Ti se někdy před zraky diváků objeví a z instalace se tak stává performance, která se poté vrací zpět do instalační roviny.

U Zimounových děl nefiguruje žádný performer či herec. Pro jeho instalace je důležitý prostor, ve kterém se nachází a který ovlivňuje výsledný zvuk. Zvukový záznam se pak dá poslouchat sám o sobě, stejně tak u *Dead plants and living objects*. Posluchač je ovšem částečně ochuzen o vizuální složku.

*“Divadlo ani instalaci není možné prožít jinak, než vlastní přítomností. Předtím, než začne, a poté, co se odehraje, prakticky neexistuje.”<sup>28</sup>* V

---

<sup>28</sup> SCERANKOVÁ, Zuzana. *Mezi divadlem a výtvarnou instalací*. Praha, 2017. Bakalářská práce. Divadelní fakulta, Dramatická umění

Zimounových dílech není divák časově omezen, může v prostoru strávit neomezenou dobu. Naproti tomu ve vystoupení Petra Nikla i Rie Nakajimi je vždy definován začátek a konec. V jejich případě by se dalo říci, že se divák stává spoluvůrcem. Pozorovatel si vybírá, kam bude směřovat svoji pozornost a tak si vytváří svou vlastní dramaturgii vystoupení.

## 4. Praktická část

V rámci studia na DAMU jsem realizovala dva projekty, které se zabývaly kinetickými objekty. Prvním z nich je zvuková performance *Don't dance too much*, na které jsme společně s Maryií Komarovou začaly pracovat v rámci předmětu Intermediální tvorba v letním semestru 2018 a nadále ho potom samostatně rozvíjely. Dalším je divadelní inscenace *Medulla* uvedená v sezóně 2019 v divadle Disk. Oba projekty se pokusím přiblížit, zaměřím se na průběh zkoušení, jejich práci s pohyblivými objekty a výsledný tvar. V další kapitole zkusím porovnat obě díla, co mají společného, jak se od sebe liší a jakým způsobem pracují s diváckou složkou.

### 4.1. *Don't dance too much*

*Don't dance too much* se pohybuje na pomezí hudební performance a zvukové instalace. Je založena na použití objektů, které primárně neslouží ke zvukové tvorbě. Jsou to předměty a materiály z každodenního života, v kombinaci s motory se stávají samohybnými objekty.

Na začátku naší tvorby jsme s Maryií Komarovou skrze vyrobené piezzo snímače zkoumaly zvukové možnosti různých druhů materiálů. Nejvíce nás zaujaly vlastnosti kovů díky své rezonanci, začaly jsme proto s těmito materiály pracovat. Za pomoci plechu, plechovek, drátů, kýblů, strun, kuchyňského náčiní a dalších kovových materiálů jsme vytvářely zvukové kompozice s ohledem na podmínky, které se nám naskytly na jednotlivých místech.

#### 4.1.1. Objekty

Díky performance *Dead plants and living object*, kterou jsme viděly v Praze, a kterou jsme byly inspirovány, jsme objevily nové možnosti práce a začaly jsme studovat vztah zvuku a pohybu.

Zalíbila se nám představa vytvářet zvuk pomocí předmětů, aniž bychom se jich dotýkaly. Docílily jsme toho díky stejnosměrným motorům poháněným tužkovou baterií. Na jejich hřídele jsme připevňovaly předměty (drát, větve, atd.) vertikálně i horizontálně. Předměty rotovaly kolem osy motoru a při kontaktu s dalším objektem či materiálem vytvářely zvuk. Díky naší nevědomosti

jak motor upevnit, aby stál sám o sobě, jsme zhotovily provizorní podstavce z plechovek, do kterých jsme motor zasazovaly. Byly jsme překvapeny, když se tento vyrobený objekt začal díky vibracím sám hýbat. Svým pohybem vytvářel zvuk, který byl zásluhou kovového materiálu industriální, chvílemi nepříjemný až kakofonický. Tyto pohyblivé sochy tančily prostorem, tvořily pohyblivou krajinu, která si žila vlastním životem, a staly se pro nás výchozím bodem pro další experimenty.

Kromě toho jsme používaly bzučáky a sirény napájené elektřinou. V divákovi měly vyvolávat nepříjemný pocit, až pocit ohrožení. Tato elektronika nenabízela tak velký potenciál jako pohyblivé sochy, i přesto dotvářela námi vytvořenou zvukovou krajinu.

#### **4.1.2. Práce s prostorem**

Práce s prostorem pro nás od začátku byla velmi důležitá. Vyhledávaly jsme takové prostory, které primárně neslouží k divadelním účelům. Snažily jsme se jim přizpůsobit, využívat jejich specifické možnosti a pracovat s jejich prostorovou akustikou.

Velkou roli u našich objektů hrál princip náhody. Nikdy jsme dopředu nemohly předpokládat, co se stane. Vše mimo jiné záviselo na velikosti území, které bylo objektům vymezeno. Přišla nám důležitá jejich interakce, proto příliš velký prostor nebyl ideálním místem pro zkoumání jednotlivých vztahů mezi nimi. Dalším důležitým faktorem byla nerovnost a materiál povrchu, po kterém se objekty pohybovaly. Ten určoval směr a rychlost pohybu, ale i výsledný zvuk.

Při prvním veřejném vystoupení v Kampusu Hybernská jsme použily kovové odpočívadlo mezi schody. Bylo pro nás výhodné pracovat v prostoru, který rezonuje, a tak ho zapojit do celé performance. Při další performance, v rámci rezidence *Outsideininsideoutinsideoutoutsidein* v německém Stadt Wehlen, jsme si k práci vybraly rozestavěnou půdu (obr. 20, 21, 22). Zde jsme využívaly materiály, které jsme našly (stavební materiál, dřevo, kovové desky, různé typy podlah, cihly, kovové trubky). Z těchto nalezených věcí jsme vytvořily hrací prostor, do kterého jsme zavěsily či pokládaly předměty, tvořily překážky. Líbil se nám industriální zvuk, který jsme produkovaly a který zároveň korespondoval

s rozestavěným prostorem. Vytvářel dojem stavby a naše předměty připomínaly pracující dělníky či stroje.

Při posledním výstupu v rámci workshopu ve škole jsme společně s dalšími spolužáky vytvořili na podlaze improvizovaný kruhový prostor ohraničený lanem, do kterého jsme nevstupovali. Stal se jevištěm, kde měly objekty volné působení. Tentokrát jsme kromě plechovek použili i mechanické myši. Předměty se setkávaly s různými materiály (papír, alobal, kelímky atd.) a vytvářely střety podněcující divákovu imaginaci k různým interpretacím. K manipulaci s objekty jsme použili tyče, kterými jsme občas objektům dopomohli k pohybu. Stali jsme se supervizory, kteří objektům pouze asistovali.

Díky tomu, že průběh performance *Don't dance too much* byl proměnlivý a na začátku jsme si nedefinovaly konkrétní prostor, ve kterém bychom měly pracovat, jsme na něm nebyly závislé. Možnosti práce na nových místech pro nás byly obohacující a staly se pro nás výzvou. *Don't dance too much* se tak stával vždy jiným, byl variabilní.

### 4.1.3. Role performerera

V průběhu zkoušení jsme s Maryií usilovaly o nalezení významu naší role v celé performance. Snažily jsme se co nejméně do celé performance zasahovat, i přestože jsme měly většinou připravený stručný dramaturgický plán, kterého jsme se chtěly držet. Nepřály jsme si být vnímané jako performerky. Proto jsme se od objektů částečně distancovaly použitím tzv. freestylových tyčí<sup>29</sup>, kterými jsme jim občas dopomáhaly k pohybu a zároveň jsme s nimi nepřišly do přímého kontaktu.

Umělec Tim Spooner, jehož představení vznikají experimentem s různými materiály a mechanickými objekty, které nechává ožívat, tvrdí, že jeho postavení v inscenacích je nejednoznačné: *„Jsem jako performer bezbranný, ale právě tyto*

---

<sup>29</sup> „Freestylová tyč je speciální ruční pomůcka pro různé umělecké aktivity, převážně užívaná v oblasti performativního umění“ *Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Freestylová tyč* [online]. 2019 [cit. 1.05.2020]. Dostupný z: <[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Freestylov%C3%A1\\_ty%C4%8D&oldid=17399918](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Freestylov%C3%A1_ty%C4%8D&oldid=17399918)>

*emoce mě ve vztahu k mechanickým objektům zajímají.*<sup>30</sup> Ve svých představeních se nepovažuje za herce, loutkoherce ani za manipulátora předmětů. Je jedním článkem celého dění, které se snaží kontrolovat a uchopit. Ve svých představeních pouze manipuluje s mechanickými přístroji a stává se tak nenápadným demiurgem. Znamenalo to pro něj však, že se musel podřídit celému mechanickému systému, který vytvořil a stal se jeho součástí. (obr. 23)

Stejně tak jsme se i my staly součástí světa kolem nás. Naši roli jsem se snažila vnímat jako roli asistenční, pomocnou, která objektům dopomáhá k jejich pohybům.

#### **4.1.4. Zvuková stránka performance**

Vzhledem k tomu, že nás zajímala hlavně zvuková složka, se dá na performance nahlížet také z hudebního hlediska. Ráda bych zmínila Veroniku Svobodovou a její hudebně vizuální kompozici *Ror-bu*<sup>31</sup> (obr. 24, 25), kde je tomu podobně. V její kompozici je velmi důležitá atmosféra i vizualita, se kterou pracuje. Zpracovává své terénní nahrávky z jejího pobytu na norském ostrově. Kombinuje je s primitivní mechanikou, přírodními materiály a kontaktními mikrofony. S objekty, které používá, pracuje divadelním způsobem. Na břidlicové desce se kolem dokola otáčí předměty připevněné k rotujícímu rameni uprostřed desky. Vytváří tak spleť cestu, kterou můžeme číst jako její vzpomínkovou mapu, či si za ni dosadit nový příběh. Zvukový záznam této kompozice je tak citlivý, že se dá poslouchat sám o sobě.<sup>32</sup>

V našem případě lze také zvukový záznam poslouchat bez přítomnosti vizuální složky. Od začátku zkoušení jsme si nahrávaly zvuky, abychom zpětně

---

<sup>30</sup> SPOONER, Tim. Divadlo mezi loutkou a objektem. *Reflexe. Divadlo!* [rozhlasový pořad]. Připravila Veronika ŠTEFANOVÁ. Vltava, 22. 12. 2017. Dostupné též z: <https://vltava.rozhlas.cz/divadlo-mezi-loutkou-a-objektem-6529112>

<sup>31</sup> viděno dne 17. 9. 2019 v rámci doprovodného programu k výstavě: *ZVUKY/KÓDY/OBRAZY: AKUSTICKÝ EXPERIMENT VE VIZUÁLNÍM UMĚNÍ*

<sup>32</sup>Veronika Svobodová: RORBU. In: *Radioateliér* [online]. ČRo-Vltava, Radiocustica, 27.3. 2019 22:00. Dostupné z: <https://www.radiocustica.cz/veronika-svobodova-rorbu-7780222>

věděly, jak performance zní. Zvuková stopa je sice poznamenána ztrátou vizuálních prvků, které jsou nedílnou součástí celé performance, i přesto je záznam schopen fungovat samostatně a posluchač může ve zvucích nacházet nové významy, které by s vizuální složkou nenalezl.

## **4.2. Medulla**

Společně s Viktorií Vášovou, Borisem Jedinákem a Alžbětou Vitvarovou jsem se podílela na inscenaci *Medulla*. Naším cílem bylo vytvořit autorskou inscenaci na pomezí pohybového a objektového divadla. Skrze pohyb performerů a práci se samohybnými předměty jsme se snažili zprostředkovat divákovi vhled do vnitřní krajiny člověka, která nám je tak vzdálená.

### **4.2.1. Výchozí inspirace**

Vědecké články přirovnávají vnitřní organismus člověka ke krajině nebo zahradě. Každý z nás má jedinečnou vnitřní krajinu, která je tak specifická jako otisk prstu. Člověka spoluutváří celkem asi dva kilogramy mikroorganismů, které jsou neustále s ním, je to vyvážený systém, který je v neustálém pohybu.

Hlavní inspirací pro celou inscenaci nám byl článek Marka Váchy *Já, tedy my*, v kterém uvádí příklad okamžiku, kdy máme chuť na čokoládový dort. Vede úvahu nad tím, zda je to skutečně naše chuť nebo chuť našich mikroorganismů. Snažili jsme se vyjít z obdobných situací, na které bychom divadelně nahlíželi, jak z pohledu jednajících postav, tak z pohledu mikroorganismů. Chtěli jsme zkoumat, jak tyto organismy ovlivňují naše chování a rozhodování. To, co jíme a jakým způsobem žijeme, ovlivňuje naše mikroby. A oni ovlivňují zase nás. Proto já a oni se stírá v my. Já jsme my.

Další inspirací nám byl článek Tomáše Uhnáka *Disruptory společenského žaludku. Co znamená trávit krajinu?*, který srovnává vnitřní krajinu našeho žaludku se zemědělskou krajinou.

#### 4.2.2. Scénografie a kostýmy

Hlavním určujícím prvkem nám na začátku zkoušení byly samohybné objekty představující masu mikroorganismů v našem těle. Tyto objekty neměly být technicky náročné (poháněné malým motorem, vzduchem, setrvačností, atd.). Chtěli jsme pracovat s kvantitou identických prvků jako tomu je i v Zimounových instalacích. Inspirací pro nás byly i performance Petra Nikla, a to nejenom díky jeho *Švábím arabeskám*, ale i dalším experimentům, při kterých pracuje s odrazy vody.

Výchozím inspiračním bodem pro výtvarné řešení celé inscenace se stala renesanční zahrada. Bavilo nás propojit téma mikroorganismů s humanismem a antropocentrismem, který byl pro renesanci typický. Člověk se stavěl do středu světa, aniž by měl tušení, že polovina jeho těla "není on". Snažili jsme se pracovat s prvky geometrie, které se v renesanční zahradní architektuře objevují, a zároveň s prvky zahrady. Jedním takovým elementem byla houpačka nesoucí symbol hry a rovnováhy v našem těle. Od tématu zahrady jsme až do konce neopustili, v celkovém tvaru však nakonec nebyla tak patrná, jak jsme původně zamýšleli.

Zahrada pro nás figurovala v inspirační rovině, byla metaforou k naší vnitřní krajině. Naše mikroorganismy jsou často přirovnávány k ekologickému biomu, který přechází mezi džunglí, lesem nebo korálovým útesem. Pokud v sobě mikrobiom hubíme, hubíme v sobě "krajinu", bez které nejsme schopni žít. A to platí stejně i o skutečné krajině a přírodě kolem nás.

Určení renesance jako výchozího bodu nám velmi pomohlo k hledání charakteru postav, hudby, pohybu, scény i kostýmů. Dostalo se nám díky tomu bohatého materiálu, kterým jsme se mohli inspirovat. Herci měli fungovat ve dvou rovinách, jako renesanční postava a postava mikroba. Renesance v kostýmech byla pouze v určité znakovosti. Připomínala ji stříhem, vzorem. S Alžbětou jsme navrhovaly kostýmy tak, aby v průběhu představení byla možná jejich celková přeměna v mikroby. Měla to být jednoduchá transformace, při které se herec nemusel převlékat, vše už mělo být zakomponované v jeho kostýmu.



Důležitým momentem pro další práci bylo, když se znakem pro mikroba stala bílá koule, která se objevovala v průběhu celého představení a zvětšovala se. Jako inspiraci pro kostým mikroba jsme tedy zvolili tvar koule.

Jednou z přeměn měl být kostým, který se na herci začal nafukovat. Dalším bylo renesanční okružní, které se v určité chvíli rozbalilo a vytvořilo dvoumetrový tunel místo hlavy herečky. V průběhu zkoušení jsme však zjistili, že jsou tyto transformace technicky náročné, vypadají komicky nebo omezují herce v pohybu a jeho viditelnosti. Proto jsme postupně od celkové proměny většiny herců upustili.

Edita Valášková byla jediná, která se celá přeměnila. V závěrečné scéně si zvedne své renesanční dlouhé šaty a přetáhne je přes vrchní polovinu těla. Stane se tak bílou koulí, mikrobem. U ostatních herců částečná proměna v mikroby zůstala. Sebastian Jacques si nandal masku vytvořenou z bílých kuliček připomínající koky (obr. 26), stejně tak si Anita Gregorec vytvořila masku z bílé mísy, kterou si nasadila na obličej. Martin Belianský se po své smrti proměnil v pohyblivého mikroba (mechanickou myš), která rotovala po podstavci.

#### **4.2.3. Hudební a pohybová spolupráce**

Důležitou složkou byla hudba, která měla dotvářet zvukovou krajinu mikroorganismů a částečně vycházet právě ze zvuků, které mechanismy objektů vydávaly. Z tohoto důvodu jsme oslovili hudebníka Stanislava Abraháma, se kterým jsme spolupracovali nejen jako se skladatelem hudby, z níž pak vycházely pohybové části inscenace, ale i jako s členem týmu, který se podílel na dramaturgii.

Herci pro nás byli autorskou složkou vytvářející na jevišti charakter člověka včetně jeho vnitřního světa. Měli fungovat ve dvou rovinách, jednak performativně, kdy vycházeli ze situací každodenního života, ale také více pohybově, při situacích ve kterých jsme ovlivňováni vnitřním životem.

Na pohybové spolupráci jsme pracovali s Veronikou Knytlou, se kterou jsme konzultovali postup zkoušení inscenace. Zajímalo nás zkoumat principy dělení pohybu jednotlivých částí těla do různých dynamik a rytmů, uvažovat o těle jako o skupině na sobě nezávislých pohybových nástrojů. Snažili jsme se

pohybově zobrazit spor naší vůle s mikroby, při kterém chce každý v jeden moment docílit něčeho jiného.

V rámci zkoušení jsme se pokoušeli o co nejidentičtější, synchronní pohybové sekvence ve skupině. Pakliže jsme složení z mnoha organismů, které se podílejí na každém našem rozhodnutí, znamená to, že nikdy nejsme zcela sami. V určitých pohybových scénách měli všichni performeři ztělesňovat jednu postavu, a přesto se v detailech od sebe lišili.

#### **4.2.4. Zkoumání kinetických objektů**

Původní uvažování o objektech a prostoru bylo více na bázi instalace. Naší představou bylo vytvořit prostor zaplněný mechanickými objekty umístěnými na různých nazvučených místech či materiálech. Celá instalace by byla však víceméně nehybná. Toto řešení nám brzy začalo připadat velmi nevýhodné, přešli jsme proto k více pohyblivé scénografii.

Na začátku zkoušení jsem byla inspirovaná dřívějším projektem *Don't dance too much*. Snažila jsem se na tuto tvorbu navázat a vyrábět pohyblivé objekty z předmětů každodenní potřeby. Jedním z takových byl i kartáč na podlahu, na který se připevnil motor. Kartáč se pak pomalu pohyboval nebo rotoval kolem své osy. U tohoto objektu se nám líbila určitá vizuální podobnost s mikroby. Nevěděli jsme však, jak tento objekt využít v interakci s hercem, zda má být na jevišti celou dobu a rozhýbat se až v určitou chvíli, nebo zda má být schovaný.

S Alžbětou jsme objevily sekci kinetických hraček pro děti a kočky, která nás velmi zaujala. Nejvíce funkční nám připadala pohyblivá myš, která podle módu reagovala na dotek, hračka hada na dálkové ovládání a pohyblivé koule. Ty se narozdíl od kinetických myší pohybovaly s větší flexibilitou, jejich pohyb byl náhodnější a rychlejší. Snažily jsme se také experimentovat s větráky, které poháněly lehké polystyrenové koule.

Průběžné zkoumání pohyblivých objektů nás dovedlo k jasnému výtvarnému klíči, který tvořily bílé pohyblivé a polystyrenové kuličky. Díky sjednocení tvaru a barevnosti mikrobů jsme si určili vizuální podobu mikro světa, který se v představení mohl objevovat už od začátku. Pomohlo nám to také se

selekcí pohyblivých objektů, které se tak zminimalizovaly na kouli vizuálně podobné objekty. Byly to hlavně kinetické koule a myšky, na které jsem našla malé kuličky a tím připomínaly koky.

Vizuálně podobné jsou instalace umělce Davida Frieda *Self Organizing Still-Life (SOS)*. Kinetické sochy koulí se pohybují po vyhraněném prostoru (obr. 27), avšak nehýbou se na mechanickém principu. Slyšitelný zvuk je převáděn na neviditelné zvukové vlny, které uvádí sochy do pohybu. Všechny koule jsou vyráběny ručně, každá proto na zvuk reaguje odlišným způsobem, pohybuje se jinak a tak se vytváří nekonečně proměnlivé kompozice.<sup>33</sup>

Naším záměrem bylo kuličky-mikroby neustále zvětšovat a zvyšovat jejich množství na jevišti, až úplně obsáhly herce. Proto pro nás byla důležitá přeměna herců v mikroby, i když byla u většiny pouze částečná.

#### **4.2.5. Práce s objekty v průběhu zkoušení**

Původním záměrem bylo propojit pohybovou složku herců s objekty tak, aby fungovali na jevišti současně a společně tvořili jednu choreografii. K tomu měl pomoci i transformovaný kostým, který by ovlivňoval nebo vytvářel charakter pohybu.

Lákalo nás zkoumat samohybný objekt na jevišti ve vztahu k tělu herce. Jak se mohou ovlivňovat, jak spolu na jevišti mohou koexistovat. Na scéně měl vznikat mikrokosmický systém, který herci budují a ovlivňují jeho život, jeho rovnováhu. Jsou jeho tvůrci, ale stejně tak jsou i jeho součástí.

Zkoumali jsme, jak může být pohyb lidského těla společně s mechanickým pohybem předmětů součástí jedné pohybové partitury, jedné "choreografie". V průběhu jsme zkoušeli cvičení, při kterém herci napodobovali pohyb jednoho z objektů (koule, had, myš). Zjistili jsme však, že je tato koexistence mezi objektem a performerem téměř nemožná, neboť pohyb většiny objektů je nepředvídatelný. Dalo by se předpokládat, že jejich pohybové možnosti budou značně omezené a pohyb se bude opakovat. Ovšem vždy záleželo na podmínkách, ve kterých jsme se vyskytovali. Nikdy nešlo dopředu přesně určit,

---

<sup>33</sup>DAVID FRIED. *Self organizing still life* [online].[cit. 1.5.2020]. Dostupné z: [http://www.davidfried.com/text\\_sculptures\\_pg1.html](http://www.davidfried.com/text_sculptures_pg1.html)

jak se objekty budou chovat. Jedině u hračky hada, který se ovládal dálkovým ovládáním, byla možná nějaká větší interakce, při které si herec s objektem vzájemně mohli dávat prostor a reagovat na sebe.

Pohyb objektů na scéně fungoval sám o sobě bez potřeby herce. Mezi mikroby vznikaly mikrosituace, žili si svým vlastním životem. Musel jim však být definován prostor, ve kterém se mohli potkávat a vzájemně se ovlivňovat. Při zkouškách jsme pro ně vytvořili uzavřený kruh, ve kterém se samovolně hýbali. Kromě pohyblivých objektů, zde byly polystyrenové bílé koule. Ty se rozhýbaly za pomoci ostatních předmětů, které do nich narážely.

Vizuálně připomínal kruh Petriho misku pod mikroskopem. Byl to hezký vizuální obraz, který se dal pozorovat velmi dlouho. V této situaci fungoval nepřímý kontakt objektů s hercem, tedy když jim herci dopomáhali k pohybu za pomoci nějakého nástavce, freestylové tyče. Stejně tak jako u *Don't dance too much* se herci v tento moment stali diváky, kteří pozorovali vzniklé střety mezi objekty. Ty do určité míry přebraly roli performerů.

Ve výsledném tvaru nebyly objekty přítomny tak, jak jsme původně předpokládali. Dlouhou dobu jsme bojovali s tím, jak se objekty mají dostat na scénu. K tomu nám pomohla komoda, ve které bylo velké množství zásuvek. Tato "Pandořina skříňka", ve které byli schovaní mikrobi, nesloužila pouze jako skrýš předmětů. Byla využívána pro další herecké akce, kulečnickovou hru nebo laboratoř (obr. 28). Objekty se nakonec volně pohybovaly po jevišti, díky jejich množství a omezeným pohybovým možnostem nebylo potřeba omezovat prostor ze všech stran. Pouze drobná lišta vpředu před diváky bránila jejich vniknutí pod elevaci.

#### **4.2.6. Výsledný tvar**

Propojení pohybu herce s objekty se nám bohužel nepodařilo ztvárnit v tak velké míře, v jaké jsme si původně představovali. Nicméně se zdařilo, že obě složky mají v inscenaci svůj význam a komunikují mezi sebou. Povedlo se nám zachytit střídání dvou různých světů, našeho a toho, který je uvnitř nás. Tyto světy mezi sebou plynule přecházejí. Mikrosvět je ztvárněn tak, aby se odlišoval

od toho reálného. Je abstraktnější, pracuje se v něm s hudební, výtvarnou nebo pohybovou složkou.

V jedné scéně mikrosvěta je přítomen meotar, který zastává roli mikroskopu (obr. 29). Na zeď se jeho pomocí promítá pokus, který se odehrává v Petriho misce na komodě. Sebastian Jacques utváří ve vodě olejová kola, která se díky šumivým tabletám pohybují. Je to ilustrace mikrobů, kteří mezi sebou vzájemně interagují. V průběhu pokusu jsou ve tmě na scéně přítomni všichni zbylí herci. Pohybují se v zacyklených pohybech a v rukách se jim ukrývá reproduktor, na kterém neustále přidávají hlasitost a postupně ho odkrývají do prostoru. Celá scéna vygraduje tmou a zvukem, který se z reproduktorů přelévá do celého prostoru a obklopuje diváky.

Dalšímu mikrosvětu předchází scéna, která pracuje s pohybovou složkou herců. Herci se přemáhají, zda sníst dort položený na podstavci. Trhanými opakovanými pohyby se pomalu přibližují k cíli, až se nakonec pustí do rvačky na zemi. V tu chvíli dopředu před diváky předstupuje poslední herec a vychutnává si vytoužený dort. V tento moment se propadáme do mikrosvěta. Ostatní herci animují dlouhými tyčkami pohyby herce s dortem, až se postupně všichni stávají součástí jednoho celku navzájem propojeného skrze tyčky (obr. 30). Toto uskupení se pomalu pohybuje prostorem. Herci-mikrobi neustále mění své pozice a pohyby, až se dostávají do výchozího bodu, z kterého začali a vše se znovu mění do našeho světa.

V poslední scéně vyndává Edita Valášková celý mikrosvět schovaný v komodě (obr. 31). Pohyblivé objekty kolem ní krouží a vytváří malý vesmír, kterým ona pomalu proplouvá, až se sama přemění v mikroba (obr. 32, 33)

#### **4.2.7. Závěr**

V režijně dramaturgické koncepci jsme se od původního záměru renesance nakonec vzdálili. V inscenaci však zůstalo několik vizuálních prvků, včetně kostýmů, které renesanci připomínají. Stejně tak se zahrada proměnila v neurčitý divadelní prostor, který ji připomíná jen houpačkou a taburetem.

Na začátku jsme se snažili docílit představení, které bude založené na zvukové složce. Měli k tomu přispívat mikrobi pohybující se po prostoru a

vytvářet "mikrobí" zvuk. Nám se nakonec nic podobného po zvukové stránce nepovedlo. I když jsme se od původního zvukového konceptu odvrátili, hudba zastává v inscenaci významnou roli. Místo zvuku jsme začali zkoumat pohyb objektů a jejich vztah s herci na scéně.

Pohyb objektů se pro nás při zkoušení stal důležitějším. Ve výsledném tvaru se však objekty z inscenace z větší části vytratily a objevily se až na úplném konci. Vysvětluji si to tak, že jejich pohybový potenciál je omezený a nenabízel nám v inscenaci další možnosti využití. I přesto, že nakonec objekty nebyly přítomny v takové míře, jak jsme předpokládali, zastávají nepostradatelnou složku představení a pomohly nám najít výsledný tvar inscenace.

## 5. Vztah mezi projekty *Don't dance too much* a *Medulla*

Oba projekty, kterými jsem se v posledních dvou letech zabývala, vycházely ze stejných inspirací a byly primárně zaměřeny na práci se samohybnými objekty. Přesto se ve výsledném tvaru obě práce velmi odlišují po vizuální i obsahové stránce.

*Don't dance too much* je založen na experimentu s materiálem i prostorem, zabývá se hlavně zvukovou složkou. Nebylo pro nás důležité téma ani struktura performance, podstatný pro nás byl hlavně zvuk produkovaný objekty i jejich samotný pohyb. V inscenaci *Medulla* je oproti tomu jasně definovaná dramaturgie, která určuje průběh celého představení. Pohyblivé předměty se staly nedílnou součástí a výchozím prvkem, od kterého jsme se mohli dále rozvíjet a zaměřovat se na výzkum pohybu objektů. Zvuk v jejich případě nehrál významnou roli. Ve výsledném tvaru objekty zůstaly upozaděny.

### 5.1. Na pomezí instalace

Formát obou projektů je velmi rozdílný. *Medulla* je divadelní inscenace, pozice diváků je fixně daná a jejich zážitek se odvíjí od místa, kde sedí. Po skončení představení však nastává zajímavý moment. Na scéně zůstávají pouze pohyblivé koule bez herců, které se mezi sebou střetávají. Často se stávalo, že část diváků v tento moment neodešla, dívala se na objekty, procházela se mezi nimi nebo je brala do rukou a zkoumala je. Diváci najednou dostali svobodu v prostoru, který jim byl do té doby nepřístupný. Mohli ho aktivně prozkoumat, měli možnost podívat se na objekty z jiné perspektivy a zároveň nebyli časově omezení. V tento moment by se dalo říci, že představení plynule přešlo do instalace.

*Don't dance too much* se pohybuje na hraně různých žánrů. Dalo by se považovat za zvukovou performance, ale zároveň se zde dají nalézt i jisté divadelní prvky. S Maryí Komarovou pro nás bylo jednodušší vnímat objekty v určitých chvílích antropomorfně, vztahově. Je to dáno tím, že nemáme hudební zázemí, ale přemýšlely jsme o objektech spíše z pohledu scénografie a nových možností objektového divadla.

Do jisté míry se může jednat i o instalaci. Po spuštění mechanických objektů, které byly různě zavěšeny po prostoru nebo se pohybovaly po podlaze, jsme s nimi teoreticky již nemusely být v žádném kontaktu. Snažily jsme se upozadit a tak vznikaly momenty, kdy jsme vůbec do vytvořených světů nezasahovaly, staly jsme se tak trochu diváky. Publikum nebylo fixně umístěno, mohlo se pohybovat, i když omezeně. Tím, že jsme zapojily divákovy smysly, v tomto případě hlavně sluch, se pro něj z pouhého pozorování stala určitá forma zážitku.

## **5.2. Vztah herce a diváka s objekty**

Vztah těchto samohybných objektů s herci/performery na scéně se v jednotlivých projektech do jisté míry liší. V centru našeho zájmu u *Don't dance too much* byly právě tyto mechanické objekty. Jak jsem již dříve zmiňovala, naše role byla spíše asistenční, snažily jsme se co nejméně zasahovat do světa kolem nás a nebýt nápadné. Oproti tomu v *Medulle* objekty koexistovaly s hercem na scéně, měly mu být rovnocenným partnerem. V prvním i druhém případě by se dalo říci, že se objekty v určitý moment dostaly na úroveň herců, svým chováním se staly středem pozornosti a upozadily hereckou složku.

Důležitým faktem u *Don't dance too much* zůstává, že se spoluautorem stává divák. Vzhledem k tomu, že se na scéně odehrává synchronně více akcí, je pouze jen něm, na co se konkrétně se zaměří a jaký postoj k objektům zaujme. Obsah performance proto zůstává pro každého diváka odlišný. Nutí publikum hledat si v situacích, které se před ním odehrávají, své vlastní významy. V inscenaci *Medulla* se vztah k objektu výrazně mění na konci představení, kdy divák vstupuje do hracího prostoru. K objektu zaujímá odlišný vztah než doposud, najednou se ocitá v jeho bezprostřední blízkosti, může s ním interagovat, zkoumat ho.



## 6. Mezi objektem a subjektem

V předchozích kapitolách jsem na tvorbě umělců a na projektech *Medulla* a *Don't dance too much* ukázala, co je myšleno nefigurativními kinetickými objekty. Jedná se o objekty, které jsou poháněny elektřinou, většinou se samovolně pohybují prostorem, který jim je definován a jsou ve svém pohybu do určité míry autonomní. Otázkou zůstává, zda se tyto kinetické objekty, se kterými jsem pracovala, dají považovat za loutky či zůstávají objektem ve své objektovosti. Aby objekt nabyl podoby loutky, musí dostat význam bytosti, živé entity. K jeho pohybu je zapotřebí, aby byl animován lidským subjektem. Na způsobu animace však nezáleží.<sup>34</sup>

*"I kdyby v budoucnosti technika způsobující pohyb loutky (naprogramování, virtuální realita apod.) nevyžadovala viditelnou přítomnost člověka, vždy musí být někde přítomen reálný iniciátor či programátor pohybu loutky."*<sup>35</sup> Je zřejmé, že loutky mohou být animovány na dálku pomocí algoritmu či jiného mechanismu. Tak je tomu i v případě kinetických objektů používaných v performance *Don't dance too much* a inscenaci *Medulla*. Za spuštěním jejich mechanismů stojí lidský subjekt, ať už viditelný či nikoliv. Za animaci se tu dají považovat námi tvořené překážky, vyhraněný prostor, který jim udává směr pohybu, i jejich mechanismus, který má své limity, a který je ve volném pohybu omezuje. Míra naší animace je určena tím, nakolik objekty omezujeme v jejich volnosti. Pokud objektům dáme úplnou svobodu, animace se vzdáváme.

Pouhá animace však ještě nedělá z objektu loutku. Podle Etlíkova *Divadlo jako zakoušení* se za loutku dá považovat jakýkoliv objekt, u kterého divák chápe veškerý jeho pohyb jako projev vnitřního života. Jeho vnější pohyb tedy nestačí k tomu, aby vnitřně ožil. *"Pohyb předmětu musí v divákovi vyvolat obrazovou představu jednajícího živého tvora, loutka tedy nemusí v divákově vědomí nutně*

---

<sup>34</sup> BLECHA, Jaroslav. *Stručný přehled problematiky loutkového divadla: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. ISBN 978-80-244-3606-7.

<sup>35</sup> KLÍMA, Miloslav, DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2019. Teatrologie. ISBN 978-80-7331-504-7. str.

*zastupovat jednající bytost, nemusí odkazovat k subjektu, stačí když odkáže k nějaké formě života, ať už přirozeného nebo umělého.*"<sup>36</sup> Objekt musí nabýt funkce loutky, o které se však rozhodne až na jevišti. Zda se o loutku jedná, rozhodne až divák na základě toho, jestli nějakou interakci objektu vyhodnotí jako jednání či chování. Ve vnímání diváka se objekt musí stát v konkrétní situaci subjektem.

V *Don't dance too much* mezi sebou objekty, i když náhodně, vytvářely vztahy, tvořily příběhy. Neprobíhala zde teoreticky žádná personifikace, avšak pohybem objektů si divák začal vytvářet metaforické situace, vše přítomné na jevišti většinou chápal vztahově. Diváci obecně lpí na chápání objektů antropocentricky a dávají princip subjektivity i tam kde není plánován<sup>37</sup>. V určité chvíli proto předměty mohly ožít ve svých vnitřních pohybech a za loutky by se v konkrétní chvíli považovat mohli.

Tvar performance byl však tak proměnlivý, že se jednoznačně nedá říci, zda o loutky šlo či nikoliv. Je zřejmé, že námi byly animovány a to jak prvotním impulsem spuštění energie, tak i v průběhu za pomoci dlouhých tyčí a hlavně úpravou specifických prostředí. Pomocí překážek, povrchů podlah a vymezením prostoru, ve kterém se pohybovaly, jsme jim udávaly směr pohybu. Mohly jsme je tak částečně řídit a měly jsme nad nimi kontrolu. Diváci si do pohybu objektů mohli promítat konkrétní postavy či určitá jednání. Občas se tak loutkou staly občas ne, vše záviselo na kontextu provedení. Stejně jako jsme se pohybovaly na pomezí mezi instalací, performance a objektovým divadlem. Je tedy zřejmé, že ne vždy dojde k momentu, kdy objekty nabydou vnitřního života a že často objekt zůstává ve své objektovosti. Proto je tyto objekty obtížné kategorizovat.

V inscenaci *Medulla* prodělal objekt, v tomto případě mám na mysli bílé koule, proces proměny od používané rekvizity (míček pro hru s kulečnickem, plivání mikrobů) k pohyblivým objektům. Koule prošla procesem, kdy se ve vědomí diváků jednoznačně stala znakem mikroba. Herecká akce, přímé

---

<sup>36</sup> ETLÍK, Jaroslav.: *Zakoušení divadla. Vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění*. Divadelní revue, 1999, č. 1, str. 13

<sup>37</sup> MAKONJ, Karel, DVOŘÁK, Jan, ed. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007. Teatrologie. ISBN 978-8086102-60-3.

odkazování ke koulím jako k mikrobům i kostýmní proměny člověka v mikroba přispěly k tomu, aby divák na konci představení viděl v bílých koulích známky vnitřního vědomí, života. Na konci vyndala Edita Valášková mikroby z komody a pouštěla je po zemi. Mikrobi běhali po jevišti a diváci už jasně věděli, že se nacházíme v mikroskopickém světě, který obývají bakterie. V tomto smyslu by se tedy o loutky jednat mohlo.

## 7. Závěr

V této práci jsem vycházela z mé zkušenosti s nefigurativními kinetickými objekty a jejich použitím v divadelním prostoru i mimo něj. Mým výchozím bodem byla zvuková performance *Don't dance too much* a inscenace *Medulla*. Na bližším popisu inspiračních zdrojů a obou projektů jsem se snažila přiblížit pohyblivé objekty a ukázala jsem různé možnosti práce s nimi. Mojí snahou bylo pokusit se určit, zda se dají tyto konkrétní nefigurativní kinetické objekty považovat za loutky či zůstávají ve své objektovosti.

Podle mého názoru, nemůžeme jednoznačně kinetické objekty kategorizovat. Vždy záleží na kontextu, ve kterém se objekty vyskytují a na způsobu, jakým jsou vnímány divákem. V jejich představách musí být vyhodnocen daný objekt v určitý moment jako subjekt. Vše se tedy odvíjí od konkrétní situace, která se utváří na scéně před publikem.

Tyto objekty mají do jisté míry omezené pohybové i zvukové možnosti. I přesto si myslím, že v nich je potenciál, který se dá nadále rozvíjet a nacházet v práci s nimi nová východiska. Díky těmto neobjeveným možnostem mě pořád láká zkoumat tento specifický pohyblivý environment a rozvíjet téma pohybu i zvuku. Zajímá mě snaha o koexistenci s objekty v prostoru, určitá forma dialogu pomocí pohybu a zároveň jejich částečná autonomie, u které není potřeba performerů. Ráda bych experimentovala i po zvukové stránce a snažila se objekty využít více hudebním způsobem než doposud.

## 8. Použitá literatura

BLECHA, Jaroslav. *Stručný přehled problematiky loutkového divadla: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. ISBN 978-80-244-3606-7.

ETLÍK, Jaroslav.: *Zakoušení divadla. Vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění*. Divadelní revue, 1999, č. 1,

FOSTER, Hal, Rosalind E. KRAUSS, Yve-Alain BOIS, B. H. D. BUCHLOH a David JOSELIT. *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*. Druhé, rozšířené vydání. Přeložil Josef HRDLIČKA, přeložil Irena ELLIS, přeložil Jitka SEDLÁČKOVÁ, přeložil Jana HLÁVKOVÁ. Praha: Slovart, 2015. ISBN 978-80-7391-975-7.

JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997. ISBN 80-902482-0-9.

KLÍMA, Miloslav, DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelství AMU, 2019. Teatrologie. ISBN 978-80-7331-504-7.

LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, Kateřina. ROZHODNĚ TO NEJSOU LOUTKY. *LOUTKÁŘ 4/2018* [online]. 14–17 [cit.2.2.2020]. ISSN 1211–4065. Dostupné z: <http://www.loutkar.eu/index.php?h&id=2018105>

MAKONJ, Karel, DVOŘÁK, Jan, ed. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007. Teatrologie. ISBN 978-8086102-60-3.

MENŠÍK, Ondřej. *Zdeněk Pešánek kinetismus a světelná kinetika*. Brno, 2006. Diplomová práce. Masarykova Univerzita.

PAVLOVSKÝ, Petr, ed. *Základní pojmy divadla: teatrologický slovník*. Praha: Libri, 2004. ISBN 80-7277-194-9.

SCERANKOVÁ, Zuzana. *Mezi divadlem a výtvarnou instalací*. Praha, 2017. Bakalářská práce. Divadelní fakulta, Dramatická umění/Scénografie alternativního a loutkového divadla

## 9. Internetové zdroje

*Artlist - databáze současného umění. Petr Nikl* [online]. [cit.17.4.2020]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/petr-nikl-881/>

*DAVID FRIED. Self organizing still life* [online]. [cit. 1.5.2020]. Dostupné z: [http://www.davidfried.com/text\\_sculptures\\_pg1.html](http://www.davidfried.com/text_sculptures_pg1.html)

HRADECKÁ, Anna Marie. ROBOTIČTÍ ŠVÁBI PETRA NIKLA SE ROZUTEČOU PO ARŠE. *Material Times* [online]. 2016, [cit. 30. 4. 2020]. Dostupné z: <https://www.materialtimes.com/vsimame-si/roboticti-svabi-petra-nikla-se-rozutecou-po-arse.html>

KALLSCHEID, Ulf. *Zimoun* [online]. [cit.6.4.2020]. Dostupné z: <https://www.zimoun.net>

*Konfrontace Petra Fischera : Věčné dítě jako princip hry* [televizní pořad]. Režisér Petr Hátle. Česká Republika, 2014. ČT art, 5. října 2017. Dostupné z odkazu: <https://art.ceskatelevize.cz/video/e217562227010022>

LARVOVÁ, Hana. *Artlist - databáze současného umění, Milan Grygar* [online]. [cit.2.5.2020]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/milan-grygar-2554/>

*Pierre BERTHET* [online]. [cit. 16.4.2020]. Dostupné z: <http://pierre.berthet.be/spip.php?rubrique29&lang=en>

Sound and Music, *In conversation with Rie Nakajima - Unpredictable: Conversations with Improvisers*. In: Youtube [online]. 4.7.2018 [cit. 16.4.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=hIFK6LrmHww>

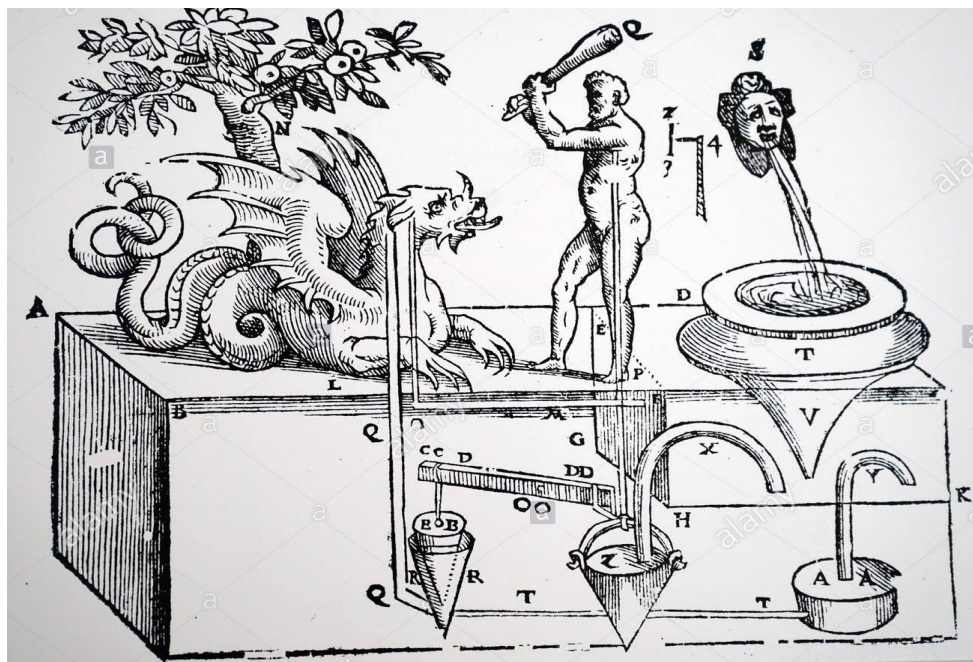
SPICER, Emily. *Studio Internacional: Rie Nakajima: 'What I am making is to be experienced through your body, through your perception and through your sense'* [online]. 10.04.2018, [cit.16.4.2020]. Dostupné z: <https://www.studiointernational.com/index.php/rie-nakajima-video-interview-cyclic-ikon-gallery>

ŠTEFANOVÁ, Veronika. Divadlo mezi loutkou a objektem. *Reflexe. Divadlo!* [rozhlasový pořad]. Vltava, 22. 12. 2017. Dostupné též z: <https://vltava.rozhlas.cz/divadlo-mezi-loutkou-a-objektem-6529112>

Veronika Svobodová: RORBU. In: *Radioateliér* [online]. ČRo-Vltava, Radiocustica, 27.3. 2019 22:00. Dostupné z: <https://www.radiocustica.cz/veronika-svobodova-rorbu-7780222>

WRIGHT, Mark Peter. *EAR ROOM* [online]. 1.1.2011, [cit.6.4.2020]. Dostupné z: <https://earroom.wordpress.com/2011/01/01/zimoun/>

## 10. Obrazová příloha



1. *Herkules v zápase s drakem*, vodní automat, rekonstrukce souboru automatů Hérona z Alexandrie, 2. století př. n. l.

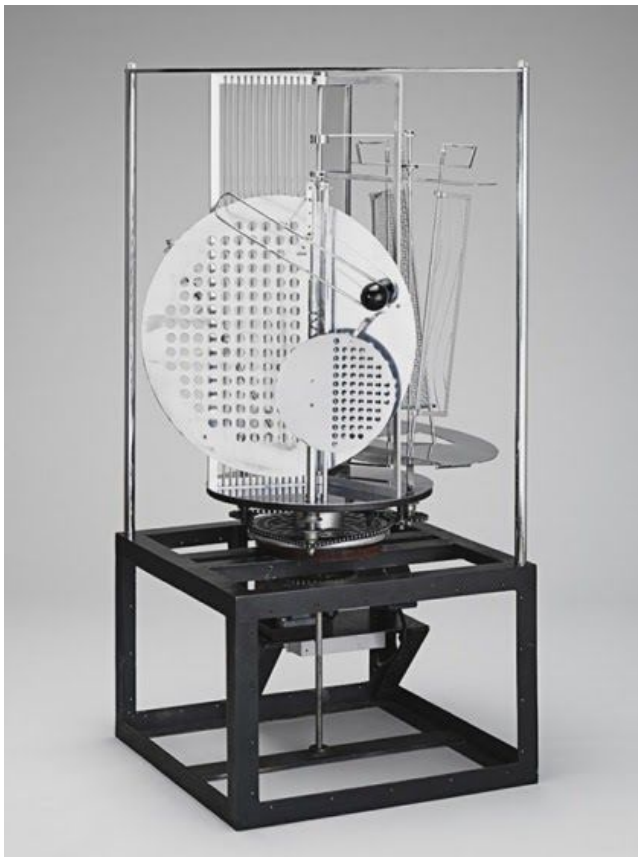


2. Loutka Karakuri, 19. století

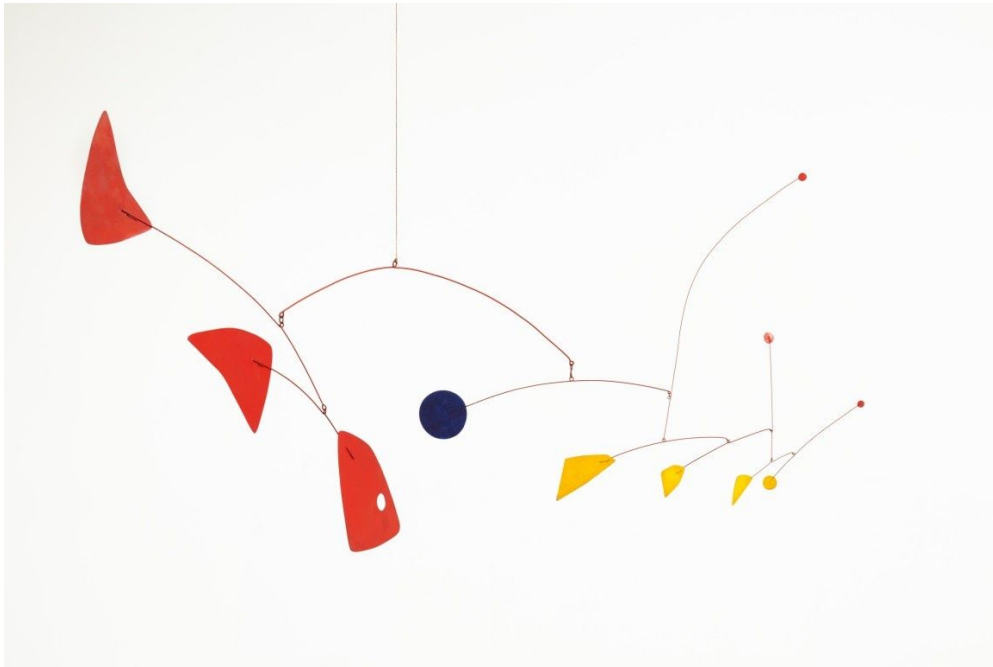




3. Jean Tinguely, *Le Cyclograaveur*, 1960



4. László Moholy-Nagy, *Light Prop for an Electric Stage*, 1930

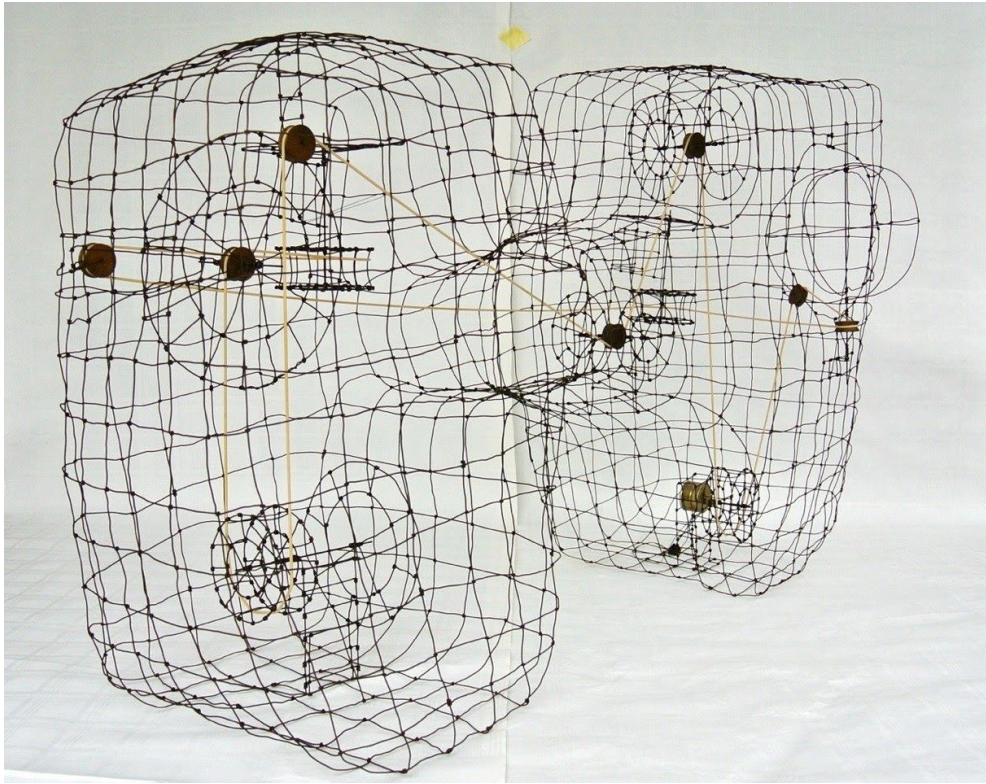


5. Alexander Calder, *UNTITLED*, 1958

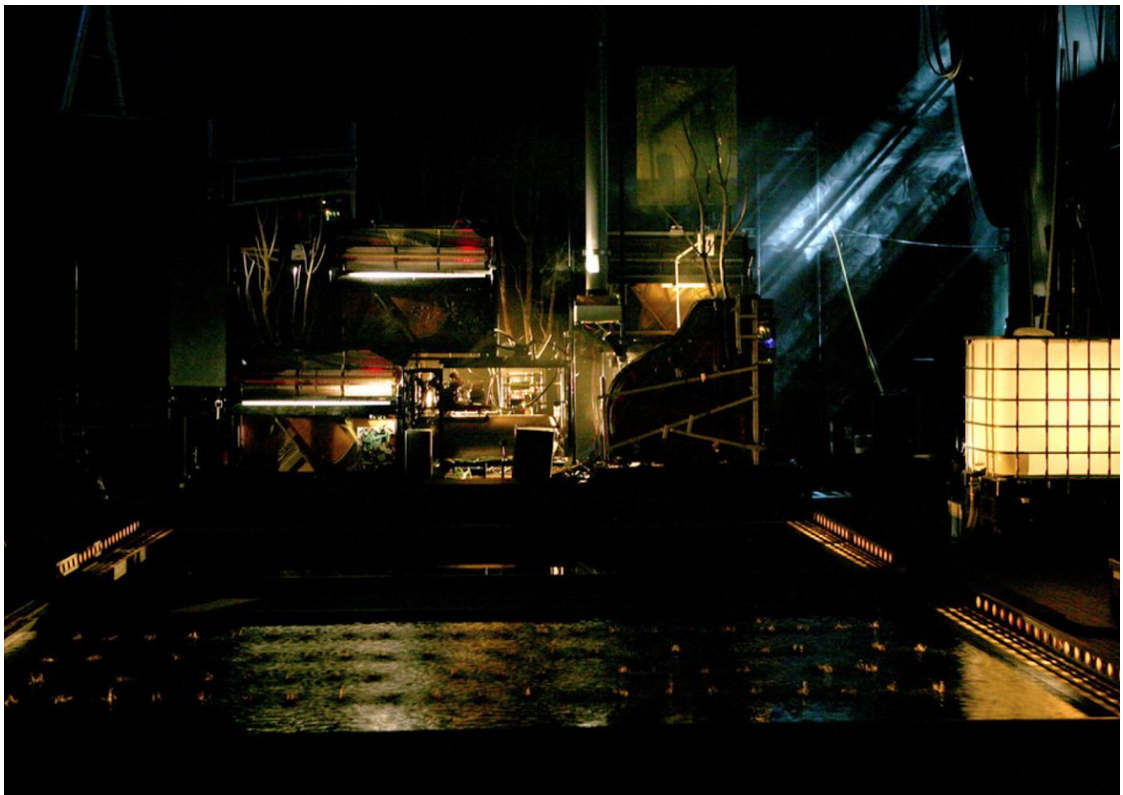


6. Theo Jansen, *Strandbeests*





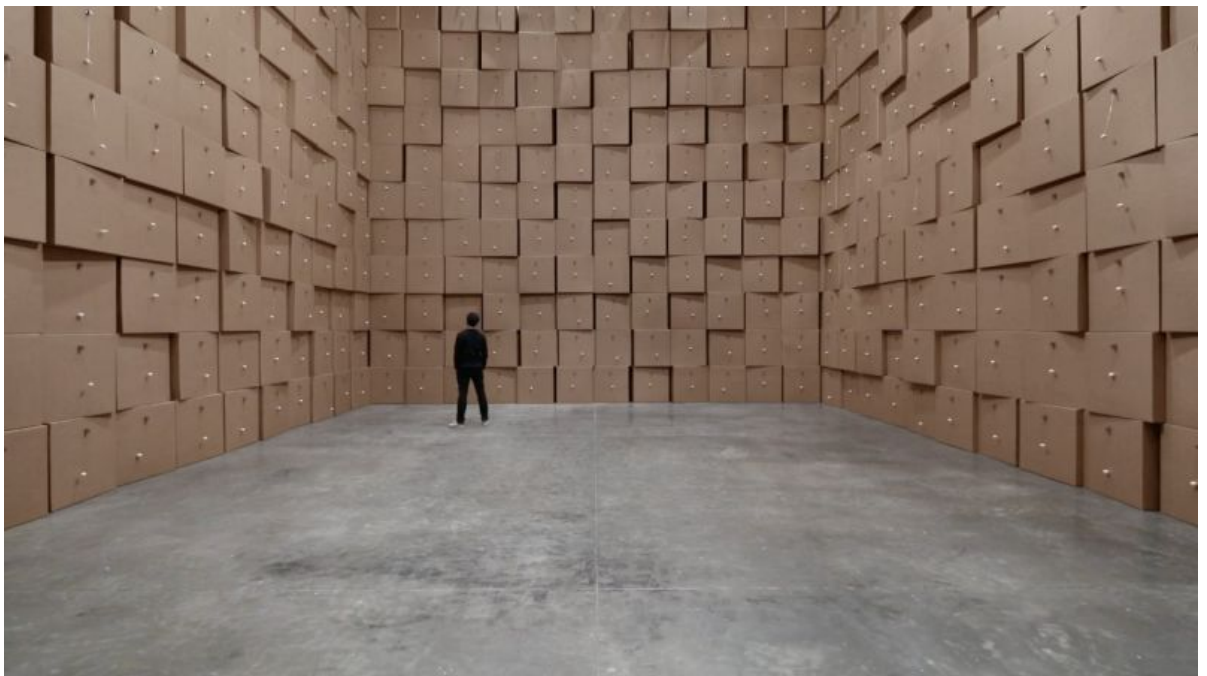
7. Harry Kramer, *Grosser H*



8. Heiner Goebbels, *Stifters Dinge*, 2008

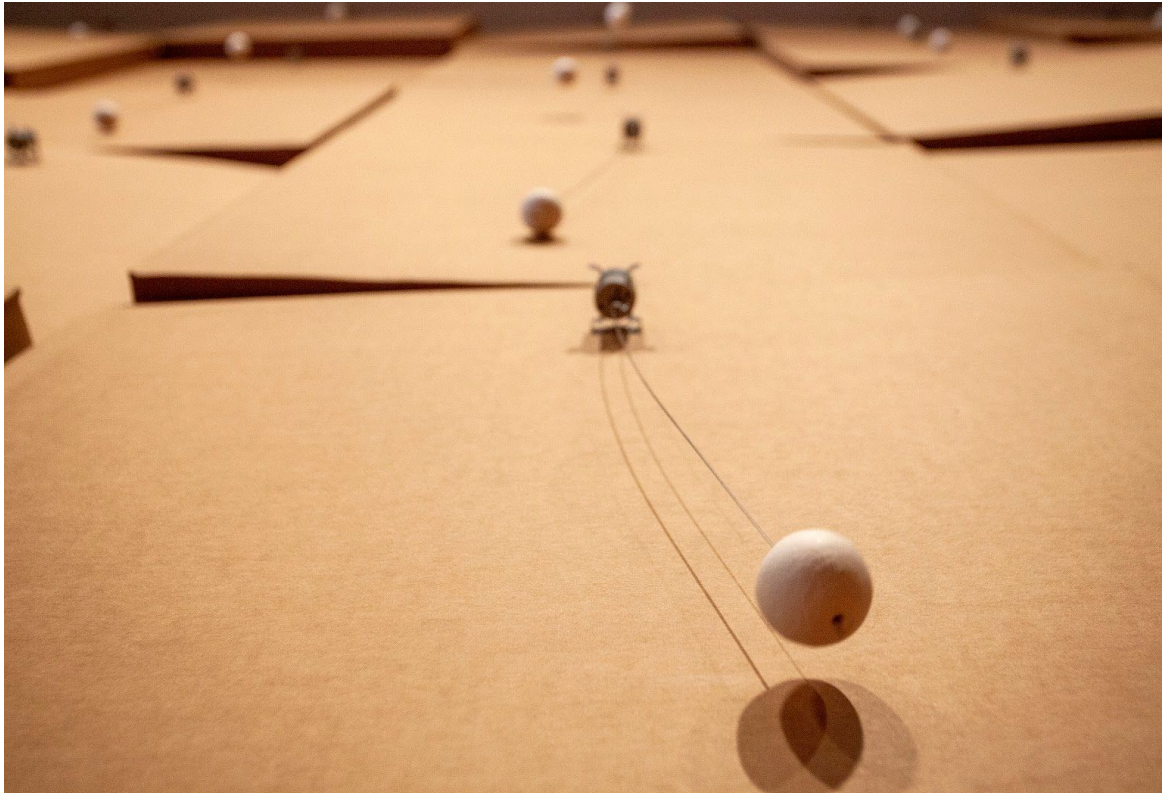


9. Krištof Kintera, *Nervous trees*, 2013



10. Zimoun, *658 prepared dc-motors, cotton balls, cardboard boxes*  
*70x70x70 cm*, 2017





11. Zimoun, *658 prepared dc-motors, cotton balls, cardboard boxes 70x70x70 cm, 2017, detail*



12. Zimoun, *255 prepared ac-motors, rope, cardboard boxes 30x30x30cm, 2017*



13. Rie Nakajima, *Dead plants and living objects*

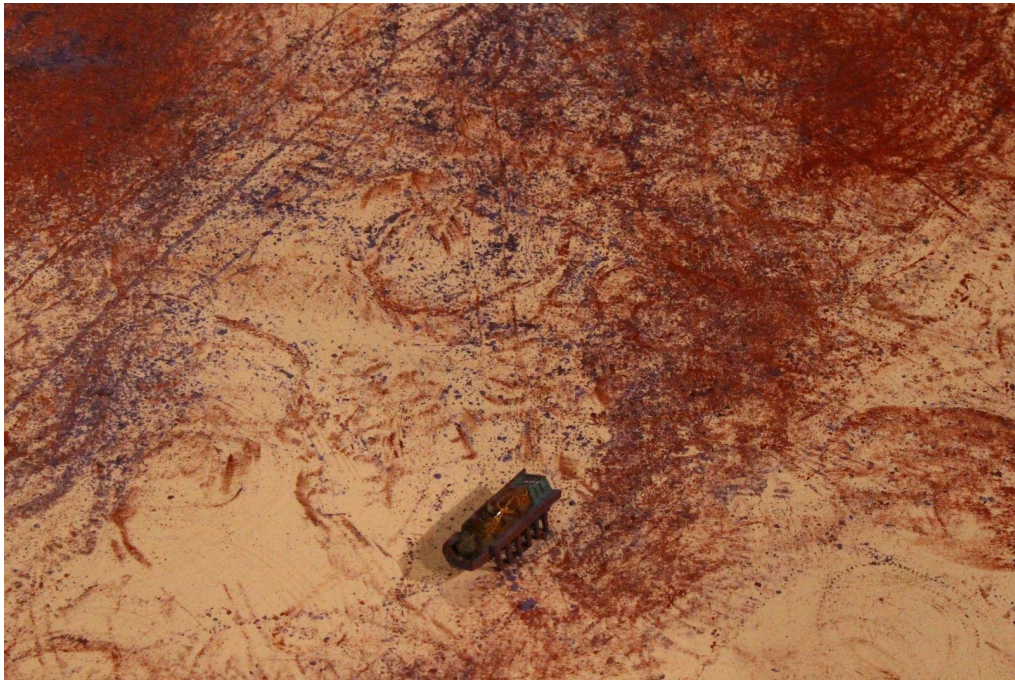


14. Rie Nakajima, *Dead plants and living objects*





15. Rie Nakajima, *Dead plants and living objects*



16. Petr Nikl, *Švábení*

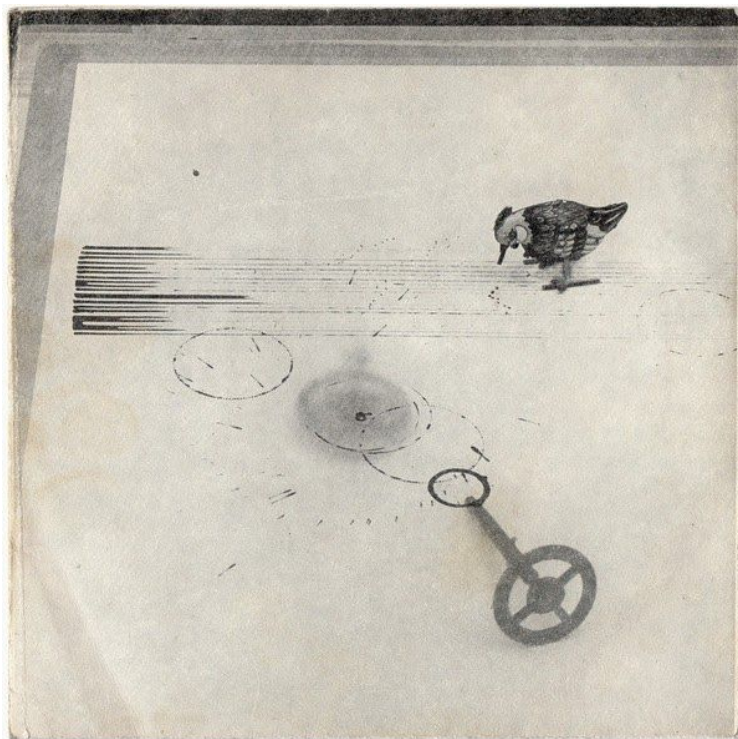


17. Petr Nikl, *Švábení*



18. Petr Nikl, *Švábení*





19. Milan Grygar, Akustická kresba, 1969



20. *Don't dance too much*, V rámci residence v Stadt Wehlen, 2018

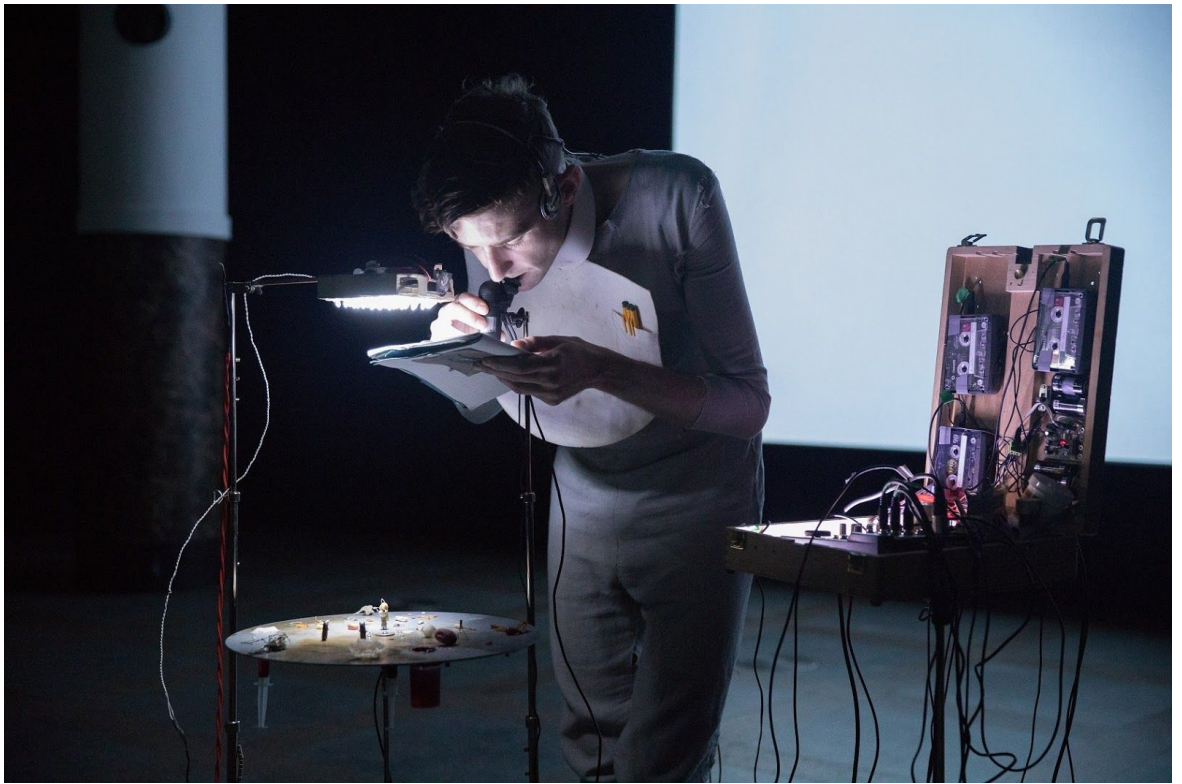


21. *Don't dance too much*, V rámci residence v Stadt Wehlen, 2018



22. *Don't dance too much*, V rámci residence v Stadt Wehlen, 2018





23. Tim Spooner, *The Telescope*



24. Veronika Svobodová, *Ror-bu*





25. Veronika Svobodová, *Ror-bu*



26. *Medulla*, maska mikroba, 2019



27. David Fried, *Self Organizing Still Life (SOS)*



28. *Medulla*, kulečnicková hra, 2019





29. *Medulla*, meotar, 2019



30. *Medulla*, 2019



31. *Medulla*, pouštění mikrobů z komody, 2019



32. *Medulla*, proměna herce v mikroba, 2019





33. *Medulla*, proměna herce v mikroba, 2019