

**AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
DIVADELNÍ FAKULTA**

**Bakalářský program  
Herectví alternativního a loutkového divadla**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**PSYCHEDELIE V LOUČKOVÉM DIVADLE**

**Adam Páník**

Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Procházka

Oponent práce: MgA. Robert Smolík

Datum obhajoby: červen 2020

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

**ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE  
THEATRE FACULTY**

**Bachelor's programme  
Acting of Alternative and Puppet Theatre**

**BACHELOR THESIS**

**PSYCHEDELIA IN PUPPET THEATRE**

**Adam Páník**

Supervisor: Mgr. Tomáš Procházka

Opponent: MgA. Robert Smolík

Date of Presentation: June 2020

Academic Degree to Be Obtained: BcA.

Prague, 2020

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci *Psychedelie v loutkovém divadle* vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

---

Adam Páník



## Abstrakt

*Psychedelie v loutkovém divadle* se zabývá zjišťováním znaků psychedelického divadla, zkoumáním jejich výskytu v různých divadelních žánrech a formách. Popisuje je teoreticky a posléze i na příkladech konkrétních inscenací. V praktické části reflektuje vlastní tvorbu a metody, které se pro takovou tvorbu hodí.

## Abstract

*Psychedelia in Puppet Theatre* seeks to identify the signs of psychedelic theatre, examining their presence in various theatre genres and forms. It describes them theoretically and after also on examples of specific performances. In the practical part it reflects authorial creations and methods which are good for such creation.

## Poděkování

Děkuji Šéfu Tomovi.

Děkuji Zbraňu Bazúkovi

Děkuji Docentu Velkovezírovi.

Děkuji Mistrovi Smolenskému.

Děkuji rodičům za poskytnutí příznivých podmínek pro studium.

Děkuji Tereze, Borisovi, Timovi.

## Obsah

1. Úvod.....	1
1.1. K pojmu psychedelie.....	1
1.2. Psychedelická zkušenost.....	6
2. Teoretická část.....	9
2.1. Psychedelie v různých druzích umění.....	9
2.2. psychedelické divadlo.....	11
2.3. Živé příklady.....	16
2.3.1. MEHEDAHA.....	16
2.3.2. Handa Gote Research & Development: Safírová hlava.....	17
2.3.3. Tim Spooner: The Assembly of Animals.....	19
3. Praktická část.....	20
3.1. Kung-fu.....	20
3.2. Cirkus NaHousek.....	21
3.3. Myslivecká sága.....	23
3.4. Cecilka Luňáková.....	24
3.5. CEDRON.....	26
4. Závěr.....	27
5. Zdroje.....	28
5.1. Knižní zdroje.....	28
5.2. Diplomové práce.....	28
5.3. Internetové zdroje.....	28
5.4. Audiovizuální zdroje.....	29
5.5. Související literatura a zdroje.....	29
6. Obrazová příloha.....	30



## 1. Úvod

*„Vo veciach umenia väčšmi zaváži začaté ako dosiahnuté.“  
Hans-Thies Lehmann, (Postdramatické divadlo, str. 25)*

Hovor o psychedelikách (často hned označovaných s pejorativním podtónem jako drogy) může bezpochyby vyvolávat různé reakce – opovržení, zvědavost i nadšení. Detabuizace tohoto tématu, ať už díky využití v psychiatrické léčbě, nebo kvůli tendencím dekriminlizovat i rekreační užívání, vede k zamyšlení, zda válka proti drogám měla smysl a jak by svět, převážně ten umělecký, vypadal, pokud by neproběhla. A nebo naopak zda restrikce vede k hledání nových a zajímavějších cest ke stavům změněného/rozšířeného vědomí.

Pokud uijeme psychedelický jako přívlastek, přesměruje se hovor pravděpodobně k hudbě, později i k výtvarnému umění – k abstrakci a nakonec snad i k surrealismu. Ve spojení s divadlem se o psychedelii hovoří hůře. Tradice interpretačního divadla (snad možno popsat ho i slovem psychologické) je natolik silná, že samo médium není zdánlivě výhodná startovní pozice pro tvorbu s přívlastkem.

Psychedelické divadlo je termín velmi volný, neexistuje jeho pojmosloví, neexistuje příručka jak ho poznat, popř. vytvářet. Cílem této práce není vytvořit encyklopedické heslo, ale pokusit se naznačit, které divadelní prvky a specifickou práci s nimi můžeme takto označit a jak je využít v konstrukci, dramaturgii vlastní tvorby a to především loutkové. Neboť ve slovech doc. Marka Bečky, v jedné konkrétní hodině animace, bylo formulováno něco pro (psychedelické) divadlo tuze důležitého. Volně parafrázováno zaznělo toto: *„Přestal jsem tomu rozumět, ale nějak mi to dávalo dohromady smysl.“*

### 1.1. K pojmu psychedelie

Porozumění významu slova nám často může dopřát etymologie. Nuže poprvé (1956) bylo tohoto slova užito v dopise psychiatra Humphryho Osmonda pro Aldouse Huxleyho a sice ve tvaru přívlastku *psychedelic*. Slovo pochází z řeckého *psyche* (ψυχη - mysl) a *deloun* (δελουω - zviditelnit, ukázat)

a z proto-indo-evropského kořene *dyeu* (δyeu - zářit). Do běžné mluvy se dostalo kolem roku 1965 jako odkaz k čemukoliv vyvolávajícímu podobné účinky jako halucinogenní drogy nebo zvyšujícímu efekt těchto drog. (Online etymology dictionary, [online], cit. 2020)

Kdy se dostala *psychedelie* do češtiny, resp. kdy bylo slovo poprvé zapsáno, nelze určit a posuny významu ve dvacátém století nejsou příliš zmapované.

Co však vzniku tohoto slova předcházelo? Roku 1938 švýcarský chemik Albert Hofmann syntetizoval diethylamid kyseliny lysergové (z německého Lysergsäurediethylamid – LSD), při zkoumání paličkovice nachové (*Claviceps purpurea*), tzv. námelu. Vyvíjel lék proti migréně. Účinky objevil až o 5 let později, 16. dubna, kdy se rozhodl látku přezkoumat a omylem se potřásl. Tři dny poté se Hofmann rozhodl provést na sobě experiment a ověřit prve poznané účinky LSD. Intoxikoval se (mimořádně dávkou 250µg tj. množství asi 10x přesahující minimum nutné ke změně vědomí<sup>1</sup>) a po necelé hodině začal pociťovat náhlé a velmi výrazné výkyvy ve vnímání svého okolí. Požádal svého asistenta, aby ho doprovodil domů, což znamenalo cestu na kole. Jeho stav se zhoršoval, pociťoval především úzkost a paranoii, že se látkou otrávil. Lékař, který byl asistentem přivolán, neshledal na Hofmannově stavu fyzicky nic abnormálního kromě rozšířených zornic. Toto uklidnění způsobilo, že pocity úzkosti se pomalu začaly rozvolňovat a ustupovat a konečnou fázi Hofmann popisuje jako příjemnou. Účinek nadobro odezněl až na druhý den. (Hofmann's Potion, [film], 2002)

Popsaná událost proběhla 19. dubna a tedy na ten den také připadá tzv. Bicycle day. Roku 1985 jej zavedl Thomas Roberts, profesor na Northern Illinois University, Hoffmanův známý, pedagog psychologie a výzkumník v oblasti psychedelik (autor knih *Psychedelic Horizons*, *The Psychedelic Future of the Mind* a *Mindmaps*). Původně chtěl, aby Bicycle day připomínal první z Hofmannových zážitků s LSD, ale v tomto roce připadal 16. duben na středu a tak se rozhodl přesunout oslavu na sobotu. Dalším důvodem byla slavná americká báseň Henryho Wadswortha Longfellowa *Paul Revere's Ride* hovořící o počátku revoluce roku 1775, která je prý skvělou paralelou k Hofmannově jízdě. Obě hovoří o jízdě začínající novou éru a pozdní noc 18. dubna v Americe bude brzké ráno 19. dubna ve Švýcarsku.

---

<sup>1</sup> Více na [https://www.erowid.org/chemicals/lsd/lsd\\_dose.shtml](https://www.erowid.org/chemicals/lsd/lsd_dose.shtml)

*It was the eighteenth of April in '75*

*And hardly a man I know alive*

*Who remebers that famous day and year*

*And the midnight ride of Paul Revere.*

Na Hofmannovu otázku, proč *kolo* a ne rovnou *den LSD*, Roberts odpověděl, že kolo je hmatatelnější obraz než chemická struktura. (ACADEMIA, [online], cit. 2020)

LSD je droga, která změnila západní kulturu. Její dopad byl vskutku plošný. Od padesátých let 20. století můžeme hovořit o jejím výzkumu jako o „séru pravdy“ pro účely studené války, psychologové a psychiatři využívají psychedelika jako prostředek k nahlédnutí do lidské mysli, umělci jako nové možnosti tvorby, různé komunity jako cestu vést odlišný způsob života a kompas hledání spirituality.

V šedesátých letech nabírá vliv psychedelik zcela obřích rozměrů a to především díky dvěma osobnostem – tito byli Timothy Leary a Ken Kesey.

Timothy Leary byl toho času profesorem psychologie na Harvardově Univerzitě a po zkušenosti s psylocibinem a LSD začal tyto látky propagovat. Chtěl obrátit na psychedelické drogy celý svět. Zkoumal účinky v rámci svého vysokoškolského výzkumu, který ale postupem času ztratil na důvěryhodnosti a Leary působil spíše jako „velekněz církve psychedelické“ než jako seriózní vědec. Z toho důvodu byl také propuštěn a později za přestupky s marihuanou vězněn. Těžiště jeho práce nakonec spočívá v publikaci knih, v nichž *„provedl syntézu prastarých poznatků o duši a převedl tuto moudrost do pojmosloví moderní doby tak, aby byla k užitku duchovním hledačům jedenadvacátého století.“* (LEARY, 1996, str. 10)

Spisovatel Ken Kesey postupoval jinak. Jako dobrovolník pracoval v ústavu pro duševně choré a zde populární „lék“ zcizoval. S několika přáteli (Kesey and the Merry Pranksters) objížděl ve starém přemalovaném školním autobuse oblast San Francisco Bay. Pořádali večírky zvané Acid Tests a za dobu jejich fungování včlenili do této „psychedelické společnosti“ tisíce lidí, především vysokoškolských studentů a absolventů. V San Franciscu a zejména ve čtvrti Haight-Ashbury vzniká hnutí hippies, usazují se zde autoři Beat generation, sídlí

zde např. i nakladatelství Lawrence Ferlingettiho. (Getting High: The History of LSD, [film], 2000)

V roce 1968 byl zvolen prezidentem Richard Nixon a téměř okamžitě vyhlásil válku drogám. Ve svém projevu ze dne 17. června 1971 drogy dokonce označil za veřejného nepřítele číslo 1. a společně s nimi Learyho jako nejnebezpečnějšího muže Ameriky.<sup>2</sup>

Přes stigmatizaci a ilegalitu těchto látek se jejich užívání za různými cíli ve společnosti udrželo a kulturu i nadále ovlivňovalo. Vývoj můžeme spatřovat i v lingvistické rovině – přísloví „Vino, ženy, zpěv“ se proměnilo v „Sex, drogy a rock'n'roll“. Později se pro člověka experimentujícího s těmito látkami vžilo označení psychonaut. Jako analogie k cestovateli do vesmíru, i tento cestuje do neprobádaného vesmíru své mysli, duše.

Existují však i kultury, jejichž součástí jsou psychedelika od nepaměti. Např. Gurungové – etnická skupina původních obyvatel Nepálu – sbírají halucinogenní med. Žijí převážně v oblasti pod horským masivem Annapurna v malých vesnicích. V tomto prostředí je zcela běžnou rostlinou rododendron, z jehož jedovatého pylu divoké včely dělají tzv. *Mad Honey*. Místními je považovaný za přírodní všelék, nikoliv za rekreační drogu. (Mad Honey, [film], 2016)

Jiná kultura, pro níž je (i v popkulturním obraze) užívání látek pozměňujících vědomí zcela příznačné jsou původní obyvatelé Ameriky. Všech 7 základních rituálů určitým způsobem počítá s psychedelickým stavem (vyvolaným chemicky a/nebo mechanicky), pokud není tento stav přímo cílem daného rituálu. Tak je tomu u rituálu Hanblečejapi – vyvolání vidění nářkem, jemuž nutně musí předcházet Inipi – obřad očištění. „Naříkající“ musí nejdříve navštívit svatého muže – šamana, společně vykouřit dýmku a požádat ho o radu a pomoc. Tato rada je zbudovat potní chýši. Dovnitř se poté vnesou horké kameny, které se polévají vodou, obětuje se speciální tabák, v jehož kouři se očišťují posvátné předměty i sami účastníci obřadu a pomocníci stojící před chýší podávají dovnitř postupně dýmky naplněné tabákem. Kromě vodní páry, tmy a tabákového kouře jsou muži ještě uváděni do transu zpěvem a modlitbami. Po očištění přichází čas na obřad nářků, který je osamělým rozjímáním „naříkajícího“. Odebere se na vysokou osamělou horu, pod jejím úpatím se zuje, svlékne a kráčí nahoru jen s bizoní kůží na noc a dýmku, kterou mu připravil šaman při Inipi a zapečetil ji

<sup>2</sup> Celý projev na <https://www.youtube.com/watch?v=y8TGLLQID9M>

tukem. Po několik dní sídlí „naříkající“ na hoře, kde nesmí jíst, pít, spát a pohybovat se může jen v kříži vyznačeným pěti kůly. Na prostředním jsou zavěšené obětiny, 4 směřují do světových stran. Čas strávený zde má přinést vidění, důležité je sledovat všechny děje kolem sebe, hlavně pak faunu a především tu okřídlenou. Po uplynutí předem stanoveného počtu dní se „naříkající“ vrací do vesnice, jde za šamanem, kouří spolu zapečetěnou dýmku a svatý muž vykládá vize, které mu navrátivší se tlumočí. (BROWN, 2017, str. 62nn) Pro divadlo je zřejmě nevýhodné a nedosažitelné navozovat stejné podmínky, jaké má „naříkající“ během svého rozjímání. Otázkou tedy spíše je, zda je možné se jim přiblížit nějak jinak, jestli v jistých okolnostech např. i zutí se může zbystřit smysly diváka. A nebo zda můžeme hledat inspiraci v takovém jednání spíše jako tvůrci, ať už přímo jako „naříkající“ nebo v přijatelné obměně.

Rituál blíží se mnohem více divadlu je Wiwanjag Wačipi – Tanec slunce. Vyskytuje se téměř u všech indiánských národů Velkých planin v různých obměnách. Hlavní 3 společné znaky jsou účast celého kmene, centrální kruhová stavba a tanec pomalovaných a postících se prosebníků. U některých kmenů probíhá v návaznosti na jiné rituály kvůli prostorovému rozvržení, čímž se zároveň prodlužuje čas a kumuluje únava, které zde funguje jako mechanismus změny vědomí. Jako falický symbol vztyčí se uprostřed kruhu vysoký topol s rozsochou, do níž se umístí hnízdo upletené z větví a naplněné drobnými obětinami rodin z celého kmene. Kolem se umístí dalších 12 kolmých kůlů a poté se vytvoří jednoduchá kostra střechy. U východního kůlu je umístěn oltář, vedle něj bubeník a zpěváci, naproti nim oheň, ve dvou řadách proti sobě jsou pak tanečníci a jejich starší rádci. Ti spolu před začátkem obřadu kouří dýmku a v průběhu spolu komunikují skrze tzv. běžce – zpravidla mladého chlapce, který běhá od tanečnicka k rádci a nazpět a vyřizuje rady. Obřad má většinou 4 části, pro každou z nich mají tanečníci odlišné, symbolické malby. Mnoho tanečníků však kvůli vedru a celkové únavě omdlí a obřad nedokončí. Existují však i verze, kde mají tanečníci nějakou část těla probodenou hákem s provazem, jsou přivázáni k centrálnímu kůlu a tanec končí až v momentě, kdy se hák vytrhne. (BROWN, 2017, str. 93nn)

Od rituálu k psychonautice tedy vede cesta klikatá a s různými odbočkami, některými slepými. Důležité však je, že psychedelie je nějakým způsobem přítomná a spoluutváří kulturu ať už vědomě nebo nevědomě.

Je tedy možno na ni pohlížet několika způsoby a dělení lze zvolit různé, např. podle záměru s jakým je psychoaktivní látka užívána – chronologicky tedy:

- a) rituální, spirituální
- b) léčba (psychiatrická a psychopatologická)
- c) vojenské účely
- d) k tvorbě v pozmeněném stavu vědomí
- e) rekreační užití

Zabývat se budeme pouze bodem d, avšak jako cenné zdroje informací o účincích bude nutné využít i pramenů a materiálů z ostatních bodů. Jedná se především o starší zdroje, jelikož oficiální výzkum na vědecké úrovni probíhal v relativně krátkém časovém horizontu – od objevení účinků do šedesátých let, kdy byla většina psychotropních látek prohlášena za nelegální. Obnova zájmu o problematiku a tendence dekriminlizovat v posledních letech vede k novým pokusům na úrovni vědecké, ale i laické. Hodno ještě poznamenání, že psychedelické umění není nutné tvořit pod vlivem a vice versa, každé umění tvořené pod vlivem nemusí být nezbytně psychedelické.

## **1.2. Psychedelická zkušenost**

Psychedelická zkušenost je jednoduše řečeno stav vyvolaný psychedeliky, přičemž nezáleží jakými, jak velkou dávkou apod. Proto je vhodné blíže specifikovat základní rozdíly v původech a efektech jednotlivých látek – dle původu můžeme tedy dělit na přírodní a syntetické, dle efektu na narkotické a psychotropní. Dále pak můžeme aplikovat dělení na legální a nelegální, měkké a tvrdé drogy. (SEJKOROVÁ, 2017, str. 14)

Vzhledem ke skutečnosti, že psychedelická zkušenost je ryze individuální a ač ponese podobné znaky změn vědomí při podání stejných psychedelik, je nutné zdůraznit, že i u jednotlivce může být pokaždé jiná. Pokud bychom sledovali průběh u dvou jiných osob např. i z jiného kulturního zázemí, zjistíme ještě větší rozdíly. Proto nemůžeme psychedelii a psychedelické umění, popř. divadlo, stručně, pevně a neměnně definovat a co někomu psychedelické přijde, jinému

nemusí. Zde hovoříme o jisté hranici vnímání a preferenci pojmenování, ale nějaké společné znaky a základní obrysy popisu jistě najdeme.

Také je důležité zmínit, že jakožto přívlastek, můžeme i psychedelické stupňovat. Existují dokonce odborné stupnice, např. *Shulgin rating scale*, která stručně rozděluje psychedelickou zkušenost na 4 stupně: 1 – nepatrný, ale zřejmý účinek, 2 – efekt stále částečně potlačitelný vůlí, 3 – plné pohlčení tripem, 4 – mystický zážitek.<sup>3</sup>

Změněný stav vědomí můžeme vyvolat nejen chemicky, ale i mechanicky. A to buď tak, že organismu něco upřeme nebo naopak vnutíme – např. spánková deprivace, trávení dlouhého času ve tmě nebo naopak hyperventilace, jednoduše donutit organismus přizpůsobit se a fungovat jinak. (HÁJEK, 2015, str. 15)

Tato skutečnost tedy nabízí otázku, zda umění, případně divadlo, dokáže fungovat jako tento mechanický spouštěč. A odpověď je zřejmá – dokáže to minimálně stejně mechanicky. Ač inscenaci *GundR* souboru *Wariot Ideal* nemusíme považovat za psychedelické divadlo a ani sami tvůrci ho tak neoznačují, můžeme v něm tento princip spatřit. Téměř celou první část inscenace (cca 50 minut) slyšíme velmi hlasité hučení a svist větru, sněhové bouře. Toto úplné otupení nebo zaslepení, zavalení jednoho smyslu v úrovni až nepříjemné a vyčerpávající nám však poskytuje obdobný zážitek jako např. už zmíněný pobyt ve tmě.

Ani v oblasti psychedelie se nevyhneme pojmu placebo. Za předpokladu, že i falešná psychedelika dokážou vyvolat halucinace, dostáváme se na tenký led definování pojmu. Naproti tomu získáváme důležitou informaci, o kontextu, v jakém je možné podobnou zkušenost zažít a i pro divadlo si z ní můžeme leckteré poučení odnést. Pokus na kanadské McGill University zachycuje, že při podání placebo až 61% účastníků uvádí pocity změny vědomí a lehké nebo střední úrovně intoxikace. Nutné je jistě zmínit, že prostředí, v němž jsou pokusné subjekty umístěny je naaranžováno a obloženo plakáty a jinými vizualizacemi z psychedelické kultury a zároveň jsou účastníci dosti přesně seznámeni s možnými účinky podávané „drogy“. (Vice News, [online], cit. 2020) Je tedy možné psychedelický stav vyvolat pouhou informací? A je možné, že placebo efektu podlehli jen ti, kteří pravý trip dosud neznali nebo naopak jen ti, kteří si dokázali vsugerovat to, co už znají? Každopádně je jisté, že tyto informace se odrazí i v percepci psychedelického umění, potažmo divadla.

<sup>3</sup> Více na [https://erowid.org/library/books\\_online/pihkal/shulgin\\_rating\\_scale.shtml](https://erowid.org/library/books_online/pihkal/shulgin_rating_scale.shtml)

Pokud si jako majoritní prvek definice psychedelického stavu označíme halucinace, můžeme se v jeho vnímání dostat ještě dále, respektive právě naopak – blíže k člověku, který drogy zásadně odmítá. Sny označíme jen jako endogenní halucinace a můžeme být v naší definici ještě vágnější a psychedelické divadlo můžeme odvozovat i od těchto zcela běžných a všem lidem známých jevů. Se surrealismem bude mít tedy psychodelie několik společných znaků, ale je to pojem nepoměrně širší a také časově neukotvený, respektive živý, nehistorický. Z toho plyne i jistá předpojatost vůči surrealismu, předsudky, jak bude takový surrealismus vypadat, kýč. Zároveň vývoj psychodelie a surrealismu je odlišný – na jedné straně od dada a čirého nesmyslu, popř. v ČSR od poetismu, na straně druhé substance měnící vědomí a naopak hledání životní filozofie. Surrealismus coby převážně žánr výtvarný mění divadlo ve smyslu akčního umění a performance. Jako žánr literární se v divadle projevuje dramatickými texty, ale mechanismus divadelní tvorby žádným zásadním způsobem nemění. Psychedelické divadlo je však až na výjimky podkategorií divadla postdramatického.



## 2. Teoretická část

Výše popsané si tedy alespoň částečně musíme uvědomovat než pojmenujeme něco jako psychedelické. Měrou nebo celistvostí se může skutečnost takto popisovaná různit. A ještě jednou zopakujeme, že lidé (z různých kulturních pozadí) mohou tyto skutečnosti vnímat rozdílně, mít jinou preferenci pojmenovávání, popř. jiné měřítko normality – dobrým příkladem tomu budou japonské lidové pohádky a pověsti<sup>4</sup>.

### 2.1. Psychedelie v různých druzích umění

Některá média jsou k psychedelii shovívavější, např. spojení psychedelická hudba je ustálené a můžeme ho celkem přesně zařadit historicky a i zvukem (potažmo nástrojovým obsazením) a tím pádem i snadno určit následovníky, současnou psychedelickou scénu nebo další odnože a vývoje.

To vyvolává otázku, kde je psychedelie snesitelnější? Proč jsou některá média vhodnější a jiná nikoliv? Případně jestli všechna jsou vhodná, jen jiným způsobem a naše měřítko je jejich tradice?

Vrátíme-li se k hudbě, a odhlédneme-li od doprovodných vizuálních materiálů (klipů, plakátů, přebalů desek apod.), budeme zaměřovat jen jeden náš smysl. Psychedelická zkušenost je však většinou komplexní a postihuje všechny, což nabízí interpretaci, že např. vyvolané halucinace jsou jen sluchové nebo že se jedná o zcela paradoxní vnímání a smyslové vjemy se míchají a pletou, že např. „*slyší zubama nebo cítí barvy ve svém žaludku*“ (Czechoslovak Military LSD experiment, [online video], cit. 2020). Jiná interpretace může být, že se jedná jen o výsek z psychedelické zkušenosti, který je jednodušší nějakým způsobem znázornit nebo obsáhnout. Další možná interpretace je, že hudba funguje jako jazyk, jímž mnoho lidí sice nevládne, ale přesto mu po emocionální, pocitové stránce rozumí, nechá ho na sebe působit, nechá se jím ovlivnit. Tato teze by vcelku přesně mohla popisovat i aplikaci psychedelie v divadle, kde však tento princip často nefunguje, pokud ano, tak jen částečně.

<sup>4</sup> Do českého jazyka přeložil Jan Luffer, soubor vyšel pod názvem Tajemný chrám v horách.

Přesuneme-li se k živým vystoupením části hudebníků a kapel z psychedelické scény, zjistíme, že se některými prvky blíží divadlu a performance. Ať už jsou to hořící nástorje, liquid light show nebo projekce, light design, kostýmy nebo jiná scénografie. Příkladů můžeme uvést hned několik z historie i současnosti: britská kapela *Pink Floyd* na jednom ze svých turné (z kterého pochází koncertní deska *PULSE*, 1995) použila dnes již ikonické rozvržení světél. Nad početnou kapelou je oblouk v jehož vrcholu se nachází kruh pohyblivých světél a uprostřed kruhové promítací plátno. *Olaf Olafsson and The Big Bad Trip* jsou současná pražská kapela, která už svým názvem napovídá mnohé. Frontman kapely mívá na sobě při živých vystoupeních letecké brýle a vojenskou čepici, ostatní hudebníci jsou oblečeni v kostýmech a maskách odvolávajících se na halucinace různých démonů a přízraků. Hlavním těžištěm psychedelie je zde však stále hudba, pocity změněného vědomí nám má přiblížit hudba, vizuální prvky jsou buď jakési katalyzátory nebo berličky.

Zrakem vnímáme až 80% všech informací. Audiovize filmová (popř. seriálová či klipová) už nabízí mnohem větší škálu prvků – jeden z nejdůležitějších je střih a často velmi rychlý. Představit si ho můžeme jako odkaz k rychlému střídání myšlenek, nemožnosti udržet logickou posloupnost myšlení nebo jen jako záplavu obrazů mezi nimiž si divák musí hledat spojnicí skrze své vlastní asociace. Další prvek jehož při živé hudební produkci či v divadle budeme dosahovat obtížně jsou postprodukční úpravy a zásahy. Zde můžeme zařadit např. barevnou nebo jinou deformaci obrazu nebo různá částečná využití green screen technologie. Další výraznou výhodou filmu jsou nekonečné možnosti animace – jak jejich druhů tak jejich mísení. Zde je potřeba uvést příklad – film *Waking life* (2001). V podstatě je sérií krátkých úvah, životních postřehů a postojů. Hlavní hrdina se setkává s různými postavami, kterým naslouchá a v čase bez zjevného příběhu se dozvídáme o sociologických, religiálních, vědeckých a uměleckých pohledech na svět. Zároveň nevíme, zda se odehrává ve spánku, ve snech vše nebo jen část dialogů. Animace se plynule mění v jednodušší a zase zpět, postavy se různě deformují, pohybuje se perspektiva, objevuje se i tzv. skokový střih, který je považován většinou za chybu nebo je používán jako významotvorný prostředek.

Psychedelie v různých druzích umění bezesporu může ovlivňovat psychedelické divadlo, respektive nabízí velkou škálu zdrojů inspirace. Můžeme najít však i opačný směr – a to právě díky loutkám. Jeden všeříkající příklad je klip kapely *King Gizzard & Lizzard Wizzard* k písni *People Vultures*. 7 hudebníků je

uvězněných v obří loutce supa, který projíždí pustou australskou krajinou a bojuje s podivně kostýmovanými stvořeními připomínajícími Power Rangers.<sup>5</sup> S formální stránkou psychedelického umění se v drtivé většině případů pojí i témata, o kterých tato díla pojednávají. Často se můžeme setkat se sebetematizací, s texty a popisy snových vizí, vzpomínek (na dětství), ale i s intelektuálními, religiózními, filozofickými a politickými tématy. Zvláště tvorba pozdějšího data, kdy už se vyčerpalo čiré nadšení z psychedelik, mluví o kritice ke konzumní společnosti, o návratu k přírodě, inspiruje se ve východních filosofiích.<sup>6</sup> Něco jako „psychedelické téma“ však pojmenovat nemůžeme, pokud tedy budeme sdílet myšlenky o psychedelickém umění, zaměříme se na formální stránku a její znaky, které obecně snad můžeme shrnout pod několik pojmů – změněný kontext, aktivizace divácké mysli, jiná logika.

Každé médium má tedy své prostředky, kterými může k psychedelii dospět nebo se k ní odkazovat. Některé jsou společné, některé nikoliv. Nejinak tomu bude i u divadla.

## 2.2. psychedelické divadlo

Jak již zmíněno výše, omamné látky byly běžně součástí rituálů a zároveň se zde často objevují principy mechanického vyvolání změněného stavu vědomí a i funkce byla spirituální, označovala a umožňovala nějakou přeměnu, tedy můžeme nastolit tezi, že prvotní divadlo bylo právě psychedelické, ač se tak rozhodně nemohlo pojmenovávat. Ale stejně jako psychedelická zkušenost nebo kategorizace omamných látek je strukturovaná, tak i divadlo s psychedelií nějakým způsobem svázané musíme rozdělit alespoň na několik základních kategorií, v nichž se rozdílou měrou a způsobem psychedelie objevuje. Jedno z navrhovaných dělení je zde:

### a) divadlo tvořené pod vlivem

Pojmenování této kategorie je tzv. *selfexplaining*, můžeme sem zařadit koncepty projektů vytvořené takřikajíc „na pivu“, herecké výkony určované užitím psychoaktivních látek (*Loutky a Cigára*<sup>7</sup>), ale především rituály, rituální

<sup>5</sup> Klip dostupný z [https://www.youtube.com/watch?v=6f78\\_Tf4Tdk](https://www.youtube.com/watch?v=6f78_Tf4Tdk)

<sup>6</sup> Za zmínku jistě stojí kniha kolektivu autorů Timothy Leary, Ralph Metzner, Richard Alpert: *Psychedelická zkušenost, příručka na podkladě Tibetské knihy mrtvých*.

<sup>7</sup> *Loutky a Cigára* je autorská inscenace Ladislava Kardy, vznikla jako závěrečná práce předmětu animace při studiu na KALD DAMU.

a ritualizované inscenace a události, kde nám drogu nahrazuje nějaký mechanický spouštěč. Jako příklad uveďme *The Ceremony*<sup>8</sup> – od začátku představení je budována křehká, rituální atmosféra, diváci přichází do sálu Venuše ve Švehlovce, promíseni s inkognito performery. Celá podlaha je pokryta papírovými korunami, které si po chvíli ti méně ostýchaví nasazují na hlavy. Prvním performativním projevem je (však až po notné chvíli) „zpívání do těla“. Menší skupinky performerů (a k nim se přidávajícím diváků) si náhodně zvolí nějakého člověka, z rukou vytvoří tubus, přiloží k nějaké části těla a vydávají dlouhý tón, který s ostatními ladí do různých akordů. Až postupem času se vytvoří hlediště ze soustředných kružnic, však natolik řídké obsazených židlemi, že se dá mezi nimi pohodlně procházet. V jednom okamžiku se křehká a rituálně-společenská atmosféra naruší spuštěním časového limitu a performeři postupně začnou běhat v kruhu s židlemi, bezděky vyzívající diváky, aby tak též učinili. Přesouvání židlí již proběhlo v průběhu inscenace několikrát a i diváci jsou již od počátku různými způsoby aktéry a spolutvůrci. Delší fyzická námaha a cirkulace dalších lidí (nesoucích nějakým způsobem židli) vytváří určitý trans a tím vytváří zamýšlenou atmosféru, situaci a zároveň je dramaturgickým krokem, po němž následuje velice klidná pasáž tlumočené věštby.

#### b) divadlo snažící se stav vyvolat

Do této kategorie spadá již výše zmíněna inscenace *GundR* souboru *Wariot Ideal*. Stav změněného vědomí se logicky může divadlo snažit vyvolat jen mechanicky a tudíž se částečně překrývá s kategorií a, však rozdíl je snad ze zmíněných příkladů patrný.

Jiným příkladem může být inscenace *Shadow Meadow* Jan Mocka. Je to jakási světelná a stroboskopická choreografie, pracuje i s velkým množstvím kouře a zvuků, které můžeme fyzicky cítit, když vibruje celý sál.

Tuto kategorii můžeme ilustrovat i experimenty Roberta Wilsona ze 70. a 80. let. Užíval ve svých představeních extrémně pomalého tempa pohybu a počítal, že tím vyvolá stav mezi bděním a spánkem – ten stav, kdy se míchá realita vnější a realita snová. Divákům se tedy začali projektovat nejen věci zobrazované, ale i výplody jejich fantazie. Zobrazovaná skutečnost se proměnila do asociativních snových obrazů. (GAJDOŠ, 2011, str. 6)

<sup>8</sup> Autorská inscenace kolektivu studentů KALD a MADOT, autorem konceptu a inscenací předcházejících *The Ceremony* je Wayne Jordan.

c) divadlo vypadající jako tvořené pod vlivem

Jinými slovy snad popsitelné jako divadlo, které se stav nesnaží vyvolat, ale jedná tak, jako by tento stav již existoval. Mnoha znaky splývá s obecnými definicemi postdramatického divadla, např. dehierarchizace divadelních prostředků, simultánnost, hra s hustotou znaků, přeplněnost, vizuální dramaturgie, v některých případech tělesnost. (LEHMANN, 2007, str. 98nn)

d) divadlo hovořící o psychedelii

Tato kategorie by teoreticky mohla splývat s duchem coolness dramatiky. Jednoduše řečeno je psychedelie primárně terčem textu, obsahu, nikoliv formy.

e) sekvence a scény

I inscenace tváří se zprvu zcela bezproblémově, jasně a zřetelně může obsahovat část zcela matoucí, odlišnou svým stylem vyprávění, psychedelickou. Příkladem nechť je loutková inscenace *Myslivecká Sága* skupiny *Vles*, která bude podrobněji rozebrána později.

Navržené kategorie dělení jsou průchozí, divadelní díla mohou obsáhnout všechny kategorie v různých svých částech.

Divadlo, které samo sebe označí za psychedelické, respektive jeho divák, je však pravděpodobně popsáno v bodě C. Psychedelie je v něm obsažena jaksí ryzím způsobem, výsostně divadelním, ne pouze jako nějaká okolnost, náhoda nebo dokonce parazitní znak. Takové divadlo je velmi málo zastoupeno i v experimentální, nezávislé sféře, v mainstreamu jsou to už jen ojedinělé případy (ND – Koncové světlo).

Ze zmíněných stylových črt postdramatického divadla bude (zvláště pro loutkové inscenace) nejdůležitější vizuální dramaturgie, není ani náhodou, že 2 příklady tvůrců psychedelického loutkového divadla jsou výtvarníci Petr Nikl a Tim Spooner.

Je zcela přirozené, že po zrušení hierarchie divadelních znaků a dominantní úlohy dramatické logiky rozvíjejí tvůrci atmosféru skrze scénografii a vizuální dimenzi. Místo dramaturgie regulované textem vzniká vlastní vizuální logika, která se svobodně rozvíjí. Funguje tedy jako vlastní kód, který není nutné (respektive je kontraproduktivní) překládat do slov. (LEHMANN, 2007, str. 105) S ideou psychedelie má tento tvůrčí klíč společné znaky. Skrze předměty a scénografii se jazyk inscenace ustaluje sám a pokud mu jako tvůrci budeme naslouchat,

budeme k němu pozorní a citliví, spíše než aktivně konstruovat, můžeme se dobrat toho, že nás vznikající práce bude překvapovat, bude nabízet nové možnosti, bude vycházet z nějaké reality mimo naše vědomí, kterou pouze rozkrýváme. Obdobně nahlíží na tvůrčí proces i Tim Spooner, který sice své práce za psychedelické nepovažuje, ale jisté znaky a podobnosti s touto ideou vidí. Na otázku „jak rozumí psychedelii v kontextu divadla“ odpověděl následovně:

*„My understanding of a psychedelic work is a something that arises from an experience of an altered state - I wouldn't call my works that exactly, but I can see things in common. With each of my pieces of work, I commit to a particular logic and I follow it. I'm not exactly making decisions. The sooner in the process that this logic establishes itself the better - I would always rather follow something beyond me than actively invent. So in that way I can see a relationship with the idea of psychedelia - welcoming a reality beyond my existing sense of how things are or how they should be done. When this happens successfully, I'm excited by the fact that the work surprises me, it has new possibilities, and it comes from somewhere else. The idea of the psychedelic also makes me think of excess, and of something without limits. I can experience that when in a good mode of work.“* (převzato z osobní korespondence)

I jiným způsobem můžeme dospět k podobnému účinku a nyní spíše vynálezu nové logiky a sice hledáním spojitostí mezi náhodně vybranými skutečnostmi. Princip náhody velmi často může být spouštěčem psychedelického faktoru, případně jeho pomocníkem v tom smyslu, že obdobně rozšiřuje paletu témat, věcí, akcí apod., které bychom do procesu tvorby řadili jen těžko. Ještě extrémněji se dá s principem náhody pracovat tak, že jím volíme přímo výchozí body tvůrčího procesu.

Pro objasnění dalšího pojmu, dramaturgické strategie, bude nutno popsat průběh vývoje člověka provozujícího divadelní improvizaci. Zprvu je dobré seznámit se se všemi možnými postupy, berličkami a možnostmi svého jevištního bytí. Druhým stádiem vývoje bude praktikování těchto naučených technik, jejich třídění a filtrace a neustálá, podrobná a krutá reflexe a sebereflexe. Fáze třetí by měla být taková, že improvizátor má tato pravidla a své fungování na jevišti zažitá a osvojená tak, že na ně při improvizaci nemusí myslet a zcela organicky proplová časem a prostorem a navíc může zcela záměrně pravidla porušovat pro zábavný chod věci. Analogicky k tomuto vývoji, respektive k jeho třetímu stádiu, můžeme nastítn tzv. dramaturgii asociativního dobrodružství. Při její aplikaci opět můžeme opustit logiku dramatickou, příběhovou a jazykovou

a nechat se vést jednotlivými obrazy, přičemž je příznačné, že takto pravděpodobně vznikne forma s kabaretními znaky, popř. s různými styly vyprávění. Příkladem takto generovaného materiálu by mohla být vznikající inscenace *Cumulus*. 4 jevištní a estetické kódy se zde střetávají na jednom jevišti a vzájemně se ovlivňují, ač má každá linka svůj přibližně vytyčený cíl a cestu.

Negativní dramaturgie je podle autora termínu Borise Jedináka popsána jako taková dramaturgie, *kteřá nejde divákovi naproti, ale jde proti němu*, popř. slovy *dramaturgie jako zbraň hromadného ničení*. Nemusíme se ani blížit k extrému hromadného ničení, ale přece jen můžeme v tomto přístupu nalézat inspiraci. Už i Artaud píše, že *„kdesi v hloubce existují klíče, jimiž se dají představení číst, diváka nezajímá a většinou se ho to netýká, ale rozhodně zde takové klíče být musí, a to se týká nás.“* (ARTAUD, 1994, str. 105) Neposkytnutí takových klíčů, respektive jejich důmyslné ukrývání a šifrování může vyvolat v divákovi jistou rezignaci na takový intelektuální výkon a může se odevzdat představení po stránce emocionální a podvědomé.

V průběhu dějin divadla se můžeme s podobnými tendencemi setkat několikrát – ve zmiňovaných rituálech, u surrealistů, pokračovat můžeme i absurdním dramatem a neosurrealismem. První takové teze uvězněné v tištěném dokumentu najdeme ve sbírce esejů *Divadlo a jeho dvojenec* Antonina Artauda. První fáze jeho tvorby byla značně ovlivněna surrealismem, avšak byla to tvorba básnická. Jako divadelník se projevil až později, kdy roku 1927 založil divadlo Alferda Jarryho a později vlastní scénu, kterou pojmenoval Divadlo krutosti. Manifest divadla krutosti nám nabízí mnohé myšlenky, které bez pochyby ovlivnily moderní divadlo a ze kterých můžeme čerpat podnes a jejich pomocí se snažit přiblížit pochopení psychedelického divadla. Artaud popisuje především zásadní rozdíl mezi západním a orientálním divadlem, přičemž ono západní je podle něj jen odvětvím literatury. Přemýšlí tedy o fyzických a neliterárních koncepcích divadla, doslova např. říká *„inscenaci je třeba chápat z tohoto úhlu pohledu magického a čarodějnického využití, nikoliv jako odraz napsaného textu...“*. Doménou divadla podle Artauda není psychologie, ale plastičnost a tělesnost, která má (podobně jako psychedelické inscenace) podněcovat myšlení, vířit fantazii a podchycovat diváckou senzibilitu jiného typu než psychologicky-realistického. (ARTAUD, 1994, str. 80nn)

Psychedelické divadlo má tedy mnoho specifíků, ale zároveň mnoho podkategorií, respektive nekonečnou řadu možností, jak se jevištně projeví. Loutkové divadlo

má ještě tu výhodu, že iluze zde vytvořená může naprosto odporovat i fyzikálním zákonům a startovní pozice pro světy loutkových inscenací nejsou takřka nijak omezeny.

### 2.3. Živé příklady

Následující popisy jednotlivých představení mají za úkol přiblížit výše uvedené teorie na konkrétních příkladech, demonstrovat diverzitu psychedelie a zároveň ilustrovat některé podkategorie psychedelického divadla.

#### 2.3.1. MEHEDAHA

Pojmenováno podle svahilského pokynu pro slona „vpřed“ nebo „vzad“ vzniklo v roce 1985. Zakladateli tohoto sdružení jsou výtvarníci František Petrák, Petr Nikl a Tomáš Volkmer, přičemž první impulz přišel právě od Tomáše Volkmera, kdy při setkání v Luhačovicích přivezl s sebou i maňásky a „něco tam zahrál“. Nikl i Petrák kromě výtvarného umění psali i texty, navštěvovali literární semináře Ivana Vyskočila v Malostranské besedě a byli tak obeznámeni i s Vyskočilovým nedivadlem. Před dráhou loutkářskou uskutečňovali recesistické happeningy v rámci vernisáží, později pořádali pro účely loutkových představení besídky, většinou v podmínkách bytových a chalupářských divadel. První takovou byla u Petráků ve Hvozdné. Každý si připravil loutky nezávisle na ostatních, Nikl měl marionety, Petrák plošné loutky. Dohromady zdramatizovali asi půl nebo hodinové pásmo různých útržků, složené z vizualizací básní Morgensterna i vlastních. Většina pozdější tvorby byla převážně improvizovaná, logicky vedená vizuální dramaturgií, nonverbální – popisována třeba i jako loutkové balety. Těmi nejúspěšnějšími byla *Carmina Burana* v Petrákově režii a výpravě a vizualizace *Stabat mater*<sup>9</sup> v režii Nikla a s jeho řezanými loutkami *Lampanů* – podlouhlých čtyřnožců s lidskými hlavami a skleněnými lampami místo čepic. Hrávali se po sobě, nejprve *Carmina Burana*, barevná změť několika set papírových plošných loutek, všelijak mechanizovaných, vytvářejících dokonalou choreografii, nebezpečně osvětlených svíčkami. Po jejím skončení se zdvihla kulisa, za níž byla umístěna zrcadla a odehrálo se představení druhé. (MACHÁČEK, 2014, str. 88nn) Tento kontrast nám tedy dobře ukazuje, že s psychedelií se může pojit

<sup>9</sup> *Stabat mater* je „nosič“ ohně, odtud pochází „návod k pochopení“ vzezření loutek



monumentalita tvořená množstvím a rychlostí vizuálního materiálu, ale i naopak klid a jistá rozvážná meditace, kterou inscenace *lampanů* obsahuje díky zrcadlovému nekonečnu, jemnému tanci létajících loutek a zvukům cinkání skleněných stínidel.

*Lampani* nebyli jediným loutkovým experimentem Petra Nikla, potažmo celého sdružení. Další improvizovaná pásma vznikala pro jednotlivé besídky, loutky se v nich recyklují a tedy nastávají setkání různých bytostí, chybí jednotná stylizace. (MACHÁČEK, 2014, str. 93) Někdy loutky mizí úplně a odehrává se jakási vizuální performance, předmětové divadlo, v kukátku jsou umístěné baňky s vodou, se saponátem, přimíchává se inkoust a srší pěna, padá seno. Důležité se však zdá (a Nikl to potvrzuje<sup>10</sup>), že se vše odehrává v kukátku, bez přiznaných herců. Jednak proto, že je svět ohraničen a odříznut od toho skutečného, druhak proto, že hrát s loutkou jako s rekvizitou je nepatřičné a z psychedelického světa nás přítomnost člověka jako takového vytrhává.

Sdružení *MEHEDAHA* dosud formálně existuje, jeho odkaz je obsažen v pracích svých členů, které navazují na postupy zkoumané už v době společných akcí. Ty končí v roce 1995, poslední z nich byl happening v Luhačovických slunečních lázních, kde se členové a jejich přátelé ve spodním prádle a maskách Petra Nikla vrhli za mocného troubení do jednoho z bazénů. (LOUTKÁŘ, 2016, str. 38n)

### **2.3.2. Handa Gote Research & Development: Safírová hlava**

*Handa Gote Research & Development*, založeno 2005, je umělecká skupina, která se pohybuje na samé hraně divadla s přesahy do jiných oborů – především vizuálního a konceptuálního umění, hudby a tance. V divadelní sféře se zabývá divadlem postdramatickým, někdy se znaky dokumentárními a můžeme snad i tvrdit, že psychedelickým divadlem se zabývá programově. Toto tvrzení vychází i z oblasti témat, kterými se dramaturgicky ubírá. Těmi jsou recyklace, trvale udržitelný rozvoj, respekt k tradičním kulturám, ale i smrt, paměť, zapomenuté věci a zvyky. Zároveň ve všech svých pracích využívají moderní i staré technologie, často v překvapivé kombinaci. (HANDA GOTE, [online], cit. 2020) Ryze loutkové inscenace jsou v repertoáru této skupiny spíše výjimkou.

Původní verze inscenace *Safírová hlava* vznikla v roce 1996 (tedy před založením *Handa Gote*, ale některé tvůrčí principy předjímá) a jediné její uvedení proběhlo

---

<sup>10</sup> V rozhovoru s Martinem Macháčkem, v příloze k jeho diplomové práci

v Práchni, části obce Kamenický Šenov, v rodinném domě Váchalových, sousedů obou tehdejších i současných protagonistů v rámci jakési besídky. Toto se dozvídáme z úvodního filmu, který je součástí *Safírové hlavy* nyní. Jedná se totiž o remake, přesněji řečeno o rekonstrukci, jejímž cílem ovšem není jen oživit staré představení, ale představit proces rekonstrukce i s dokumentárním kontextem. Mohlo by se tedy zdát, že je v tomto případě film důležitější než samotné loutkové představení, ovšem díky způsobu podávání informací balancuje na hraně uvěřitelnosti a obě části tedy tvoří těžko rozdělitelný celek.

Za inspiraci prý vděčí loutkovým experimentům Petra Nikla z 90. let a skutečně některé odlesky jevištních radovánek jsou podobné. Lineární vyprávění zde nenajdeme, jedná se také o nějaké pásmo, útržky. Jediné, co nás provází takřka nepřetržitě jsou tzv. korekční klacíky – plastové ruce na tyčích, jimiž je ledasco ovládáno a usměrňováno. V průběhu představení se však i těmito klacíkům vytvoří charakter a začnou jednat jako loutky, když např. krmí vycpanou lasičku bublinami a hladí ji po hlavě nebo když odhánějí a zabíjejí brouky na velké kravské hlavě. Kromě těchto „všehybatelských“ entit uvidíme v *Safírové hlavě* i další loutky zcela bizarní, ale i klasické marionety, z nichž 2 jsou dokonce obrazem hlavních protagonistů a které přehrávají i scénu z úvodního filmu. Objevují se loutky rozličných typů, loutky narychlo vyrobené a porůznu se setkávají ve všelijakých kombinacích a variacích. Logika dění na jevišti se utváří velmi rychle, přestože scény jsou odděleny střihy, vodítkem nám jsou ale právě loutky, jejichž funkci rozklíčujeme hned a která se v průběhu nemění, jen je stavěna do jiných okolností. Proto můžeme v jedné scéně vidět okřídleného Hurvínka, jak společně s letadlem sají nektar z květin a ve scéně jiné, když obletuje kravskou hlavu, umírá úderem korekčního klacíku.

Hudba *Safírové hlavy* byla v původní verzi volena náhodou, laděním rádia. Kromě principu náhody můžeme na této inscenaci popsat i negativní dramaturgii – představení bylo určeno dětem, ale tvůrci záměrně loutkám a věcem různě škodí, aby o ně děti měli strach.

### **2.3.3. Tim Spooner: The Assembly of Animals**

Performance Tima Spoonera přímo vycházejí z jeho pozadí ve výtvarném umění. Jako malíř a sochař se k divadlu dostával skrze scénografii a následně začal vytvářet vlastní vizuální performance, respektive (jak je sám označuje) *Performed sculptures*. Tematicky směřuje svou tvorbu k novým perspektivám,

k abstrakci pojmů a často v jeho pracích figurují přírodní a zvířecí motivy. Vyhledává materiály s nějakým vnitřním životem, vytváří mechanické objekty a konstruuje jevištní realitu vratkou a kladoucí odpor svojí nedokonalostí.

Představení, které lze nejlépe popsat jako loutkové se jmenuje *The Assembly of Animals*. Je vyjádřením zvířete jako abstraktní myšlenky, protože postrádá kontinuální děj a eskalace napětí je dosahována rostoucím zvířetem. Na úplném začátku performance jsou červené lesklé samety otevřené jen v malém průzoru a v něm je plechový stolek s blíže neurčeným zvířetem. Magnetické nohy a mechanismus v podložce způsobují jednoduchý pohyb pochodu na místě, aniž by se performeři museli loutky dotýkat. Postupně se odhaluje opona, za ní je několik dalších vrstev závěsů a každý skrývá nějakou verzi zvířete, většinu s nějakou podivnou deformací, např. s příliš dlouhýma nohama. Je příznačné, že jsou animovány také bezkontaktně – opět magnety nebo pomocí fukarů. Zvíře je také vyvedeno jako svoje vnější vrstva, svůj igelitový obal, nafukuje se a znovu vypouští. V zadním plánu je pak tento princip zopakován ještě jednou, ale ve velikosti zvíře předčí člověka. Tato obří loutka je završením představení, plně se nafoukne a poté všechen hluk umlkne a většina světel zhasne. V chabé modré záři se zvíře pomalu řítí k zemi.

Po celou dobu inscenace zní jednoduchá znělka, která se později vrství a přidává se hluk motorů pohánějících vzduch. Performance a performery jako by však nic z toho neovlivňovalo, jednají jako by bylo ticho a naprostý klid na jejich soustředěnou, skoro až laboratorní práci. Po necelé půlhodině takového hluku utváří monumentalitu posledního obrazu i tento kontrast zvukových hladin.

### 3. Praktická část

Následující část obsahuje popis metod a inscenací, které považuji za psychedelické, respektive s potenciálem, a kterým jsem byl podroben, ve kterých nějakým způsobem účinkuji nebo jsem se na nich jinak autorsky podílel.

#### 3.1. Kung-fu

Komplexní cvičení, metoda generování materiálu nazvaná divadelní Kung-fu byla představena našemu ročníku v jednom dvoutýdenním a navazujícím týdenním workshopu a později byla využívána a ověřována při tvorbě dalších klauzurních a nezávislých projektů (*Vývařovna – pásmo o vlasti; Mistři pohybu: ZROD*), případně byly její výsledky rozpracovány do plnohodnotných představení (*Kovbojové a diktátoři*). Pracuje na mechanismech okamžité inspirace, rychlého rozhodování, asociačních proudech a po stránce scénografické na principu ready-made a recyklace, případně tzv. „konceptuálního bastlu“. V časovém rozmezí 10 – 30 minut (může se různit podle možností, potřeby a požadované délky výsledku) je úkolem vytvořit 10 – 20 minut dlouhou nonverbální inscenaci. Výchozí body tohoto cvičení mohou nabývat různých hodnot, např. losovací kartičky s divadelními žánry, přívlastky, krátké texty, básně, obrázky, Černé knihy<sup>11</sup> a další. Tyto skutečnosti tedy zaručují velkou míru náhody a téměř vždy pojí k sobě (tu více a tu méně v koláži) zdánlivě nespojitelné. A i proto jsou mnohé výsledky dobře popsitelné jako psychedelické a zároveň nám mohou posloužit jako dobrý příklad takového výsledku i cesty, jak se k němu dopracovat, jak se pracuje s vizuální stránkou a časovostí.

Případ, na kterém se pokusíme tuto esenci zachytit, si můžeme pro přehlednost nazvat *Liščí taneček s rytířem*. Čtyřčlenná skupina (Tereza Havlová, Kateřina Bejčková, Jakub Šulík, Matěj Šíma) začala svou inscenaci ukázáním výroby kostýmů a magické proměny lidí v entity takřka mimozemské. Obě slečny byly

<sup>11</sup> Černá kniha divadelního umění je souhrnné označení pro osobní sborníky studentů Miskatonické Univerzity, tj. studentů ročníku pod vedením T. Procházky, L. Jiříčky, R. Smolíka a B. Mazúcha. Časově neomezené schránky inspirace, moudrosti a pomůcek pro divadelní tvorbu se plní nejrůznějším materiálem, kterým každý uzná vhodné. Najdeme zde články z novin a internetu, texty divadelních teoretiků i praktiků, poznámky z nejrůznějších přednášek, návody, hry, různé objekty atd.

s pomocí zabaleny do velkých kožešin, na hlavy jim byly připevněny obrovské molitanové kvádry a každá dostala po jedné flétně vyrobené z PVC trubky. Umístěné v popředí však na stranách uvolnily hrací plochu i druhým dvěma performerům. Tento antiiluzivní někdy až klaunský princip a zároveň nastolení jiného vnímání času je v Kung-fu velmi oblíbený, jako např. v jiné krátké inscenaci, kde si performeři na začátku nalepili na končetiny plastové láhve plné vody. Vraťme se však k *Liščímu tanečku s rytířem*, kde kožešino-molitanové bytosti velmi pomalým pohybem, jemným tancem a hrou na flétny definovaly atmosféru napjaté pozornosti, do níž vstupují druzí dva performeři způsobem zcela kontrastním. Oba se postupně také převlékají do kostýmů z nichž jeden je tvořen tamburínou, činely a jinými kovovými předměty a vytváří tedy jakousi hudební rytířskou zbroj. Druhý je sestaven z dívčího oblečení, z vysokých kožených bot na podpatku, kožených upnutých kalhot, z pletené čepice se vzorem liščí hlavy přetažené přes obličej a z pískací hračky umístěné v rozkroku performerů, jež tedy s každým krokem píská. Rytíř zabubnuje paličkami sólo na zbroj a poté umírá, liška plížící se okolo ho okrádá a odchází pustit si gramofon. Zprovozní ho díky starému mosaznému zvonu, který měl rytíř jako „suspensor“.

### 3.2. Cirkus NaHousek

Velmi podobnými principy vládne i společenská hra Cirkus NaHousek vytvořená Borisem Jedinákem a Dorotheou Zachovou pro uměleckou skupinu NaHajana<sup>12</sup>. Kromě samotné tvorby krátké inscenace má pravidla i pro prezentaci. Zadání je díky losovaným rolím taktéž fluidní. Zprvu si tedy každý hráč vylosuje svou roli v cirkusu, tyto jsou uspořádány do dvojic, ve kterých poté hráči tvoří:

*Akrobat – Tanečnice*

*Silák – Hadí žena*

*Kouzelník – Médium*

*Fakír – Léčitel*

*Mim – Mim*

*Klaun – Klaun*

*Krokodýl – Vousatá žena*

<sup>12</sup> Umělecká skupina NaHajana byla založena v roce 2012 sdružuje mladé umělce napříč obory, pořádá kulturní akce a tvůrčí soustředění, která vyústí do Festivalu otevřených dveří NH.

Poslední dvojicí jsou:

*Principál – Hudebník (při lichém počtu hráčů se podle nové verze Gold Edition přidává do trojice osvětlovač/technik)*

Posledně jmenovaní mají proti ostatním zvláštní postavení, nevytváří samostatnou inscenaci, ale počínaje odhalením identity začíná jejich improvizovaná performance. Zároveň je Principál organizátorem dalšího dění, vybírá složitost zadání a určuje časový limit, popř. další okolnosti a zároveň musí po čas přípravy zajistit cenu pro vítěze.

Pro zadání má Principál k dispozici 3 typy kartiček – žánry, okolnosti a témata (opět verze Gold Edition, v původní chybí žánry a témata jsou na každé kartičce 3, tudíž nenastávaly variace). Dle svého nejlepší vědomí a svědomí určí, které se vylosují a kolik kusů (teoreticky se může různit pro jednotlivé skupiny). Rozptyl žánrů sahá od klasických divadelních a filmových žánrů až po fotokomiks a rozhlasovou hru. Okolnosti jsou různá omezení, která musí hráči během přípravy dodržovat, jinak se vystavují riziku postihu. Pro příklad uveďme tyto okolnosti: dvojice spolu nesmí mluvit, celá příprava probíhá se zavázanýma očima, musí se oslovovat jménem toho druhého apod. Kartičky témat jsou pak zdroje inspirace – jednotlivá slova, citace, které musí zaznít, předměty, které se musí objevit atd.

Když je tedy zadání vylosované, nastává čas přípravy inscenace, který se obvykle určí na jednu hodinu. Každá dvojice si musí najít vhodný prostor, vytvářet inscenaci s přihlédnutím ke svým rolím a k tématům. Mezi tím Principál a Hudebník obchází stanoviště a napomáhají každý svým způsobem (dramaturgicky/hudebně). Pokud se ovšem potkají, mají další set kartiček, z nichž si jednu vylosují. A může to být: Panák, Smyslný tanec, Výměna jednoho kusu oblečení nebo Společné vylepšení ceny pro vítěze.

Po skončení časového limitu se všichni sejdou na místě určení a Principál provede všechny programem. Udělí cenu vítězi a tím hra končí. Vzniklé tvary se však (druhý den a později) dodělávají, vylepšují.

Z této hry vznikla i krátká nonverbální loutková inscenace s názvem *Hořící loutky – krátký příběh o léčiteli, fakírovi a podvodu vedoucímu ke zkáze osobnosti*. Javajky se stylizovanými, řezanými hlavami (vznikly mimo čas přípravy) představují fakíra, léčitele a Adolfa Hitlera. Ten prchá do Argentiny a ve vlaku je

zraněn, přijde o zub. V cílové stanici tedy vyhledá léčitele, což je ve skutečnosti podomní prodejce léků a drog a svým dotekem ostatní loutky zapaluje. Adolfa Hitlera tedy zničí, ale později je sám zničen fakírem, kterému nevadí, že hoří a falešného léčitele uškrtí. Součástí představení je i scéna léčitelova prstu pronikajícího do Hitlerova těla a skutečný oheň. V daných okolnostech se dá střet s tímto živlem, stejně jako vizuální provedení loutek popsat jako znaky psychedelického divadla.

Mimo jiné pro účely této bakalářské práce byla vyvinuta i verze *NH2 – Tuk Mazací*<sup>13</sup>, která je čistě loutková. Role principála a hudebníka jsou téměř nezměněné, ovšem dvojice rolí jsou nahrazené losováním typu, technologie loutky, s níž bude daná dvojice pracovat. Kategorie žánrů prošla jemnými změnami – pro zručnost zpívajících loutek byly hudební žánry vyměněny např. za balet, sci-fi, pohádku a erotickou šoulačku. Jako pomyslný žolík je zařazena i kartička psychedelie. Čas na přípravu je prodloužen a část je přímo oddělena – pro loutkáře na výrobu scénografie a loutek, pro principála a hudebníka jako možnost přípravy specifitějšího zadání a hudebních podkladů, techniky nebo nástrojů. Až po tomto čase jsou losována témata.

### 3.3. Myslivecká sága

Inscenace s tímto názvem vznikla na půdě KALD DAMU. Studenti scénografie Tereza Havlová, Veronika Traburová a Jakub Šulík měli v rámci předmětu Dílenská realizace vytvořit klasické marionety na motivy lovců. Později k nim vyrobili i klasické malované kukátko, další scénografii a nazkoušeli inscenaci založenou na jednoduchém příběhu dvou bratrů, myslivců. Jednomu z nich (Kamilovi) zabije zvíře v lese ženu (Miriam), která v poslední chvíli ukryje jejich dítě (Plesniváka) na strom. To při obchůzce najde druhý z bratrů (Miloš), pojme ho za své a vychovává až do dne jeho dvanáctých narozenin, kde příběh začíná. Inscenace byla přezkoušena v rámci rezidence festivalu Pískoviště, kde jsem se do projektu přidal jako autor hudby a živý hudebník. Objevila se řada nových scén, mezi nimi i ty, díky kterým nyní označujeme *Mysliveckou ságu* jako psychedelické divadlo.

<sup>13</sup> V obrazové příloze je hra *NH2 – Tuk mazací* vyvedena jako vystřihovánka pro případné zájemce

Úvod, který předchází samotné loutkové části, je jakási zkratka mysliveckého bálu – na elektrickou kytaru zní rytmické akordy, přichází loutkoherci v kostýmech a kožešinách, zaujímají sošné pózy. Poté zazní melodie *Mysliveček vyšel z lesa* zahraná na trumpetu, rozdávají se panáky Staré myslivecké a každý postupně recituje tématickou báseň či hádanku, to vše v skromném osvětlení jednoho světla umístěného vně kukátka. První loutková scéna je náznakem toho, co se odehraje později. Kamil prochází lesem, poplácá strom a řekne: „Ty jsi ale pašák!“ Strom se hne a odpoví: „Kamile, jsi nejlepší!“ Scény ryze psychedelické se objevují až později, kdy se Plesnivák ztratí v noci v lese. Narazí na chaloupku, jejíž dveře se sami se skřípotem otevírají a září z nich světlo. Plesnivák vstoupí dovnitř a ocitá se stříhem v útulném pokoji s pianinem, které začne samo hrát a po zdi slézají dolů „hlavy“. To jsou realisticky řezané masky se zděšeným výrazem, kterým trčí z úst 2 hercovy prsty fungující jako nohy. Přidávají se zvuky tzv. *random tapping technique*<sup>14</sup> a efekt stroboskopu. Plesnivák před nimi uniká na pruhu látky, který se spustí ze stropu a když se ho chytí, opět ve stropu zmizí. Látka má stejný vzor, jaký měla Miriam na šatech. I v následující scéně je Miriam připomenuta pouhými pruhy látky, které visí po celé šířce jeviště, z jedné strany fouká a z druhé se mezi látkou proplétá Plesnivák. Když dojde na konec bere ho Miriam do ruky (skutečná lidská ruka) a houpe ho. Hudba v této scéně je repetitivní, monotónní, ambientní. Látky, pozadí tapet z chloupky mizí, Plesnivák je zpět v lese a ruka ho pokládá ke stromu, kde se probouzí už za denního světla.

Psychedelie je tedy v tomto případě použita nejen jako popis stavu hlavního hrdiny, ale i jako forma, kterou k sdělování jeho stavu dochází.

### 3.4. Cecilka Luňáková

Celým názvem *Erotická šoulačka č.1 – Cecilka Luňáková* se zrodila náhodou při hodinách animace vedených členem souboru *Buchty a loutky* Vítkem Bruknerem. Cvičení a etudy s různými typy loutek často sklouzávaly k erotickým narážkám a tématům, nezávisle na zadáních a skupinách herců, kteří pro danou chvíli pracovali společně. Blok několika po sobě jdoucích hodin věnovaných marionetám začal opravami loutek a jejich navazováním. Tři loutky vyspravené do stavu jiného než původního se stali hlavními postavami další z erotických

<sup>14</sup> Technika hry na tlumené struny s efekty distortion a echo, všemi prsty kromě palců mačkáme na hmatníku náhodné tóny v rychlém sledu.



šoulaček, avšak tato jako jedna ze dvou přetrvala do zdárné veřejné prezentace a jako jediná do následného přepracování. Erotika je zde přítomna spíše v náznacích a domýšlením diváků, a sice úchylným, *saladfingrovským*<sup>15</sup>, ale také tragikomickým způsobem, čehož je dosaženo naprosto urputnou dokonalostí animace malých loutek s deformacemi jasně určujícími charakter postav.

Začátek inscenace je abstraktní, pod vtíravou melodií vydávanou fistulí jednoho z loutkoherců (Matouše Fendrycha) se otevírá opona širokoúhlého kukátka, v němž je další kukátko. Na první repetici melodie se otevírá i druhá opona. Na repetici třetí se spouští otočný mechanismus pozadí, pás s krajinou ubíhá. Poslední úvodní repetice doplňuje akci rotující dlažební kostky, ze čtyř stran vyleštěné, která v obloucích přilétá do malého kukátka. Přibližně 2 metry musí ujít malá nemotorná loutka Cecilky Luňákové, asi v polovině své cesty si odkašle, klekne a dále se plazí také až do malého kukátka, kde nám představí sebe a své problémy i zálibu v tanečcích. Zde můžeme tedy spatřovat princip časové deformace, kdy má divák zdánlivě nekonečno chvil k pozorování mistrovské animace, nejmenších detailů chůze a pohybů loutky. Později se objevuje loutka pojmenovaná Strýko, kašpárek s žabí hlavou. Už před jeho příchodem se objevují žáby na klíček v hojném množství a jsou zkázou jiné postavy. Strýko trestá Cecilku a úkoluje ji leštěním kamene, dlažební kostky bez zjevného důvodu. Další postavou je Moralita, šohaj s modrým kabátem, černými holinkami a lebkou místo hlavy. Flirtuje s Cecilkou a divákům osvětlí, že „*když se kámen leští, tak až se blyští, tak to bude asi náhrobek!*“ Pozve Cecilku na procházku na svůj hřbitov, požádá ji o ruku a společně na kameni odletí s novou aranží úvodního hudebního motivu. Dialogy všech doposud popsaných částí se drží zásady strohé informativnosti, která je ovšem často překvapivá, neboť se využívá principu *co se řekne, to je pravda* a na zjevované skutečnosti se předem nikterak neupozorňuje ani se na ně divák nepřipravuje. Můžeme zde tedy spatřovat využití negativní dramaturgie i dramaturgie asociativního dobrodružství. Po odletu do záhrobí se deformace percepce hlavní postavy projevuje dabléry některých loutek, např. Morality, jehož barevnost je zachovaná, ale velikost a tvar lebky je změněn (je použita lebka srnčí a jiná technologie loutky).

<sup>15</sup> *Saladfingers* je hlavní postava stejnojmenného animovaného psychedelicko-horrorového seriálu, jehož autorem je David Firth. Zelený muž se salátovými prsty nade vše miluje dotýkat se rezavých věcí, za přátele má prstové maňásky a v jeho nehostinném, špinavém a prázdném domě ho navštěvují i jiná podivná stvoření a halucinace. Vždy je velmi zdvořilý a mluví vysokou angličtinou. Podle některých interpretací je *Saladfingers* obraz člověka s demencí nebo jinou psychopatologickou poruchou. Na hudbě k seriálu se podílel i Brian Eno nebo Apex Twin.

I hudební motiv se deformuje a zde už hraje jako elektronická taneční hudba, loutky začínají porušovat fyzikální zákony a pomalu se vytrácí jazyk.

### **3.5. CEDRON**

*CEDRON* je inscenace vzniknuvší v podobných podmínkách jako *Safírová hlava*, v izolaci studených večerů chalupářů. Scénografie a materiál loutek je převážně recyklován a sesbírán v lese, později doplněn o kontrastní materiály, vytvářející pnutí a jistou nepatřičnost už samotnou kombinací organického a „technologie“ – např. stínítko lampy z troudatce, v němž je ale halogenová zářivka. Loutky jsou tvořeny nahodile, podle kvality a možností nalezeného materiálu a bez předchozího scénáře nebo obrysů příběhu, jsou zásobníkem potenciálu. Loutky *CEDRONU* byly také posléze použity pro první hru *NH2 – Tuk mazací* a jsou vhodné i pro nonverbální improvizace. Děje se odehrávají v klasickém kukátku, které má možnost (kvůli viditelnosti) být postupně rozebíráno, a elementy loutkového světa, které se zvětšují, pronikají blíže k divákovi. Explicitní příklad psychedelie může být loutka *Beznohý pán*, jehož nohy se ovšem na scéně pohybují, jen v jiných časových úsecích než on.

## 4. Závěr

Nejdůležitější ideou/prostředkem/zbraní psychedelického divadla je podle mého názoru vizuální dramaturgie, citlivost k jazyku, který vytváříme, ale také kterým vytváříme. Pro loutkové divadlo toto tvrzení platí obzvlášť, protože komunikujeme skrze objekty, často skrze nějaké bytosti mající vlastní život a charakter. Může ho mít pečlivě a řezbářsky zdatně vyrobená figura, ale i kus klacku nalezeného v lese, který z jedné strany vypadá jako bába a z druhé jako dědek, nebo i předmět zcela nehumanoidní.

Díky největšímu průniku s výtvarným uměním lze na loutkové divadlo hledět jako na *performed sculptures*, vizuální performance apod. a díky tomu nemusíme jako diváci očekávat kauzalitu, dramatickou situaci, lineární vyprávění. Loutkové divadlo není zatíženo tradicí psychologického realismu a proto si dovoluji tvrdit, že skýtá větší prostor pro experiment, respektive že právě odsud můžou přicházet principy psychedelické i do ostatních divadelních žánrů.

Název *Psychedelie v loutkovém divadle* a ne *psychedelické divadlo* jsem pro svou práci vybral, protože takový termín není a asi by ani neměl být ustálený, je to velmi volné označení některých specifických skutečností, které v divadle můžeme spatřovat a jejichž část byla předmětem zkoumání této práce.

S tímto se pojí i nevýhody, které toto pole skýtá. Na rozdíl od jiných přívlastků, které můžeme pro divadlo s psychedelickými atributy použít (surrealistické, absurdní, groteskní), nenabízí tento konkrétní představu, co mám od představení jako divák čekat. Psychedelické divadlo může být meditativní, ale i dráždivé, nepříjemné, náročné na sledování, mechanické spouštěče můžou (pokud extrémní a příliš intenzivní) vyvolávat i stavy nevolnosti apod. Pokud připustíme, že loutkové divadlo je ve většině určeno dětem, můžeme vytušit, že s označením psychedelické cílovou skupinu těžko zasáhneme, přičemž i v neloutkové tvorbě a ve tvorbě pro dospělé nám může přívlastek psychedelický odradit velkou skupinu potenciálních diváků, neboť tendence dekriminalizovat a hledět na psychotropní látky jako na látky s potenciálem není rozhodně ve společnosti majoritní.

## 5. Zdroje

### 5.1. Knižní zdroje

LEHMANN, Hans-Thies, Anna GRUSKOVÁ a Elena DIAMANTOVÁ. *Postdramatické divadlo*. Bratislava: Divadelný ústav Bratislava, 2007. ISBN 978-80-88987-81-9.

GAJDOŠ, Július. *Od inscenace k instalaci, od herectví k performanci*. Praha: NAMU, KANT, 2011. ISBN 978-80-74370-37-3.

ARTAUD, Antonin, Jan KOPECKÝ a Ladislav ŠERÝ. *Divadlo a jeho dvojenec*. Praha: Herrmann a synové, 1994.

LEARY, Timothy a Petr JOCHMANN. *Záblesky vědomí*. Olomouc: VOTOBIA, 1996. ISBN 80-7198-038-2.

BROWN, Joseph Epes a Black ELK. *Posvátná dýmka: Černý jelen vypráví o sedmi obřadech indiánů kmene oglalských Siouxů*. Praha: Malvern, 2017. ISBN 978-80-7530-090-4.

LOUTKÁŘ. Praha: Sdružení pro vydávání časopisu Loutkář, 2016, (4). ISSN 1211-4065.

### 5.2. Diplomové práce

SEJKOROVÁ, Lenka. *Tvorba ve stavu pozměněného vědomí*. Hradec Králové, 2017. Bakalářská diplomová práce. Univerzita Hradec Králové. Vedoucí práce MgA. Adam Štech.

HÁJEK, Filip. *Epistemologie psychedelické zkušenosti*. Olomouc, 2015. Magisterská diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Vedoucí práce Doc. Marek Petruš, Ph.D.

MACHÁČEK, Martin. *MADIPADADA MEHEDAHA: Sdružení MEHEDAHA v kontextu alternativní kultury 80. a 90. let*. Brno, 2014. Magisterská diplomová práce. Masarykova Univerzita. Vedoucí práce Doc. MgA. David Drozd, Ph.D.

### 5.3. Internetové zdroje

Psychedelic. *Online etymology dictionary* [online]. [cit. 2020-04-01]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/word/psychedelic>

ROBERTS, Thomas. *ACADEMIA*. *ACADEMIA* [online]. [cit. 2020-04-01]. Dostupné z: <https://niu.academia.edu/ThomasRoberts>

EROWID. *EROWID* [online]. [cit. 2020-04-01]. Dostupné z:  
<https://www.erowid.org/>

LOVE, Shayla. Researchers Got People to Hallucinate From Fake Psychedelics. *VICE NEWS* [online]. [cit. 2020-04-08]. Dostupné z:  
[https://www.vice.com/en\\_ca/article/qjdabw/researchers-got-people-to-hallucinate-from-fake-psychedelics?fbclid=IwAR2Ik3hrhPPu\\_l-hg3VrOs9lvprkHiI7iu1py7gM0K4w0p\\_dioa0Hw4gnQI](https://www.vice.com/en_ca/article/qjdabw/researchers-got-people-to-hallucinate-from-fake-psychedelics?fbclid=IwAR2Ik3hrhPPu_l-hg3VrOs9lvprkHiI7iu1py7gM0K4w0p_dioa0Hw4gnQI)

Safírová hlava. *HANDA GOTE Resarch & Development* [online]. [cit. 2020-04-22]. Dostupné z: <http://handagote.com/portfolio/safirova-hlava/>

#### **5.4. Audiovizuální zdroje**

*Hofmann's Potion* [film]. Režie Connie LITTLEFIELD. Kanada, 2002.

*Getting High: The History of LSD* [film]. Režie Greg GOLDMAN. USA, 2000.

*Mad Honey* [film]. Režie Abdullah SAEED. USA, 2016.

Czechoslovak Military LSD experiment. *YOUTUBE* [online]. [cit. 2020-04-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=MxCLXk6XgrQ&t=272s>

Divadlo Mehedaha. [divadelní záznam]. Režie Petr NIKL. Česko, 1995. Dostupné z: <https://vimeo.com/381686169>

Lampani. [divadelní záznam]. Režie Petr NIKL. Česko, 1993. Dostupné z: <https://vimeo.com/299625843>

#### **5.5. Související literatura a zdroje**

LEARY, Timothy, Ralph METZNER a Richard ALPERT. *Psychedelická zkušenost: příručka na podkladě Tibetské knihy mrtvých*. s.l.: s.n., 1999.

LUFFER, Jan. *Strašidelný chrám v horách: Japonské lidové pohádky a pověsti*. Praha: ARGO, 2009. ISBN 978-80-257-0096-9.

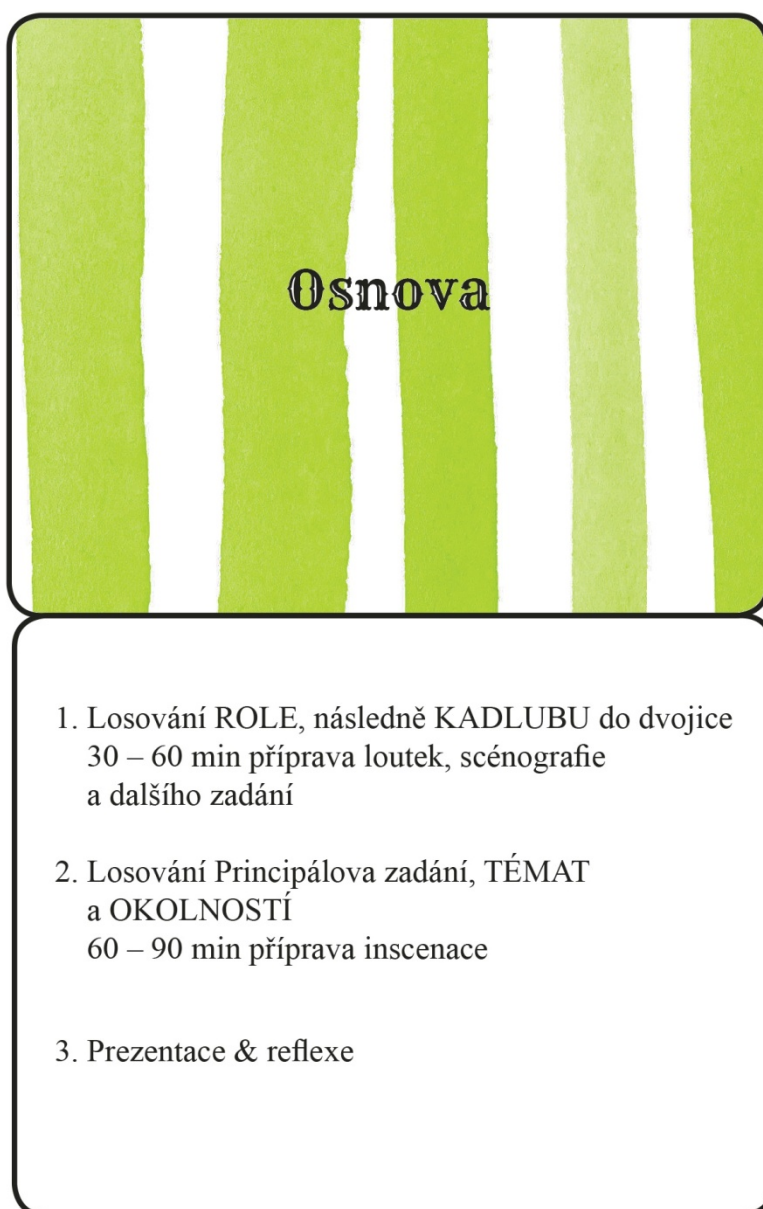
Saladfingers [seriál]. Režie David FIRTH. UK, 2004-2019. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tP6w22ToHgc>

## 6. Obrazová příloha

Vystřihovánka – papír podlepte čtvrtkou, přehněte a slepte kartičky.

Slepené doporučujeme zalaminovat.

Témata i okolnosti obsahují prázdné kartičky – tyto jsou k vyplnění dle vlastní fantazie a následně pro postupné obměňování hry, pokud se některé karty projeví jako již nefunkční, neposkytující inspiraci, ohrané.





<b>Role</b>	MARIONETY	<b>Role</b>	MARIONETY
-------------	-----------	-------------	-----------

<b>Role</b>	MAŇÁSCI	<b>Role</b>	MAŇÁSCI
-------------	---------	-------------	---------

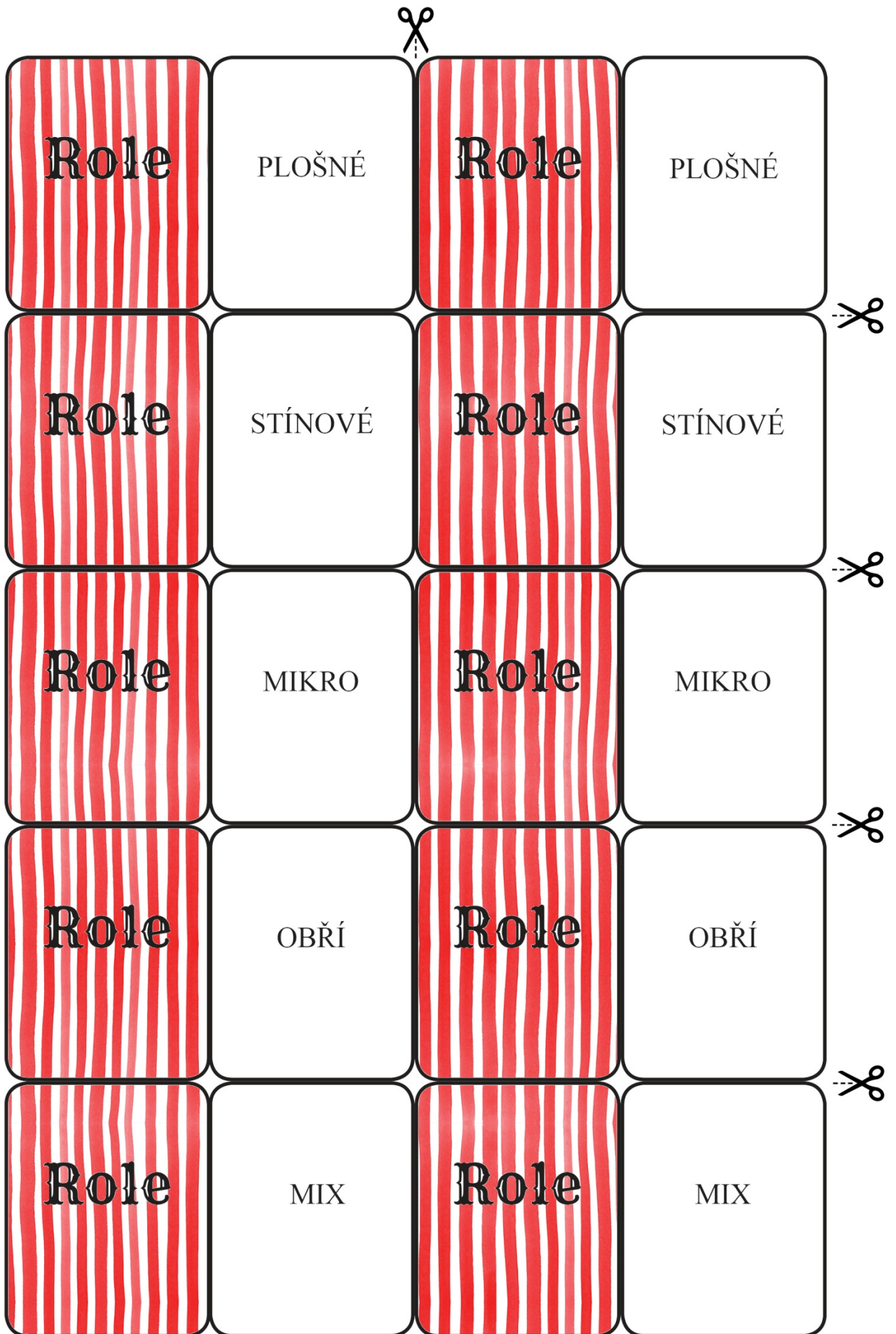
<b>Role</b>	JAVAJKY	<b>Role</b>	JAVAJKY
-------------	---------	-------------	---------

<b>Role</b>	MANEKÝNI	<b>Role</b>	MANEKÝNI
-------------	----------	-------------	----------

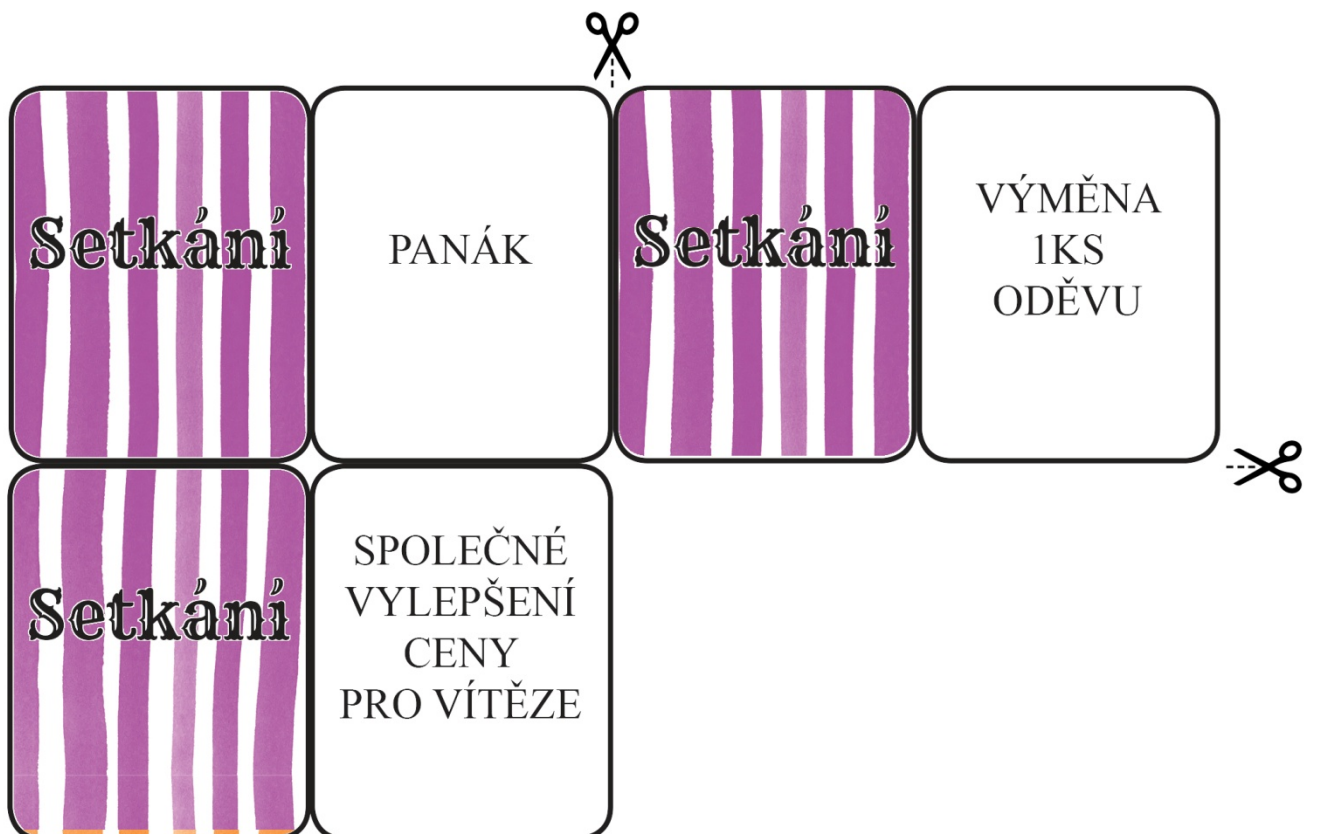
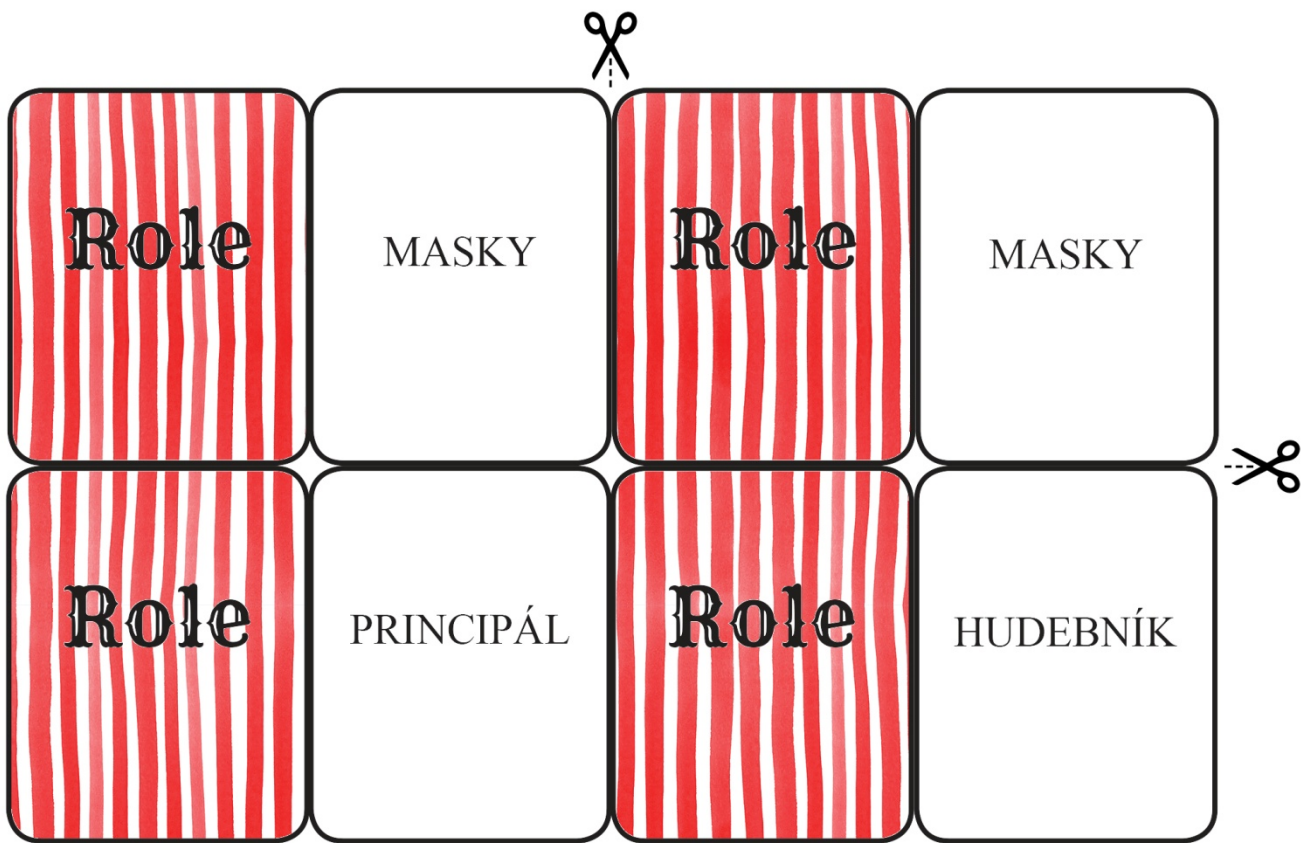
<b>Role</b>	TOTEMOVÉ	<b>Role</b>	TOTEMOVÉ
-------------	----------	-------------	----------











<b>Kadlub</b>	POHÁDKA	<b>Kadlub</b>	HOROR
<b>Kadlub</b>	EROTICKÁ ŠOULAČKA	<b>Kadlub</b>	ŽIVOTOPIS
<b>Kadlub</b>	PSYHEDELIE	<b>Kadlub</b>	(SPAGHETTI) WESTERN
<b>Kadlub</b>	SCI-FI	<b>Kadlub</b>	POEZIE
<b>Kadlub</b>	ROMANTICKÝ	<b>Kadlub</b>	KOMEDIE





<b>Kadlub</b>	TRAGÉDIE	<b>Kadlub</b>	BALET
<b>Kadlub</b>	PARODIE nebo SATIRA	<b>Kadlub</b>	(POST) APOKALIPSA
<b>Kadlub</b>	CESTOPIS	<b>Kadlub</b>	DETEKTIVKA
<b>Kadlub</b>	DADA	<b>Kadlub</b>	BRAK
<b>Kadlub</b>	PROPAGANDA	<b>Kadlub</b>	HAIKU





<b>Kadlub</b>	POVĚST	<b>Kadlub</b>	PAMFLET
<b>Kadlub</b>	CHVALOZPĚV	<b>Kadlub</b>	PASTORELA
<b>Kadlub</b>	TRAVESTIE	<b>Kadlub</b>	UTOPIE nebo DISTOPIE
<b>Kadlub</b>	ÚVAHA	<b>Kadlub</b>	DOKUMENT nebo MOKUMENT
<b>Kadlub</b>	ROAD MOVIE	<b>Kadlub</b>	SOUDNIČKAS





<b>Okolnosti</b>	OBĚTUJTE 5 MINUT VLASTNÍCH PŘÍPRAV A BĚŽTE KIBICOVAT K JINÉMU TÝMU	<b>Okolnosti</b>	UKRADNĚTE JINÉMU TÝMU NĚCO, CO ONI POUŽÍVAJÍ
<b>Okolnosti</b>	MUSÍTE V PRŮBĚHU CELÉ PŘÍPRAVY SEDĚT	<b>Okolnosti</b>	VYBERTE SI: LOKALITU PŘÍPRAVY  nebo POŘADÍ V PROGRAMU
<b>Okolnosti</b>	NESMÍTE PROMLUVIT SE SPOLUHRÁČEM (S PRINCIPÁLEM A HUDEBNÍKEM ANO)	<b>Okolnosti</b>	PODÁVEJTE PŘI PŘEDSTAVENÍ OBČERSTVENÍ
<b>Okolnosti</b>	VAŠE PŘÍPRAVA BUDE PROBÍHAT SE ZAVÁZANÝMA OČIMA	<b>Okolnosti</b>	V PRŮBĚHU PŘÍPRAV SE OSLOVUJTE TITULEM, KTERÝ VÁM URČÍ PRINCIPÁL
<b>Okolnosti</b>	VŠECHNY VAŠE LOUTKY MAJÍ STEJNÝ HLAS	<b>Okolnosti</b>	ALESPOŇ JEDNA LOUTKA MUSÍ BÝT V PRŮBĚHU PŘEDSTAVENÍ ZNIČENA



**Okolnosti**

PŘI PŘÍPRAVĚ  
I PREZENTACI  
BUDETE NAŽÍ

**Okolnosti**

VYMĚŇTE SI  
SCÉNOGRAFII  
A LOUTKY  
S LIBOVOLNOU  
SKUPINOU

**Okolnosti**

VŠECHNY  
LOUTKY MUSÍ  
BÝT V JASNÉM  
PŘÍBUZENSKÉM  
VZTAHU

**Okolnosti**

ANIMUJTE  
LOUTKY  
JENOM SVOU  
NEDOMINANTNÍ  
RUKOU

**Okolnosti**

VAŠE INSCENACE  
NESMÍ VYUŽÍVAT  
ELEKTRICKÝ  
PROUD ŽÁDNÝM  
ZPŮSOBEM

**Okolnosti**

ZÁKAZ  
DODĚLÁVÁNÍ  
LOUTEK  
A SCÉNOGRAFIE

**Okolnosti**

VYTVOŘTE  
PLAKÁT VAŠÍ  
INSCENACE

**Okolnosti**

POUŽIJTE POUZE  
JEDEN ZDROJ  
SVĚTLA

**Okolnosti**

**Okolnosti**





Téma	TANCUJ, TANCUJ, HEJBEJ SE	Téma	SLOŽ OSLAVNOU PÍSEŇ
Téma	ZASE JSME O NĚCO CHYTŘEJŠÍ	Téma	NEVTIPNÝ VTIP
Téma	UTÍKEJ, BĚŽ	Téma	ZMENŠI PROSTOR
Téma	POSTAV OBYDLÍ	Téma	ZRCADLA
Téma	POSTUPUJ DO VÝŠKY	Téma	VŠECHNO LÍTÁ, CO PEŘÍ MÁ – VŠECHNO JEZDÍ, CO MÁ KOLA



Téma	ÚPLNĚ BANÁLNÍ PŘEDMĚT	Téma	KARMA
Téma	CENZURA	Téma	INKVIZICE
Téma	VYJMENOVANÁ SLOVA PO G	Téma	DÁVKY ZELÍ
Téma	ZÁHADA	Téma	MOTIVAČNÍ CITÁT
Téma		Téma	

