

Praha, 2022

Daria Gosteva Shalygina

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Bakalářský program

Scénografie alternativního a loutkového divadla

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**KONCEPTUÁLNÍ POUŽITÍ HUDBY A ZVUKU V LOUČKOVÉM A  
OBJEKTOVÉM DIVADLE**

**Daria Gosteva Shalygina**

Vedoucí práce : Mgr. Tomáš Procházka

Oponent práce: Veronika Svobodová

Datum obhajoby: Září 2022

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2022

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THEATRE FACULTY**

Bachelor program

Stage Design of Alternative and Puppet Theatre

**BACHELOR THESIS**

**CONCEPTUAL USE OF MUSIC AND SOUND IN PUPPET AND**

**OBJECT THEATER**

**Daria Gosteva Shalygina**

Consultant: Mgr. Tomáš Procházka

Opponent: Veronika Svobodová

Date of defense: September 2022

Assigned academic title: BcA.

Prague, 2022

## **P r o h l á š e n í**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

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**

Ve své bakalářské práci se budu zabývat způsoby propojení hudby a výtvarna v alternativním loutkovém a objektovém divadle. Na téma nahlížím z pozice scénografky, a proto se víc soustředím na příklady výtvarného divadla, kde herecký komponent nehraje velkou roli nebo naprosto chybí, zatímco hudba (zvuk) se z druhořadého elementu stává plnohodnotnou součástí a ovlivňuje proces vzniku díla od začátku. Obrátím se také k tradici loutkové opery a jejich moderních vzorů. Jednu kapitolu této práce věnuji hudebnímu divadlu a jeho vztahům s divadlem předmětů. V množství uvedených děl dochází k použití hluku místo hudby, díla se vztahují k praktikám sound artu, a proto se pokusím v rámci svých možností i těchto témat dotknout. Hranice mezi objektovým divadlem, výtvarným uměním, zvukovou instalací a koncertem jsou velmi pohyblivé a mým cílem je spíše prozkoumat rozmanité audiovizuální jevy vztahující se k divadlu objektu, než se snažit pevně držet jeho neexistujících předělů.

## **Abstract**

In my bachelor's thesis, I will deal with ways of connecting music and art in alternative puppet and object theater. I look at the topic from the position of a scenographer and that is why I focus more on examples of visual theater where the acting component does not play a big role or is completely absent, while music (sound), on the other hand, turns from a secondary element into a full-fledged part and influences the process of creating from the beginning. I will also turn to the tradition of puppet opera and its modern versions. One chapter of this work is devoted to musical theater and its relations with the theater of object. In many of the listed creations, *noise* is used instead of music, some works relate to *sound art*. Therefore I will also deal with these topics. The boundaries between object theater, fine art, sound installation and concert are very fluid, and my goal is to explore the diverse audiovisual phenomena related to object theater rather than trying to stick firmly to its non-existent boundaries.

## Obsah

1. Úvod	2
2. Moskevské divadlo Tenj. Hra se zvukem.	5
3. Loutková opera	9
4. Naslouchání se do loutek. Piškanderdulá. Petr Nikl a divadlo Mehedaha. Wilde und Vogel.	13
5. Hluk místo hudby	24
6. Nazvučené objekty. Dvě představení Laurenta Begota.	26
7. Hudební divadlo a objekty. Claudine Brahem. Petr Ajdu. Mauricio Kagel.	29
8. Zvuk, který vytváří prostor. Divadlo AKHE.	37
9. Sound art. Ror-bu Veroniky Svobodové	40
10. DINOPERA	44
11. Moskva-Dačnoje a Piják.	49
12. Závěr	51
14. Seznam použitých pramenů a literatury	53

*Děkuji svému vedoucímu práce Tomáši Procházkovi za trpělivost.*

*Všem lidem, kteří mi poskytli záznamy inscenací a literární přílohy, a to hlavně Kristýně Taubelové, Lukáši Jiříčkovi, Kateřině Leškové Dolenské a Charlotte Wilde.*

*Také srdečně děkuju Alexandře Ratajové, která pomohla tuto práci přeložit do čitelné češtiny.*



## 1. Úvod

Otomo Yoshihide hraje dj set, během kterého lampou rozžhává vinylovou desku.

Křivý drát, roztočený energií malinkého motoru, se otáčí dokola a pokaždé zachytí hračku 'nevaljašku', která se tím rozhoupe a zazvoní (objekt Petra Valka).

Petr Nikl otevírá oponu divadélka, kde zahraje loutkovou performance *Mehedahy*. Klika nahlas skřípe, ale to Petrovi nevadí. Prodlužuje pohyb, aby si diváci zvuk co nejvíc užili.

Dva performeři jsou uprostřed scény, která vypadá jako boxerský ring - ohraničený provázkem, po kterém jezdí dvě loutky. Provázek se otáčí kolem vinylové desky, vedle je umístěna roura, která zesiluje skřípění a hvízdání provázku. Toto zní během celého představení *Gospodin Karmen* Divadla AKHE.

Studenti Kald hrají loutkovou pohádku. Místo slov a hudby používají zvuky materiálů, rozezvučených pomocí kontaktních mikrofonů.

Frieda Gawenda hraje koncert v kavárně. Během jedné písně barista začíná šlehat mléko. Frieda mu zamává rukou, aby v činnosti pokračoval dál. Z baristy stane hudebník hrající na vodní páru.

Jakýsi kouřící se mravenečník zpívá barytonovou árii, poté se promění v loutku, která se spálí dočerna. (*Mehedaha, Mozartovo Requiem*)

Performer sedí u stolu, zaujatě vrže pingpongovými míčky po polystyrenové ploše a spolu s nimi hvízdá (z inscenaci *PARCOURS* Jean-Pierre Drouete).

Petr Ajdu hraje na vídeňskou židli, ke které je připojena struna. Jde o 'Stulofon' (Židlefon), jeden z oblíbených nástrojů účastníků hlukových orchestrů.

Uvádím zde několik příkladů vztahů zvuku a objektů (loutek), které chci prozkoumat ve své práci. Podobné kombinace tvoří nekonečné množství možností a kontextů, zasahujících do širokého pole uměleckých forem, přelévajících se navzájem. Pro svou

práci jsem vybírala to, co se podle mého názoru vztahuje k loutkovému divadlu a používá princip hry.

Ke zvolenému tématu jsem se nedostala snadno. Na DAMU jsem se věnovala převážně loutkovému divadlu a to stále zůstává oblastí, ke které se cítím nejbliž. Ale chtěla jsem najít téma, které by mě rozvíjelo a navazovalo nejen na mou minulou, ale i na budoucí tvorbu. Tou se pro mě stává téma hudby i zvuku. Během studia jsem se o toto téma zajímala spíše pasivně - navštěvovala jsem patřičné hodiny na DAMU a CAS. Nejsilnější zážitky jsem si odnesla z hodin Hudebního semináře Lukáše Jiříčky. Setkáním s hudebníky Friedou Gawenda a Mathiasem Bareselem, se kterými jsme začali spolupracovat a založili soubor KHWOSHCH, se pro mě téma zvuku stalo aktuálnější.

*Dinopera* je mou první zkušeností práce s hudebníky a inscenací, kde hudba vznikala současně se scénografií a ostatními elementy a ovlivňovala děj.

*Moskva-Dačnoje* je mou první zkušeností samostatné tvorby, ve které bych ráda pokračovala. V této inscenaci zvuk hraje také podstatnou roli.

Právě přemýšlení o způsobech samostatné práce mě inspirovalo ke zvolenému tématu. Nejsem herečka a herecké dovednosti mi chybí. Mám ale zálibu ve výtvarných, většinou nonverbálních inscenacích, kterým myslím nedostatek herectví neškodí. Těmto inscenacím na příkladech divadla Tenj, Mehedaha, Wilde und Vogel, AKHE a dalších bude věnována část této práce.

Jelikož je mým závěrečným výstupem *Dinopera*, v kapitole 3. se obrátím k tradici loutkové opery.

Pokusím se přiblížit praxi Sound artu v kapitole 9. a problému použití hluku v divadle v kapitole 5.

V kapitole 8. nahlédnu do Hudebního divadla a jeho vztahu s divadlem objektů.

Poslední část své práce věnuji osobní zkušenosti založené na inscenacích *Dinopera*, *Piják palmového vína* a *Moskva-Dačnoje*.

Je však několik oblastí spojených se zvukem, kterými se zde zabývat nebudu:

- Tématem hlasu a jeho jevištního použití ve vztahu k loutce - je to spíše oblast zkoumající herecký projev a tomu je věnovaná celá disertace Kateřiny Leškové-Dolenské *AUDITIVNÍ KOMPONENTY V LOUTKOVÉM DIVADLE*.
- Nesoustředím se ani na samotnou hudbu v loutkovém divadle - tím se zabývá Matija Solce ve své disertaci *LOUTKY A HUDBA* a také Vratislav Šrámek.

Práce se zvukem je scénografické tvorbě blízko a logicky z ní vyplývá, neboť zkoumáním materiálu zkoumáme nejen jeho vizuální, ale i akustické vlastnosti. Možná tím se objasňuje tendence nemála scenografů zabírat se oblastí sound artu. Stejně jako v divadle objektů se materiály snažíme vysvobodit z jím vnucených rolí, zbavit je utilitárních funkcí; u práce se zvukem, s ruchy, je potřeba alternovat naše akustické zvyky, abychom mohli objevit dosud neobjevené akustické a materiální reality. Ať už z toho vznikne divadlo, socha nebo koncert.

## **2. Moskevské divadlo Tenj. Hra se zvukem.**

Začnu moskevským divadlem **Tenj** Ilji Epelbauma a Maji Krásnopolské. Paradoxní experimenty Ilji mohou inspirovat k tomu, jak hravě se dá nakládat s formou, nejen vizuální, ale i zvukovou. Pracovala jsem v tomto divadle několik let a tato zkušenost mě nasměřovala k tomu, kde jsem teď - tam proběhla má iniciace do stoupence loutkového divadla\*<sup>1</sup>. Dovolím si toto divadlo trochu popsat, jelikož pro českou alternativní scénu zůstalo úplně neznámé.

Tenj vzniklo jako rodinné divadlo a je unikátním jevem na Ruské scéně. Založil ho manželský pár - výtvarník Ilja Epelbaum a herečka loutkového divadla Maja Krasnopolskaya. Nějaký čas tvořili a hráli společně ve svém bytě na Okt'abrské ulici. Ovšem i poté, co Tenj získalo mnoho ocenění a tým divadla se rozrostl (vstoupili do něj herci a výtvarníci - většinou neherci a nevýtvarníci - s podobným citem k divadlu jako Ilja), se divadlu podařilo zachovat rodinnou atmosféru a bytový prostor.

---

<sup>1</sup> Do divadla jsem vstoupila v roce 2013, když Tenj už existovalo velmi dlouho, takže část inscenací, které uvádím, jsem bohužel neměla možnost shlédnout naživo. Viděla jsem scénografie, měla jsem možnost hovořit s autory a shlédnout záznamy v divadelním archivu.

Tvorbu divadla Tenj nejde jednoduše popsat - neustále se proměňovalo, s každým dalším projektem samo sebe znovu přetvářelo, střídalo používaná média, dokonce několikrát změnilo název. Šlo především o výtvarné divadlo, které pracovalo s loutkami a mystifikací, radikálními zkratkami, snoubilo hravost a bezprostřednost s novátorskými koncepty. U vzniku se proslavilo stínovou inscenací *Metamorfózy* a například poslední projekt *Ilija, Divadlo představ*, neobsahoval ani loutky, ani herce, ani dekorace - jen černé plátno, na které se promítaly animované titulky spolu s hudbou - podle nich si divák mohl vybudovat unikátní osobní divadelní zážitek. Takováto Cageova věc není jedinou deviací. I loutkové opery a balety Lilikanského divadla, které jsem navštěvovala jako dítě, měly v jádru experimentální koncept. Není divu, že do Tenj vstoupil konceptuální básník Lev Rubinštejn, se kterým Ilija vytvořil několik projektů.

U loutkových inscenací často používali nahrávky, které obsahovaly nejen hudbu, ale také text. Vodiči nemluvili, jen animovali loutky, ovládali světlo a efekty, takže se jednoduše alternovali.

Loutky byly vždy výtvarným unikátem, ale nešlo o žádné sofistikované marionety - měly jen jeden drát a když mluvily, chaoticky houpaly končetinami.

Délka představení málokdy přesáhla 30 minut, v Lilikanském divadle byla dokonce omezena na 20 minut - podle lilikanských představ nelze umění vnímat déle. Ke všemu přistupovali s radostí a bez zbytečného patosu a to, co jiným loutkovým divadlům škodí, například používání nahrávek, tady fungovalo spíše konceptuálně.

V repertoáru Lilikanského divadla se vyskytovalo mnoho hudebních žánrů - slavných oper a baletů, s kterými si šlo snadno pohrávat díky jejich známosti. Například *Labutí Jezero*. Opera, kterou podle legendy napsal Čajkovskij pro domácí divadlo. Aktualizace a alternování klasickým děl bylo v podstatě účelem tvorby těchto divadel. Uvedu ale konkrétnější ukázky práce s hudbou.

Inscenace *Orfeus* byla mixem parodiijního baletu s tanečnický-recitátory, stínového a loutkového divadla a projekcí. Hudbu zajišťoval ansámbl *Opus Posth* Tatjany Grindenko. Jejich tvorba je založena na idejích skladatele a hudebního filosofa Vladimira Martynova. V tomto představení se hudebníci sboru vážné a experimentální hudby objevovali v zábavných rolích příšer a chimér. Na začátku vystupovali na scéně jako hejno andělů -

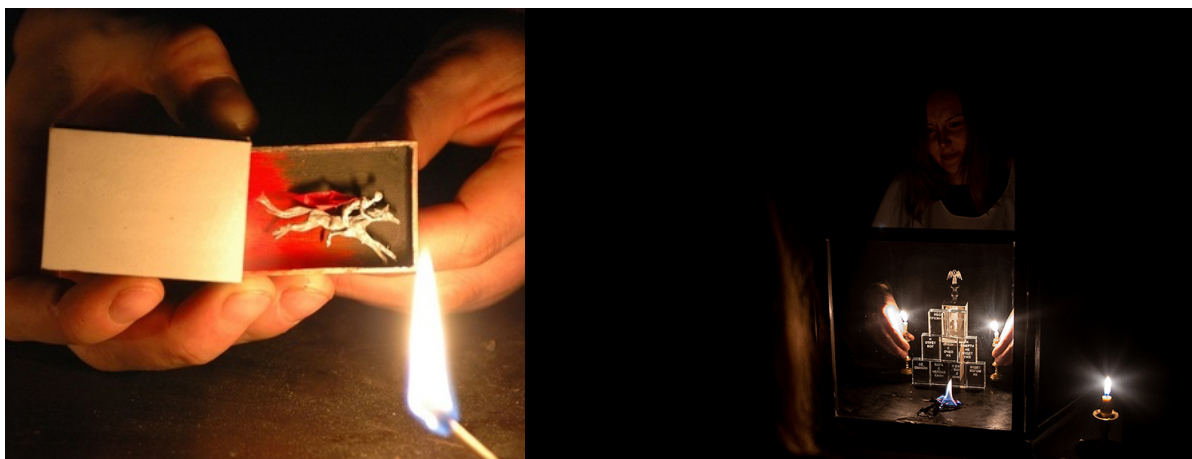
hudebníci měli na sobě bílé kostýmy a stáli na kolenou, kde andělské molitanové nožičky končily. Jednoduchými pohyby vytvářeli velmi komický efekt. Na konci se objevili v kostýmech fantaskních oblud, každá z nich používala speciální pohyb - někdo hrál přímo z tlamy obrovské ryby, jakoby byl napůl sežraný, další dva byli tělem draka, u jednoho hudebníka z tlamy chiméry trčel jen zadek s nohama.



V miniatuře Shakespearovského Kuk Kafe *“Marná lásky snaha”* vymysleli design loutek-kastanět, které zvukem dřevěných ran vytvářely rytmus, označovaly místo děje a udávaly celý princip hry. Loutky se, tradičně na jednom drátě, skládaly z kulatých dřevěných kroužků jako dětská hračka Pyramida. Když se postava (podstavec s tyčí) objevila a začala mluvit, jednotlivá slova se poskládala do replik spolu s tím, jak se dřevěné části se navlékaly na drát. Děj hry byl redukován na scénu hostiny u Krále španělské Navarry, konstruktivistický, občas vášnivý tanec loutek se skvěle propojoval s šetrným použitím slov, a celkově slušel scéně, ve které Král a jeho dvorní skládali přísahu, že se po tři roky zasvětil jen studiu a budou se vyhýbat společnosti žen.

K nejzajímavější práci s nahrávkou došlo u představení *Apokalypsa* podle Zjevení Janova. Představení trvalo pouze 10 minut a bylo určeno jednomu divákovi. Oblečený v

bílé on vešel do temnoty a posadil se před stůl. Na stole stála černá zástěna, vrchní část tvořilo zrcadlo - divák tak viděl svůj odraz až k ramenům; v nižší části viděl ruce Ilii nasvícené svíčkami. Působily, jako by patřily samotnému divakovi. Celá situace připomínala seanci věštění. Strašidelný příběh o vzniku a zániku světa byl umístěn do sirkových krabiček, každou bylo možné vidět jen dokud hořela sirka. Ruce otevíraly jednu krabičku po druhé. Mohli jsme vidět záření hvězd, anděly, jezdce apokalypsy a tak dál. Malincí papíroví lidé se postavili se do řady, ruce otočily krabičku a vykoukly na nás oči Satana, lidé se z krabičky vysypali a ruce krabičku zmuchlaly.



Veškerý děj na scéně doprovázela hudebně-zvuková koláž, která vznikla ve speciálním nahrávacím studiu. Biblický text byl rozdělen na slova a každému herci bylo svěřeno jen jedno slovo - *Bůh, stal, ano, a, i.*. Každá fráze se skládala z jednotlivých slov, které pronášeli lidé, kteří měli vztah k ruskému divadlu. Zaprvé se používali hlasy živých divadelních osobností. Pak se potřebná slova hledala na audio nahrávkách již zemřelých umělců - Alisy Koon, Alexandra Vertinského, Vladimíra Majakovského. Například v nahrávkách Majakovského není slovo "svět", ale pouze "světit", takže pomocí počítače vyřízli nutnou část. Jako materiál používali i písně a filmy. Protože tvůrci chtěli použít co nejširší spektrum hlasů, tvrdili, že se obrátili na speciální vědeckou laboratoř antropofonetiky v německém městě Bad Kreuznach, kde prý rekonstruovaly hlasy podle vzhledu člověka, dokonce i podle fotografií a obrazů. Tak se podařilo zrekonstruovat hlasy herců z doby před záznamem zvuku.

Hudba představovala koláž vytvořenou nejen z pravoslavných sborů a varhanních mší, ale všeho, co se nějakým způsobem asociovalo s biblickými slovy - píseň Paula

McCartneyho "Let it be", dětská píseň "Ať vždycky bude slunce", písně Bulata Okudžavy a jiných skladeb. Tím tvůrci snižovali úroveň patosu, ale zároveň vytvářeli mnohvrstevnatý hudební kontext, esenci účinku lidského ducha. Docela jednoduchými hravými prostředky se tak Tenji dařilo vytvářet miniatury, ze kterých mám celoživotní zážitek.

### 3. Loutková opera

Jelikož mým bakalářským výstupem je Dinopera, chtěla bych věnovat kapitulu této práce dalším příkladům loutkové opery. Chci zmínit, že tato tradice byla pro mě dosud neznámá a jediné loutkové opery a balety jsem viděla v divadle Tenj. Dinopera byla na začátku myšlena pro scénu Národního divadla a loutkovou podobu dostala díky radě Ondřeje Menouška, jinak by možná zahynula v podobě pouhého nápadu.

Tradice loutkové opery je skoro stejně stará jako opera sama. Udělám zde historickou odbočku\*<sup>2</sup>. Evropská opera vznikla v 16.století ve Florencii a chtěla oživit řeckou tragédii. Od počátku se v žánru opery pracovalo s výraznou výtvarnou složkou - snoubila se v ní kombinace hudby, obrovských masek, kouzel a sofistikovaných jevištních strojů. Také velké loutky byly tradičním prvkem opery. Dvorní divadla a pouliční představení byla nádherná, technické ohromující barokní spektakly s častou výměnou dekorací, maskami, nadživotními loutkami draků, mořských oblud, obrů apod.

Tradice malých loutkových oper začala v 17.století, marionety hrály operu po celé Evropě. Víme například o francouzském režisérovi La Grille, který uváděl loutkové opery v Paříži. Operní loutkové divadlo, podobně jako herecké kočovné divadlo, pravidelně používalo loutky, bylo s nimi v symbióze, živé herci a loutky se střídali v rámci jedné inscenaci. Italské družiny commedie dell'arte hrály verze jak s herci v maskách, tak i na loutkových jevištích. Loutková divadla navíc měla výhodu, že mohla hrát neomezeně po celý rok, zatímco velkým divadlům bylo povoleno hrát jen během slavností karnevalu. Takže v 18. a 19. století publikum vidělo hlavně loutkové opery. Například Franz Joseph Haydn psal

---

<sup>2</sup> Vzácným zdrojem informace mi posloužil článek Johna Bella v překladu Daniela Dolenského BELL, JOHN. *Loutky a opera*. LOUČKÁŘ č.3, 2016

přímo pro loutky: *Filémón a Baukus, Jenováfa a Dídó* a další. Spolupracoval s loutkářem Pietrem Travaglio. Tyto loutkové opery se předváděly na Travaglioově marionetovém jevišti se zpěváky skrytými v zákulisí. Hráli se verze populárních oper, používaly se laciné texty, které volně kopírovaly původní libreta, zazněly publikem oblíbené operní hity.

Z hudebních nástrojů loutkáři používali: *“buben, trubku, niněru, malou harfu nebo později flašinet, kterými obstarávali základní hudební doprovod rámuující představení (předehra, hudba meziaktní a dohra). Písničky se zpravidla zpívaly bez doprovodu. Jednoduché zvuky do inscenací obstarával buď sám principál, nebo jeho pomocník – zvuky hromu, rány, dupání, cinkání apod . Převládaly divadelní produkce v německém jazyce”*. (Lešková-Dolenská)

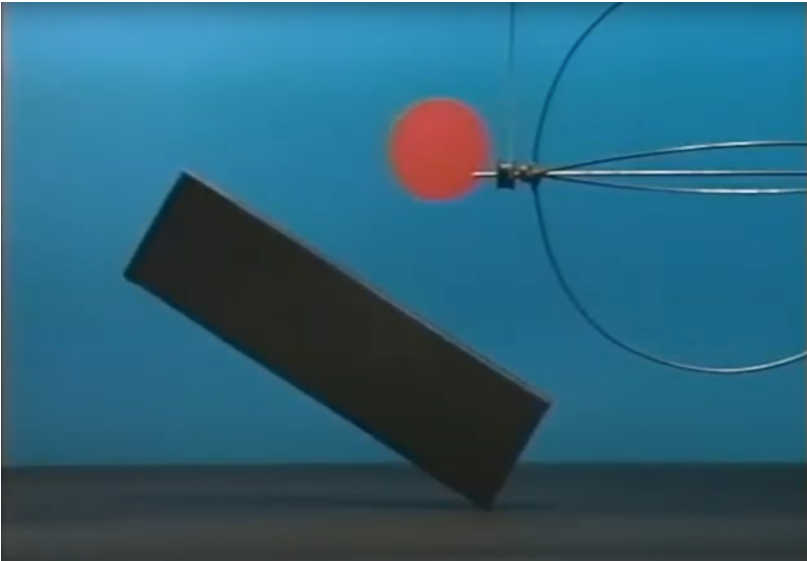
Tato tradice víceméně skončila v první polovině 20.století.

Koncepce *Gesamtkunstwerku* Richarda Wagnera - spojení všech žánrů umění za účelem vytvoření totálního díla, proměnila operu 19. století. Ačkoliv ani Wagner italskými draky a vizuálními efekty nepohrdal, k loutkové opeře se jinak nevyjádřil. Ale dal svolení inscenovat některé ze svých děl Judith Gautierové, francouzské dramatičce a spisovatelce, která začala uvádět inovativní inscenace, kde propojovala herce s různými typy loutek.

Například k *Percivale* napsala nový úvod a sama během roku tvarovala 30 marionet z vosku, vyráběla jim klouby a pružiny, aby byly pohyblivé. Velcí umělci anonymně malovali dekorace, ve sboru zpíval jeden kníže a jistá šlechtična zpívala za jednu loutku. Gautierova *Parsifala* byla součástí tendencí pozdního 19.století - širšího vnímání světa, vliv nejen vysokého umění, ale například inspirace východní kulturou, asijskou, africkou nebo domorodou americkou, lidovými tradicemi v částech, kde se vyskytovaly masky a loutky. V 90. letech vzniklo francouzské hnutí symbolistů a začala radikální proměna evropského divadla, která se vyústila do všelijakých avantgardních divadelních forem, ke kterým patří i objevy Edwarda Gordona Craiga.

Ve dvacátém století se vytvořily další velmi zajímavé vztahy mezi operou a avantgardním loutkovým divadlem. Například nový typ hudby Igora Stravinského (nejvýrazněji v podání Dagilevských sezonů, kde se také hojně používali masky a loutky) inspiroval divadelníky





vytvářet nová díla výslovně pro loutky a masky. Tak vznikl například v roce 1931 *Král Oidipus* v Metropolitní opeře, kde se objevily obrovské loutky Rema Bufana. Zvednout jednu ruku loutky vytřebovalo od vodiče uběhnout zhruba tři metry. Julie Taymor režírovala vlastní verzi této opery v Japonsku, které se zúčastnil i tanečník Min Tanaka. Pěvci měli na sobě loutkové hlavy a obrovské loutkové dlaně. Použila pak stejný princip ve *Lvím králi*.

Další hudební novátor Eric Satie měl také velkou zkušenost s loutkami. K symfonickému dramatu *Sokrates* z roku 1936 vytvořil minimalistickou scénografii Alexander Calder. Vyrobil figury v nadživotní velikosti - byly to abstraktní pohyblivé skulptury (mobily) - červený kruh, který se posouval horizontálně, rotující kovové obruče a bílý sloup otáčející se sloup. Minimalistický pohyb těchto figur na modrém pozadí doprovázel operní zpěv dvou sólistů a orchestr.

Bohužel se mi nepodařilo najít žádné dokumentace opery H.P.Carlose *Chavése Ramiréze (horsepower)* z roku 1932, ke které vizuál připravil Diego Rivera. Navrhl masky, kulisy a objekty zobrazující: kokosovou palmu, pytel peněz, koňskou silu, centrum New Yorku, děvče a chlapce z Tijuany, banán, americkou dívku, ananas, námořníky, cukrovou třtinu, kapitána, tabák a bavlnu (z autobiografie Diego Rivery). Industriální loutková opera v obrazech a loutkách Diego Rivery - o takové člověk může jen snít. Tady končím s historickou částí a vrhnu se na loutková operní díla našich dnů. A také na specifickou estetiku tohoto žanru.

Střetnutí loutek a opery se děje často i nyní, a to hlavně v německo-jazyčném prostředí. Například existuje stálá loutková operní scéna - Marionettenoper v Lindau. Hodně Mozartova klasika (*Kouzelná flétna*), Strauss (*Nettopera*). V německy mluvících zemích je populární i pohrávání si s loutkami na hudebních nahrávkách. Tím se zabývá například soubor Salzburger Marionettentheater, jde ale spíš o komerční záležitost.

Na České scéně jsou významné inscenace bratrů Formanů (*Barokní opera*, *Prodaná nevěsta*), Buchet a Loutek ve spojení s Collegiem Marianum. (*La Calisto*, *Acis a Galatea*, *Bludný Holland'an*).

Potkala jsem se s množstvím dalších titulů, například z divadla Ypsilon nebo Lampion, ale bohužel jsem neměla možnost tyto inscenace vidět, takže je zde nebudu uvádět.

Je mnoho příkladů použití loutek a masek v hudebním divadle či opeře: *Čarokraj* Bratří Formanů v Národním divadle nebo *Palackého truchlivý konec* Miloše Štědrně. Ze zahraničních inscenací zase fantaskní *Kouzelná flétna*, *Grendel* Julie Taymor. Nos ve výtvarném pojetí Williama Kentridge, propojující loutky a uhlím kreslenou dokumentární animaci. *Soumrak Bohů* Roberta Lepage.

Důležitý je zmínit vliv divadla DRAK - Josefa Krofty a Jiřího Vyšohlída, kteří se věnovali sloučení loutkového divadla a hudby (například *Prodaná nevěsta* Krofty, *Matáska* a Vyšohlída). Šlo o konceptuální práci s hudbou, propojení vizuálního a zvukového plánu<sup>3</sup>: „*Hradečtí loutkáři přestali hudbu vnímat jako zvukovou ilustraci děje a jeho nálad a povýšili hudebně zvukový plán na rovnocennou a dokonce i viditelnou složku inscenace.*”<sup>4</sup>

Z českých operních režisérů Jiří Nekvasil píše přímo pro loutková divadla (*Šílená princezna* 1996, Malé divadlo; *Johannes doktor Faust* 2001, divadlo Minor). Jinak z materiálů, které jsem prostudovala, dochází ke vzniku nové současné loutkové opery zřídka - používá se spíše již existující předloha.

---

<sup>3</sup> Z rozhovoru s Jiřím Vyšohlídem (VYŠOHLÍDOVÁ, JANA. *Hudba je služebná záležitost*. Rozhovor s Jiřím Vyšohlídem. LOUTKÁŘ č.3, 2016) je ale cítit určitá frustrace, nedostatek svobody u vytváření hudby do loutkových inscenací. Přiznává že hudba je jenom součástí divadla: *‘muzika je opravdu služební záležitost... jsem od Krofty vždycky dostal zadání. Nikdy jsem nenapsal jako první hudbu, vždy jsem skládal až na text’*. Jinak je to u hudebního divadla nebo loutkových inscenací např. Wilde & Vogel, o kterých píšu v dalších kapitolách.

<sup>4</sup> Jan V. Dvořák.

Loutky, hlavně marionety, a opera mají vsutku něco velmi blízkého - míru stylizace a absenci psychologičnosti. Výtvarnost a grotesku. V tom všem se loutce může dařit dokonce mnohem líp než lidským pěvcům. Použití loutek dodává určitou míru nadhledu a komičnosti. Zároveň v loutkovém měřítku je možné uskutečnit jakékoliv efekty, triky a kouzla. Výtvarné možnosti jsou tu také neomezené.

Většina divadelníků souhlasí s tím, že použití reprodukováné hudby diváckému zážitku škodí. Přitom málokterý loutkoherec je schopný operního zpěvu. Vzniká zajímavý jev dělené interpretace, kdy jeden charakter sdílí tři entity: vodič-loutka-zpěvák.

Buchty a Loutky\* <sup>5</sup> vytvořili tři loutkové operní inscenace ve spolupráci s ansámblem vážné hudby Collegium Marianum: *Calisto*, *Bludný Holanďan*, *Acis a Galatea*. Jde o poměrně drahé produkce s živým orchestrovým doprovodem a operními zpěváky. B&L se i zde řídí principy antiiluzivnosti, postmodernismu, používáním nadsázky. Střídají barokní stylizaci a zpomalenost s absurdními prvky a všelijakými zcizovacími efekty. Marionety s živými herci, do toho plyšáci a kuřecí stehna. *“Myslím že to dobře funguje, že se loutkové divadlo přináší do světa pomalosti a nekonečných árií - protože opery jsou hrozně neakční - zajímavé obrazy a možnosti nějaké, alespoň minimální akce.”*<sup>6</sup> Právě téhle pomalosti a statickým obrazům nás Marek naučil, když přišel na jednu ze zkoušek *Dinoperu*.

#### **4. Naslouchání se do loutek. Piškanderdulá. Petr Nikl a divadlo Mehedaha. Wilde und Vogel.**

V této kapitole bych se chtěla věnovat několika loutkovým jevům z českého a německého prostředí - experimentálním hudebně-výtvarným inscenacím s tak výraznou a unikátní

---

<sup>5</sup> Buchty a loutky s hudbou experimentují dlouhodobě a to hlavně u dřívějších inscenací (Tibet, Artuš neboli Artuš a další). Za hudbu většinou zodpovídal Tomáš Procházka, používali moderní a různé exotické nástroje, mechanické strojky, obyčejné objekty, a elektronickou hudbu. Zvukař byl vždycky umístěn přímo na jevišti a aktivně se zúčastnil představení.

<sup>6</sup> VONDRAKOVÁ, ADELA. *Je to nádherné, je to krásné*. Rozhovor s Markem Bečkou. LOUČKÁŘ č.3, 2016

poetikou, že se staly fenomény na alternativní scéně. Důvodů, proč je spojuji dohromady, je několik. Přístupují k loutkám jako k magickým bytostem. Jsou to "loutkové loutky", které mají tak silnou existenci sami o sobě, že nepotřebují, aby jim člověk přiřazoval role. Zdá se, že hrají, co chtějí, bez příběhu, většinou beze slov, často překračují hranice jednoho představení - bytosti Petra Nikla kočují z jedné performance do druhé a loutky Františka Vítka už přes třicet let hrají obnovující se verzi *Piškanderdulá*. Všechny tyto inscenace vytváří magický snový svět, díváme se na něco mezi absurdní dětskou hrou a okultním rituálem. Silné spojení s hmotou je dalším specifikem tvorby těchto divadel - výtvarná forma zde dominuje nad fabulí a tvůrci sami vyrábějí loutky a sami i hrají. Nakonec ve všech třech příkladech velkou roli hraje hudba (ať už jde o jakékoliv zvuky, hluky nebo ticho).

Už jsem zmínila, že loutky zůstávají v uvedených inscenacích většinou němé. Zajímavé ale je, že loutky byly němé dávno předtím. Jak píše Jurkovský: „*Po celá staletí byly loutky zcela němé. Kastilci 13. století spojovali loutky s lidmi zvanými "cazurros", čili s němými umělci. První hlas přiřčený loutce byl hlas znetvořený speciálním nástrojem (pivetta, swazzle)*”\*.<sup>7</sup> Redukované herectví tedy dovoluje loutkám návrat k minulým časům, možná ještě k těm, kdy plnily sakrální funkci.

Začnu inscenací **Piškanderdulá. JOSEFE!** manželského páru Františka Vítka a Věry Říčařové, ve které práce se zvukem snad není tak vyjímečná ani zřejmá, ale přece (anebo proto) je pro mě pozoruhodná.

Svéráznost představení spočívá v podivném sloučení tradic a experimentů. Používají tu docela tradiční loutky vyřezávané Františkem Vítkem - čistě dřevěné, nepomalované, s viditelným mechanismem. Vítek byl jedním z prvních divadelních výtvarníků, který se vrátil ke klasické marionetě na drátu a kombinoval zdánlivý anachronismus s otevřenou animací. Vystupují tu klasické marionety koně, tanečnice, rozpadající se kostlivec, hračky siláků-atletů a ekvilibristů, tančící pár na provázku - příklad z lidového loutkářství, Kašpárek, dupák, obrovská hlava proměňující se v buben. A také maska, která hraje na housle.

---

<sup>7</sup> JURKOWSKI, HENRYK. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*.

Loutky vodí Věra, sama představující nějakou podivnou němou postavu, něco mezi nadšeným dítětem a středověkým bláznem. Struktura představení napodobuje koncert s jednotlivými výstupy - každá loutka má svůj prostor, zjeví se, zahraje, co umí, předvede číslo a zmizí. Každá akce trvá dost dlouho, nikdo nikam nespěchá.

Jako hudební doprovod slouží gramofon na kliku, který produkuje hlasité vrzání a hluk, jen občas zazní část melodie. Jím manipuluje František Vitek. Používají také různé píšťalky, zvonečky, hrací skříňky, polyfon, plechovku a pár klacíků, flašinet, Edisonův fonograf.

Několik loutek mluví jakýmsi vymyšleným jazykem a kostlivec vydává strašidelný pískot. Citlivé naslouchání loutkám a plné soustředění na ně vede k tomu, že většina výstupů zůstává v **tichu** a loutky sami tak mohou znít - klepat, mlátit, vrzat, dupat dřevěnými končetinami, zvonit rolničkami. Hmotné **hluky** jsou důležitou součástí zvukového plánu. Stejně jako celý princip animace v inscenaci brání iluzivnosti a upozorňují, že loutky jsou přece výtvarné dřevěné artefakty, které mají odlišnou existenci a jiné zákony, které je potřeba pozorně sledovat, aby se otevřelo jejich tajemství.

Zajímavou scénou pro mě byla situace, kdy na sebe Věra nasadila masku dívky a začala hrát na housle. Přitiskla smyčec k strunám tak silně, že zaznělo jen skřípnutí. A smyčec bude za chvíli mít potrhane všechny žíně. Loutka tady zkoumá další objekt - hudební nástroj - a dělá to s dětským obdivem. Tato situace mě zaujala, vrátím se k ní v příští kapitole věnované šumu.

Od poctivého ticha *Piškanderdulá* se obracím k multimedialním bizarním praktikám **Petra Nikla**. Hlavní v tvorbě Nikla je syntéza prostředků - hudebních, výtvarných, divadelních, prostorových. Ke všemu se podle vlastních slov vztahuje tak trochu amatérsky a hlavně z pozice výtvarníka.

Jako ilustrace jeho přístupů k práci se zvukem může posloužit moment, kdy mu někdo daruje pěnič na mléko a nadšený Nikl jím začne hrát na všechno možné, včetně starožitné buzuki. K para-divadelním aktivitám Nikla patří experimentální sdružení **Mehedaha** (1984–1995). Založil ho spolu s malířem a ilustrátorem Františkem Petrákem, grafikem Petrem Laurychem, scénografem Tomášem Volkmerem a ilustrátorem Lubomírem Anlaufem.

Kdybych měla vybrat jeden jev z českého loutkového prostředí, který mě oslovil ze všeho nejvíc, vybrala bych Mehedaha. Podobné divadlo jsem ještě neviděla - surrealistické, svobodné od jakýkoliv lidských zákonů, příčinností a souvislostí. Jako kdyby se výtvarné umění dalo do pohybu. Náhodné setkání objektů a loutek působí jako něžná poezie a absurdní dětská hra, místy vtipná, místy melancholická a pochmurná.

Imponuje mi i formát, ve kterém Mehedaha fungovala - domácí besídka, kde si v loutkové laboratoři mohl zahrát každý, čerpalo se z atmosféry, hudby a nápady vznikaly na místě.



Divadlo Mehedaha mě oslovilo dlouho předtím, než jsem měla příležitost ho vidět. Někde jsem narazila na pár obrázků - svítící loutku lampána, kulatou bytost s hlavou lva, a Nikla ležícího uprostřed nějakého alchymického divadélka. Zaslechla jsem název Mehedaha a od té doby se toto divadlo začalo odehrávat v mé hlavě. Viděla jsem ho nakonec až když divadlo Alfred ve dvoře<sup>8</sup> během covidového lockdownu zprostředkovalo vysílání přímo z Niklova bytu, kde hrál v bílém loutkovém divadélku s doprovodem dvou hudebníků. To zmiňuji, abych zdůraznila působivost Niklových výtvorů. Jurkovský píše, že loutka mimo divadlo je mrtvou bytostí. Niklovy loutky, podobně jako loutky výtvarníků Paole Klee,

---

<sup>8</sup> Předtím jsem viděla v Alfredu představení od Handa Gote *Safírová hlava*, které navazuje na styl divadla Mehedaha, a které je další mou oblíbenou inscenací. V této práci ji ale neprobírám, protože má vcelku jednoduchý hudební doprovod - hudba zní z gramofonové desky.

Juana Mira, nebo loutky naivních umělců, zdá se ožívají už v momentu svého vzniku a usídlí se v nějakém metafyzickém prostoru<sup>9</sup>.

Hudba v představeních Mehedaha je prvkem neoddělitelným od výtvarného. Není úplně jasné, kdy je loutková akce doprovázena hudbou a kdy jsou loutky ztvárněním toho, co se děje ve světě zvuků, je to takový objektově-hudební jam session. Mimo happeningů Mehedaha se několik výstupů ukotvilo ve formě inscenací a jmenují se podle názvů hudebních skladeb - *Carmina Burana*<sup>\*10</sup>, *Mozartovo Requiem*, *Stabat Mater*. Jsou to hudebně-loutková díla - loutkový balet, loutková opera.

V *Mozartově requiem* všechno žije svým podivným životem - tančí lampáni (dřevěné hadovité loutky s hlavicemi svítidel), vzlétá peří, nazí panáčci skáčou se svíčkami a křiví se v akváriích se saponátem. Spolu s hudebním vývojem je každá scéna dalším stupněm v gradaci absurdity.

Je nutné zmínit prostor - je nekonečný, všechno se odráží v zrcadlech, rozmnožuje se, křiví se. Ve své eseji *“Poetika otevřeného díla”* vidí Umberto Eco právě v barokní otevřené formě rys konceptuální otevřenosti: *“Zde se odmítá statická, jednoznačná určenost klasické renesanční formy...barokní forma je naopak dynamická, tíhne k neurčitosti účinku (střídání plnosti a prázdnoty, světla a stínu, křivkami, lomenými liniemi) a navozuje dojem rozpínajícího se prostoru. Poetika úžasu, ostrovtipu, metaforu neusiluje jen o rafinovanost, nýbrž se právě snaží ustavit toto tvůrčí poslání nového člověka. Ten už v uměleckém díle nespátřuje objekt založený na zjevných vztazích, z jehož krásy se má těšit, nýbrž tajemství, které je třeba splnit, podnět, který má oživit jeho fantazii.”*

---

<sup>9</sup> Zde se pochybuju na poli vlastních dojmů a pocitů, terénu skoro esoterickém.

<sup>10</sup> Bohužel představení podle Orffovy kantáty *Carmina Burana* Františka Petrů, které je krom *Stabat Mater* (podle hudby Pergolesi) další slavnou performancí Mehedaha, se mi nepodařilo najít. Pravděpodobně záznam neexistuje. Je to velká škoda, jelikož fotodokumentace slibuje velký zážitek.



V inscenaci (nebo spíš zvukovém-scénickém obraze) *Tanec hraček* (2005), vytvořeném Niklem spolu s Kristýnou Lhotákovou a Ladislavem Soukupem se děje něco ještě podivnějšího. Na stole, jehož přední část tvoří kus klavíru, se otáčejí dřevěné disky, mezi kterými na řemenech nekonečně jezdí plošné figurky a na konci se stáčí do věže uvnitř, kde je umístěno kulaté akvárium. Kolem jsou další točny a loutky, rekvizity známé z performanci Mehedaha. Zvuk tvoří skřípění řemenů, lití vody, cvakání, ťukání, zvonění. Občas se z děr ve stolu zjeví hlava Nikla v čepičce nebo zrzavé paruce. Začne dýchat, foukat do tlampače, něco se zazpívá, zmizí a opět slyšíme skřípění a praskání. Sklíčka, peří, korály, křišťály, barbíny a další křehké rekvizity se točí v hypnotickém tanci.

Nikl vyrábí vlastní výtvarno-hudební stroje, zpívá, spolupracuje s hudebníky Irenou a Vojtěchem Havlovými (například v inscenaci *Cesta světla*) a v podstatě je vizuálním hudebníkem. Nechává prostor nejen předmětům ale i sobě, zbytečně nezkouší: *Já mám nějakou představu, že do některých pasáží budu dělat nějaké věci nějakým materiálem. Ale jak přesně, to už si ani nechci příliš zadávat, protože bych byl ve vězení závazku, jak jsem si to vymyslel dopředu*<sup>11</sup>, říká o představení *Vlci v srdci*, které doprovázelo výstavu švýcarského outsider-art umělce Adolfe Wölfliho. *Vlky* jsem neviděla ani na záznamu, ale popis opět dokazuje, jak těsné je propojení Nikla s hudbou: *“pobřeží trumpet, rozhovor brambor, pohřeb hudby”*.

---

<sup>11</sup> Představení v Divadle Archa vypustí vlky ze srdce Adolfa Wölfliho  
[https://www.irozhlas.cz/kultura\\_divadlo/predstaveni-v-divadle-archa-vypusti-vlky-ze-srdce-adolfa-wolfliho\\_201204012121\\_mdvorakova](https://www.irozhlas.cz/kultura_divadlo/predstaveni-v-divadle-archa-vypusti-vlky-ze-srdce-adolfa-wolfliho_201204012121_mdvorakova)





Dalším strhující propojení hudby a vizuality můžeme sledovat u nezávislého souboru **Wilde und Vogel**, který v roce 1997 v Stuttgartu založil manželský pár - herec a výtvarník Michael Vogel a hudebnice Charlotte Wilde (od roku 2009 divadlo sídlí v Leipzigu). Michael Vogel je spojen i s českou loutkovou tradicí - pár měsíců studoval loutkářství v divadle Miloše Kirchnera Spejbl a Hurvínek, které ho silně ovlivnilo. Poté studoval a později i učil loutkové divadlo na Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Stuttgart. Přístup této školy mi obzvláště imponuje tím, že nerozlišuje obory herectví, scénografie a režie - studentí se učí všechny divadelní složky naráz. Ve Stuttgartu tomuto oboru říkají Material Training.

Wilde und Vogel využívají právě tento princip ve vlastní tvorbě. Začínají tvořit od úplného začátku spolu<sup>12</sup>, Michael hraje, sám vyrábí loutky i masky a při tom ho inspiruje Charlottina hudba. *“Naše inscenace vyrůstají ze spojení hudby a pohybu nebo z obrazu. Nezkoušíme nejdřív text a pak jako třešničku na dort přidáváme muziku”*.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> V kapitole 7. věnované hudebnímu divadlu uvádím citaci z eseje Heinerja Goebbelse, který tento princip tvorby popisuje lépe.

<sup>13</sup> tu a dál cituju rozhovor Michaele Vogela s Lucii Koločovou pro divadlo.cz <https://www.divadlo.cz/?clanky=lucie-kolouchova-byt-verny-hmote-a-sam-sobe>

Práci s materiálem popisuje takto: *“Druh divadla, o který se pokouším, je podle mě možný jen pokud jsem těsně spojen s hmotou, se kterou hraji. Většinou pracuji se speciální modelovací pastou, kterou si sám vyrábím ze sádry, dřeva, bláta a lepidla. Ale samozřejmě se tím nenechávám omezovat, používám i jiné materiály.”*<sup>14</sup>. Tak vznikají svérázné dekadentní postavy jako z divotvorného strašidelného kabaretu - mají většinou bledé obličej, tenké protáhlé končetiny jako nějaké kudlanky, často jsou oblečeny do peří nebo něčeho třpytivého.



Tvůrci mezi divadelními složkami nevidí velký rozdíl. Pro každou inscenaci hledají vlastní jazyk: *“Prvotním impulsem tak může být úryvek hudby, obrázek, příběh, jakýkoliv text nebo vlastní bláznivá myšlenka. Tak třeba u Exitu to byl Shakespearův Hamlet ve spojení s elektrickou kytarou a punkovou hudbou, u Toccaty útržek hudby Roberta Schumanna...”*. Na rozdíl od předchozích divadel pracují často textem, například s klasickými divadelními dramaty - Hamlet, Faust, Orfeus nebo s adaptací novel - Hobbit, Frankenstein.

---

<sup>14</sup> Tady a dál uvádím přímou řeč Michaele Vogela z rozhovoru s Lucií Kolochovou pro divadlo.cz <https://www.divadlo.cz/?clanky=lucie-kolouchova-byt-vern-y-hmote-a-sam-sobe>

Ale i v případech, kdy text inspiruje hru, nevzniká inscenace na základě tohoto textu: *“Je jen jedním prvkem, stejně jako obraz, pohyb, hudba. Tyhle prvky používáme, abychom stvořili jednotnou skladbu.”*

Podle slov Michaele Vogela u nich dramaturgie vzniká v průběhu zkoušení, před začátkem zkoušení neexistuje žádný koncept nebo psaný text, existují jen neurčité nápady a prvky, s nimiž by si tvůrci chtěli vyzkoušet pracovat. To jsou rysy postdramatického divadla - dramaturgie je více vizuální, hudební či rytmická. Například v případě Hamlet – Exit: *“Měli jsme hru, měli jsme loutky, hudbu, scénu vymyšlenou tak, aby se loutky mohly objevovat z “podzemí”, takže asociovala hroby. Dramaturgie je tedy založena na obrazu a rytmu”*.

Charlotte Wilde vytváří živý hudební doprovod - hraje během představení na elektrické kytary, ozvučené housle, používá elektronické zařízení, reaguje na aktuální dění na scéně. Některé inscenace W&V mají formu inscenovaného koncertu, například *Songs for Alice*, kde z obou dílů Lewise Carrolla tvůrci vytěžili básně, ze kterých pak vznikly loutkové scény a písně.





Mimo hudebních nástrojů skoro v každé inscenaci dochází ke konstrukci nových nástrojů - hudebně-výtvarných DIY objektů - **“poetických strojů”**, které jsou pozoruhodnou částí scénografie. Celkově loutky u W&V jsou jen jedním z prostředků, jsou tu přítomné dlouhé pasáže, kdy je vůbec nevidíme a pozorujeme jenom hudební nebo zvukově-objektovou akci, například jak se pomocí zvukové “poetické mašiny” nafukuje celofán.



Jeviště je vždycky vyprázdněné, nepoužívají se zde žádné kulisy, paravány, opony, v sále s holými omšelými zdmi je všechno prahu a oparu. Zasazením scénografie do prostoru spolu se všemi dráty, nitěmi marionet, kabely, strunami, otevřeným voděním loutek a svobodným používáním masek, vytvářejí neobyčejnou plastičnost, vzdušnost, dynamičnost<sup>15</sup>. Stejně jako v případě s divadlem Mehedaha, zapůsobila na mě jejich estetika, zapamatovala jsem si ji na dlouhá léta z jedné přednášky v Rusku, kde bylo toto divadlo zmíněno.

---

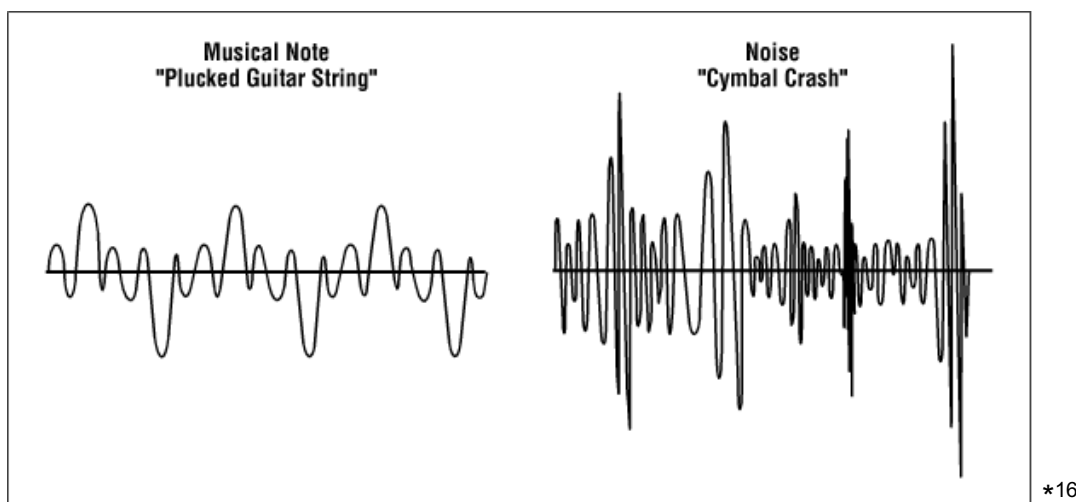
<sup>15</sup> Prostor inscenací Wilde und Vogel připomíná Petrohradské divadlo AKHE, se kterými mimochodem i pracovali. AKHE se věnují v kapitole 8.

## 5. Hluk místo hudby

Vrátím se k postavě Masky hrající na housle v inscenaci Piškanderdulá. Proč přece nehraje dobře? Stejnou otázku jsem si kladla u představení Petera Schumanna - *Joan of Arc*, kde manipuluje podobně ledabylým způsobem s houslemi a dalšími nástroji. Nebo když jsem poprvé viděla inscenace Handa Gote. Umějí vůbec hrát? Proč se ani nesnaží?

U inscenací, které tady budu uvádět, často dochází k degradaci hudby, ničení zvuku, používání hluku. Půjde mi tedy smysluplné se alespoň trochu dotknout tématu hudby, hluku a hranice mezi nimi, i když se v této oblasti necítím dost jistě.

Formálně hudba operuje s čistými tóny, fyzická vibrace vypadá jako nepravidelná sinusoida. Hluk je komplikovanější zvuk, který není periodickým signálem a jeho vibrace vypadají chaoticky. Bílý šum je souhrn všech frekvencí, znějících naráz. Podobně zní šum vodopádu.



Dá se říct, že problém hranic hudby a hluku je čistě lidským problémem. V živočišném světě nebo světě fyzických jevů hluk a hudba skvěle koexistují, ačkoliv mnohé "organické slyšící stroje"<sup>\*17</sup> rozlišují zvuky, které jsou v pořádku a nebezpečné zvuky, hluk, kterému se musí vyhýbat.

<sup>16</sup> [WHY do harmonics happen? - Music: Practice & Theory Stack Exchange](#)

<sup>17</sup> "organic hearing machines", HEGARTY, PAUL. *Noise / music: a history*.

Stejně přirozeně hluk a hudba koexistovali mnoho staletí v hudebních tradicích a rituálech. Rozlišení hudby a hluku vzniklo v nové evropské tradici. Nejde ale o skutečný rozdíl, o objektivní fakt, ale estetický až dokonce etický posun vnímání. Hodnocení něčeho jako “hluk” nese negativní konotace. Například čarodějnice ve Goetheově *Faustovi* hrají na kuchyňské nádoby, čímž vytváří hluk. Hluk je kulturním pojmem. Různé skupiny “slyšících strojů” zpracovávají zvuky různým způsobem<sup>18</sup>. Hodnocení hluku je subjektivní i mezi lidmi, závisí na osobní percepci individua. Co je pro jednoho hudbou, pro dalšího je hlukem. Odsouzení nemusí probíhat verbálně, naše fyzická reakce na zvuk také je hodnocením.

Na začátku dvacátého století začali umělci s rozdíly hluku a hudby pracovat. Luigi Russolo ve svém futuristickém manifestu *L'arte dei Rumori (Umění Hluků)* z roku 1913 tvrdí, že hluk se zrodil v 19. století spolu s vynálezem strojů, a tak se člověk ocitl v nové akustické době plné industriálních zvuků. Předmoderní svět, píše Russolo, byl tichý. On vybízí k použití široké škály hluku místo omezeného počtu tónů. Futuristé objevili řadu strojů, které produkovaly syčení, praskání, plácání a měly se stát součástí hudebních skladeb.

Díla Johna Cage na rozdíl od Russola naopak demonstrují, že ticho fakticky neexistuje. Cage změnil parametry toho, co považujeme za hudbu. Stejně tak proměnil roli hudebníka, který má být v první řadě dobrým posluchačem. V skladbě **4' 33"** mimo jiné dochází k mobilizaci publika. Technologií **prepared piano** Cage zpochybňuje vnímání hudebního nástroje romantickým způsobem. Používá hřebíky, šrouby, kusy látky a plastu umístěné mezi struny, takže během hry vznikají jiné zvuky, než očekáváme. U většiny jeho děl dochází k minimalizaci hudebních dovedností a přesouvají se do intelektuální roviny.

**Jean Dubuffet** začal sbírat kolekci outsiderického (produkcí lidí s mentálním postižením) a naivního umění které pojmenoval **art-brut**. Dubuffet definuje “kulturní umění” jako omezené na to, co sami kulturní instituce a oficiální umělci považují za umění. Výmluvně to potvrzuje fakt, že muzeum Louvre odmítlo kolekci, kterou nasbíral Dubuffet. Útočí také

---

<sup>18</sup> Bylo by dobré se něco dozvědět o zvukové ekologii (sound ecology) různých živočichů (delfínů, velryb, primátů, ptáků), navíc ve vztahu k Dinopeře, ale bohužel je pro mě toto téma zatím neznámé.

na "klasický trénované" hudebníky třicet let před vznikem punku. Hudba by podle něj měla být otevřena všem, i performerům i posluchačům, jelikož všichni jsme umělci.

K tomuto tématu bych určitě měla zmínit **hlukové orchestry** a všelijaké hlukové experimenty, které probíhaly v Sovětském svazu, hnutí Fluxus, objevy Punku a Noisu, ale v rámci této práce se toho musím vzdát. Sound artu se ještě věnuji v kapitole 10.

Myslím, že jsem alespoň náznakem popsala určité směřování k materiálnosti, hmotnosti zvuku, vysvobození ho z estetických funkcí. Přiznání ošklivé, disharmonické součásti umění nebo dokonce odmítnutí v takových kategoriích myslet, je stálým tématem tvůrčí reflexe.

Jestli je tvoření hluku a špatné hraní na hudební nástroje intuitivním rozhodnutím tvůrců, snahou o autentickou expresivitu nebo vědomým sledováním avantgardním idejí dvacátého století, už asi nemá smysl řešit. Hluk zkrátka získal svou pozici v umění.

## 6. Nazvučené objekty. Dvě představení Laurenta Begota.

Od soustředěného naslouchání loutkám se obrátím k divadlu, kde jsou loutky/objekty hlavními zdroji zvuků. Předtím bych se ale chtěla odkázat na článek, který se mnou sdílel Jakub Maksymov. Skladatel, loutkář a autor originálních hudebních nástrojů Peter Kus v článku "*Sound animation or on the singing stone*"\* <sup>19</sup> uvažuje o propojení hlasu (zvuku) a hmoty. Píše o starobylé egyptské soše Memnona a její podivné schopnosti - starý třicet čtyři století kamenný gigant umí zpívat. Několikrát za měsíc, za rozbřesku, Memnon začne vydávat mohutný zvuk. Z tohoto faktu vzešlo množství legend, ale dnes už máme vědecké vysvětlení - po zemětřesení v soše vznikla prasklina, ve které se kondenzuje voda, která se s prvními slunečními paprsky začíná vypařovat. Pára vytváří harmonické hvízdání.

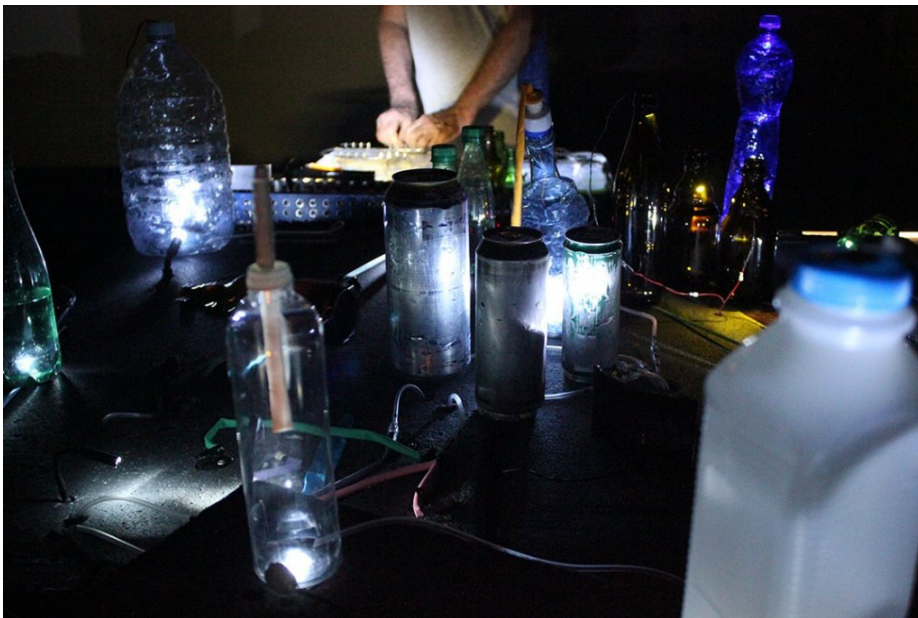
Peter analyzuje kontrast mezi mrtvým nehybným kamenem a živým hlasem. Kámen potřebuje světlo, aby začal znít, světlo "animuje" mrtvý vnitřek kamene. "*This is not about*

---

<sup>19</sup> KUS, PETER. *Sound animation, or on the singing stone.*



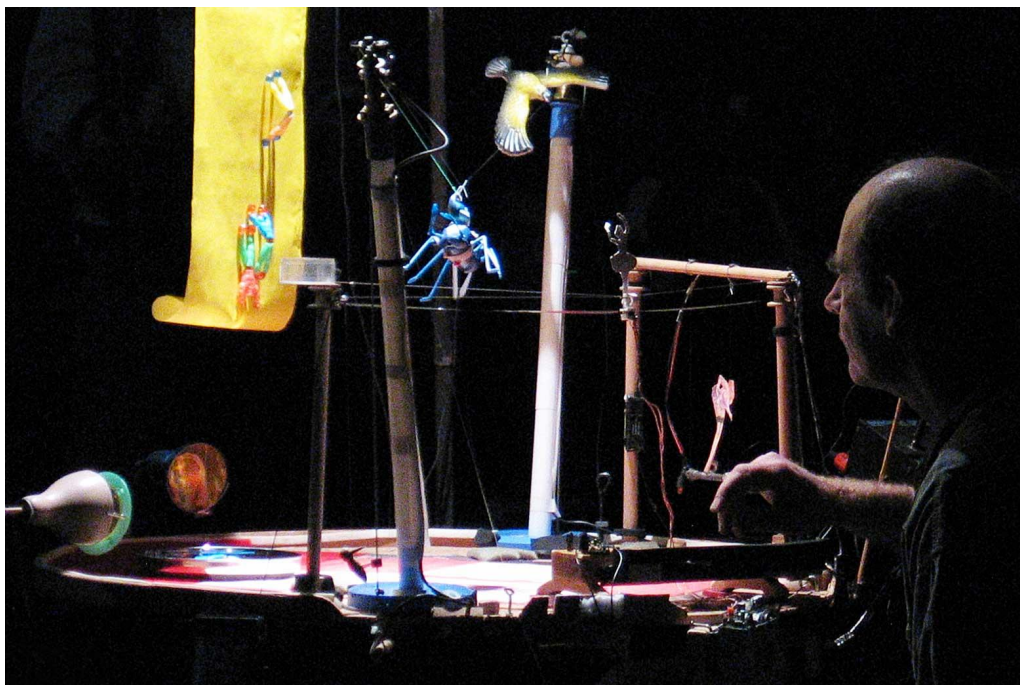
*the stone simply emitting any given sound, but rather about its interior, its self and spirit - which make the stone stascend itself - being externalized through sound. ...In this mythical and magical transformation of the stone, we can perceive the procedure of **animation** in its primordial form: the animator instills the soul in dead matter, which comes to life in his hands, starts speaking and generates meaning.”*



K zvukové animaci objektů (dokonce animování vzduchem) dochází u dvou představení francouzského umělce Laurenta Bigota. ***D'un instable*** uvedl na půdě divadla Alfred ve dvoře na podzim roku 2021. Na velkém stole stojí futuristické město - plastové lahve a plechovky září, nafukují se. Jsou připojené trubkami k svítícímu pultu, který Laurent ovládá. Tak vzniknul podivný zpěv objektů, plný hvízdání, pískání, praskání a foukání. Vedle Laurent ovládal obyčejný mixážní pult a vytvářel elektronickou hudbu, která se propojovala se zvuky objektů. Žádný příběh, vývoj, jen dýchání, růst, degradace. Zážitek, který jsem si z toho odnesla, byl spíše vegetativního rázu.

Druhé představení - ***Le Petit Cirque*** jsem měla možnost vidět jen ze záznamu. Kulatý stůl, aréna s červeným ubrouskem uprostřed, je zastaven všelijakými cirkusovými pomůckami - stojany, mezi které jsou napnutá drátěná lana a struny, různorodé loutky a mechanické hračky, které předvádějí zábavná cirkusová čísla. Divadélko je očividně parafrází kultovního cirkusu Alexandra Caldera, ale má svou osobitost - je to zvukový

cirkus. Loutky a hračky, plochy po kterým akrobati sjíždějí, lana, pružiny - vše produkuje zvuky, které jsou zesílené mixážním pultem s efekty.



Začíná se ve tmě. V nazvučené kovové misce se roztočí medailonek a vytvoří zvuk silný skoro jako vrtulník. Sledujeme ho s napětím do konce a jakmile se zastaví, principál hodí do papírové žaluzie několik akrobatů. Žaluzie mají přidělaný kontaktní mikrofon, takže miniaturní figurky produkují hlasitý hřmot. V pauzách po drátěných lanech z obou stran se zvukem "vžik" sjíždí pavouk a pták. Opět se roztočí medailonek, následuje další akrobatické číslo. Po drátěném laně jezdí kartonová baletka a vytváří kosmické vytí. Další figurka skáče na elektrické trampolíně, občas Laurent na pultu zesílí intenzitu a figurka udělá salto. Do toho se zapojují mechanické hračky, které produkují zvuky sami. Chlupatý tuleň kutálí míč po aréně, zjeví se blikací hejno létajících talířů.

Všechny akce se řídí podle hudebního rytmu, Laurent ví, co je potřeba zprovoznit, co zastavit, kde zazvonit zvonečkem, kde udělat synkopu - zní to jako minimalistická skladba.

## 7. Hudební divadlo a objekty. Claudine Braham. Petr Ajdu. Mauricio Kagel.

O hudebním divadle nebo Theatre musical jsem dozvěděla až během studia na DAMU a velmi mě tento žánr svou odlišností, specifičností a svobodou, kterou nabízí divákovi (nebo spíš posluhači) zaujal.

Specifika hudebního divadla kotví v jiném přístupu k samotnému vytváření inscenace<sup>\*20</sup> - hudební divadlo disponuje všemi divadelními komponenty, může použít i text, ale jde o jiné vnitřní uspořádání díla, které ovlivňuje zkušenost tvůrce s jiným médiem, díky čemuž se mění sám vztah jednotlivých stavebních prvků, jejich dynamika, význam, proporce. Klíčoví tvůrci tohoto žánru vyšli z hudebního nebo rozhlasového světa a tuto zkušenost, jiné kompoziční postupy, pak přinášeli do divadelní tvorby.

Uvedu citát z esejí Heinerja Goebbelse *PROTI GESAMTKUNSTWERKU*, ve které uvádí do protikladu hierarchičnost klasického jevištního umění, jeho totalitu, vůči divácké interpretaci a korespondenci jednotlivých uměleckých druhů, která může mít formu konfrontace nebo barvitě hry: *“Hudba musí ponechávat prostor ostatním uměním, text musí také jednou utichnout, obrazy musí někdy vyblednout, světlo, které se ještě před chvílí podílelo na tvorbě struktury, musí také zhasnout. Snad takto zní ústřední heslo: Pozastavení kontinuální hierarchie lze do jisté míry zakusit jenom tehdy, když se jednotlivá umění vzájemně strukturálně prolínají...Každé umění ke své obnově naléhavě potřebuje impulzy zvnějšku, jež neslouží jen jako atraktivní přísada, nýbrž zpochybnují jeho vlastní zákony.”*

A tak *“Hudební divadlo ve snaze o demokratizaci všech komponentů a posílení auralní vrstvy oslabuje nadvládu vizuální složky. Někdy dává veškerou viditelnou atraktivitu všanc čistě hudebnímu nebo slovnímu toku bez herecké či scénografické akce”<sup>\*21</sup>*. Někdy přináší těžiště i do scénografické složky - to můžeme sledovat ve fascinaci scénickými

---

<sup>20</sup> Nejde ale jen o inscenace, k hudebnímu divadlu se řadí také radioart v podobě *horspielu*, který ale pro tuto práci není moc vhodné téma.

<sup>21</sup> JIŘIČKA, LUKÁŠ. *Dobyvatelé akustických scén: od radioartu k hudebnímu divadlu*

objekty - například v tvorbě Mauricia Kagela (*Repertoire, Bestiarium*), inscenací Heinera Goebbelse (*Stifters Dinge, Ou Bien Le Débarquement Désastreux, 1993*).

Právě těmto příkladům z hudebního divadla, dospívajícím k jakési podobě loutkového divadla, bych se teď chtěla věnovat.

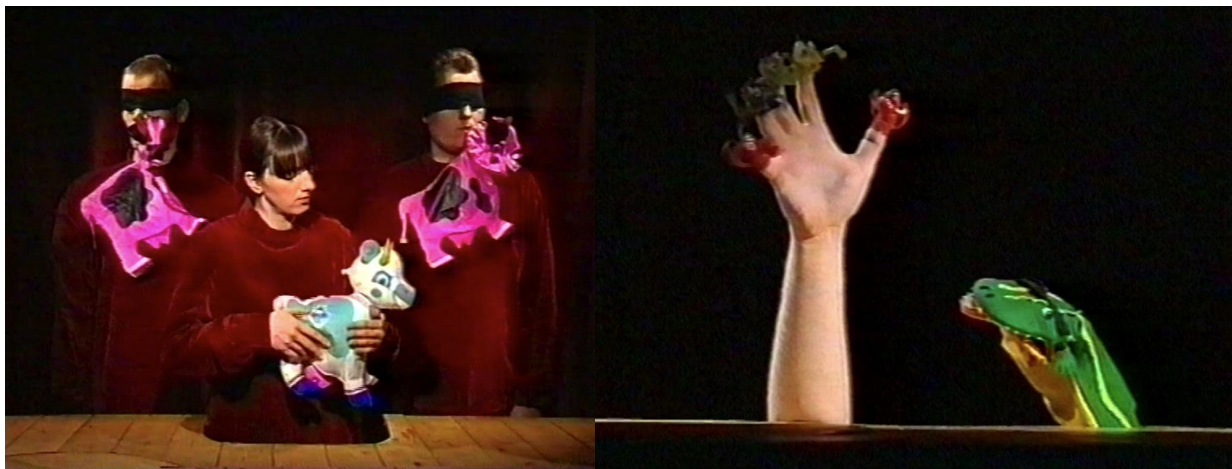
Znakovou inscenací hudebního, a zároveň etalonem postdramatického a postspektakulárního divadla, je Goebbelsovy *Stifters Dinge*. Mimo svůj unikátní jazyk, poetiku, fascinující machinerii, vyniká v tom, že celá scéna je oddána mechanismům a objektům bez zapojení herců či performerů. Přijde mi důležité tuto inscenaci zmínit, protože se nejlépe spojuje s mým tématem - je divadlem objektů (jednajících mechanismů) a zvuku, které nikdo neanimuje, které žijí svým životem. Cítím ale jako zbytečné ji tu popisovat a probírat, protože jsme se jí už věnovali během studia na DAMU a podrobnější analýzu uvedí Lukáš Jiříčka v knize, ze které čerpám<sup>\*22</sup>.

*Bestiarium* je surrealistická a humorná loutkové-hudební podívaná, kterou v roce 2000 Mauricio Kagel vytvořil pro televizi. Vystupují v ní nafukovací a mechanické dětské hračky, plyšáci. Gumová zvířátka se objevují v různých podivných konstelacích s rekvizity a performery, nafukování a sfouknutí (například nafukování žirafy) je podivnou formou animace, a zároveň vytváří zvuky, zapadající do celkového hudebního doprovodu, složeného z pískotu a švelení umělého tropického lesa. Definující předměty (luk) jsou stejně pomalé jako i sami performeři, kteří jsou téměř statictí a působí jako sochy. Dramatický kontrast umělého materiálu, křiklavých barev a přírodního tématu najednou vytváří neobyčejné prostředí, jehož afektovanost je mnohem blíže živočišnému, hmyzímu světu, než šedo-hnědé přírodině. Alespoň tak to vnímám díky osobním zážitkům z

---

<sup>22</sup> Další inscenaci Heinera Goebbelse - "*Max Black or 62 Ways of Supporting the Head with a Hand*", ve které dochází k zajímavému propojení objektů, hudebních nástrojů, zvuku i herectví, také můžu jen zmínit, protože jsem se nedostala k celému záznamu.

džungle, kde i pijavice mají jasně růžovou barvu.



Ve francouzském časopise PUCK<sup>23</sup> věnovaném loutkovému divadlu jsem narazila na další inspirující příklad hudebního divadla pracujícího s objekty. V inscenaci *PARCOURS* Jean-Pierre Drouet (interpret, skladatel, multiinstrumentalista) interpretuje dalšího slavného představitele hudebního divadla - George Aperghise, a to nejen vokálně, ale i pomocí hudebních mašin (Machines musicales) vytvořených Claudine Brahem. Vokální ekvilibristika, příznačná Aperghisově tvorbě, je zde těsně spjata s manipulací, rozezvučením podivných scénografických objektů, z nichž každý navíc vyžaduje speciální pohyb - tření, vytahování, bouchání, rány, zatáčky. Různé manipulace vytvářejí různé vztahy.



<sup>23</sup> PUCK . La marionnette et les autres arts. *L'opéra des marionnettes*.

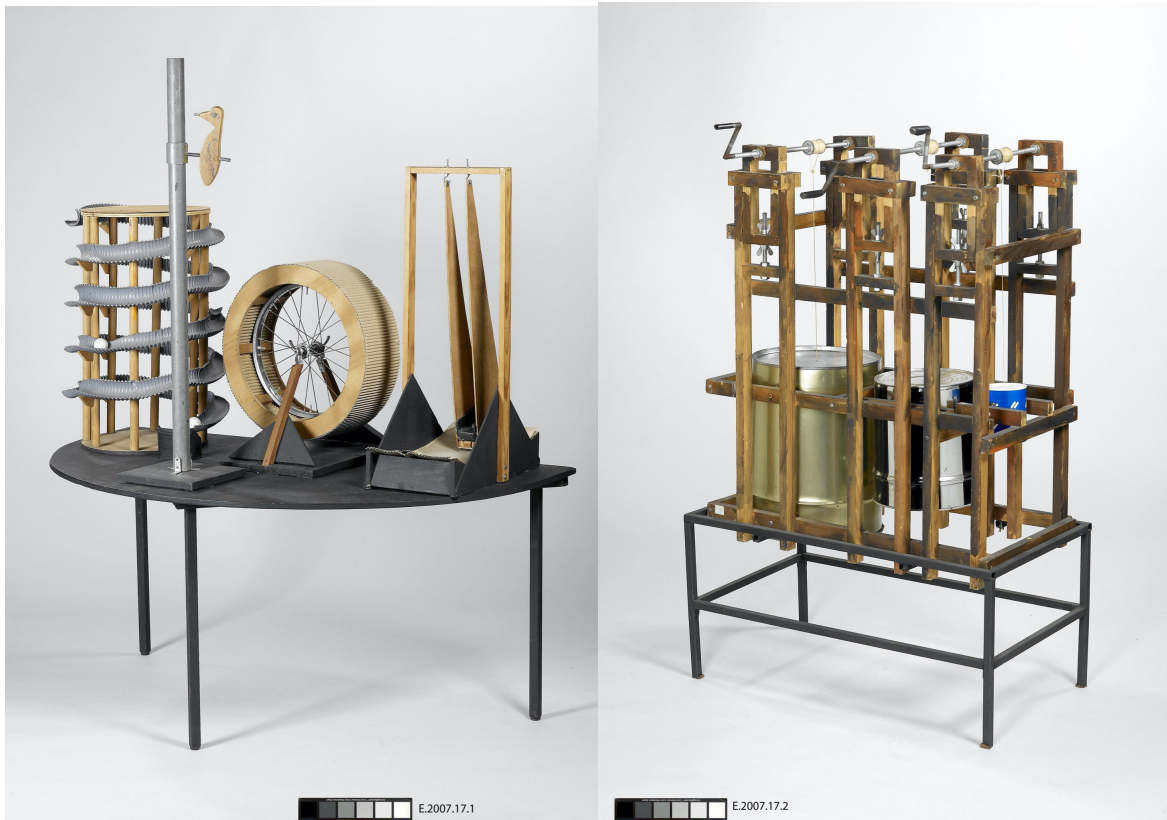


Například na začátku vidíme performerera umístěného do hudebního bicyklu sestaveného ze všelijakých krámů - šlapadel, řetězu od kola, hadice s troubou, do které performer fouká. Jsou tu také hrnce, bubny, karabáče, činely, lána - performer vše rozezvučí, rozeskřípe. Na sobě má vestu a rukavice, ke kterým jsou přidělaná různá želízka, takže i samo tělo performerera funguje pomocí body drummingu jako hudební objekt.

U všech objektů, se kterými pracuje, dochází k dramatizaci gesta - vztahu performerera se svým nástrojem. Není to jen hudebník hrající na nástroj, ale spíš jednotný bio-zvuko-objekt, který brblá, bouchá, šišlá, skřípe, kutálí, flirtuje a tak dál. Každý objekt má svou estetiku, svůj přístup, a s tím i autentický mechanismus a zvukovou rezonanci, která koresponduje s vokální partiturou. Například je tu spirála ve formě věže, ze které sjíždí pingpongový míček, ve kterém jsou olověné kuličky, které produkují zvuk mini rumba-koulí. Zvětšená verze hračky "Datel" produkující klepání. Kolo, otáčející se kolem své osy, je duté, a má vevnitř dřevěné předměty, které vytvářejí zvuk. Popisu dalších mašin se vzdávám a odkazuji přímo na záznam, který je dostupný na youtube<sup>\*24</sup>.

---

<sup>24</sup> [PARCOURS 1](#)



Claudine Brahem, která vytvořila tyto multimediální objekty, se zabývá projektováním experimentálních hudebních mašin. Stejně jako Drouet spolupracovala s Mauricio Kagelem, Georgesem Aperghisem, představitelem francouzského nového cirkusu Bartabasem. *“Tyto hudební stroje jsou pro mě setkáním dvou protipólů mých zájmů - architektury (mého vzdělání) a hudebního divadla. Hudba naučila mě slyšet a architektura- vizualizovat, realizovat. Má práce se sklada ze dvou částí:*

- *Mašiny, naprogramované k použití všemi - jednoduchý pochyb spouští drobnou hudební udalost.*
- *Hudební nástroje pro použití hudebníky v kontextu kompozic nebo improvizaci”<sup>\*25</sup>.*

<sup>25</sup> CLAUDINE BRAHEM <http://le-guide-de-la-percussion.com/instruments/categorie/49-instruments-combines/instrument/184-machines-musicales-de-claudine-brahem>



Hudební objekty můžeme vidět i v dalším představení, tentokrát z ruského prostředí - **Hudební krajiny** (*Звуковые Ландшафты*) **Petra Ajdu**, které mělo premiéru v roce 2012 v Škole Dramatického Umění v Moskvě. Zdroje zvuku jsou tentokrát hlučné stroje, aparáty Popova, Volynceva, Ponomareva a dalších. Kdysi byly určené pro šumový doprovod v divadle a kině. Například jeden objekt se jmenuje “Mohutné praskání”, další “Hluk tanku” a pod. Tyto přístroje zůstaly zapomenuté, jakmile se objevil gramofonový a magnetofonový záznam. Zůstali jako jedinečné exempláře v divadelních muzeích nebo naprosto se ztratili\*<sup>26</sup>. Právě takové zapomenuté objekty dostaly hlavní role v Krajínách. Zkusím ale popsat tohle představení.

Před začátkem vidíme na jevišti krásnou konstruktivistickou instalaci, jakoby z času ruské avantgardy, dřevěné stroje větru a deště, bubny, plechové listy a hmoždíře, jsou

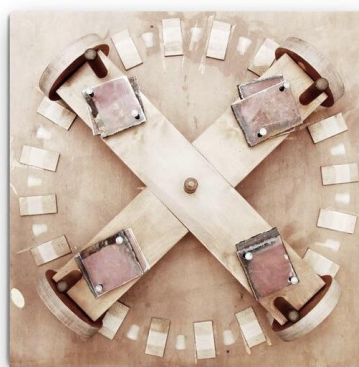
---

<sup>26</sup> Většinu těch přístrojů měla laboratoř Ajdu rekonstruovat. Pro vyrábění jednoho dvoumetrového Bručícího bubnu nemohli sehnat nevydělanou kůži, a proto jeli do zahraničí. Tam na jatkách koupili dvě čerstvé sundané kůže býka. “Bylo v tom něco surrealistické. Přijeli jsme k divadlu - a v kufru auta máme dvě krvavé kůže. Vytáhli jsme je na střechu divadla, tam jsme je ‘medzili’, sušily, celý týden byl zápach na celou Sretenku” (Petr Ajdu). Скоренко Тим Необычные механизмы для озвучки пьес и кинофильмов ([techinsider.ru](http://techinsider.ru))



rozmístěné v prostoru a vytvářejí vizuální rytmus. Pak přijdou performeři v černých oblecích a *Krajiny* zazvučí.

Inscenace je rozdělena do čtyř částí. *Krajina №1* je přírodní - objekty se dají do pohybu a z umělého světa abstraktních forem vznikne akustická krajina horkého letního dne. Najednou začne pršet, propukne bouřka. Vidíme ale také disciplinovaný pohyb objektů a performerů, lesklé geometrické povrchy, které odráží a lámou světlo, vytvářejí jiný geologický reliéf, něco ze snů El Lisického.



Další část se jmenuje *Industrializace* a je věnována **Arseniju Abramovu**, jeho ***Symfonii Písků***, a také hlukovým experimentům Vladimira Popova z dob pozdního avantgardy. Začíná se zvukem varhan - Abramov plánoval použít obrovské varhany (*паровая «Магистраль»*<sup>\*27</sup>), které se staví přímo v továrnách a používají párovou energii kotlů. Přidává se kovové řinčení, které produkují mašiny-větrníky, zvuky párových komínů, plechu, válců, bubnů a nakonec hluk a oslepující světlo blížícího se vlaku. Zvuková instalace “Vlak” byla vymyšlena v laboratoři Vladimira Popova. Popov byl herec a tvůrce hlukového doprovodu v divadle a kině, od dětství se zajímal o zvukovou imitaci. Pak pracoval v MCHT, kde spolu se svou “hlukovou brigádou” vynalezl nad 200 akustických přístrojů, imitující přírodní a industriální zvuky, pro které pak psal šumové partitury do divadla a rozhlasu. Většina těchto aparátů byla zrekonstruována v Hudební laboratoři Petre Ajdu v rámci projektu “Rekonstrukce hluku”. Některé objekty Petr s kolegy vynalezl sám. Zvuk blížícího vlaku byl oblíbeným číslem hlukařů (“шумовиков”) a celá technologie

---

<sup>27</sup> skvělý web k tomu vytvořil *Togda zine*, kde je možné symfonii i poslehnout <http://togdazine.ru/project/gudki/>

vypadala takhle: *“Metrový kus plechu složený napůl leží na koberci. Do něho bouchají hmoždíři omotané na konci plsti. To jsou kola. Na podlaze je prázdná bedna z překližky - plochy, připomínající krabičku na cigarety. Stojí na úzké ploše. To je resonátor. K jeho široké ploše je přidělaná metalická síťka. Tření bylinného kartáče po ní dává skvělou vzdušnou páru. Pumpa posílá vzduch pomocí hadice do zavřené roury s dírami a kohoutky pro houkání. Houkání je intenzivní a rozmanité. Pořádně vysušený plochy buben s dřevěnými palicemi dává hučení. Tak se dělá vlak”*<sup>28</sup>.

V *Krajině №3* fouká vítr a mořské vlnobití. Tu se rozhýbou největší objekty - obrovská houpající se pouzdra, ve kterých se něco sype tam a zpátky.

Po této meditaci následuje část *“Dies Irae”*, Soudní den nebo Den Hněvu. Probouzí se bohové války. Performeři mlátí do desek metalicky odrážejících světlo. Pak se přidá troubení, potom bubnování a tak dál a vytvoří rachot se zvuky mečů, střelení, válečné techniky, až se dosáhne vyvrhnutí - cinkajících mincí padajících z balkónu. Pak je zase ticho. A zpěv ptáků.

Přijde mi zajímavé se podívat na tuto inscenaci z hlediska role, kterou v ní hrají objekty. Stroje, jejichž funkce byla omezena jen na vytvoření konkrétních šumů a hluku, zvukové atmosféry, které byly v podřízené pozici nějakému divadelnímu či kinematografickému dílu, najednou dosahují autonomie, stávají se viditelně hlavními performery. Ony demonstrují svou vynikající estetickou, dynamickou kvalitu, v jednoduchosti svých tváří skrývají to, co se dozvíme jen citlivou manipulací s nimi. Protiklad přírodních zvuků a abstraktních forem funguje jako zcizovací efekt a nabízí nové akusticko-materiální asociace.

Zvuková kulisa, která *“podmalovává, dokresluje a zesiluje dramatický účín hry, slouží funkci akustického pozadí”* (podle pojmu F.Tvrčka), se zde stává hlavní událostí.

Tuto inscenaci, která je na hranici hudební instalace a obrací se k žánru sound-art, je myslím možné pojmenovat i jako postspektakulární a **instrumentální divadlo**. Předměty tady neplní jen hudební, ale i scénickou funkci. Zvukové obrazy, které vznikají v *Krajinách*, určitě vyžadují aktivní účast diváka. Petr Ajdu vychází z hudebního prostředí, já na *Krajiny*

---

<sup>28</sup> Pokusila jsem přeložit text ze článku r.1932 Borise Laskina *“Bolševici nahrávají vlak”* [Большевики записывают поезд | Смена \(smena-online.ru\)](http://Большевики записывают поезд | Смена (smena-online.ru))

nahlížím z pozice loutkářky, a proto vnímám inscenaci jako extrémní formu loutkového divadla, která může inspirovat svou svobodou a jednoduchostí.

## 8. Zvuk, který vytváří prostor. Divadlo AKHE.

Zůstala bych u ruské scény a podívala se do experimentů petrohradského divadla **AKHE**, které zakladatelé Maxim Isajev a Pavel Semčenko pojmenovali Inženýrským. Tvůrci jsou provázáni s petrohradskou undergroundovou scénou z dob post perestroječných, je tu přítomný i duch Sergeje Kurjochina a jeho Pop Mechaniky.

AKHE je převážně výtvarné divadlo, divadlo objektů a materiálů a jejich bizarních metamorfóz, konstrukce a dekonstrukce. Je to divadlo technologií, které jsou používány barbarským způsobem.



Pokaždé Maxim s Pavlem vytváří prostor, nebo spíš prostor rodí postavy a objekty, se svými podivnými zákony - všechno tu hoří, lítá, vybuchuje, sype se, kouří, praská, vaří, a performeři (sami sebe pojmenovávají Operátory) ovládají ten zdánlivý chaos beze snahy o herectví. Role performerera je tu však podstatná - člověk nezobrazuje nic, ale stále se s ním něco děje. Vylévá se na něj voda nebo se on sám ponoří do barelu s ropou, špína

mu zalepí oči a nos, oheň palí prsty, kouř štípe do očí. Maxim a Pavel tu vystupují v rolích alchymistů, mágů, klaunů.

Text se neobjevuje moc často, ale pokud k tomu dojde (například v inscenaci *FAUST kubický. 2360 slov*<sup>29</sup>, ke kterému Maxim napsal text) operátory ani nenapadne se ho naučit. Používají sluchátka a playery walkman, kam předem nahrají, co je potřeba říct. Občas i akce, které pak předvedou. Dělají to dost formálně, bez emocí. Stejně zachází i s dialogy. Řeší se tak i problém hraní v jiném jazyce.

Na rozdíl od textu, s hudbou pracují hodně. O ní se staral DJ a skladatel Andrej Sizincev až do své smrti v lednu 2013<sup>30</sup>. Hudba hraje zásadní roli v estetice AKHE, podílí se na vytváření **prostoru** a DJ slouží jako médium mezi dva světy - lidský divácký a magický jevištní. Beat přidává akcím Maxima a Pavla rytmus. Hudba vzniká jako ve většině děl, které tu rozebírám, spolu s vizuální akcí. Na začátku nikdo neví, co se bude dít, cokoliv může být impulsem ke vzniku díla.

Andrej Sizincev si jednou také zahrál hlavní roli ve Faustovi, zůstal ale DJem a jeho pult se stal středem scény a děje. Holohlavý člověk v dlouhých sametových šatech se objevuje mezi dvěma stoly - hereckým zrcadlovým a pultem s všelijakým náčiním - prkna, pružiny, do kterých bouchá, trhá, mačká, a tak vytváří hudební prostředí.

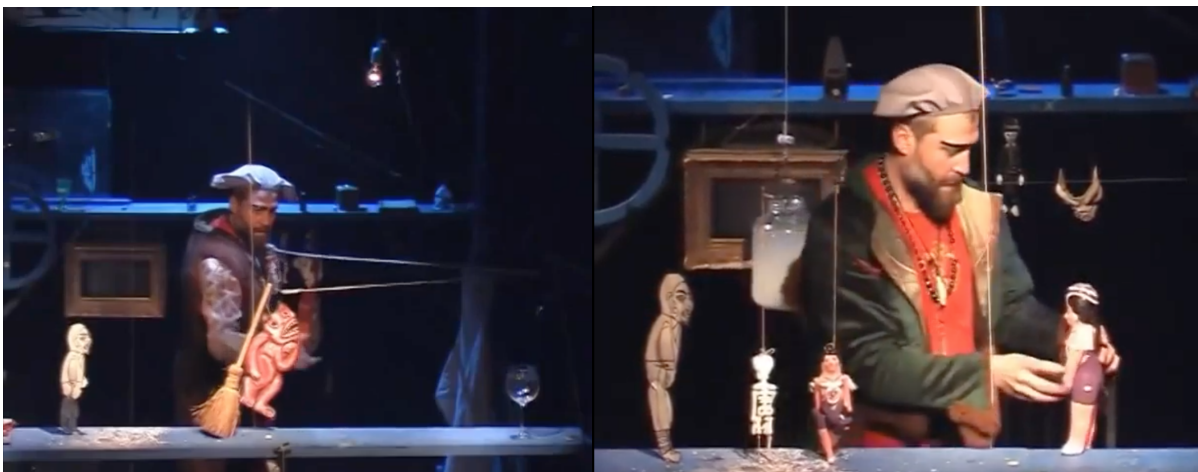


---

<sup>29</sup> *Фауст в кубе. 2360 слов.* režiser Jana Tumina

<sup>30</sup> Po něm se o zvuk stará Denis Antonov.

**Plug&Play** je klubová show. V závratném tanečním rytmu hudby kterou zas obstarává Dj Andrej Sizincev probíhá zkouška pevnosti všeho, co je kolem. Zatímco si jeden operátor zapaluje prsty, druhý maluje pozadí, zapalují si navzájem saka, propíchnávají plné pytle vody nad hlavami, jeden se pokouší přitlouct hřebíkem žárovku jinému k hlavě. Stejně destruktivním způsobem připravují občerstvení a koktejly pro diváky. Všude zapichují rozbušky, dokonce i do ryby. A ryba se vybuchne přímo nad hlavami diváků. Jeden druhému uřízl špičku boty a odtamtud mačká majonézu. A tak dál.



I tady se objevují různé zvukové a výtvarné podivné stroje. Performer se chystá promluvit ale plechovka, kterou drží v ruce, začne mluvit místo něho.

V představeních se AKHE často objevují loutky a dětské hračky, ale zřídka dochází k jejich animaci. Jsou spíše figurkami.

## 9. Sound art. Ror-bu Veroniky Svobodové

Už několikrát jsem v této práci zmínila **Sound Art**. Někteří tvůrci, které jsem uváděla, se k této praxi vztahují - například Laurent Begot, Petr Aidu, Petr Nikl, Handa Gote, Heiner Goebbels, Mauricio Kagel.

Sound art je mému tématu opravdu blízký, jelikož slučuje vizuální umění se zvukovým. Často dochází k práci s hmotou a objekty, některá díla Sound artu bychom mohli zároveň přiřadit i k objektovému divadlu. SA vznikl jako intermediální umění, které od začátku nerespektovalo hranice mezi obory, takže ani já se nebudu snažit je zbytečně rýsovat. Důležité ale je, že jde zaprvé o hmotnost zvuku jako takovou, zvuk je tu hlavním materiálem a médiem. Pomocí práce s ním se vytváří nové vztahy mezi lidskými tématy a světem objektů. Občas se tomu říká sound-based art.

Umělecký druh, ke kterému řadíme to, či jiné dílo, je spojen nejen se sebeidentifikací umělce, ale i s prostorem, do kterého je dílo je umístěno. Sound art je disciplínou, která vznikla v galerijním prostoru.

Sound art sám o sobě je širokým a fascinujícím tématem, ale bohužel mi v rámci této práce už nezbyvá místo se mu řádně věnovat. Pokusím alespoň vyjasnit základní specifika a vztah SA s divadlem objektů. Na konci uvedu dílo Veroniky Svobodové pod titulem **Ror-bu**, které se na pomezí těchto disciplín pohybuje.

Sound art je interdisciplinární praxe a má hodně forem - zvukové instalace, performance, zvukové sochy, nahrávky, interaktivní díla, audiowalks, vysílání zvuku (z jednoho místa do druhého). Občas je nejvíc důležitým faktorem zdroj zvuku, jinde sám proces poslouchání. Ze samotného faktu využití zvuku vyplývá, že Sound art stejně jako divadelní formy obsahuje element časovosti a vyžaduje od diváka trvajících účast.

Například instalace Paule Kosa *Sound of Ice Melting* (1970), představuje ledové kvádry v galerijním prostoru, kolem kterých jsou rozmístěny mikrofony. Tak vzniká spektakl ve vlastním provedení, který můžeme dlouho sledovat.

Sound art je také o prostoru. Zvuk a prostor jsou v napjatém vztahu už tím, že zvuk prostorem putuje a zároveň ho strukturuje. Sound art tento vztah aktivuje, zdůrazňuje,

zviditelňuje. Například v práci Janett Cardiff *“The Forty Part Motet”* je umístěno čtyřicet reproduktorů do kruhu a představují sbor, kde každý “zpívá” a “mluví” svým tempem. Publiku se nabízí možnost se v prostoru posouvat a zkoumat ho akusticky.

Soundartové dílo může mít formu performance, například akce Johna Rose, který cestuje po světě a hraje na ostnaté dráty.

Sound art vznikl z výtvarného a konceptuálního umění. Zvukové instalace, které se začaly objevovat na konci 60. let, naznačili způsoby, jak zvuk může být použit ke konstrukci umění nebo být vytvořen spíš jako umění než jako hudba.

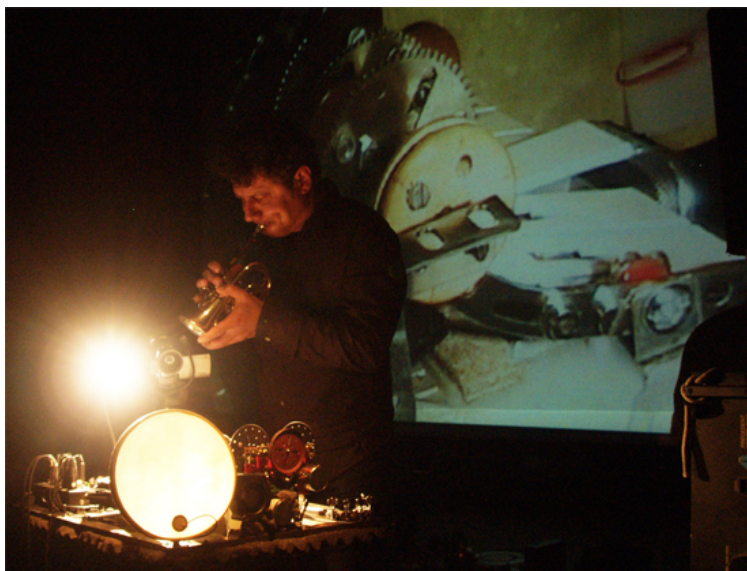
Sound art čerpá z ideí Luigi Russolo a jeho hlukových strojů, je spojen s budováním experimentálních hudebních nástrojů - hudebních soch, například kinetických hudebních soch Jeana Tinguely. Velkou roli zde hrál i vývoj videa a audio technologií, tape-recordings, možností amplifikace apod. A samozřejmě velký přínos měly objevy Johna Cage.

Umělci byli i dříve ovlivněni zvukem, například inspirace zvukem Vasilije Kandinského, nebo zvukové skulptury Moholy-Nagy. V Sovětském svazu Jevgenij Šolpo a Michail Cechanovskij pracovali na koncepci “grafického zvuku” - zvukové stopy, která vzniká kreslením na filmovou pásku. Ale až s intervencemi hnutí Fluxus na konci 60. let zvuk proniknul do galerijních prostorů. Paul Hegarty ve své knize *Noise/Music the History* píše:

“Zarámovaný obraz na stěně umožňuje racionální uvažování, a tak způsobuje vertikální ocenění a analýzy místo potenciální chaotické vodorovnosti”<sup>31</sup>.

Mezi díla Sound Artu, které bych chtěla zmínit ve vztahu k divadlu objektů, je tvorba Steva Reicha, např. *Pendulum music*, *Opera with objects* Alvina Luciera, hudební mašiny Pierra Bastiena, *Lightbulb music* Michaele Vorfelde, zvukové skulptury Zimouna a tak dál.

Bylo by mi líto opustit osobnost Pierra Bastiena, hudebníka a konstruktora hudebních



strojů. Jeho mechanismy jsou sami o sebe jsou hudebními skulpturami a některé, například 'Paper Organs', fungují jako zvuková instalace. *Mecanium* - je orchestr sestavený z jeho ruchostrojů a automatů, vyrobených z všelijakých objektů a detailů stavebnice Meccano, které se dávají do pohybu pomocí recyklovaných motorů. S *Mecaniumem* Pierre objíždí celý svět a hraje velké koncerty, součástí

kterých je videoprojekce, kde je možné sledovat futuristický orchestr. Stejně jako u konceptu Museje divadelních nápadů divadla Tenj, kde je v loutkovém měřítku možné uskutečnit jakýkoliv radikální umělecký nápad, objektový orchestr Bastiene je snem skladatele - nahrazuje celý živý orchestr, je neúnavný, pokorně poslouchající instrukce dirigenta.

Na závěr chtěla bych uvést intermediální dílo - **Ror-bu** Veroniky Svobodové, které existuje jak v podobě čistě zvukové kompozice (trvá 33.40 min), tak v podobě performance s použitím vlastnoručně vyrobených ruchostrojů.

V performance Veronika používá dva kruhy s točícími se osami. Na desky, ke kterým jsou přidělané kontaktní mikrofony, umísťuje různé objekty - řetěz, hračku datla, sype na ně písek a pak ho kartáčem zametá, zavěšuje na provázcích kameny a ty pomalu jezdí do

---

<sup>31</sup> HEGARTY, PAUL. *Noice / music: a history*.



kruhu a vytvářejí křehké šumy. Všechno dělá s maximální soustředěností a v modrém světle to působí jako nějaký severský rituál<sup>\*32</sup>. Každá akce probíhá v určitý moment, v souladu s nahrávkou kterou ovládá na zvukovém pultu a looperu, a ve které můžeme slyšet další objekty - *“pletací stroj z muzea provázků, loď Polaris, chůze po pláži, kvílení meluzíny, zmrzlý déšť, kroupy, vrzání schodů, nahrávka starého klavíru atd”*<sup>\*33</sup>.



*“Kompozice představuje sonický zážitek z její pobytu ve starém tradičním rybářském domu v Norsku, kde se dřív zpracovávali ryby. Dům stojí na samém konci pobřeží ostrova Senja za polárním kruhem”*<sup>\*34</sup>.

*Ror-bu* je krásným příkladem propletení objektové a zvukové reality a vytvořením více citlivého zážitku.

---

<sup>32</sup> Ror-bu mi připomnělo dřívější inscenaci Buchet a Loutek *Tibet*, také pomalý rituální zvukový zážitek. Obě dvě věci ale měla jsem možnost vidět jen na záznamu.

<sup>33</sup> Nahrávky a ruchostroje Veroniky Svobodové získaly hlavní cenu soutěže Palma Ars Acustica | Vltava (rozhlas.cz)

<sup>34</sup> tamtež

## 10. DINOPIERA



*Dinopera* je mým bakalářským výstupem. Během práce na ní vznikl mezinárodní soubor KHWOSHCH, jehož součástí jsou hudebníci z Německa, Frieda Gawenda a Mathias Baresel, můj spolužák herec Bobeš Havelka a později se připojila Alexandra Ratajová, naše produkční. Je to loutková opera o vymírání živočišných druhů, mezi které patří první oceánské složité organismy - Ediakarská biota, všelijaké mořské druhy a dinosauři. Práce na *Dinopere* je spoluprací loutkářů a hudebníků, kteří předtím zkušenost s loutkami neměli. Časem jsme tento rozdíl přestali vnímat a ze skvělých loutkových improvizací Mathiase s Friedy dokonce vzniklo několik scén.

*Dinopera* nebyla myšlena jako environmentální inscenace. Nápad vyrostl z vtíravé ideje umístit Diplodoka na scénu Národního divadla. Začala mě bavit představa mít na scéně někoho, kdo by tomu prostoru velikostně slušel, ale být by tam neměl. Čím víc jsem o tom přemýšlela, tím víc se mi zdálo, že právě živočichové mohou poskytnout téma pro operní tragédie. Koneckonců co může být větší než totální vymírání? Zároveň mají mnohem širší rozsah znění, než lidské pěvci, s čímž se dalo zajímavě pracovat.

S tímto nápadem a obrázkem třech krků diplodoků trčícími zpoza houští jsem přišla za Friedou Gawenda. Ji jsem potkala v prvním ročníku na domácím koncertu, kde hrála se svou kapelou Hund. Frieda není jen vynikající hudebnice, moc se mi líbila její hravost, během koncertu měla u sebe strojky, ze kterých ozývaly se šumy a vrzavé nahravky,

zapojovala publikum. Frieda poté přivedla Mathiase, jemu se nápad dinosaurí opery líbil a už u prvního on-line setkání rukou zahrál tvora, který vydával příšerné zvuky, a bylo jasné, že se mu s loutkami bude dařit.

Vytvořili jsme podobu scénáře. Operu jsem si představovala spíš jako operní koncert, kde každá živočišná árie končí vymíráním a výstupy se mezi sebou nemusí propojovat. Narativ a dějový vývoj je zásluhou Mathiase. Také nabídl Kometu jako samostatnou postavu. Uvnitř kostry scénáře zbývalo ale stále hodně prostoru, neřešili jsme tou dobu, kdo konkrétně bude kde zpívat. Důležité bylo rozdělení *Dinoperu* do dvou částí - mořské a nadzemní (dinosaurí), to se stalo klíčem k vytvoření hudebního plánu inscenace.

Od začátku jsme chtěli používat různé nelidské skřety. Dokonce byla možnost udělat z nich celou operu, ale nakonec jsme se rozhodli, že by to diváci dlouho nevydrželi. Rozdělením opery do dvou částí vznikl nápad hudebního vývoje, probíhajícího současně s evolucí živočichů.

V první části nejsou žádné repliky a hudebně je více experimentální. Jde spíš o ambientní, trochu etno skladby. Mořští tvorové vydávají jen podivné zvuky. V druhé části už jsou texty a spolu s tím probíhá geneze hudební. Jde už o árie a písně. Jako přechod slouží zjevení Mosasaura, jeho obrovské čelisti pohltní všechna zvířata v oceánu a tím se zrodí řeč. Text pro jeho arii je složen z vyjmenování latinských názvů pravěkých živočichů a zní jako zaklínání. "Zpěvem" Komety se stala upravená sonifikace skutečné komety 67P/Churyumov-Gerasimenko, kterou vytvořil německý skladatel Manuel Senfft z dat Rosetta's Plasma Consortium (RPC)<sup>\*35</sup>.



---

<sup>35</sup> [Stream A Singing Comet by European Space Agency | Listen online for free on SoundCloud](#)

Něco vzniklo z obrazů, například úvodní scéna. Představovala jsem si, jak ruce postupně rozevírají geologické vrstvy. Už první vokální pokus Friedy se trefil do toho, co jsem si představovala. Občas naopak, první vznikala hudba, například u Pterodaktyla. S árií Pterodaktyla jsem měla pochybnosti, zdálo se mi, že pro operu je to až příliš popová hudba a bála jsem reakcí naší Kaldovské společnosti. Ale mám radost, že jsme to tak nakonec nechali a Dinopera získala široký žánrový hudební rozsah.

Bylo důležité zachovat i prvky klasické opery, tak se objevil duet Euplocephalose a T-Rexe, a árie Papagena z Mozartové *Die Zauberflöte*, kterou zpívá T-Rex. Tohle jsme si představovali jako operní přídavek, když tleskající publikum vyvolává Pavarottiho zazpívat operní hit. V dinosauřím světě ho mohl předvést jen T-Rex. Vyčetla jsem někde, že dinosaurům zůstávaly kousky masa mezi zuby a tam hnili, takže mohl zabít už svým dechem - tohle se stalo motivem pro jeho výstup.

Chtěla bych zvlášť zmínit práci na libretu. Na něm jsme pracovali distančně, podílela se na něm i Theresa Schrezenmeir. Každý si našel tvora, který je mu nějakým způsobem blízký, a napsal o něm část libreta v rodném jazyce. Frieda si vybrala Mososaura a Euplocephalose, byla nadšená z toho, jak je těžký a celý pancéřový, dokonce má i kostěná víčka. Mathias si vybral Ornithocheiruse (Pterodaktyla) a napsal píseň, ze které se ihned stal pop hit. Tak vzniklo zajímavé propojení nás s tvory, řekla bych, že jsou dokonce loutkovým ztvárněním nás. Je to vidět i v tom, jak se chováme k loutkám. Ten osobní vztah nám nejednou pomohl překonat krize, kterých během procesu vzniku bylo dost. Říkali jsme tenkrát, dinosauři musí přežít.

Ani Frieda, ani Mathias nemají hudební vzdělání, přece ale jsou multiinstrumentalisté, s lehkostí skládají hudbu v různých žánrech a jsou velmi otevřeni jakýmkoliv experimentům.

Na projektu jsme snažili držet principu - kdo co vymyslel, ať sám udělá, zanimuje, zazpívá. Například Bobeš vyrobil kometu, připomínající barokní mechanismus a podílel se na konstrukci Pterodaktyla, kterého jsme měli asi čtyři zkušební verze. Mathias chtěl více replik, a proto napsal texty pro kometu a rybu Latimeriu. Střídáme se i v rolích, všichni zpíváme, všichni vodíme loutky.

Větším utrpením na *Dinopere* se pro mě stala práce na světle. Robert Smolík jednou řekl, že by ani nezačal zkoušet, než se to vyřeší. A tak jsem řešila světlo během zkoušek spolu

s řešením loutkových akcí. Díky radám pedagogů jsme s Bobešem nakonec vytvořili světelný systém uvnitř divadelka, který se ovládal ze světelného pultu.

Chtěla bych zmínit práci Bobeše Havelky na inscenaci. Požádali jsme ho o drobnou pomoc na závěrečnou scénu, když už bylo jasné, že vodit tolik loutek naráz a k tomu vytvářet hudbu ve třech nezvládneme. Bobeš se nakonec zapojil se naplno, přinášel dobré animační nápady a bez jeho inženýrského přemýšlení, bychom celou věc snad ani nezvládli.

Těsně před premiérou jsme udělali projížďčku a zjistili jsme, že se celá inscenace rozpadá. Byli jsme zklamáni z toho, jak se to stalo, když jsme do toho investovali tolik práce. Moc nám pomohly rady Marka Bečky, Honzy Bažanta a našeho vedoucího Tomáše Procházky. Marek pomohl hlavně s závěrečnou masovou scénou Requiem, která vždy sklouzávala do totálního zmatku. Ukázal nám princip specifické operní demonstrace, kde scény jsou spíše oživé obrazy a nemusí se v nich stále něco dít a hýbat.

Honza pomohl s divadelním osvětlením, které jsme dodělali několik dní před premiérou. Tomáš poradil s temporytmem celé věci. Týkalo se to nejen vodění loutek, ale i našeho vystupování, které se hodně uklidnilo a zpomalilo. Také jsme během poslední zkoušky před premiérou přidali postavu konferenciéra, ryby Latimerie, která promlouvá k divákům a je jejich průvodcem po celou dobu inscenace. Našli jsme momenty, kdy se Ammoniti, ansámbl podivných dechových nástrojů, které otevírají operu, mohli zase se objevit. Jejich tragické troubení zní jako pohřební sten, když se zavírá opona na konci představení. Takové docela drobné změny pomohli vyrovnat rytmus scén a *Dinopera* začala fungovat jako celek.

Projekt vznikl během pandemie a práce na něm nám pomohla jinak vnímat současné dění. Přesto byl ale celý proces tvorby touto situací dramaticky ovlivněn – větší část práce jsme museli vykonávat distančně, zkoušení probíhalo v krátkých a velmi intenzivních úsecích, občas od sebe až půl roku vzdálených. Neměli jsme ani možnost zkoušet na DAMU, pokaždé jsme museli najít alternativní prostor. To ale časem vytvořilo sehraný tým, ve kterém se nám komfortně tvoří a pracuje.



## 11. Moskva-Dačnoje a Piják.



Na závěr své práce stručně uvedu ještě dvě ze svých představení, ***Piják palmového vína*** a ***Moskva-Dačnoje***, které vznikly v posledních rocích studia a ve kterých také došlo k práci se zvukem. *Piják palmového vína* je drobnější událostí, která se odehrávala u nás doma. Podíleli se na ní také Kateřina Bečková a Dalia Peterová. Představení je v podstatě inscenovaným popíjením diváků a performerů za účasti primitivních loutek a objektů. Bohužel akce proběhla jenom jednou, ale neztrácím naději dodělat *Pijáka* do plnohodnotné inscenace. *Moskva-Dačnoje* také vznikla pro domácí uvedení, ale stala se plnohodnotným představením. Pokaždé jsem pracovala s textem - u *Pijáka* s textem povídky Amose Tutuoly "Piják palmového vína". V *Moskvě* se svými texty, ve kterých vyprávím o domě, kde jsem kdysi bydlela. Hledala jsem alternativní způsoby sdílení než verbální, ale nakonec jsem se rozhodla pracovat s nahrávkou.

V *Pijákovi* šlo o velmi autentický styl textů Amose Tutuoly, přála jsem se, aby byl slyšet. O děj moc nešlo, spíše o vytvoření bizarního kvasi-afrického prostředí, proto jsem se rozhodla pracovat s nalezenými objekty, primitivními loutkami a všelijakým odpadem - dohromady to vytvářelo atmosféru blešáku. Rituál čepování z palmy a pak rozlévání hercům, se prováděl pomocí břichaté loutky *Pijáka*, která byla vyrobená z flašky (inspirované africkými bottle-puppets). Pokaždé, když se do ní čepovalo nebo když *Piják* rozléval divákům, sundal si hlavu, a pak ji stylizovaným pohybem zase nasadil. Tuhle opakující se akci doprovázelo vyprávění *Kokosa*, do kterého byl umístěn malý repráček. Na začátku performance proběhlo rituální umístění *Kokosu* do skleničky, zapalovali jsme mu cigaretu a jakmile cigareta začala kouřit, *Kokos* začal vyprávět hlubokým hlasem. Repráček vytvářel fyzické kolébání, které způsobilo efekt, jako kdyby *Kokos* potahoval z cigarety. Najednou jsme měli animovaný kouř a z nehybného objektu vznikla postava.

Bohužel síla repráčku nebyla dostačující a hodně textu se nám uniklo.



V *Moskvě-Dačnoje* jsem použila podobný princip - umístila jsem zdroj zvuku do kusu scénografie, ale tentokrát to mělo i jiné důvody. Na začátku dávám na špalek dřevěné rádio, které celé představení vypráví mým hlasem o domě a jeho obyvatelích. Zní odtamtud i další zvuky, zlomky hudby a rádiový šum, který odděluje jeden příběh od druhého. Silnější interference jsem použila ve scéně, kdy se objevují sršni. Rádio jsme měli v kuchyni v domě, o kterém vyprávím. Takže je to objekt, který se mi spojoval s naším domem, a texty, které se z něho ozývají, zněly jako z minulosti.



Použití nahrávky vyřešilo i hodně dalších problémů - nemusím se starat o autenticitu vyprávění, když představení reprízuji, jednoduše jde představení přeložit do jakéhokoliv jazyka (nedávno jsem vytvořila anglickou verzi) a vlastně celou inscenaci jen manipuluju s loutkami a nemusím nic hrát. K oběma inscenacím mi hudbu vytvořila Frieda Gawenda. Popsala jsem jí situace a naznačila, co se bude dít. Její hudba mi pomohla vymyslet mnoho loutkové akce. Zase jsme pracovaly distančně, něco jsem jí ukazovala přes Zoom. Frieda vytvořila takovou směs z nedokonalých melodií, všelijakých ruchů, hluků a zvukových poznámek (audionotes), které nahrává všude.



## 12. Závěr

Ve své práci jsem se pokusila nahlédnout na rozmanité formy propojení výtvarna a zvuku v loutkovém a objektovém divadle a oblastech k němu se vztahujícím. Jelikož jsem nenašla studie, které se přímo tohoto tématu týkají, obrátila jsem se rovnou k výtvorům, které mě inspirují, a věnovala jsem se u toho průběžně vznikajícím otázkám. Pokaždé jsem se snažila dílo popsat, zjistit, jak se pracovalo se zvukovou a vizuální složkou, jaký efekt to vytvářelo pro diváka. Například zvuk u divadla AKHE se zásadně podílí na vytváření prostoru, z nazvučených objektů Laurenta Bigote vzniká hudební kompozice a práce s nahrávkou Ilji Epelbauma u představení *Apokalypsa* nabízí divákovi nové asociační dimenze. U Petra Nikla jsem pozorovala schopnost vůbec nerozlišovat výtvarný a akustický svět, ale přemýšlet v jediném audiovizuálním modu. Tak vznikají díla, kde se světlo, zvuk a obrazy přelévají navzájem jako v kaleidoskopu.

Obrátila jsem se k tradici loutkové opery a dozvěděla se, jakou má bohatou minulost. Zaujaly mě operní experimenty dvacátého století, když nové žánry hudby inspirovaly výtvarníky zase se obrátit k loutkám. Nejvíc na mě působila spolupráce Erica Satieho s Alexandrem Calderem na “symfonickém dramatu” Sokrates.

Degradace hudby, ničení zvuku, ke kterému dochází u množství děl, mě pobídlo obrátit svou pozornost k fenoménu hluku a problému rozhraničení zvuku a hluku. Najednou jsem se dotkla tématu, které zasahuje skoro do všech uměleckých oblastí, včetně divadla objektů, sound artu a také umění art-brut, o které se delší dobu se zajímám.

Sound art jako disciplína, ve které je zvuk hlavním médiem, nabízí výtvarně přistupovat k práci spolu se zvukem, vnímat ho jako hmotu. Přes zvuk lze také jinak pracovat s prostorem.

Občas se zvuk, který objekty vytváří, stává pokynem k jejich animaci nebo ji dokonce nahrazuje, například v *Bestiariu* Mauricio Kagela nebo *D'un instable* Laurenta Bigote.

Hudební stroje Claudine Brachem působí nejen vizuálně a akusticky, ale vyžadují od performerů jiný fyzický projev, spolu s nimi vytváří jediný bio-zvuko-objekt.

Většina tvůrců, které jsem zmiňovala, se nechtějí omezovat na jeden obor. Kromě loutkových inscenací uspořádávají inscenované koncerty, hudebníci pracují s objekty.

Široké užití mají zvukové skulptury a vlastnoručně vyrobené hudebně-výtvarné stroje a tak dál.

Práce na bakalářské práci mi zase ukázala, jak fiktivní je rozhraničení uměleckých oborů, jak silně se druhy umění navzájem ovlivňují a jak se událost, která se uskutečnila (formálně) na poli hudebním, ozývá v tvorbě generací divadelníků.

Je mi smutno, když vidím, jak často loutkové divadlo sklouzává k recyklaci tradičních a kvazi-tradičních a forem místo toho, aby čerpalo postupy práce a témata z jiných oborů. Jak tím omezuje pole svého působení. Během práce na bakalářské práci jsem měla možnost shlédnout spousta děl, které k tomu přistupují naopak s plnou svobodou a tím jsem byla nejvíc obohacena. Bohužel na mnohé z nich, mezi kterými jsou i studentské věci a práce nedávných absolventů DAMU, už nezbylo místo. Tak bych chtěla alespoň zmínit *Cestu. Pole. Jezero* Terezy Magnan, *Pět knih* Venduly Tomšů, tvorbu skupiny Pyl, *Karkulku* skupiny R405, veškerou tvorbu Handa Gote a rané inscenace Buchet a Loutek.

S nadšením neofyta jsem vstoupila do terénu, který, jak jsem se brzy dozvěděla, je nekonečný. Přibližování se tématu osvětlovalo další a další související oblasti: koncepce hluku, ekologie zvuku jiných živočišných prostředí, zvukové mapy (sound maps), hlukové orchestry, vytváření experimentálních hudebních nástrojů (custom-made instruments) a další, které si nechávám do budoucna.

Během práce na bakalářské práci se mi čím dál víc zdálo přirozené uvažovat naráz o zvuku a vizuálu, jak v kolektivní tvorbě, tak individuální. Ale pro toto vnímání je myslím třeba stále víc dbát o svou akustickou pozornost.

## 14. Seznam použitých pramenů a literatury

ADÁMEK, JIŘÍ. *Théâtre musical*. 1. vyd. Praha: AMU v Praze, 2010. ISBN: 978-80-7331-191-9

BELL, JOHN. *Loutky a opera*. LOUTKÁŘ č.3, 2016

CARTER, STEPHEN. *Haydn a marionety knížete esterházyho*. LOUTKÁŘ č.3, 2016

ECO, UMBERTO. *Otevřené dílo: forma a neurčenost v současných poetikách*. 1.vyd. ARGO, 2015 ISBN 978-80-257-1158-3

GOEBBELS, HEINER. *Protí Gesamtkunstwerku*. 1. vyd. Praha: AMU v Praze, 2021. ISBN: 9788073315337

HEGARTY, PAUL. *Noice / music: a history*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2007

HRAB, ONDŘEJ. *Radikální loutkař Peter Schumann*. LOUTKÁŘ č.4, 2017

JIŘIČKA, LUKÁŠ. *Dobyvatelé akustických scén: od radioartu k hudebnímu divadlu : Goebbels, Neuwirth, Ammer, Oehring / 1. vyd. Praha: NAMU, 2015. ISBN: 978-80-7331-375-3*

JURKOWSKI, HENRYK. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997.

KAHN, DOUGLAS. *Earth Sound Earth Signal*. Berkeley : University of California Press, 2013.

KUS, PETER. *Sound animation, or on the singing stone*. MASKA JOURNAL. The Theatre Of Animated Forms. Lutka 59, 2016, ISSN 1318-0509

LEŠKA, RUDA. *Buchty a opera*, LOUTKÁŘ č.3, 2019

LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, KATEŘINA. *Auditivní komponenty v loutkovém divadle*. Disertační práce, AMU v Praze, KALD, 2009.

LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, KATEŘINA. *Loutkové divadlo mám velmi rád*. Rozhovor s Jiří Nekvasilem. LOUTKÁŘ č.3, 2016

LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, KATEŘINA. *Prolínání loutek a hudebního divadla*. LOUTKÁŘ č.3, 2016

LEŠKOVÁ-DOLENSKÁ, KATEŘINA. *Setkání se Schumannem byla velká škola*. LOUTKÁŘ č.4, 2017

LOHMAN STRAUBOVÁ, NANCY. *Americké operní inscenace s loutkami*. LOUTKÁŘ č.3, 2016

MALIKOVÁ, NINA. *Buchty versus tradice*. LOUTKÁŘ č.3, 2016

PUCK (francouzský časopis). *La marionnette et les autres arts. L'opéra des marionnettes*. Éditions de l'institut international de la marionnette. Éditions l'entretemps. No.16, 2009

ŠALDOVÁ, LENKA. *Bratři Formani a opera*. LOUTKÁŘ č.3, 2016

SCENOGRAFIE. Divadelní ústav Praha. č 45.

SOLCE, MATIJA. *Loutky a hudba*. Disertační práce, AMU v Praze, KALD, 2015.

VEVERKOVÁ, LENKA. *V hudbě už je slyšet, co se má stát na scéně*. Rozhovor s Matějem Formanem. LOUTKÁŘ č.3, 2016

VONDRAKOVÁ, ADELA. *Je to nádherné, je to krásné*. Rozhovor s Markem Bečkou. LOUTKÁŘ č.3, 2016

VYŠOHLÍDOVÁ, JANA. *Hudba je služebná záležitost*. Rozhovor s Jiří Vyšohlídem. LOUTKÁŘ č.3, 2016

ГОДЕР, ДИНА. *Художники, визионеры, циркачи: очерки визуального театра*. Москва: Новое литературное обозрение, 2012. ISBN 978-5-86793-993-9

## **Elektronické zdroje**

A SINGING COMET. European space agency <https://soundcloud.com/esa/a-singing-comet>

CLAUDINE BRAHEM <http://le-guide-de-la-percussion.com/instruments/categorie/49-instruments-combines/instrument/184-machines-musicales-de-claudine-brahem>

LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, KATEŘINA: *PETR NIKL (1960)* [Loutkář online \(loutkar.eu\)](http://loutkar.eu)

MACHÁČEK, MARTIN: *MEHEDAHA, GANGA MEZI PRAHOU A GOTTWALDOVEM* [Loutkář online \(loutkar.eu\)](http://loutkar.eu)

Nahrávky a ruchostroje Veroniky Svobodové získaly hlavní cenu soutěže Palma Ars Acustica <https://vltava.rozhlas.cz/nahravky-a-ruchostroje-veroniky-svobodove-ziskaly-hlavni-cenu-souteze-palma-ars-8219283>

Представění v Divadle Archa vypustí vlky ze srdce Adolfa Wölfliho

[https://www.irozhlas.cz/kultura\\_divadlo/predstaveni-v-divadle-archa-vypusti-vlky-ze-srdce-adolfa-wolfliho\\_201204012121\\_mdvorakova](https://www.irozhlas.cz/kultura_divadlo/predstaveni-v-divadle-archa-vypusti-vlky-ze-srdce-adolfa-wolfliho_201204012121_mdvorakova)

Rozhovor Michaele Vogela s Lucii Koločovou pro divadlo.cz

<https://www.divadlo.cz/?clanky=lucie-kolouchova-byt-vern-yhmote-a-sam-sobe>

RUSSOLO, LUIGI. *The art of Noise*. Futurist manifesto. 1913.

[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjw kf2Cxdr5AhVvXvEDHfzPAVIQFnoECCEQAQ&url=https%3A%2F%2Fmonoskop.org%2Fimages%2F0%2F09%2FRussolo Luigi The Art of Noises.pdf&usq=AOvVaw3iwNv5vbkhGPN-CFCNUdNz](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjw kf2Cxdr5AhVvXvEDHfzPAVIQFnoECCEQAQ&url=https%3A%2F%2Fmonoskop.org%2Fimages%2F0%2F09%2FRussolo%20Luigi%20The%20Art%20of%20Noises.pdf&usq=AOvVaw3iwNv5vbkhGPN-CFCNUdNz)

ЛАСКИН, БОРИС. 1932. Большевики записывают поезд | Смена (smena-online.ru)

Петр Айду и Григорий Кротенко. *Чем музыка отличается от шума*. Из курса «Как слушать классическую музыку». (32) Чем музыка отличается от шума. Из курса «Как слушать классическую музыку» - YouTube

Разговор с Максимом Исаевым. (32) Максим Исаев: театр «АХЕ» 30 лет, Борис Понизовский, свобода, андеграунд, смыслы #memorandum - YouTube

Сергей Хачатуров. Рецензия на звуковые ландшафты

Рецензия на «Звуковые ландшафты» • Театр «Школа драматического искусства» (sdart.ru)

Симфония Гудков <http://togdazine.ru/project/gudki/>

Скоренко Тим Необычные механизмы для озвучки пьес и кинофильмов (techinsider.ru)