

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Alternativní a loutková tvorba a její teorie

DISERTAČNÍ PRÁCE

HEREC V RUKOU ZVUKU

Jan Čtvrtník

Vedoucí práce: MgA. Vladimír Novák, Ph.D.

doc. MgA. Vratislav Šrámek

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: Ph.D.

Praha, 2023

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATER FACULTY

Dramatic Arts

Alternative and Puppet Theatre and Theory

DOCTORAL THESIS

AN ACTOR IN THE HANDS OF SOUND

Jan Čtvrtník

Thesis Supervisor: MgA. Vladimír Novák, Ph.D.

doc. MgA. Vratislav Šrámek

Thesis Opponent:

Date of review:

Alloted academic title: Ph.D.

Prague, 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem disertační práci na téma

Herec v rukou zvuku

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

Praha, dne

Jan Čtvrtník

Upozornění

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

Poděkování

Děkuji vedoucím své práce, Vladimíru Novákovi a Vratislavu Šrámkovi, za naslouchání a cenné rady v průběhu celého studia a psaní této práce. Dále děkuji za podporu a směřování v důležitých rozhodnutích mého výzkumu profesoru Miloslavu Klímovi. Všem těmto děkuji především za otázky, které mi kladli a motivovali mě k hledání jejich odpovědí.

Děkuji především své ženě Zuzaně za velkou podporu, pochopení a prostor, který mi dala pro moji tvorbu a za pomoc při samotném psaní této práce.

Abstrakt

Ve své disertaci se věnuji problematice zvukového komponentu ve scénickém díle/projektu se zaměřením na práci herce/performera, a to především v divadle ve specifických skupinách s lidmi s mentálním postižením. Na základě analýzy a reflexe vlastní umělecké tvorby hledám možnosti práce se zvukem v různých, často velmi specifických podmínkách, ať jde o performance, instalaci či inscenaci. Tyto možnosti práce se zvukem se snažím dále stavět do širšího kontextu divadelní tvorby a hledat zobecnění či metodické postupy a poznatky.

V první (teoretické) části se zabývám zvukem jako takovým a stavím vedle sebe pohled na něj optikou různých vědních oborů (fyzikální akustika, psychoakustika, hudební psychologie, zvuková studia atd.) a dále vymezuji pojmy jako sound design, zvuková dramaturgie či herec ve specifických skupinách. V této části tvořím teoretický základ pro analýzu svých uměleckých projektů.

Další (praktickou) částí je analýza několika projektů zaměřených na využití tří odlišných technologií v divadelních projektech, kterými jsou sluchátka, binaurální nahrávky a interaktivní multimedialní systémy.

Třetí částí je případová studie divadelní tvorby v Neratově v Orlických horách zaměřená na zvukovou a hudební tvorbu v divadelní práci s lidmi s mentálním postižením, podrobně reflektující šest projektů, které proběhly v letech 2017 - 2022.

Abstract

In my dissertation I am debating the issues of the sonic element in a scenic performance with a focus on the work of the actor/performer, especially in special needs groups theatre. On the basis of analysis and reflection of my own work I search for possible ways of utilising sound in different, often very specific conditions, whether those are performance, installation or staging. I then attempt to anchor these diverse methods of work into a broader context of theatre work and search for generalisations, methodological procedures and other useful types of knowledge.

In the first (theoretical) section I dissect sound itself and look upon it through the eyes of different scientific fields (acoustics, psychoacoustics, musical psychology, sound studies etc.) from which I discern concepts such as: sound design, audio dramaturgy or actor in special needs groups. This section serves as a theoretical basis for the analysis of my own projects.

The second section is the analysis of a multitude of my own theatre projects which focused on the use of three different audio technologies. Those being: ear/head-phones, binaural recordings and interactive multimedia systems.

The third and last section is a case study of theatrical work in Neratov, Orlické Hory which focused on audio and music production while working with people with mental disabilities, reflecting on six projects that took place between the years 2017 and 2022.

Obsah

1	Úvod	11
1.1	Cíle výzkumu	11
1.2	Herectví a zvuk	12
1.3	Hledání sebe sama	14
2	Fenomén zvuk	17
2.1	Akustika	17
2.2	Fyziologická akustika	20
2.3	Psychoakustika	23
2.4	Hudební psychologie	24
2.5	Zvuková studia.....	25
2.6	Estetizace a stylizace zvuku	27
2.7	Současnost a zvuk - inspirační zdroje reflektovaných projektů.....	29
2.7.1	Literatura.....	29
2.7.2	Sluchátka a divadlo.....	30
2.7.3	Moderní technologie.....	31
2.8	Fenomén zvuk a tato práce	32
3	Zvuk jako nástroj herce	34
3.1	Zvuková dramaturgie a sound design	34
3.2	Zvuk z pohledu herce	42
3.3	Herec ve specifických skupinách	45
4	Zvuk – herec – technologie	48
4.1	Co je to živě?	49
4.2	Sluchátka v divadle/performance/instalaci.....	50
4.2.1	Charakteristika sluchátek	51
4.2.2	Možnosti využití sluchátek.....	53
4.2.3	Specifický přístup k auditivnímu komponentu v projektu PopUpShow	53
4.2.4	Krádež reálného auditivního prostředí.....	55
4.2.5	Zvuková dramaturgie PopUpShow	56
4.2.6	Silent disco jako cesta k postmoderní performance	58
4.2.7	Stojím před diváky a zvučím.....	59
4.2.8	Vybraná technická řešení bezdrátových systémů	60
4.3	Binaurální nahrávky.....	64
4.3.1	Binaurální slyšení, nahrávání, mikrofon... ..	64
4.3.2	Binaurální technologie a její využití v divadle, aneb nasadte si sluchátka, začneme ...	67
4.3.3	Od instalace.....	68
4.3.4	Obraz a zvuk – Sweet Sixteen.....	69
4.3.5	Prostor, objekt a zvuk – Maringotka Malého divadla.....	76

4.3.6	Loutka – socha – binaurální zvuk	80
4.3.7	Binaurální zvuk jako výzva pro nové tvary	84
4.4	Tělo, zvuk, světlo – interaktivní možnosti komponentů.....	84
4.4.1	Definice a historický kontext	85
4.4.2	Princip interaktivních systémů	87
4.4.3	Jazyk komunikace – jak říct zvuku, co od něj chceme	88
4.4.4	Výzkum interakce	92
4.4.5	Umělecký obraz díla a technologie	94
4.4.6	Možnosti interakce – poznatky z projektu Tanzometr	96
4.4.7	Do rukou herce.....	99
5	Zvuk a specifické skupiny	101
5.1	Projekt v Neratově	102
5.2	2011 – 2016 zvukově.....	103
5.3	Zvuková tvorba z pohledu hudební psychologie – 2017	104
5.3.1	Koncepce	105
5.3.2	Komplikované zkoušení a nová skupina	106
5.3.3	Eva	107
5.3.4	Jirka	109
5.3.5	Pavčina	110
5.3.6	Poslední koncert kapely Mentallica	110
5.3.7	Shrnutí roku 2017.....	111
5.4	Od emoce k osobní výpovědi - 2018	112
5.4.1	Promítání.....	112
5.4.2	Zkusme si všechno - workshop.....	113
5.4.3	Rozdělení do týmů a krok do neznáma	114
5.4.4	Eva	114
5.4.5	Květa	116
5.4.6	David	117
5.4.7	Závěrečná prezentace a výsledky dalších skupin	118
5.4.8	Proč je důležitý experiment - cesty k budoucí tvorbě	119
5.5	Hudební dramaturgie jako nástroj divadelní tvorby ve specifických skupinách - 2019	120
5.5.1	Waveform - Neratov 2019.....	120
5.5.2	Hudební tvorba ve specifické skupině v kontextu hudební psychologie.....	121
5.5.3	Konvence a hudební tvorba ve specifickém divadle	123
5.5.4	DIY hudební nástroje a specifické divadlo	125
5.5.5	Závěrem k roku 2019.....	127
5.6	Dramaturgie hudební složky ve specifickém divadle - možnosti při procesu tvorby –	

5.6.1	Dramaturgie zvukové složky ve specifickém divadle - úvod do přemýšlení o problematice	128
5.6.2	Neratovská skupina a její specifika v roce 2020	129
5.6.3	Zapojení zvuku do zkoušení inscenace.....	130
5.6.4	Zvuk jako.....	131
5.6.5	Závěrem k roku 2020.....	134
5.7	Zvuk jako nástroj pro hledání tématu - 2021	135
5.7.1	Jednoduchý příběh vs. ponor do neznáma	135
5.7.2	Východiska a inspirace projektu.....	136
5.7.3	Médium, struktura, materiál	137
5.7.4	Hledání materiálu.....	139
5.7.5	Komponenty a další práce.....	142
5.7.6	Závěrem k roku 2021.....	143
5.8	Zvuk jako pohled do vnitřní krajiny člověka - 2022	144
5.8.1	Materiál - od akustické ekologie ke Kauflandu	144
5.8.2	Fixace – opakování je matka moudrosti a nacvičování zabíjí divadlo	146
5.8.3	Pan Robert – přesnost zadání	147
5.8.4	Zvuk – záměr či náhoda, improvizace, schéma, DIY	148
5.8.5	David – zkrotit a neudusit	150
5.8.6	Kompozice materiálu	152
5.8.7	Hudba je impuls.....	153
5.8.8	Experiment a bezpečné prostředí	153
5.8.9	Závěrem	154
5.9	Hledání cest budoucích	155
6	Závěr.....	156
7	Přílohy	158

1 ÚVOD

1.1 Cíle výzkumu

Disertační práce *Herec v rukou zvuku* je snahou zachytit rozličné možnosti herecké tvorby s akcentem na zvukový komponent scénického díla. Jde o výzkum poměrně vyhraněných nebo krajních přístupů ke zvuku. Tradiční postavení herce se často ztrácí a přesouvá se do oblasti sound designu, hudební či zvukové kompozice, zvukové dramaturgie, zvukových technologií, a všechny tyto obory se stávají součástí herecké tvorby. Nemá smysl snažit se tedy formulovat nebo dokonce pojmout téma práce herce se zvukem jako celek, jako metodiku nebo snad dokonce hereckou metodu, je to téma příliš obsáhlé a mnohvrstevnaté. Zvuk se může stát rozšířením výrazových možností herce, opracovávaným materiálem, objektem, v krajním případě také hercovým výlučným vyjadřovacím prostředkem.

Ve svém výzkumu se zabývám reflexí a analýzou vlastních uměleckých projektů či projektů, na kterých jsem spolupracoval jako tvůrce zvukového komponentu či herec/performer během svého doktorského studia, tedy v letech 2017 - 2022. Ve svém výzkumu jsem se odklonil od analyzování projektů využívajících práci herce se zvukem v konvenčním, obecně známém, či ověřeném rámci (př. herec v loutkovém divadle, který je zároveň hudebníkem) a zaměřil se na projekty, které nabízejí poměrně vyhraněný či netradiční vztah hereckého a zvukového komponentu scénického díla. Dvěma stěžejními oblastmi je pro mě zaprvé **využívání zvukových technologií a jejich dramaturgických možností** a zadruhé **hudební a zvuková tvorba v divadelní tvorbě ve specifických skupinách**, konkrétně s lidmi s mentálním postižením. Přestože jde o dvě odlišné oblasti, mají společné jmenovatele, a těmi jsou: herec, zvuk, neprobádanost v českém divadelním kontextu, osobní fascinace těmito tématy a otevřené možnosti hledání nových cest.

Tato disertační práce se skládá ze dvou částí. Z teoretické části čítající pohled na fenomén zvuku a různé obory a přístupy k němu, pohled na zvukovou a hudební dramaturgii, možnosti využití zvuku z perspektivy herce a pohled na herectví a herce ve specifických skupinách. V této části se snažím vytvořit kontext pro pochopení mého výzkumu, je také výběrem rozličných oborů, které se v rámci

mého výzkumu ukázaly jako důležité pro přemýšlení o zvuku a výzkum samotný. Úlohou této části tedy není vytvoření jasného rámce, ke kterému je možné se metodicky vztahovat při analýze a reflexi projektů, ale vytvoření kontextu, prostoru a pravidel hry a vytyčení pojmů důležitých pro pochopení výsledků mého bádání.

Praktická část práce je složena z několika kapitol reflektujících práci herce s technologií a zvukem, jejíž součástí je analýza několika autorských projektů. Další součástí praktické části je případová studie projektů v Neratově v Orlických horách, zaměřená na práci herce se zvukem ve specifických skupinách.

1.2 Herectví a zvuk

Při psaní prvních řádků této práce, stejně tak jako při psaní jiných statí během svého doktorského studia, se znovu a znovu dostávám do stavu velké nejistoty a zároveň rozjitření nad úkolem zaplnit strany smysluplným textem založeným na **praktickém experimentálním výzkumu** divadelní tvorby. Vždy hledám výchozí bod, perspektivu, formuluji své osobní paradigma. Na divadlo nahlížím jako herce. Hledám možnosti být hercem manipulovaným zvukem, hercem animujícím zvuk, hercem majícím jako výrazový prostředek pouze zvuk (je-li to vůbec možné bez těla, prostoru, času), hercem tvořícím instalaci atd. Zajímají mě možnosti **bytí** herce, performerera, objektu, loutky, hmoty, světla na jevišti ve vztahu ke zvukovému komponentu. Přesto v mém výzkumu není zásadní **definice** slova *herce* nebo *performer* nebo *animátor*. Pokud píšete o herci, nejde o herectví, tak jak o něm píše Declan Donnellan ve své knize *Herec a jeho cíl*: „Když se dítě narodí, neočekává jenom „matku“ a „jazyk“, rodí se také s předtuchou „hraní“; je geneticky připraveno napodobovat typy chování, jichž se stane svědkem. (...) Herectví je reflex, mechanismus sloužící rozvoji a přežití. Tento primitivní instinkt přehrávat činnost je základem toho, o čem se v této knize mluví jako o „herectví“.“¹ Pokud píšete ve své práci o herci, vnímám jej spíše v širším úhlu pohledu. Velmi blízký je mi pohled divadelní antropologie a Vladimíra Mikeše: „Ve všech úvahách o herectví od počátku století se stále vrací otázka přítomnosti. Onoho tady a nyní. Být uchvácen a uchvátit, zažehnout jiskrou své přítomnosti

¹ DONNELLAN, Declan. *Herec a jeho cíl*. 1. vyd. Praha: Brkola, 2007, s. 12-13.

přítomnost druhých...". Tento text je z kapitoly *Herectví jako zamýšlení o smyslu současnosti* z knihy *Proč hrát*. Mikeš v této kapitole formuluje, jakým způsobem přemýšleli a tvořili Stanislavský, Mejerchold, Grotowski, Brook, Kantor a zamýšlí se nad cestou herectví v konzumní společnosti. „*Proto v ohroženém světě může jedno herectví člověka osvobodovat, a jiné ujařmovat, nabízí-li se jako jakási duševní prostituce.*“ A dále: „*Myslet tělem znamená v herectví vkročit na půdu antropologie, zvláště v době, kdy lidské vztahy v náboženství, ve státě se staly něčím mechanickým a neživotným a kdy samo hraní aspiruje na kostýmované „bavičství“.*“² Pokud tedy píšete o herci, nevymezují se pojmy performer, animátor či manipulátor. Domnívám se, že výsledky mého výzkumu je možné aplikovat na rozličné scénické či performativní tvary.

Ve své práci přemýšlím často o herci *animujícím* zvuk nebo zvukem, či herci *demonstrujícím*³ zvuk. Nina Malíková píše: „*Animace zvuku a světla, prostoru, ale i publika nás v současném divadelním světě dostává do nové dimenze, se kterou se budeme muset popasovat – a to nejen jako diváci, ale co nejdříve také jako teoretici.*“⁴

Přestože přemýšlím o zvuku jako o materii, se kterou může právě **herec** pracovat, zkoumat ji, demonstrovat, není herec v mém přemýšlení vždy středobodem. V některých kapitolách se nebudu samotnému herectví věnovat vůbec. Mé zkoumání se však vždy dostředivě vrací ke zvuku. I proto moje práce doznala změny názvu z původního *Zvuk v rukou herce* na *Herec v rukou zvuku*.

Tato práce může být užitečným textem a snad i průvodcem pro herce, performery nebo další tvůrce, kteří se chtějí zabývat možnostmi využití zvuku v herecké tvorbě, a to zejména možnostmi **využívání technologií** a **využívání zvuku při divadelní tvorbě ve specifických skupinách**.

² MIKEŠ, Vladimír. *Proč hrát: k divadelní antropologii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelství AMU, 2017, s. 33, 39.

³ LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, Kateřina. Trojí způsob animace. In KLÍMA, Miloslav, DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelství AMU, 2019. Kapitola 2, s. 51nn.

⁴ MALÍKOVÁ, Nina. Animace zvuku, světla a prostoru. In KLÍMA, Miloslav, DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelství AMU, 2019. Kapitola 3, s. 86.

1.3 Hledání sebe sama

Mohlo by se zdát, že **umělecký výzkum** je uznaným oborem, přesto je stále oblastí hledající si svoje pevné místo, a to nejen v České republice, ale po celém světě. Důkazem toho může být například dokument *Vienna Declaration on Artistic Research* určený pro politiky a zřizovatele uměleckých vysokých škol, který ukazuje výzkum jako nepostradatelnou součást vysokoškolského uměleckého vzdělání. Nechci se pouštět do úvah o uměleckém výzkumu obecně. Sám jsem však pocítil potřebu si formulovat, co pro mě *umělecký výzkum* vůbec je a na jaké výsledky mého bádání se zaměřit, jak výzkum vést a kam ho směřovat. Marcel Kraus píše ve svém článku týkajícím se programu ÉTA⁵: „*Odlíšnost uměleckého výzkumu od hlavního výzkumného diskurzu tkví zejména v tom, že uznává umělecké metody a subjektivitu jako relevantní a rovnocennou součást výzkumu a umělecké dílo jako jeho výstup.*“⁶ Dále v článku zmiňuje tři perspektivy spojené s výzkumem a uměním, které formuloval Herg Bordorff. Následující odstavec si dovoluji citovat ze zmíněného článku.

- a. **výzkum umění:** představuje takové projekty, kdy je umění předmětem interpretativního či reflexivního výzkumu, jehož aktéři jsou odděleni od umělecké praxe a jehož cílem je vyvození teoretických závěrů o umění (např. výsledky kritického bádání v oblasti dějin umění, hudební vědy, divadelní vědy, literatury, mediálních studií apod.) = teorie o umění;
- b. **výzkum pro umění:** představuje takové projekty, kdy umění není předmětem výzkumu, nýbrž jeho cílem, což znamená, že výstupy takového výzkumu směřují k využití v umělecké praxi (např. nové umělecké metody, pohybově responzivní software, světelný design, materiály a výtvarné hmoty, slitiny kovu pro skulptury, digitální hudební nástroje apod.) = aplikace v umění;
- c. **výzkum skrze umění:** představuje takové projekty, které slučují umělecké a výzkumné metody v jeden celek. Jeho aktéři jsou zároveň umělci i výzkumníky. Cílem takového výzkumu je získání nových poznatků na základě citlivé, vnímavé, sebereflexivní a kritické analýzy realizované

⁵ ÉTA je program Ministerstva průmyslu a obchodu. Je spravován Technologickou agenturou České republiky (TAČR).

⁶ KRAUS, Marcel. Umění jako součást výzkumu a inovací aneb mohl by mít Rudolf II. z programu ÉTA radost?. *Vědavyzkum.cz* [online]. Poslední aktualizace 5. 3. 2018, [cit. 01. 07. 2022]. Dostupné z <<https://vedavyzkum.cz/z-domova/technologicka-agentura-cr/umeni-jako-soucast-vyzkumu-a-inovaci-aneb-mohl-by-mit-rudolf-ii-z-programu-eta-radost>>

umělkyní či umělcem během jejich tvůrčích aktivit (nové znalosti jsou doprovázeny dalšími výstupy výzkumu jako např. uměleckým dílem, artefaktem a dalšími výrazovými formami) = reflexe umělecké akce.

Tento pohled na problematiku uměleckého výzkumu se mi stal dobrým vodítkem. Hlavním směrem mého výzkumu je jednoznačně *výzkum skrze umění*, moje práce je reflexí a analýzou mnou tvořených uměleckých projektů. Do značné míry však v dlouhodobějším měřítku pracuji s *aplikovaným výzkumem*, jelikož aplikuji dílčí poznatky svého výzkumu do dalších projektů, které posléze opět reflektuji. Zde jde zejména o tvorbu ve specifických skupinách. Výzkum technologií v mé práci je do jisté míry *výzkumem pro umění*, jelikož může být užitečný svými technickými poznatky pro široké využití v divadelních i jiných uměleckých projektech. *Výzkum skrze umění* tedy volně zasahuje do *výzkumu pro umění*.

„Jakýkoli byt' zdánlivě nejpřesnější popis úspěšné či uznávané cesty nemůže být návodem či poukazem k napodobování, musí zůstat v rovině inspirativního zdroje, výzvy k vlastnímu hledání, které jistěže může v mnohém naplno využívat různých poznatků, ale celek bude vždy individuální, samostatný, mluvíme-li o tvorbě, která objevuje, nikoli repetuje to, co je již dosažené.“⁷ Výsledky svého bádání se snažím formulovat vždy jako **informace, které je možné aplikovat v umělecké tvorbě**. Ne však v podobě metody nebo metodiky, ale v podobě poznatků, metodických postřehů či předběžných závěrů, které může čtenář aplikovat do své umělecké tvorby, mohou být inspirací nebo námětem pro další přemýšlení či bádání. Na divadlo jistě neexistuje návod, a ani sebelepší schopnost reflexe a uplatňování poznatků z ní vzešlých nemůže zaručit uměleckou kvalitu díla. S vědomím toho píši svoji práci.

„Tajemství tvoření mě zajímá – to, co se vynořuje z hloubi bytosti a řadí se do sledu znaků, buďsi tím znakem tón, čára, barva, slovo nebo hlas, gesto a krok. Naučit se „chodit a mluvit“ v kterémkoli z těchto systémů znaků je málo, žalostně málo a spíše na škodu věci. Odhalovat tajemství bytostné přítomnosti je důležité, životně důležité.“⁸

⁷ KLÍMA, Miloslav. *O dramaturgii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2016, s. 39.

⁸ MIKEŠ, Vladimír. *Proč hrát: k divadelní antropologii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2017, s. 15.

Umělecký výzkum se pro mě stal možností vlastního uměleckého rozvoje. Umění je pro mě možností hledání mého místa ve světě, možností hledání sebe sama. Reflexi a analýzu vlastní práce považuji za nedílnou složku současného umění.

2 FENOMÉN ZVUK

Ve svém doktorském výzkumu zvuku v herecké divadelní tvorbě jsem (především při reflexi své tvorby) narážel na potřebu teoretického vědomostního zázemí v oblasti vědních oborů zabývajících se zvukem. Přestože velká část mojí práce se zabývá především interakcí jednotlivých scénických komponentů a nezabývá se přímo níže uvedenými vědními obory, považuji je za důležitý teoretický základ týkající se zvuku samotného a zvuku v umění obecně. V následujících kapitolách, které koncipuji jako teoretickou část mojí práce, se pokusím provést čtenáře několika vědními obory zabývajících se zvukem, a to z různých úhlů. Představím obory a přístupy, které jsou zásadní pro samotné pochopení vlastností zvuku nebo pro mě byly inspirací při tvorbě a reflexi mých uměleckých projektů. Nejde primárně o obory věnující se divadlu, hudbě, či zvuku v umění. Jde o obory, které zkoumají a ohledávají fenomén zvuku z různých perspektiv. Propojení těchto oborů s přemýšlením o divadle a o herectví nám otevírá nové cesty a možnosti v divadelní tvorbě.

Pokud se chceme zabývat do hloubky interakcí zvuku s ostatními scénickými komponenty, je důležité zabývat se do hloubky zvukem jako takovým. Zároveň je však ve tvorbě podstatné přes opojení či zahlcení možnostmi práce se zvukem nezapomenout na důležitost **hledání vztahu zvuku s ostatními komponenty**, se svým okolím, se svým kontextem, s námi samotnými, se světem.

2.1 Akustika

„Zvukem je jen takové mechanické vlnění, které vnímáme sluchem. Spojení „slyšitelný zvuk“ je terminologicky chybný pleonasmus, protože každý zvuk je slyšitelný. Neexistuje neslyšitelný zvuk.“⁹

Co však zvuk, který není slyšitelný, jelikož vzniká jako představa zvuku? Můžeme říci zvuk **představovaný**. Takový zvuk, který je naprosto zásadní pro to, abychom si mohli vyvolat představu tónu, který zazpíváme, či skladatel nebo dirigent mohli v hlavě slyšet, představit si, zvuk orchestru při čtení partitury?

⁹ KAŇKA, Jan. Fyziologické vymezení zvuku. *Topinfo s.r.o* [online]. 2022, [cit. 02.07.2022]. ISSN 1801-4399. Dostupné z <<https://stavba.tzb-info.cz/akustika-staveb/214-fyziologicke-vymezeni-zvuku>>

To je spíše otázkou oboru jako psychoakustika či hudební psychologie. Jako teoretický základ je však akustika podstatná. Dále tedy:

„Zvuk je mechanické vlnění v látkovém prostředí, které je schopno vyvolat sluchový vjem. Zdrojem zvuku může být jakékoliv vibrující těleso, tj. hudební nástroje nebo hlasivky, ale také další objekty, jako například součásti strojů a zařízení, transformátory, motory a podobně.“¹⁰

Vlnění zvuku si můžeme představit jako vlnu, která prochází jednotlivými molekulami vzduchu a ty rozhýbává tam a zpět. **Kmitání** je vibrace pružného materiálu, která vyvolává zvukovou vlnu.

Mezi důležité vlastnosti zvuku patří jeho **frekvence**, výška tónu (uváděno v Hertzech – Hz) a dále pak jeho **dynamický rozsah**, tedy hlasitost (uváděno v jednotkách Decibel – dB) a dále také barva neboli **tvár časového průběhu** (resp. frekvenční spektrum). Rozdíl mezi *frekvencí x výškou, dynamikou x hlasitostí* apod. popisuje Václav Syrový jako rozdíl mezi *objektivními* a *subjektivními* vlastnostmi zvuku. Pro běžnou praxi herce si vystačíme se subjektivním pojmenováním vlastností zvuku (mluv více nahlas, zpívej výš, mluv měkce, atd...). Pokud však herec pracuje přímo se zvukem, pravděpodobně bude potřebovat znát i jeho objektivní vlastnosti, např. pro práci s elektronickými zařízeními, ať už jde o mixážní pult, sampler¹¹ nebo syntezátor¹². Při použití zařízení jako je např. modulární syntezátor¹³ je znalost fyzikálních vlastností zvuku velkou výhodou, někteří hráči by jistě řekli, že nutností.

¹⁰ PROCHÁZKA, Tomáš, ŠRÁMEK, Vratislav. *Úvod do problematiky práce se zvukem v divadelní praxi*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2020, s. 9.

¹¹ SAMPLER je „elektronický hudební nástroj pracující se vzorkováním, resp. digitalizací zvukového signálu. Reálný zvuk je zaznamenán v digitální podobě do paměti nástroje a potom v původní nebo upravené formě reprodukován...“ (SYROVÝ, Václav, GUŠTAR, Milan. *Malý slovník základních pojmů z hudební akustiky a hudební elektroniky*. 3. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2016, s. 109.

¹² „Syntezátor – syntetizér, syntetizátor, elektronický nástroj blíže nespécifikovaných zvukových vlastností (na rozdíl např. od elektrických varhan) pracující na principu řízené zvukové syntézy.“ (Tamtéž, s. 113)

¹³ „Modulární syntezátor – syntezátor s jednotlivými obvody v podobě stavebnicových modulů, které se propojují do různých funkčních sestav...“ (Tamtéž, s. 97)



Zvuk [2_1_01](#) - Generovaný zvuk 20Hz – 20 000Hz¹⁴

Další důležitou vlastností zvuku je jeho rychlost, která se liší podle látky, ve které se šíří. Pro běžnou praxi je nejdůležitější rychlost zvuku ve vzduchu, která je cca 340 m/s (s malými výkyvy dle změny jeho teploty). Při používání více reproduktorů, ať už jde o multikanálové využití nebo o využívání reproduktorů umístěných v různých místech prostoru (i když reprodukcují stejnou zvukovou stopu), na portálech, v zadní části jeviště, o používání kontra reproduktorů v portálech (tedy reproduktorů natočených do jeviště), front fill (reproduktory pokrývající první řady) nebo side fill (pokrývající strany hlediště) reproduktorů, se nevyhneme potřebě zpoždění zvuku jednotlivých reproduktorů tak, aby zvukové vlny dorazily k uchu posluchače z různých zdrojů ve stejnou dobu.

Příklad: Pokud je reproduktor A vzdálený od posluchače 10 m a reproduktor B 50 m, a je-li membrána obou reproduktorů rozkmitána ve stejnou dobu, dorazí zvuk z reproduktoru B k uchu posluchače o cca 116 ms později. Dejme tomu, že zvukem je úder do blány bubnu. V tomto případě bude zvuk vnímaný posluchačem jako 2 zvuky znějící těsně za sebou, případně vníman s pocitem efektu echo - ozvěny. Je-li tento jev nežádoucí, je potřeba zpozdít reproduktor A o 116 ms. Výsledkem bude subjektivní pocit jednoho úderu do bubnu.

S tímto principem bylo dříve pracováno převážně v sofistikovaných zvukových procesorech a zesilovačích, v dnešní době však dokážeme se zpožděním

¹⁴ Všechny audio materiály je možné najít na přiloženém flashdisku nebo na online úložišti:

<https://drive.google.com/drive/folders/11FMLTvPfanCaXo7fy51fjwSku58vrhuO?usp=sharing> či zkrácený odkaz <https://tinyurl.com/38n2auth>

Název souboru je označený dle názvu kapitoly a je pod stejným názvem uložený na flash disku i online úložišti. Název souboru (př. [2_1_01](#)) je přímým odkazem na zvuk. Pro poslech online je také možné načíst QR kód.

reproduktorů pracovat s průměrným digitálním mixpultem nebo s běžným počítačem se zvukovou kartou a DAW softwarem¹⁵.



Zvuk [2_1_02](#) – Ukázky zpoždění zvuku 0 ms, 3 ms, 30 ms, 300 ms

Díky **technologím** můžeme i v divadle či performance přemýšlet např. o využívání **krajních možností zvukového frekvenčního spektra** a toho, kdy jde o práci se zvukem či už infrazvukem/ultrazvukem. Připevněním bezmembránového subwooferu¹⁶ k sedadlu diváka můžeme docílit efektu, který není slyšitelný, jeho zdrojem signálu jdoucího do subwooferu však může být nahraný zvuk, modulovaný snížením pod slyšitelnou úroveň lidského ucha, jehož reprodukce se stává zážitkem ne sluchovým, ale ryze fyzickým, kdy divák vnímá otřesy sedadla způsobené infrazvukem, vycházejícím ze subwooferu, který rozkmitává sedadlo. Co může znamenat takový efekt v divadelním představení, instalaci? Jaké možnosti nám nabízí? Může být více než jen „zvýrazňujícím efektem“ či „zvukařskou libůstkou“?

Ať už jde o jakoukoli práci se zvukem, **fyzikální akustika je naprostým základem** práce se zvukem a může být zároveň velkou inspirací pro práci s ním v umělecké tvorbě.

2.2 Fyziologická akustika

Ve fyzikální akustice je poměrně snadné měřit jednotlivé vlastnosti zvuku a jeho šíření. Fyziologická akustika se zabývá především **sluchovým vjemem**, za který považuje odraz zvuku v našem vědomí. Zabývá se tedy vlastnostmi lidského sluchu, které nelze jednoduše vyjádřit stejnými veličinami jako vlastnosti zvuku

¹⁵ „DAW (Digital audio Workstation) – zařízení pro záznam a zpracování zvukového signálu. Jeho častou součástí je i MIDI sekvencer a editor. DAW může mít podobu specializovaného přístroje nebo počítačového programu. Díky možnosti rozšiřování funkcí pomocí modulů (plugin) mohou být současné programy DAW vybaveny možnostmi zvukové syntézy a sloužit jako prostředí pro práci s virtuálními nástroji.“ (*Tamtéž*, s. 74)

¹⁶ Reprodukční reprodukcující spodní frekvence zvukového pásma, již od nejnižší slyšitelné úrovně, cca 20 Hz. Běžně cca 20-150 Hz. Jinak také *subbas* či *basový reproduktor*.

fyzikální. Součástí tohoto oboru je znalost a zkoumání stavby lidského ucha a jeho působení na výsledný sluchový vjem. Z tohoto komplexního oboru vyberu několik termínů a jevů, přičemž budu vycházet především z knihy *Hudební akustika* od Václava Syrového.

Základními vlastnostmi zvukové informace, která se přenáší z orgánů vnitřního ucha sluchovým nervem, jsou **frekvence, intenzita a směr**. Frekvenční podněty jsou zpracovávány na úrovni hlemýždě (cochlea), odkud jsou informace vedeny příslušnými sluchovými nervy do centra. Intenzivní podněty souvisí se zvyšováním frekvence akčních potenciálů při zvyšování hlasitosti zvuku a také se zapojováním okolních zvukových nervů. Pro nás velmi zajímavou vlastností je směr, odkud zvuk přichází. Člověk dokáže rozeznávat směr na základě zpoždění zvuku mezi jedním a druhým uchem a také na základě útlumu mezi oběma ušima, což je zásadní pro binaurální slyšení. *„Za obohacující jev sluchového vjemu lze též považovat binaurální slyšení, které v žádném případě neznamená pouze kvantitativní zdvojení příjmu zvukové informace. Vjem oběma ušima nám umožňuje nejen prostorovou orientaci (podobně jako u zraku), ale navíc kromě zesílení „příjmu“ také schopnost oddělit užitečný zvuk jednak od hlukového pozadí a jednak jej vyčlenit z dozvuku.“*¹⁷

Rozeznání směru zvuku nám otevírá nejen možnosti využívání binaurálních nahrávek¹⁸, ale připomíná nám důležitost zabývat se tímto tématem v divadle obecně. Absence přemýšlení o směru zdroje zvuku se projevuje především v nevhodné instalaci či používání reproduktorů v mnoha divadelních prostorech. Díky rychle se rozvíjejícím technologiím, jako je např. hyperrealistický imersivní zvuk, je třeba se více zabývat tím, jak má fungovat ozvučení divadelního sálu a jak s ním pracovat dramaturgicky i technologicky.

Práh slyšení je nejnižší hranicí intenzity akustického tlaku, který vyvolává u člověka zvukový vjem. Práh je závislý nejen na intenzitě, ale také na frekvenci signálu.

Dalším důležitým faktorem je **práh bolesti**, který kolem hladiny 140 dB vede při delší expozici k trvalému poškození zvuku. To se může týkat rockových hudebníků nebo hudebníků elektronické hudby, stejně tak jako lidí zasažených

¹⁷ SYROVÝ, Václav. *Hudební zvuk: příspěvek k teorii zvukové tvorby*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2014, s. 18.

¹⁸ Zvukové záznamy pořízené pomocí binaurálního mikrofону či postprodukčně upravené softwarovými nástroji imitujícími nahrávání binaurálním mikrofonom.

sonickými zbraněmi, které se těší už od 2. světové války pokračujícímu vývoji. Robert Wallauscek byl konstruktérem sonického děla určeného pro hitlerovskou armádu, které bylo schopné zvukem zabít vše živé v okolí 50 metrů. V současné době je používán např. systém LRAD (long-range acoustic device)¹⁹, který aktivně používá i Česká policie pro kontrolu davu při demonstracích a podobných situacích.

Maskování je jev, kdy „znění určitého tónu či hluku vyvolává současně též posuv prahu směrem k vyšším hodnotám. Vjem dalšího tónu či hluku o nižší intenzitě může být proto zeslaben nebo přímo potlačen.“²⁰ To znamená, že hlasitost několika čistých tónů stanovená prostým součtem nesouhlasí se skutečnou hlasitostí. Tento jev se vyskytuje při každém poslechu hudby nebo zvuku a je v podstatě užitečným filtrem pro naše ucho, a je pro nás připomínkou toho, že nelze s mixáží hudby zacházet jen „technicky“.

Další vlastností je **výška zvuku**, která není závislá jen na frekvenci, ale také na intenzitě a trvání zvuku. „Nechá-li se čistý tón o frekvenci 100 Hz slabě znít a potom bude postupně zesilován, bude vnímaná výška tohoto tónu klesat.“²¹ Je možné také určovat absolutní, relativní a subjektivní výšku tónu a minimální rozpoznatelnou změnu frekvence, resp. výšky zvuku. Tyto znalosti nás opět přivádějí k možnostem experimentování např. se syntezátory nebo dalšími technologiemi, které dokáží generovat čistý tón o určité délce a je tak možné hledat a extrahovat zvuky, které nám přináší nekonečný materiál a zásobu sonických možností a gest.

S výškou zvuku jsou spojeny i **časové prahy sluchu**, udávající minimální délku tónu pro rozpoznání jeho výšky nebo minimální rozestup 2 zvuků postřehnutelný lidským uchem. To je možné využít např. při hledání řešení zpoždování zvukových zdrojů, viz kapitola 2.1.

Zkreslení zvuku ve sluchovém orgánu je situace, při které vytváří zkreslení zvuku **zvukovod**, jde např. o vznik tzv. aurálních (harmonických) tónů i při poslechu čistého tónu, tedy sinusoidy. Více než při poslechu čistého tónu se tato vlastnost projevuje při souzvuku více tónů a vlivem mnoha faktorů, jako je

¹⁹ Akustické zařízení s dlouhým dosahem – jde v podstatě o akustickou neletální zbraň, která má paralyzovat útočníka vysokými tóny s intenzitou asi 150 dB. (*Časopis Elektro* [online]. FCC PUBLIC. 2014 [cit. 10. 8. 2022]. Dostupné z <<http://www.odbornecasopisy.cz/elektro/casopis/tema/nazvy-pojmy-zkratky--12364>>)

²⁰ SYROVÝ, Václav. *Hudební akustika*. 3. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2013, s. 57.

²¹ *Tamtéž*, s. 60.

nelineární maskování, dochází např. k pocitu „bohatšího“ zvuku v nízkých frekvencích, které si ucho dokáže spíše doplnit, narozdíl od frekvencí vyšších.

Fyziologická akustika se také zabývá jevy jako je adaptace ucha na určitou hladinu zvuku, únava sluchu či jeho trvalé poškození. Tato věda zkoumá mnoho jevů, které mají zásadní vliv na náš sluchový vjem a je oborem, který exaktním přístupem zkoumá stejné jevy, se kterými pracuje hudební skladatel, zvukový mistr, sound designér. Jejich práce se bez těchto znalostí může obejít, povědomí o nich však může do velké míry pojmenovat řadu problémů, se kterými se ve své praxi setkávají.

2.3 Psychoakustika

„Psychologická akustika (psychological acoustic; psychologische Akustik) je – jak už sám název napovídá – mezioborovou vědní disciplínou, v níž se stýká psychologie s akustikou.“²² Často je používán pojem psychoakustika. Jde o vědní obor zkoumající účinky zvuku na člověka. Psychoakustika zkoumá a psychoakustickými experimenty zaznamenává možnosti percepce zvuku a složitější objektivně nezměřitelné vlastnosti zvuku jako je např. barva, rozlišování dvou různých tónů atd. Sama psychoakustika je oborem rychle se vyvíjejícím, velkou měrou také díky potřebě výrobců různých strojů a přístrojů pracovat s vnímáním zvuků, které přístroje vydávají (ve velké míře jde o automobilový průmysl). V těchto případech jde o průmyslovou psychoakustiku. Pro účely herecké tvorby jsou častěji aplikovatelné poznatky z hudební psychoakustiky.

Tento obor úzce souvisí s obory dalšími, jako je hudební psychologie, zvuková ekologie apod. Jde o obor velmi široký, a především v experimentální psychoakustice plný mnoha metod, systému analýz, posuzovacích škál a dalších na první pohled technicistních kvantitativních faktorů. Pokud se však chceme zabývat zvukem, neměl by tento vědní obor zůstat nezmíněn.

²² MELKA, Alois. *Základy experimentální psychoakustiky*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2005, s. 15.

2.4 Hudební psychologie

Tento obor se nachází na pomezí psychologie a muzikologie. Podobně jako u psychoakustiky vzrostl zájem o tento obor od 80. let 20. století, kdy se otázkami hudební psychologie začínají zabývat také kognitivní vědci, a to i díky rozvoji technologií např. z oblasti neurofyziologie. Jde převážně o zkoumání projevů jedince v oblasti vnitřního stavu člověka, prožitku, prožívání hudby a také vnějších projevů jiné osoby, které lze zaznamenat osobou druhou nebo přístrojem.²³

Přes fyzikální vlastnosti zvuku a poznatky z psychoakustiky se v této kapitole dostáváme k tématům, která mohou být úzce spojena s praxí při divadelní tvorbě. Poznatky hudební psychologie jsou využívány také v hudební pedagogice.

Hudební psychologie se zabývá např. tématy jako jsou psychologické základy hudebních systémů, zkoumání mozku spojené s neurofyziologií, hudební vývoj člověka, působení hudby na člověka, čas v hudbě, otázky vnímání hudby a jejich vlastností atd. Například v tématu vnímání rytmu se tento obor zabývá faktory ovlivňujícími vnímání času jako takového, zabývá se tématem „*vnitřních hodin*“²⁴, vnímání časové délky, vlivu hudební zkušenosti atd.

Pro moji práci byly poznatky z hudební psychologie podstatné při tvorbě s lidmi s mentálním postižením, ať jde o kognitivní schopnosti ve hře na hudební nástroj, vnímání hudby, hudební zkušenosti či emoce v hudbě. Díky poznatkům hudební psychologie, a především knize Marka Fraňka *Hudební psychologie*, jsem mohl využívat znalostí z tohoto oboru pro samotnou divadelní praxi (více v případové studii Neratov v kapitole 5).

Důležitým procesem kultivace zvuku pro herce je zvuk **představený si**. Jen pokud jsme schopni pracovat s představou určitého zvuku, tónu, jeho barvy, hlasitosti, výšky atd., můžeme pracovat se zvukovým komponentem a posouvat jeho kvality. Přestože nejde o jev přesně definovaný v hudební psychologii a rozebírání tohoto tématu může vést až k metafyzickým úvahám, je hudební psychologie oborem, který se zabývá hudebním nadáním, a tedy i hudební či zvukovou představivostí. Indické přísloví praví: *Představa je obnažený meč*.

Z pohledu umělce je možné nahlížet na tento obor jako na studnici definicí a poznatků, které vycházejí z praxe a které běžně využíváme při procesu divadelní

²³ FRANĚK, Marek. *Hudební psychologie*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2005, s. 11.

²⁴ *Tamtéž*, s. 94.

tvorby a jejichž zvědoměním a zformulováním můžeme být schopni reflektovat a analyzovat svoji tvorbu tak, že je možné dané výsledky aplikovat při tvorbě další.

Hudební psychologie také zkoumá vliv hudby na člověka v každodenním životě, proměny akustického prostředí člověka nebo dopady hlukového zatížení či akustickou senzitivitu jedince.

V divadle se zásadně zabýváme působením dění na jevišti na diváka, resp. na jeho vědomí i podvědomí. Pokud jde tedy o zvuk v divadle, je hudební psychologie oborem naprosto zásadním.

2.5 Zvuková studia

Neboli *Sound Studies* je vědní obor rychle se rozvíjející od začátku milénia, sdružující vědce z různých oblastí: antropology, urbanisty, filozofy, umělce... Součástí tohoto oboru je např. historický výzkum v oblasti médií, kultury, technologií nebo také historie neslyšících. Anna Kvíčalová píše ve svém článku pro Český rozhlas o knize *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction* od historika médií Jonathana Sterna jako o ustavujícím textu zvukových studií. „Sterne uvádí knihu popisem tzv. „audio-vizuální litanie“, souhrnem stereotypních charakteristik, které máme (jako laici i badatelé) tendenci spojovat se zrakem a sluchem ve vztahu k vývoji moderní kultury.“²⁵ Popisuje stereotypní přístup mnohých vědců z různých oborů, kteří definují rozvoj západní kultury prostřednictvím vizuálních technologií jako je knihtisk, mikroskop, film nebo televize. Badatelé z oblasti zvukových studií se zaměřují na zvuk a sluch jako na důležitého hybatele změn a vývoje moderní společnosti, které souvisí s objektivním, technickým věděním, které bylo často přisuzováno právě spíše obrazu. Zvuk byl často vnímán spíše skrze jeho emocionální, spirituální, hudební kvalitu. Stejně tak můžeme vnímat tendence současného divadla hledat možnosti emancipace auditivního komponentu scénického díla ve vztahu ke komponentům vizuálním (přestože toto tvrzení může být relativní ve vztahu k historickému kontextu, kdy byla především hudba vždy důležitou součástí divadelní události, o čemž svědčí např. zapojení velkého množství hudebníků do divadelních produkcí od antiky, středověké divadlo, přes alžbětinskou dobu po 1. pol. 20. století, kdy byl běžnou součástí činoherních souborů také orchestr či kapela.)

²⁵ KVÍČALOVÁ, Anna. „Sound studies“ a obrat ke zvuku. *Český rozhlas, Svět rozhlasu* [online]. 2022, [cit. 5. 7. 2022]. Dostupné z <<https://svet.rozhlas.cz/anna-kvicalova-sound-studies-a-obrat-ke-zvuku-8682429>>

Etnologický výzkum nebo také **Zvuková antropologie** jsou ve vztahu k divadlu či performativním uměním neméně inspirující. Práce antropologa Stevena Felda zkoumá zvuk a sluch u kultur žijících v různých přírodních lokalitách, kde se např. některé domorodé kmeny spoléhají mnohem více na svůj sluch než na zrak. Spojitostí nebo spíše paralelou z divadelního světa může být Eugenio Barba, Peter Brook nebo Jerzy Grotowski, asi nejvýznamnější zástupci divadelního antropologického výzkumu, kteří jezdili zkoumat rituální obřady do Afriky, Asie, Austrálie. I ti se ve své práci často obraceli k rytmu, k hudbě, ke zvuku. Principy **antropologického divadla** jsou také blízké tvorbě ve specifických skupinách. *„Divadelní antropologii zajímá každé vystupování na scénu: ať je to scéna divadelní, scéna každodenního života, scéna politiky nebo scéna jazyka. Ptá se, co s člověkem jakékoli vystupování na scénu dělá, do jaké míry scéna proměňuje člověka, a naopak do jaké míry člověk svým vystupováním proměňuje scénu. Je tedy v neposlední řadě otázkou nad stylizací a pravdivostí života.“*²⁶

Akustická ekologie je oborem, který formuloval a rozvíjel kanadský ekolog a hudebník R. Murray Schafer, který dlouhodobě a systematicky věnoval pozornost zvukovému rozměru prostředí. *„Ekologie zvuku nebo též zvuková enviromentalistika v psychologickém smyslu, jak ji ve svém projektu „World Soundscape“ koncipoval Raymond Murray Schafer (lit. 36), není (pouze) zvuková hygiena, ale zabývá se sonosférou nebo také zvukovým prostředím (sonic environment), zvukovou krajinou či krajinou tvořenou zvuky (soundscape, sonic landscape). Jde v podstatě o pojmenování jednoho a téhož fenoménu s větším či menším akcentem pragmatičnosti či poetičnosti, který pro subjekt pozorovatele představuje neovlivnitelnou sestavu zvuků typických pro dané prostředí.“*²⁷

Václav Syrový zmiňuje společně se zvukovým prostředím a ekologií také např. **zvukový terorismus**, za který považuje zvuk použitý buď jako prostředek přímého nátlaku nebo skrytě, jako součást zvukového prostředí. Příkladem může být všudypřítomná „hudba na pozadí“ v nákupním centru, hlasitě reprodukováná hudba rušící sousedy nebo zvyšování úrovně zvuku u televizních reklam.

Přestože se mohou jevit zvuková studia jako obor, který může být spíše jen inspirací pro divadelní tvorbu, domnívám se, že poznatky z tohoto oboru jsou

²⁶ MIKEŠ, Vladimír. *Proč hrát: k divadelní antropologii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2017, s. 215.

²⁷ SYROVÝ, Václav. *Hudební zvuk: příspěvek k teorii zvukové tvorby*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2014, s. 61.

a měly by být partnerem a tématem pro dialog ve tvorbě současného divadla. To se zabývá jak společenským vývojem, tak antropologií nebo ekologií. Pokud má být zvukový komponent inherentní pro divadelní událost, můžeme považovat i zvuková studia za inherentní součást přemýšlení o divadle, ne za obor vně divadlo. Přemýšlení o zvuku na divadle by se tedy nemělo uzavírat do přemýšlení jen o „divadelním zvuku“, ale naopak by se mělo otevírat přemýšlení o zvuku obecně.

2.6 Estetizace a stylizace zvuku

Jen letmo se pokusím dotknout tématu estetizace zvuku, a to ze dvou úhlů. Zaujalo mě zamyšlení Tomáše Vtípila na webu čtrnáctideníku A2, kde uvažuje nad změnou vnímání elektroakustické hudby od 50. let, kde zmiňuje důraz na *sound*, a to ve všech hudebních žánrech. Píše o totální estetizaci zvuku až k hranici fetišismu a považuje *sound* za jednoho z hlavních nositelů informace. Jako následek tohoto fenoménu nedokážeme vnímat jednotlivé parametry hudební struktury a posloucháme všechnu hudbu, jako by byla elektroakustická.²⁸

Václav Syrový zase zmiňuje nemožnost určování estetických kritérií samotného zvukového signálu, jen jako formy, protože je vždy potřeba vnímat **zvukové sdělení**, které vzniká v našem vědomí. Staví proti sobě **psychoakustický soud**, který se snaží v konečné fázi odstranit subjektivní pohled posluchače a hledat objektivní změřitelné informace od fyzikálních vlastností zvukového vlnění až po práci neuronů v mozku a **estetický postoj**, který je vždy spojen s individualitou posluchače nebo jejich skupinou.²⁹

V rámci estetických kritérií píše např. o kritériu *tónovosti* a *hlukovosti*, *přirozenosti* a *nepřirozenosti*, *racionality* a *emocionality*, *jednoduchosti* a *složitosti*, *konsonance* a *disonance*, *funkčnosti* a *nefunkčnosti*, resp. *fyzilogie* a *patologie*, *monumentality* a *intimity*. Syrový dále rozebírá estetiku **elektroakustické komunikace** jako jedinečného fenoménu, který zvuk nezaměnitelně stylizuje a dává mu nový rozměr jisté virtuální reality.

²⁸ VTÍPIL, Tomáš. Percepce hudby & experimentující čmelák - hudební zápisník. A2 – neklid na kulturní frontě [online]. 2012 [cit. 10. 8. 2022]. Dostupné z <<https://www.advojka.cz/archiv/2012/14/percepce-hudby-experimentujici-cmelak-hudebni-zapisnik>>

²⁹ SYROVÝ, Václav. *Hudební zvuk: příspěvek k teorii zvukové tvorby*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2014, s. 104.

Stylizace zvuku je většinou spojována s uměleckým ztvárněním zvuku pomocí *esteticky účinných transformací*.³⁰ Setkat se s tímto pojmem můžeme často při zvukové práci na audiovizuálním díle, v rozhlasovém prostředí či radioartu. Za stylizaci je považován vědomý a osobitý zásah do prezentace zvuku a definujeme ho na základě odchylky od **reálného zvuku**. Často je stylizace spojována s použitím elektroakustických zařízení, ať jde o způsob nahrávky hudby nebo modulaci či deformaci nahraného zvuku. Za stylizaci můžeme považovat také divadelní mluvu, kdy záměrně pracujeme se zvukem lidské řeči, za její vysokou stylizaci může být považován zpěv. Stejně tak zasazení zdroje zvuku na určité místo v prostoru vzhledem k posluchači může být považováno za stylizaci. Můžeme tedy vůbec mluvit o zvuku v divadle jako o nestylizovaném? Zvuk působící na diváka naprosto realisticky může být reprodukován z mnoha reproduktorů a složen z mnoha různých zvuků a je tedy výsostně stylizovaný.

V kontextu divadelní tvorby se nabízí i otázka, zdali není pojem stylizace v praxi nadužíván a zdali neztratil svůj původní význam. Pokud jde o porozumění a komunikaci při divadelní zkoušce a herec ví, co má dělat, když dostane pokyn: „Mělo by to být více stylizované“, může to být funkční označení. Pokud však chceme divadelní tvorbu analyzovat, těžko se můžeme spokojit např. s označením „stylizované herectví“. Jakým způsobem stylizované? Jaká je odchylka od toho, co považujeme za **reálné**? Často je možné se s tímto obratem potkat např. v divadelních recenzích, avšak pramálo nám říká o tom, jak herci hráli, ale ukazuje nám spíše subjektivní pohled na to, co považuje recenzent za stylizované.

V dnešní době se setkáváme, dle mého názoru, se stylizovaným zvukem téměř na každé kroku: používání hudby v supermarketech, akustické utlumení interiéru automobilů, či sound design elektromobilů, které musí od roku 2019 využívat systém AVAS (*acoustic vehicle alerting system*)³¹, zvuk z televize, zvuk z rádia atd.

Na závěr této kapitoly bych mohl uvést jednoduchou tečku: „ve své práci se zabývám zvukem *stylizovaným*.“ Kapitulu však zakončím dvojtečkou v podobě několika útržků z textu či manifestu Michala Cába *hudba je obsoletní v.02*: „(...) významy slov se v čase přirozeně posouvají. Z tohoto důvodu zde a nyní z pozice těch, kteří pečují o aurálně-sensuální pole prohlašujeme: hudba je obsoletní

³⁰ *Tamtéž*, s. 42.

³¹ Jde o systém, který vytváří zvuk elektromobilu při nízkých rychlostech, jelikož silniční provoz je „zvyklý“ na to, že auto vydává zvuk. Tento systém má zabraňovat nehodám, které mohou vzniknout tím, že elektromobily „nejsou slyšet“.

(...) požadujeme: odstranění veškeré reprodukovatelné hudby ve prospěch jedinečného aurálního gesta (...) ne-obsolentní hudba je jedinečným gestem, které směřuje k hloubce lidství a otevírá ho ven ke světu.³²

2.7 Současnost a zvuk - inspirační zdroje reflektovaných projektů

Velkou nejistotou procházím při psaní hlavičky této kapitoly. Téma současných tendencí práce se zvukem je tématem těžko obsažitelným a v rozsahu mé práce je naprosto zbytečné se snažit tímto tématem hlouběji zabývat. Pokusím se projít některými vybranými fragmenty současných zvukových tendencí v divadle i mimo něj, které jsou inspiračními zdroji mé práce a jsou někdy vytržené z kontextu celku a vztahují se subjektivně k mojí zkušenosti a práci. Rád bych také zmínil některé důležité osobnosti současného zvukového umění především ve spojitosti s performativním uměním, ale také se dotknu technologií či nových performativních forem.

2.7.1 Literatura

Michal Rataj v úvodu sborníku *Zvukem do hlavy* píše o *paradigmaticém vývoji – vývoji, který se stal stavem*.³³ Těžko tedy postihnout současný stav věcí na poli zvukových umění. Přesto je tento sborník, přes svůj rok vydání 2012, svěžím pohledem na akustická umění, která používají většinou anglický pojem *sound art* nebo *radioart*.

Velkou studnicí informací a samotných děl je např. projekt Radiocustica, bezprostředně spjatý s pořadem Radioateliér, který byl impulzem ke vzniku výše zmíněné publikace. Michal Rataj také v roce 2006 napsal disertační práci *Elektroakustická hudba a vybrané koncepty radioartu*, kde se od pojmu Elektroakustická hudba, ve kterém shrnuje konsenzus mezinárodní komunity hudebníků na jeho rozdělení na: *elektronickou hudbu, konkrétní hudbu a live electronic*³⁴, dostává přes pojmy *akusmatický* (tedy situace kdy slyšíme, ale

³² CÁB, Michal. Hudba je obsolentní v.02. *Michal Cáb* [online]. 2014, [cit. 20. 9. 2022]. Dostupné z < <https://ticho.multiplace.org/other.html> >

³³ RATAJ, Michal, ed. *Zvukem do hlavy: sondy do současné audiokultury*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2012, s. 9.

³⁴ RATAJ, Michal. *Elektroakustická hudba a vybrané koncepty radioartu*. Praha. 2006. Disertační práce na Akademii múzických umění v Praze. Vedoucí disertační práce Milan Slavický.

nevidíme strůjce zvukové informace) až k *radioartu* a inspirujícím projektům z této oblasti.

Literatury v oblasti hudebního divadla či zvuku v divadle není v českém jazyce mnoho, za důležitou považuji knihu Lukáše Jiříčky *Dobyvatelé akustických scén - Od radioartu k hudebnímu divadlu*. Lukáš Jiříčka podrobně analyzuje práci Heinera Goebbelse, Olgy Neuwirth, Andreamma Ammera a Helmuta Oehringa - umělců, kteří stojí rozkročení mezi radioartem, soudobou kompozicí a hudebním divadlem či performance a které vybral jako reprezentanty specifických poetik. Zmíněné osobnosti konfrontuje s prací tvůrců jako John Cage, Meredith Monk, Laurie Anderson, Steve Reich, Robert Wilson nebo Robert LePage.

Další inspirativní knihou je *Theatré Musical* Jiřího Adámka zabývající se prací Georgese Aperghise, Heinera Goebbelse, Christophera Marthaler a také osobností Emila Františka Buriana. Tvorba těchto osobností, včetně E. F. Buriana, je pro přemýšlení o současném hudebním divadle a o práci se zvukem v divadle (alespoň pro mě) velmi přínosná.

2.7.2 Sluchátka a divadlo

V současném divadle se práce se zvukem v letech 2020 - 2022 zajímavým způsobem posunula kvůli koronaviru. V době pandemie covidu se výrazně rozšířil a dostal do povědomí specifický performativní tvar audio-walk theatre, divadelní audiowalk (nebo také audio walking tour, digital audio performance atd.), v češtině označován jednoduše jako *audiowalk*³⁵.

Přestože doba covidových lockdownů přinesla velké množství divadelních audiowalk projektů (jen v českém prostředí můžeme zmínit Divadlo Letí, Divadlo Na Zábradlí, Pomezí, Národní divadlo a další), je tento formální způsob práce, kdy se divák s nasazenými sluchátky pohybuje prostorem (městem, budovou, divadlem...), již etablovaným a dlouho používaným. V roce 2008 vytvořila německá skupina Rimini Protokoll³⁶ projekt Call Cutta, který formou telefonního rozhovoru propojoval volajícího herce z Kalkaty a diváka, který měl mobilní telefon se sluchátky a byl provázen Berlínem a posunula tak divadelní audiowalk od

³⁵ Tento termín, stejně jako Soundwalk, je však také používán pro jinou činnost a tou je chůze nebo procházky se zaměřením na poslouchání krajiny. Tento pojem byl zaveden v rámci World Soundscape Project, který vedl R. Murray Schafer, zvukový ekolog, o kterém jsem se již zmiňoval v kapitole Zvuková ekologie. Proto se přikláním k přesnějšímu označení **divadelní audiowalk**.

³⁶ Internetové stránky uskupení: <https://www.rimini-protokoll.de/website/en>

poslouchání předem připravené nahrávky k živému audio formátu. V současné době Rimini Protokoll vyvinuli např. mobilní aplikaci *The Walks*, která v sobě čítá kolekci divadelních audio procházek, které vychází z nových zkušeností a pohledů na běžné situace ve veřejném prostoru, vycházejících ze zkušeností z koronavirové pandemie. Divadelní audiowalk není žádnou novinkou ani v České republice, příkladem může být projekt *Pojď se mnou*³⁷ Divadla Archa z roku 2011. Přesto se tento způsob přemýšlení o scénickém projektu výrazně rozšířil právě během posledních let. Projektů využívajících formálně sluchátka je mnoho a díky rozvoji, a především dostupnosti technologie, se rychle šíří v prostředí nezávislých projektů (Temporary Collective: SILENT, Eliška Brtnická: Hang out, Petr Vančura: PopUpShow a další) a toto téma by si zasloužilo i díky mnoha projektům z doby covidu hlubší reflexi.

2.7.3 Moderní technologie

Virtuální realita (VR) je technologie, která umožňuje uživateli ocitnout se v simulovaném prostředí, v jiné realitě. I čeští divadelníci přímo koketují a pracují s virtuální realitou, ať už jde o projekt *Brejlando*³⁸, kdy skrze brýle pro virtuální realitu můžeme sledovat inscenace pražských divadel nebo projekty jako *Insider: Odkrývání reality* brněnského uskupení Terén³⁹. Díky rozvoji a dostupnosti technologií se dostali ke slovu také technologie pracující se zvukem ve virtuální realitě. Jde především o **binaurální zvuk**, resp. imersivní či prostorový zvuk reprodukováný skrze sluchátka. Může jít o nahrávku skrze binaurální mikrofon nebo o zvuky zasazené softwarem do virtuálního prostoru. Více o tom v kapitole 4.3 Binaurální nahrávky.

Problematika zvuku se objevuje také v divadelních online projektech jako je divadlo skrze platformu Zoom (Thaddeus Phillips: Zoomotel, Zoomundo⁴⁰, Balogh Attila:Y⁴¹ a mnoho dalších). Někdy až překotná snaha divadel vytvářet online obsah v době pandemie koronaviru otevřela i v oblasti zvuku zajímavé otázky ohledně jeho snímání, sound designu a vůbec možností jeho používání v online prostředí.

³⁷ Internetové stránky projektu: http://2011.festivalakcent.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=164&Itemid=4

³⁸ Internetové stránky projektu: <https://brejlando.cz>

³⁹ Internetové stránky projektu: <https://jasuteren.cz/archiv/insider-projekt>

⁴⁰ Internetové stránky projektu: <https://www.zoomotel.org>, <https://www.zoomundo.org>

⁴¹ Internetové stránky projektu: <http://www.szigligeti.ro/eloadasok/szigligeti/Y/875?lang=en>

Technologie a jejich rozvoj a dostupnost je pro herce a performery pracující se zvukem velkým polem inspirace a možností. Může jít o používání multikanálového zvuku, snímání lidského těla pomocí senzorů, využívání DAW, Arduino a podobných mikropočítačů, MIDI kontrolerů, DIY hudebních nástrojů atd.

2.8 Fenomén zvuk a tato práce

Doufám, že čtenář zpětně omluví fragmentálnost a možná i zdánlivou nahodilost výběru některých témat této kapitoly s vědomím toho, že mou snahou v této části práce bylo především ukázat možnosti různých úhlů pohledu na zvuk obecně a přiblížit myšlenkové a informační prostředí, ve kterém se nacházím, které jsem zkoumal a ke kterému se obracím. Divadlo je syntetické umění a má tedy schopnost pojmout poznatky z mnohých oborů a dále s nimi pracovat. Právě proto považuji za důležité nahlížet na zvuk v divadle v co největší šíři a nezabývat se jednotlivými divadelními žánry, estetikami či podobnými schémata. Stejně tak se v této práci nebudu zabývat zvukem z pohledu jednotlivých divadelních žánrů nebo jiného rozdělení, ale budu se snažit na příkladech analýzy konkrétních uměleckých prací hledat výstupy svého výzkumu, které mohou být přínosné pro divadelní tvorbu bez ohledu na žánr obecně. Nejde o poučky či definice, ale o konkrétní poznatky a metodické postupy, které jsou zaměřené na využití v divadelní praxi. Jediné, co je vždy spojuje, je právě *fenomén zvuk*.



Zvuk [2.8.01](#) – Mentallica: Hoří les



Zvuk [2.8.02](#) – Hudební ukázky projektu Tanzometr



Zvuk [2.8.03](#) – Binaurální nahrávka stříhu vlasů (instalace Sweet Sixteen) –
nutno použít sluchátka

3 ZVUK JAKO NÁSTROJ HERCE

V následující kapitole se pokusím podrobněji rozebrat možnosti práce se zvukem z pohledu herce, tak jak k němu přistupuji ve své tvorbě. Vymeším důležité pojmy v oblasti hudební dramaturgie a sound designu, pojmenuji možnosti práce herce se zvukem či vztahy mezi hercem a zvukem a také přiblížím téma práce ve specifických skupinách.

Některé pojmy z daných oblastí jsou obecně uznávány, některé se v současné době ustavují např. s nástupem technologií a potřebou formulovat úlohu technologie v divadelním zvuku, některé přejímám z jiných oborů, či uzpůsobuji pro svoje potřeby. V oblasti zvuku v divadle těžko hledat pojmosloví (především v českém jazyce), natož najít pojmosloví, které je používáno jak v teorii, tak v divadelní praxi, shodně. Pokusím se tedy vymezit pojmy a využívat je tak, aby maximálně pomáhaly přehlednosti v analýze jednotlivých projektů.

3.1 Zvuková dramaturgie a sound design

O dramaturgii zvuku v divadle toho nebylo napsáno mnoho, alespoň ne v českém jazyce. Můžeme najít diplomové práce zabývající se hudební dramaturgií, ovšem často zaměřené na jednotlivé divadelní žánry či určitou oblast divadla nebo reflexi jednotlivých osobností hudebních skladatelů. Pokud jde o komplexní přístup ke zvukové dramaturgii hudebního díla, obracím se na práci doc. Vratislava Šrámka, ze které budu ve své disertaci do velké míry vycházet. Rád bych však zmínil i definice a myšlenky jiných odborníků, vůči kterým se mohu vymezit nebo je použít pro přesnější pojmenování.

Václav Syrový popisuje komplexní přístup ke zvukové dramaturgii v knize *Hudební zvuk*, v kapitole *Dramaturgické aspekty práce se zvukem*. „Snad nejstručněji a nejobecněji lze dramaturgii definovat jako přípravnou uměleckou činnost. Zvukovou dramaturgii audiovizuálního i auditivního díla představuje výběr a uspořádání zvukových prostředků, jehož výsledkem je zvuková skladba (kompozice) díla.“⁴² S touto definicí nelze než souhlasit. Zásadním faktorem, který v divadle ovlivňuje tuto práci, je vztah s ostatními scénickými komponenty.

⁴² SYROVÝ, Václav. *Hudební zvuk: příspěvek k teorii zvukové tvorby*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2014.

„...je to postup na principu permanentní interakce jednotlivých komponentů, při níž dochází ke vzájemnému produktivnímu ovlivňování jednotlivých řešení v aktuální vzájemné vazbě při hledání ideálního a optimálního výsledku.“⁴³

Pokud se posuneme od jevištního tvaru k performance nebo instalaci, stále je pro dramaturgickou práci nejjzákladnější vztah zvuku k ostatním komponentům díla (stejně tak jako u děl audiovizuálních). Oddělenost jednotlivých komponentů je také dramaturgickým záměrem, zvuk s ostatními komponenty je v performativním umění vždy v nějakém vztahu, resp. recipient si tento vztah vytváří. To neznamena, že musíme vždy záměrně pracovat se vztahem jednotlivých komponentů, ale nikdy je nemůžeme oddělit. Při divadelním představení je většinou záměrem uvést inscenaci tak, jak byla nazkoušena, tzn. zachovat vztahy jednotlivých scénických komponentů (ne jejich rekonstrukci, ale znovu vytvoření). Oproti tomu např. divadelní audiowalk Rimini Protokoll *The Walks* (kap. 2.7) se může odehrávat v jakémkoli městě či vesnici, a jejich ulice, čtvrti, lidé, rostliny, architektura, vytvářejí její vizuální složku. Zde vzniká při každém novém poslechu divákem nový vztah komponentu zvukového a vizuálního. Práce na „klasické inscenaci“ a experimentální audiowalk bude velmi odlišná, divadelní žánr, vztah komponentů a formální prostředky mohou být naprosto rozdílné, ale dramaturgická práce bude na těchto dílech vždy probíhat (někdy i nevědomě).

Prof. Vladimír Franz ve své profesorské přednášce⁴⁴ rozděluje hudbu v inscenaci z hlediska adresátova vnímání na dva druhy: **hudbu nezvýrazněnou** a **hudbu zvýrazněnou**. *„Pod pojmem hudba nezvýrazněná lze chápat použití takové hudby či zvukových prostředků, které působí při vnímání dramatického textu či dramatické akce spíše podprahově, nepřímě. (...) Hudba zvýrazněná naopak působí přímo, a to především prostředky hudebními a hudebně dramatickými. Adresát ji chápe vědomě, jakožto racionalizované, emotivně-energetické kvantum.“* Toto hledisko, jak už sám Franz naznačuje formulací „hlediska adresátova vnímání“, je ryze subjektivní a v dramaturgické práci nám může pomoci pro přesnější porozumění např. mezi režisérem a hudebním skladatelem, těžko s tímto rozdělením však můžeme pracovat při analýze

⁴³ KLÍMA, Miloslav. *O dramaturgii*. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2016, s. 38.

⁴⁴ FRANZ, Vladimír. Hudební dramaturgie. Přednáška č. 05/CZ. *Vladimír Franz* [online]. 2004, [cit. 2. 7. 2022]. Dostupné z <<http://franz.wz.cz/prostate/profesorcz/index.html>>

zvukového materiálu. Z hlediska dramatického použití hudby píše Franz o *tvaru sémantického znaku a tvaru dramatické postavy*. Sémantický znak definuje jako *do sebe uzavřenou, autonomní, vertikálně působící entitu*, která si neřádá dramatickou souslednost a hudební stavba inscenace složená ze samých sémantických znaků úporně podtrhuje zvolené významy a zároveň umožňuje pohled zvenčí. *Dramatická postava* je hudba, která nepodkresluje, ale která konkrétně charakterizuje a jejíž oblouk vytváří dramatický a temporytmický kontrast k představení či filmu, jde o hudbu, která je partnerem hercům, režisérovi a scénografovi. Podle Franze nakládání s těmito tvary a jejich umístění, vyvážení či hierarchizace ve vztahu k linii dramatického textu a linii dramatické akce je *hudební dramaturgií*. Za správnou označuje tu, kdy je dramatická linie hudby k těmto liniím v kontrastu a umožňuje zpřehledňující paralelní vnímání složky hudební i textové.

Musím konstatovat, že tento text pro mě byl hlavně velmi zajímavou sondou do přemýšlení Vladimíra Franze o jeho hudebně – dramaturgické tvorbě, méně již textem obecněji využitelným při analýze zvukové komponenty inscenace, performance, instalace. Do velké míry i kvůli zaměření na činoherní divadlo a používání, dle mého pohledu, značně subjektivních tvrzení. Přesto jsem považoval za velmi vhodné uvést střípky z uvažování profesora Franze jako příklad rozmanitosti možností uvažování o zvukové dramaturgii.

Doc. Vratislav Šrámek se ve své habilitační práci *Dramaturgie zvukové složky v loutkovém divadle* věnuje problematice zvukové dramaturgie v divadelní inscenaci či scénickém projektu velmi obšírně a s přesahem mimo loutkové divadlo, a především bez potřeby kategorizování jednotlivých žánrů. Svoje bádání přehledně a stručně shrnul ve studijním materiálu *Úvod do problematiky práce se zvukem v divadelní praxi*⁴⁵. Společně s Tomášem Procházkou vytvořili studijní materiál, který je nejen pro studenty Katedry alternativního a loutkového divadla DAMU možnou příručkou pro porozumění základních principů zvuku, sound designu, zvukové dramaturgie a zvukových technologií, včetně praktického využití a zprovoznění dostupné zvukové nahrávací i reprodukční techniky či softwaru. Tato příručka je pro herce a divadelníky, kteří chtějí porozumět a sami zacházet se

⁴⁵Internetové stránky publikace:

https://www.damu.cz/media/ZVUK_SKRIPTA_1-150_Tt7LBab.pdf,
https://www.damu.cz/media/ZVUK_SKRIPTA_151-188.pdf,
https://www.damu.cz/media/ZVUK_SKRIPTA_189-254.pdf

zvukem a zvukovými technologiemi v divadle, ideálním výchozím studijním materiálem pro praxi.

Pokusím se co nejstručněji shrnout jednotlivé role zvuku a hudby ve scénickém projektu podle Šrámka⁴⁶:

1. Základní komunikační prostředek jevištní/dramatické postavy

- Řeč jako základní komunikační prostředek
- Zpěv bez textu
- Zpěv s textem
- Hudba pouze instrumentálně
- Jiný zvukový materiál

2. Průvodce jevištní/dramatické postavy

- Téma – protest song; dobová hudba; hudební jazyk
- Příznačný motiv – základní charakteristický motiv postavy, může se stát jejím zosobněním
- Vnitřní psychologie postavy – kostým, loutka, objekt, materiál
- Celková atmosféra/charakter situace – scénografie, scénický prostor
- Popis prostředí – scénografie, scénický prostor
- Časový posun
- Předěl mezi scénami, situacemi, obrazy

3. Tzv. třetí osoba/událost ve zvukové podobě

Dále Šrámek rozděluje různé zdroje zvukového materiálu na:

1. Autorskou komponovanou hudbu

2. Autorskou improvizovanou hudbu

3. Archivní materiál

- Zvukový materiál časově totožný se vznikem scénického díla, s dobou, ve které se děj odehrává

⁴⁶ ŠRÁMEK, Vratislav. Možný přístup k řešení zvukové komponenty scénického díla/projektu a jeho aplikace ve výuce. *Ústav pro výzkum a studium alternativního a loutkového divadla a divadelní tvorby ve specifických skupinách, Časopis set* [online]. 2022, [cit. 20. 12. 2022]. Dostupné z <<https://www.casopisset.cz/2022/09/30/vratislav-sramek-mozny-pristup-k-reseni-zvukove-komponenty-scenickeho-dila-projektu-a-jeho-aplikace-ve-vyuce/>>

- Zvukový materiál svázaný s tématem - např. názvem (již zpracováno v hudebně dramatickém díle/zvukové kompozici) nebo se řeší totožné či obdobné téma
- Zvukový materiál napojený na konkrétní výraz, emoci, energii, pohyb

4. Vybranou zvukovou/hudební kompozici a její interpretaci

5. Kombinaci těchto přístupů

Rozděluje *realizaci zvukového plánu* na *živou* a *ze záznamu*, a to buď přímo z jeviště herci, profesionálními hudebníky či mimo jeviště.

1. Živé provedení akusticky a reprodukovatě

- Živé provedení herci přímo z jeviště
- Živé provedení profesionálními hudebníky (ansámbl, DJ) ve scénickém prostoru
- Živé provedení hudebníky mimo scénický prostor/jeviště, zvuková kabina, sklepení apod.

2. Provedení zvukového plánu ze záznamu – playback, zvukové nosiče, divadelní odbavovací software

- Ovládání záznamu herci přímo z jeviště
- Ovládání záznamu zvukovým technikem
- Kombinace live / záznam – half playback a jeho design etc.

Šrámek uvádí mnoho příkladů a rozšířených možností, a hlavně zasazuje výše uvedenou strukturu do praxe s důrazem na to, aby však nebylo slepě dodržováno toto rozdělení a distancuje se od formulování jakékoli metody tvorby zvukového plánu. Ukazuje možnosti strukturování dramaturgie zvukového plánu a nabízí velmi otevřený přístup z hlediska estetiky, žánru či hudebních schopností. Tento analytický přístup k hudební dramaturgii může být velkým pomocníkem při sestavování zvukového plánu inscenace. Ve své práci se budu často obracet k definicím rolí zvuku v divadle a dále budu jednotlivé role podrobněji rozebírat dle potřeby reflexe jednotlivých témat a projektů. Pro bližší zkoumání doporučuji sérii článků *Co se zvukem na divadle?*⁴⁷.

⁴⁷ ŠRÁMEK, Vratislav. Seriál: Co se zvukem na divadle. *Amatérská scéna* [online]. 2022, [cit. 10. 8. 2022]. Dostupné z <<https://www.amaterskascena.cz/clanek/serial-co-se-zvukem-na-divadle-01-x8t7s.html>>

V postdramatickém divadle, performance, instalaci, site-specific či jiném současném scénickém projektu se setkáváme s nejrůznějšími případy využívání zvuku, který se stává oproti dřívějšímu přístupu klasického dramatu často **nositelem zásadních informací a dějů**. „*The traditional hierarchy of theatrical elements has almost vanished: as the text is no longer the central and superior factor, all the other elements like space, light, sound, music, movement and gesture tend to have an equal weight in the performance process.*“⁴⁸ Někdy je také hovořeno o *demokratizaci* jednotlivých komponentů. Přestože je ze současných divadelních či performativních počínů možno vypozařovat, že jde někdy jen o stránku formální, kdy je používání zvuku a výrazného sound designu jen „moderní“, domnívám se, že těžištěm demokratizace či přeskupení hierarchie struktury elementů/komponentů, jak píše např. divadelní teoretička a kritička Elinor Fuchs: „*Each signifying element - lights, visual design, music, etc., as well as plot and character elements - stands to some degree as an independent actor. It is as if all the Aristotelian elements of theater had survived, but had slipped the organizing structure of their former hierarchy.*“⁴⁹, je jiný přístup ke scénickým komponentům již ve stádiu tvorby, kdy zkoumání zvuku, vyjadřování se postav skrze zvuk, hledání témat ve zvuku samotném atd. je plnohodnotnou součástí tvůrčího procesu. Významní divadelní teoretikové jako Hans-Thies Lehmann či Erika Fischer-Lichte dávají velký důraz na zvuk a jeho význam v divadle a performance. Práce se zvukem a zvuková dramaturgie v současných performativních uměních je oborem, který dostává stále větší prostor, jednak díky rozvíjejícím se technologiím a jednak, domnívám se, díky schopnostem zvuku působit na jiné než racionální úrovni a je spojován s rituálností divadla a jeho schopností komunikace na jiné než slovní či situační úrovni. Tektonika zvuku a hudby dává divadlu možnosti asociativního vnímání a je komponentem divadla, který nabízí široké možnosti výkladu a asociací, kdy *to, co je zobrazeno, může evokovat něco naprosto jiného*.⁵⁰

⁴⁸ Tradiční hierarchie divadelních prvků téměř vymizela: zatímco text již není ústředním a nadřazeným faktorem, všechny ostatní prvky, jako je prostor, světlo, zvuk, hudba, pohyb a gesta, mají tendenci mít v procesu tvorby stejnou váhu. (Překlad autora. OVADIJA, Mladen. *Dramaturgy of Sound in the Avant-garde and Postdramatic Theatre*. 1. vyd. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2013, s.10.)

⁴⁹ Každý významný prvek – světla, vizuální design, hudba atd., stejně jako prvky děje a postav – stojí do jisté míry jako nezávislý herec. Jako by všechny aristoteléské prvky divadla přežily, ale vyklouzly z organizační struktury své dřívější hierarchie. (Překlad autora, *tamtéž*, s. 9.)

⁵⁰ BARBA, Eugenio. In OVADIJA, Mladen. *Dramaturgy of Sound in the Avant-garde and Postdramatic Theatre*. 1. vyd. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2013, s. 9.

Performance a současné scénické projekty jsou (stejně jako současná hudba a sound art) postaveny před nekonečné a čím dál více dostupné možnosti technologií, kdy např. mixování 200 zvuků dohromady, samplů hudebních nástrojů všeho druhu, nekonečné množství zvuků digitálních bank či digitálních emulací modulárních syntezátorů či práce s umělou inteligencí atd. jsou jen otázkou několika kliknutí na laptopu. Tvůrce, v našem případě herec/performer, je tedy postaven do situace, kdy je mu umožněno pracovat naprosto svobodně se zvukem, nemá přesné limity toho, jak se zvukem pracovat či co má zvuk vyjadřovat, a navíc má obrovské možnosti toho, jakým způsobem se zvukem a hudbou pracovat formálně. Často poté vidíme a slyšíme tvůrce utíkající se k „trendy“ možnostem převážně elektroakustické hudby, kteří si těžko hledají nějaký pevný bod a východisko a vkládají svoji energii do snahy zvládnout co nejlepší zvukový „setup“ a vytvořit co „nejvytuněnější design“. Jde tedy o absenci dramaturgie? O to, že se tvůrce nezabýval dramaturgií? Že jde o „dramaturgii náhody“? Zvuková dramaturgie nemá být „dobře slyšet“ a nemá být nutně racionalizovatelnou a rozpoznatelnou. Zvukovou dramaturgii, tak jak o ní píše Vratislav Šrámek, vnímám hlavně jako odrazový můstek pro tvorbu zvukového komponentu, jako přípravnou práci projektu a také jako „řemeslo“, které nám pomáhá v průběhu tvorby ve skládání scénických komponentů a tvoření jejich vztahů a k analýze toho, čím je zvuk a jaké informace nám předává.

Sound design je pojem, který se stále častěji objevuje v divadelním prostředí a je jedním z mnoha pojmů, který je v českém divadelním i jazykovém kontextu používán chybně a nepřesně, často jako *sofistikovanější způsob zvučení*. Pokud se podíváme na označení *sound design* do filmového průmyslu, je již obecně vnímán (alespoň odbornou veřejností) jako obor, který se komplexně zabývá zvukovou stránkou filmu a *sound designér* je tedy tím, kdo je zodpovědný za veškerý zvuk, který ve filmu uslyšíme. Stejně tak v anglosaském divadelním světě je sound design etablovaným oborem a sound designér je považován (stejně jako scénograf, kostýmní výtvarník, režisér či autor divadelní hry) za jednoho z hlavních tvůrců divadelní inscenace. „...*sound design is the creative and technical process resulting in the complete aural environment for live theatre – just like the music and sound accompanying film.*“⁵¹ Autoři knihy *Sound and Music for the Theatre*,

⁵¹ Zvukový design je kreativní a technický proces, jehož výsledkem je kompletní zvukové prostředí pro divadlo – stejně jako hudba a zvuk doprovázející film. (Překlad autora. Zdroj:

jejíž první vydání je z roku 1992, se podrobně zabývají všemi kompetencemi sound designéra a předkládají mnoho praktických rad pro tento obor. Přestože jejich kniha vychází především ze zkušeností v činoherním divadle, můžeme zde najít mnoho principů a rad aplikovatelných pro performativní umění obecně. Zpět však k úloze sound designéra.

V již zmiňované příručce od Vratislava Šrámka a Tomáše Procházky najdeme definici sound designu: „*Abychom mohli hovořit o designu, představujeme si návrh, komplexní zpracování a navržení technického řešení zvukové složky.*“⁵² Musí být však sound design spojován s technickou složkou? Přestože se tento pojem objevuje v českém prostředí díky *chvályhodné snaze o emancipaci technických komponent v divadle a také pokusem rozlišit běžné zvučení a technický servis od kreativnější práce*, považuji za přesnější a mně bližší výše uvedenou definici Kaye a LeBrechta, kdy je sound designér osobou, která nese hlavní zodpovědnost za veškerý auditivní obsah scénického projektu. Za velmi důležité však považuji Šrámkovo: „*Aby byl hudebník nebo zvukový umělec či designér plnohodnotnou součástí procesu, musí mít vliv na celý jeho průběh, a jeho práce bude mít také charakter dramaturgický.*“⁵³

Při mých rozhovorech s Vratislavem Šrámkem došel k definici sound designu jako *instrumentaci zvukového plánu*, kdy sound designér pracuje s technickými prostředky (akustický zvuk, amplifikovaný zvuk, kombinace, umístění reproduktoru atd.) podobně jako hudební skladatel s instrumentací pro jednotlivé nástroje. Tento příměr považuji za výstižný a pojem *instrumentace* za přesný. Úlohou sound designéra je tedy hledat *co chci interpretovat, kde to najdu a jak to tam dostanu*⁵⁴.

Před několika lety jsem vedl rozhovor o sound designu s jedním českým divadelním režisérem. Byl přesvědčený o tom, že sound designér je funkce, která nemá v českém divadelním kontextu tradici a ve většině projektů také místo. V praxi se prý setkává s tím, že zvukaři, kteří mají ambici být sound designéry, jsou pro něj většinou překážkou a zdržováním dokončování výsledného tvaru inscenace. Záměrně neuvádím jméno, protože se toto tvrzení mohlo změnit, ale je

KAYE, Deena, LEBRECHT, James, BUDRIES, David. *Sound and music for the Theatre: The Art and Technique of Design*. 3. vyd. New York: Focal Press, 2016.)

⁵² PROCHÁZKA, Tomáš, ŠRÁMEK, Vratislav. *Úvod do problematiky práce se zvukem v divadelní praxi*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2020, s. 15.

⁵³ *Tamtéž*, s. 15.

⁵⁴ Text není přesnou citací, ale parafrází mých rozhovorů s Vratislavem Šrámkem.

na něm vidět zřejmě ještě stále „tradiční“ přístup ke zvuku v českém divadle, kdy je zvuková složka brána jako něco samozřejmého, méně podstatného, druhořadého. Na vině může být i absence finančních prostředků pro pozici sound designéra nebo neznalost režisérů či uměleckých šéfů a ředitelů divadel. Naštěstí je zejména na nezávislé scéně vidět mnoho projektů a tvůrců, kteří považují práci se zvukem ve svých projektech za důležitou, což se pomalu ale jistě odráží i v akademickém prostředí. Snad tedy brzy budeme moci považovat sound design (nebo nějaký jeho český ekvivalent) za etablovaný obor a bez toho, aniž by pro něj byly důležité ceny jako je *Tony Awards*⁵⁵ pro zvukový design inscenace, bude vytvořeno větší vědomostní i finanční podhoubí pro zvukovou práci v divadle.

3.2 Zvuk z pohledu herce

Herec, činoherní herec, loutkoherec, herec s loutkou, performer, animátor, sound designér, hudebník na jevišti. Jak jsem již předeslal v úvodu, v této práci zacházím poměrně volně s pojmy herec a performer, pokud používám označení herec, nerad bych tím zužoval téma na divadlo, neřkuli činoherní divadlo. Pokud jde však o porozumění mojí práce a představu toho, co vůbec myslím prací herce se zvukem obecně a jakou prací se zvukem se zabývám v této práci, pokusím se přiblížit některé pojmy.

Pokud mluvím o **herci**, nerad bych se omezil na představu činoherního herectví. Jde o herectví v loutkovém divadle, fyzickém divadle (zde je v českém kontextu často používáno tanečník, protože mnoho herců fyzického divadla pochází z tanečního prostředí), hudebním divadle a dalších formách a žánrech. Pokud jde o moje osobní zainteresování, neleží v centru mého zájmu herec interpretačního divadla a situace, kdy si vezme do ruky hudební nástroj a zahraje nějakou skladbu. Zajímá mě herec, který hledá cesty, jak se zvukem vyjádřit, hledá, co pro něj znamená hudební nástroj, mikrofon či hlas. Herec, který hledá ve zvuku nové cesty komunikace s divákem. *„Představme si herce, který si se svým protějškem (divákem) hraje. Tento protějšek pak už není divákem, ale stává se z něho protihráč nebo spoluhráč (podle toho, je-li hra více kompetitivní nebo kooperativní). Herec se pak od svého protějšku liší tím, že je kupříkladu rozehrávačem – dobrým rozehrávačem. Nebo že hraje tu s tím, tu s oním, že je*

⁵⁵ Divadelní ceny udělované inscenacím z Broadwaye.

hráčem. Může být jen tichým katalyzátorem hry jiných, jakýmsi nahravačem nebo přihravačem."⁵⁶

Performance se stalo pojmem často užívaným až nadužívaným a jeho význam se tak *devalvoval a rozměňoval*⁵⁷, ruku v ruce s tím se některé obory, ale také lidé vůči tomuto pojmu začaly obrňovat, případně u nich vznikala, řekl bych, až alergie. Otázkou je, zdali alergie vznikla na tento pojem nebo na snahy některých umělců za každou cenu vytvářet *performance*, ať už kvůli vymezování se divadlu či „trendy“ přístupu k výtvarnému umění či jiným uměleckým směrům.

Pokud píšete o **performance**, mně blízkou volnou definici jsem objevil v nově vydané knize *Terény performativity*, kde Alice Koubová (jedna z editorek) v rozhovoru s Barborou Liškou a Jakubem Liškou uvádí: „*Jakožto místo rozporu je performance pojem, který neoznačuje nějakou jednoduše definovatelnou aktivitu nebo událost. Je to společenská událost, při které se vytváří význam situace na základě společenské interakce, v určitém prostoru a čase, pro zraky diváků, zvykově i překvapivě a s vědomím jakéhosi zdvojení (například ve smyslu „jakože toto je reálné“ nebo naopak „toto je reálné, protože jsme vystoupili z každodenní hry“, či „toto je reálné, protože se to děje bez odkazu na cokoli jiného“ apod.)*“⁵⁸ Je otázkou, do jaké míry je v případě mé práce důležité rozlišovat *performance* a divadlo, považoval jsem však za důležité popsat můj osobní pohled na věc tak, aby bylo zřejmé, že pokud budu psát o *performance* nebo performerovi, snažím se zpřesnit a zúžit úhel pohledu právě na díla s tímto potenciálem.

Pokud ve své práci píšete o **instalaci**, jde o projekty, které jsou svou formální stránkou blízko výtvarné instalaci či multimediální instalaci, kde není primárně kladen důraz na divadelní či performativní složku (ačkoli hledání těchto složek skrze zvuk je jedním z okruhů mého zájmu). Nejde tedy primárně o *instalaci scénografickou* či *instalaci divadelní*.

Pohled na téma **práce herce se zvukem** je velmi široký. Ve své magisterské práci *Zvuk jako nástroj herce* jsem se snažil popsat možnosti práce herce se zvukem a zpětně tuto snahu pokládám za nesmyslnou či nepojmutelnou. Snaha o hledání obecných definic či popsání všech možností práce se zvukem

⁵⁶ BLAŽEK, Bohuslav, et al. *Divadlo v proměně civilizace*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm Katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU, 2018, s. 28.

⁵⁷ KOUBOVÁ, Alice, KUBARTOVÁ, Eliška, ed. *Terény performance*. Praha: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2021, s. 55.

⁵⁸ *Tamtéž*, s. 56.

(vztahují na svoji práci) dříve či později přechází ve snahu o vytvoření jakési metodiky či dokonce metody, což považují, v duchu myšlenek Miloslava Klímy, za zbytečné. Za práci herce se zvukem můžeme považovat veškeré konání herce, které je přímo spojené se zvukovým komponentem. Tím je samozřejmě i práce herce se slovem. Součástí zvukového komponentu je tedy i verbální vyjadřování. Orální komunikace je prací herce se zvukem. Přestože se tomuto tématu nebudu podrobněji ve svojí práci věnovat, domnívám se, že některé mé poznatky mohou být využity i pro verbální komunikaci v herectví. „*Hlas a duše. Hlas jako otisk palce. Hlas je příběh. Zjevuje skrytý obsah. Eidetickou redukcí čteme v něm odkazy na celý život.*“⁵⁹

Ve své práci se přibližuji i k postdigitálnímu přístupu, tak jak o něm přemýšlí např. Michal Cáb. „*V praxi postdigitálního umělce, například právě skrze konstrukci nástrojů, které pak v rámci audiovizuální jam session používá, se tak odehrává pomyslné odstranění vnímání nástroje jako „black-boxu“. Předpokladem pro konstrukci nástroje je totiž existence schématu, a také určitého porozumění či znalosti. Bez těchto to prostě nejde. Praxe postdigitálního umělce je tedy současně autoedukativní činností.*“⁶⁰ Ve své doktorské práci zaměřené na software *Pure data*⁶¹ se zamýšlí nad rolí postdigitálního umělce, práci s počítačem jako hudebním nástrojem a dává do širších souvislostí práci s modulárními digitálními systémy, které přinášejí možnost tvorby vlastních zvukových a hudebních nástrojů, či práci s mikropočítači Arduino⁶² nebo DIY (do it yourself) nástroji. Za důležitou považují zmínku o *autoedukativní činnosti*, která je nedílnou součástí práce herce se zvukem.

Často přemýšlím o zvuku jako o **materiálu**, který mohu **animovat** či **demonstrovat**. Při animaci zvuku hercem je pro mě zásadní **přiznání animátora** (herce, performeru, hudebníka, zvukového umělce) a jeho vztah se zvukem. Klíma píše ve své knize *O dramaturgii* v kapitole o Divadle Drak: „*Dramaturgie musela hledat opodstatnění a významy pro ty situace, kdy herec – animátor není skryt,*

⁵⁹ MIKEŠ, Vladimír. *Proč hrát: k divadelní antropologii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2017, s. 83.

⁶⁰ CÁB, Michal. *Pure Data: Rukověť postdigitálního umělce ver. 0.1a*. Praha. 2014. Disertační práce na Akademii výtvarných umění v Praze. Vedoucí disertační práce Tomáš Vaněk.

⁶¹ Pure Data je digitální programovací jazyk, využívaný pro práci se zvukem a multimédií. Jde o otevřený programovací jazyk s mnoha možnostmi tvorby vlastních algoritmů, syntezátorů a dalších specifických nástrojů.

⁶² Viz kapitola 4.4.2 Princip interaktivních systémů

*ale je spolu s loutkami na jevišti viditelný a navíc v jistých momentech přebírá funkci jevištní postavy na sebe a jedná v této roli nyní sám.*⁶³ Herec animující zvuk a záhy zvukem jednající. Zvuk a herec v kontrapozici, zvuk a herec v harmonii. Zvuk a herec jako dva jevištní komponenty. Zvuk a herec v dramatické situaci. Vztah mezi hercem a zvukem. „Dokonce vznikají varianty, kdy se tento herec dostává do dialogu, do vzájemného vztahu s loutkou...” a dále „Hledání těchto vazeb mezi herci a loutkami v mnoha myslitelných variantách a podobách můžeme chápat i pro dramaturgii jako důležitý úkol, který do vývoje divadla přináší nové podněty a může inspirovat i jiné druhy divadla.”⁶⁴

3.3 Herec ve specifických skupinách

Doposud jsem kladl v mé práci důraz především na zvuk. Důležitou součástí mého doktorského projektu je i práce ve specifických skupinách. V průběhu svého doktorského studia jsem došel k závěru, že práce herce se zvukem ve specifických skupinách (konkrétně s herci s mentálním postižením) je organickou součástí mého výzkumu zvuku a je integrována do mého bádání bez velkého důrazu na to, že jde právě o specifické skupiny. Přestože jsem se snažil při práci ve specifických skupinách dojít k metodickým poznatkům, které jsou dobře aplikovatelné právě na práci s herci s mentálním postižením, domnívám se, že poznatky z této tvorby mohou přesahovat hranice specifického divadla. Také snaha mnoha divadel pracujících po celém světě s lidmi s postižením je právě téma postižení neakcentovat a z definice *actor with specific needs* přecházet na *actor with specific abilities*. I proto jsem se rozhodl přistoupit k tématu specifického herce v rukou zvuku jako k případovým studiím bez potřeby akcentovat téma postižení, ale se zaměřením na konkrétní skupinu a herce.

Specifické divadlo je pojem, který byl formulován kolem roku 2012 a je spojený s aktivitami Vladimíra Nováka, Kateřiny Šplíchalové – Mocové a jejich spolupracovníků na DAMU. Jejich výzkum probíhá v současné době v rámci *Výzkumného ústavu divadla alternativního, loutkového a specifického*. V rámci

⁶³ KLÍMA, Miloslav. *O dramaturgii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelství AMU, 2016, s. 119.

⁶⁴ *Tamtéž*, s. 119-120.

svého výzkumu vydali několik publikací⁶⁵ a nemalé množství studií. Kromě pojmenování *specifické divadlo (divadlo ve specifických skupinách)* se můžeme setkat s pojmy jako integrační divadlo, sociální divadlo, divadlo na poli sociálním atd. Pojem specifické divadlo se v posledních letech ustálil pro divadlo, které funguje se specifickou skupinou lidí bez přesného určení. Společným jmenovatelem je většinou to, že herci nejsou studovanými divadelníky, součástí týmu jsou však také profesionální divadelníci, ať už působí jako lektoři či jako spoluhráči. Zásadní mýlkou bývá zaměňování specifického divadla s dramaterapií. „...jde nám o plnohodnotnou divadelní praxi, která akcentuje zejména herecký pohyb a hru s loutkou.“⁶⁶, zatímco dramaterapie představuje terapeutický přístup. Specifické divadlo neakcentuje a primárně nezkoumá terapeutické výsledky a principy.

Ve své práci se zabývám divadlem s lidmi s mentálním postižením. Pro širší kontext uvádím v příloze některé evropské profesionální soubory, které se věnují divadlu s lidmi s mentálním postižením.

Herec s lehkým mentálním postižením je specifický svou **bytostnou potřebou vcházet na jeviště a být viděn a slyšen**. Tato bytostná potřeba se u profesionálních divadelníků někdy ztrácí, ať už jsou důvodem přepracovanost a špatné finanční podmínky nebo jejich osobní přístup a vztah k divadlu. „Komunikace a přímý vztah s divákem jsou hlavním smyslem i cílem vystupování divadelníka s mentálním znevýhodněním na scéně.“⁶⁷ Specifickými jsou také dispozice herců, které se často liší od představy o schopnostech profesionálního herce, který ovládá perfektně svoje tělo, hlas, loutky, práci s textem atd. (přestože v prostředí současného divadla se potřeby hereckých schopností mění a herec je často více autorem než interpretem). Dispozice herců s postižením jsou velmi rozdílné především v oblasti kognitivních schopností a k hercům je třeba přistupovat vždy individuálně a vycházet z jejich dispozic. V této práci budu analyzovat práci se zvukem v projektu *Jiné jeviště v Neratově v Orlických horách*.

⁶⁵ Divadelní tvorba ve specifických skupinách, Odborný studijní materiál: Specifické divadlo, Problematika režie a dramaturgie ve specifickém divadle, Hnízdo pro duši (katalog k výstavě Hnízdo pro duši), Tětivou snů.

⁶⁶ NOVÁK, Vladimír, ed. *Divadelní tvorba ve specifických skupinách*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2013, s. 65.

⁶⁷ ŠPLÍCHALOVÁ MOCO VÁ, Kateřina, NOVÁK, Vladimír. *Problematika režie a dramaturgie ve specifické divadelní skupině: (s divadelníky s mentálním znevýhodněním)*. 1. vyd. Praha: Výzkumné pracoviště katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU, 2016, s. 11.

Během 12 let kontinuální práce jsem spolupracoval cca se 40 herci s lehkým mentálním postižením a stále je pro mě plná nových impulsů pro bádání a hledání nových možností tvorby. Pro mě osobně se dotýká jakési těžko pojmenovatelné esence divadla, do velké míry jistě kvůli již zmíněné *bytočné potřebě specifických herců vcházet na jeviště*.

Přestože je divadlo ve specifických skupinách prací, která se vymyká konvencím běžné divadelní tvorby, není pro ni důležité speciální názvosloví nebo dokonce metody, kterých se někdy dožadují speciální pedagogové či lidé z oblasti dramatické výchovy, se kterými jsem se na poli specifického divadla setkal. Problematika tvorby ve specifických skupinách je tak složitá jako divadlo samotné. Miloslav Klíma píše o loutkáři a bývalém uměleckém šéfovi Divadla DRAK Janu V. Dvořákovi: „...v praxi mě utvrdil v tom, že není vyšší či nižší druh divadla, ale že je divadlo dobré či špatné, živé či mrtvé.“⁶⁸

K samotné tvorbě, podrobnějšímu popisu skupiny, ve které pracuji, a jednotlivým tématům vycházejícím z této práce se dostanu v kapitole 5. Zvuk a specifické skupiny.

⁶⁸ KLÍMA, Miloslav. *O dramaturgii*. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2016, s. 11.

4 ZVUK – HEREC – TECHNOLOGIE

Technologie uvádím v názvu na posledním místě, a to záměrně. Přestože se budou následující kapitoly ve velké míře pohybovat kolem technologií a jejich využití v divadle, rád bych upozornil, že nejde primárně o výzkum těchto technologií jako takových. Jde o **možnosti práce herce s těmito technologiemi**.

Na začátku mého doktorského studia byly technologie jen jedním z okruhů mých zájmů. Postupně jsem se dostával do hloubky jednotlivých zvolených témat mého výzkumu (práce herce se zvukem, zvuk a herec v loutkovém divadle, audio-vizuální divadelní tvorba, zvuk ve specifickém divadle) a práce s technologiemi a potřeba formulovat si jejich význam se ukázaly jako nejpřínosnější směr mého výzkumu. Následující kapitoly mají ambici být praktickým rádcem a inspirací. Pokud zde mluvím o technologiích, nejde o nejnovější, nejzajímavější nebo ryze profesionální jevištní technologie, jde často o dostupné produkty, jakými jsou obyčejná sluchátka či běžně dostupný software.

V současném divadle se objevuje technologie ve zvukovém komponentu téměř v každé inscenaci, projektu. Těžko hledat divadelní představení bez využití reproduktorů, ať už pro reprodukci hudby a zvuku či pro amplifikaci zvukových zdrojů, nástrojů, hlasu z jeviště. Ve středu mého zájmu je technologie, která přímo komunikuje s hercem, přímo souvisí s ním či s divákem a má performativní potenciál, je to technologie obnažená, přiznaná a srozumitelná, ne nutně ve smyslu technologickém, ale dramaturgickém.

Vracím se k práci Michala Cába a jeho chápání postdigitálního umělce: *„V souvislosti s nástrojem jako poselstvím bychom mohli uvažovat o „nové řemeslnosti“, která v postdigitálních tendencích zaznívá. Vidět ji lze jako reakci na instantnost dnešních hardwarových i softwarových nástrojů. Pakliže umělec používá techniku, již nerozumí, je mezi nimi „vzdálenost“.*⁶⁹

⁶⁹ CÁB, Michal. *Pure Data: Rukověť postdigitálního umělce ver. 0.1a*. Praha. 2014. Disertační práce na Akademii výtvarných umění v Praze. Vedoucí disertační práce Tomáš Vaněk.

4.1 Co je to živě?

Živě, naživo, live. Ve zvukové dramaturgii je podle Šrámka „živě“ chápáno jako prezentování hudby či zvuku akusticky nebo amplifikovaně či v kombinaci. Provedení naživo na *provedení herci z jeviště, profesionálními hudebníky ve scénickém prostoru* a *živé provedení hudebníky mimo scénický prostor*. Mezi hudebníky je zahrnut i DJ. Oproti tomu je postaveno provedení zvukového plánu/materiálu ze záznamu a rozděleno na *ovládání herci z jeviště nebo technikem* (u obou zmíněných s velkým nárokem na přesnost, vnímavost a citlivost k jevištnímu dění a všem ostatním komponentům scénického díla). Toto rozdělení je jistě funkční pro porozumění jednotlivým situacím a pro vytvoření schématu analýzy. Přesto se přikláním k tomu, že veškeré provedení zvukového plánu na divadle či performance je *live*, z toho vycházím, a tak se zvukem pracuji.

Je poměrně běžnou praxí, že zvukař, myšleno *sound operator*⁷⁰, je považován za ryze technického pracovníka divadla, jehož úkolem je co nejpřesněji reprodukovat to, jak byl vymyšlen zvukový plán. To je do jisté míry pravdou, avšak i zvukař je stejně jako herec živým elementem jevištního díla a je potřeba, aby rozuměl tomu, co se na jevišti děje a byl „napojený“ na ostatní jevištní komponenty. V jednom oblastním činoherním divadle jsem se setkal s tím, že zvukař byl do 7týdenního procesu zkoušení zapojen až v generálovém týdnu, tedy 5 dní před premiérou, 4 dny před prvním veřejným uvedením. Předal jsem mu zvukové stopy s popisem míst, kde mají být spouštěny (tak jak jsem s nimi pracoval při zkoušení já). Zvukař si ode mě vyžádal schválení přesných úrovní hlasitosti, které naprogramoval do svého odbavovacího softwaru⁷¹. Přes moje prosby odmítl hlasitosti měnit při jednotlivých reprízách s tvrzením, že „nemůže přeci pořád sledovat, jak herci hrají“, „ať hrají pokaždé stejně“ a že se „stejně budou střídat s kolegou a jak ten to má poznat“. Opačným případem pro mě byla zkušenost z Divadla Drak, kde byl zvukař přítomný celému procesu zkoušení a předávání velmi složitého zvukového plánu čítajícího cca 250 cue⁷² proběhlo naprosto organicky a zvuk fungoval od první chvíle jako partner pro herce,

⁷⁰ Funkce v oblasti obsluhy zvukových zařízení. Jde o člověka, který ovládá zvukové zařízení při zkouškách i při samotné veřejné produkci. Jde o technicko-uměleckou profesi, která nemá v českém prostředí přesný ekvivalent.

⁷¹ Odbavovací software je počítačový program určený pro přehrávání (odbavování) zvuku, videa, či ovládání světel v divadelních či jiných multimediálních produkcích. Tento software je vyvíjen právě pro tento účel (Multiplay, Show Cue Systém, QLab).

⁷² Anglické slovo, které je v českém kontextu používáno jako *narážka*, tedy impuls pro nějakou změnu (spuštění, zastavení, ztlumení) zvukové stopy.

v průběhu zkoušek i repríz se vyvíjel, s jednotlivými cue bylo zacházeno jako s reakcemi na akci či pohyb, hlasitosti byly upravovány podle situace konkrétního představení či prostoru, ve kterém se odehrávalo. Neznamená to, že byl zvukař (a jeho prostřednictvím zvuk samotný) od začátku dokonalý a přesný, ale byl živým partnerem ostatních komponentů inscenace. Tomu do velké míry odpovídá zapojení „technických“ složek do procesu tvorby.

Pokud bych úvahu o živém provedení posunul ještě dále, skladba zahraná profesionálním hudebníkem v perfektním hudebním provedení bez interakce hráče s ostatními jevištními komponenty nedává zvukovému komponentu téměř žádnou přidanou hodnotu. To, jestli je provedení živé nebo ze záznamu, tedy nijak neovlivňuje to, zdali bude divadlo samotné živé nebo mrtvé.

Jsem si vědom toho, že Šrámkovo rozdělení je funkční, své uvažování však v tomto případě posunuji mimo jeho schéma. V mém výzkumu z velké části pracuji s „neživými“ hudebními a zvukovými nahrávkami a s naprogramovaným softwarem, ale tvorbu zvukového plánu inscenace či performance vnímám jako tvorbu specifické elektroakustické či akustické kompozice, která je hrána naživo, je součástí živého divadla, živé performance, živé interakce, živých vztahů. O konkrétních projektech v následujících kapitolách.

4.2 Sluchátka v divadle/performance/instalaci

Ještě než začnu psát o sluchátkách: jedním ze zásadních rozhodnutí pro reprodukci amplifikovaného zvuku je volba reproduktorů/reproboxů, přesněji PA systému⁷³, zdrojů, ze kterých bude zvuk vycházet. Důležité je jejich umístění v prostoru, ale také jejich fyzikálně – zvukové vlastnosti, kdy nás (při velkém zjednodušení) zajímají tyto: **výkon**, resp. **akustický tlak**, **frekvenční charakteristika a směrovost**. Vlastnosti PA je vždy potřeba volit na základě prostoru a zdroje zvuku (hlas, hudba, ruch, poplašný tón). Pro zvolení správného výkonu je důležitá volba umístění reproduktorů v prostoru, závislá na charakteru

⁷³ PA (Public adress) je elektronický systém ozvučení směrovaný pro diváka, může být využito různých druhů reproduktorů a zesilovačů od ručního megafonu, přes 100V ozvučení vesnického veřejného rozhlasu až do mnoha kilowattových systémů line-array na velkých hudebních festivalech.

přehrávaného zvuku, jeho mixáži atd. Těžko hledat universální řešení pro všechny situace.

V mnoha divadlech se setkáváme s podobným systémem: *hlavním PA systémem*, tedy stereo sestavou umístěnou většinou na hraně mezi jevištěm a hledištěm (toto umístění vychází do velké míry z praxe zvučení živé hudby, kdy jsou reproduktory umístěny před mikrofony z pohledu hudebníků tak, aby bylo zabráněno zpětné vazbě), další pár reproduktorů je umístěn *v zadní části jeviště* (pro efekt zvuku vycházející „přímo z jeviště“), další reproduktory jsou např. *zadní*, umístěné za diváky a další *efektové reproduktory* umístěné buď pevně v prostoru nebo přemístitelné. V současné době je experimentováno stále častěji s multikanálovým zvukem. Tyto systémy známe z kinosálů, či jako označení Surround sound, 5.1, 7.1 atd.

Specifickým přístupem k PA systému v divadle či performance je **využití sluchátek**, a právě to se stalo jedním z okruhů mého bádání. Využívání sluchátek nabízí velmi specifické možnosti práce se zvukem, které jsou těžko srovnatelné s používáním běžných reproduktorů. Oproti těm se však v tomto případě nejedná o nijak universální řešení a využití sluchátek ve scénickém projektu je vždy výrazným inscenačním rozhodnutím.

4.2.1 Charakteristika sluchátek

Pokusím se krátce charakterizovat sluchátka a možnosti jejich rozdělení. Budu zohledňovat převážně ty vlastnosti, které jsou důležité při jejich výběru pro scénický projekt.

Podle **způsobu usazení** sluchátek na ucho je dělíme na:

- Cirkumaurální – obepínají celé ucho
- Supraaurální – leží přímo na uchu, jsou tedy menší než cirkumaurální
- Intraaurální – umísťují se přímo do ucha, známé jako pecky nebo špunty

Pro většinu divadelních projektů jsou používána sluchátka cirkumaurální, a to z několika důvodů. Tato sluchátka jsou obecně díky jejich konstrukci a největší reproduktorové membráně považována za nejkvalitnější, co se týká frekvenční charakteristiky (dnešní technologie nabízejí i velmi kvalitní intraaurální sluchátka a zásadním faktorem výsledné reprodukce zvuku je samozřejmě celková kvalita konstrukce sluchátek) a jsou také používána ve zvukových studiích, zvukaři

v divadlech, na koncertech či audiofilů atd. Tato sluchátka jsou obecně považována za nejpřesnější, nejvyrovnanější a nejuniversálnější.

Důležitým faktorem je také **konstrukce** provedení **mušlí** těchto sluchátek, kdy je dělíme na **otevřenou**, **polootevřenou/polouzavřenou** a **uzavřenou**, podle toho, z jaké konstrukce je vnější část mušlí. Kromě kvality přehrávaného zvuku, kdy je otevřená konstrukce přirozenější, a především u levnějších sluchátek může poskytovat přesnější a kvalitnější poslech (není pravidlem), je důležitým faktorem útlum vnějšího zvuku, který je podstatně větší u **uzavřených** sluchátek. To znamená, že u uzavřených sluchátek slyší posluchač minimum zvuku vně sluchátek a zároveň sluchátka vydávají minimum zvuku do svého okolí (samozřejmě jen v situaci, kdy je má posluchač na hlavě a může se tak projevit efekt konstrukce uzavřených sluchátek, kdy zvuk směřuje jen do uší posluchače).

V současné době se objevují technologie, které dokáží **aktivně potlačovat hluk** okolí, založené na principech *aktivního potlačení zvuku (ACN – active noise control)*, kdy je nechtěný zvuk/hluk vpuštěn ve stejné amplitudě a frekvenci, ale v obrácené fázi, a tedy první zvuk vyruší. Pro využití sluchátek v hlučném prostředí může být i tato technologie užitečnou, samozřejmě s vyšším finančním nárokem.

Pro divadlo je důležitým faktorem druh připojení sluchátek, resp. signálové cesty, kde je možné dělit sluchátkové systémy na **drátové** a **bezdrátové**⁷⁴, tedy dle technologie přenosu zvukové informace. Přikláním se však k rozdělení na **pohyblivý** a **statický** sluchátkový systém. Zde se vzdalují od technických parametrů samotných sluchátek, jelikož zásadním pro nás je, zdali je systém pohyblivý v tom smyslu, že je mezi zdrojem zvuku a divákem zvuk přenášen bezdrátově a divák se tak může pohybovat a není závislý na připojení konektoru do pevně umístěného místa v prostoru.

Statický systém se skládá ze sluchátkového předzesilovače, který je pevně umístěný v prostoru. Jde buď o předzesilovač umístěný přímo v nějakém přehrávači (sluchátkový výstup mp3 přehrávače, mobilu, počítače) nebo o speciální zařízení, ke kterému můžeme připojit větší množství sluchátek (většinou 4-12) nebo o pevné instalace, kde je sluchátkový výstup umístěný např. u jednotlivých sedadel a divák si může volit různé kanály. S poslední zmíněnou technologií se můžeme potkat spíše u konferenčních sálů. Zásadním omezením statického systému je délka kabelu sluchátek a umístění předzesilovače. S těmito

⁷⁴ Pro příklad: tradiční zapojení kabelem do sluchátkového konektoru Jack 3,5 mm vs připojení bezdrátových Bluetooth sluchátek.

systemy se můžeme setkat často u galerijních instalací. Pro divadelní experimenty je tento systém poměrně omezující, a proto se objevují stále častěji systémy **pohyblivé**.

Pohyblivý systém je ten, který umožňuje divákovi volný pohyb. Zde se nabízí dvě možnosti dělení:

- Dělení podle technologie sluchátek - samostatná bezdrátová sluchátka nebo externí přijímač s drátovými sluchátky
- Dělení podle počtu kanálů⁷⁵ – stejný zvuk pro všechny diváky, diváci si volí či mají předvolený kanál (kritérium: počet kanálů)

K tomuto rozdělení a řešení konkrétních technických situací se vrátím později.

4.2.2 Možnosti využití sluchátek

Ve své tvorbě jsem sluchátka využíval několikrát v různých projektech. Jako zásadní technologie byly použity v projektech pracujících s **binaurálními nahrávkami**, kterým se budu podrobně věnovat v samostatné kapitole 4.3 Binaurální nahrávky.

Projekty tradičně spojené s používáním sluchátek jsou již zmíněný **divadelní audiowalk** či **galerijní instalace**. Okruhem mého zájmu je však využití sluchátek v živém performativním tvaru, kde se setkává herec se zvukovým komponentem využívajícím sluchátka. Nechci se vymezovat vůči divadelnímu audiowalk či z něj vynechávat živé herce, ale jak vychází ze samotného žánru, jde především o *audio*. V případě mého bádání vycházím z projektu **PopUpShow**, který je performancí, jež není primárně založena na auditivním komponentu.

4.2.3 Specifický přístup k auditivnímu komponentu v projektu PopUpShow

Projekt *PopUpShow* s podtitulem neexistujícího žánru *Spectaculare shit* je sérií performance Petra Vančury. Jde o události ve veřejném prostoru, které se většinou odehrávaly před a za výlohou jednoho pražského holešovického

⁷⁵ Kanál = signálová cesta se stereofonním zvukem.

kadeřnictví. Všechny vydání *PopUpShow* spojuje postava Petra Vančury, silný rukopis scénografky Kateřiny Jirmanové a specifické zacházení se zvukem, kdy mají diváci nasazená sluchátka. K tomuto projektu jsem byl přizván po jeho prvním uvedení a od 2. dílu jsem spolupracoval na všech ostatních, kterých bylo 10. Využívání sluchátek bylo již v konceptu, jelikož Vančura hledal způsob, jak by mohli diváci slyšet to, co se děje před výlohou i uvnitř kadeřnictví a také způsob, jak využívat popových hitů pro příjezdy a vůbec existenci *Kingofzjuby*, postavy smyšlené popové superstar, která se v *PopUpShow* objevuje a splývá s Petrem Vančurou samotným.

Pro představu se pokusím popsat schéma většiny performance *PopUpShow*: Lidé se scházejí na ulici před kadeřnictvím s velkou skleněnou výlohou a dostávají sluchátka - přijíždí nebo přichází Petr Vančura - něco se odehraje před kadeřnictvím a v kadeřnictví - Petr Vančura odchází nebo odjíždí. Někdy performance probíhá za asistence dalších herců/performerů, někdy je Vančura sám, někdy je performerů více a Vančura s nimi vede rozhovor či jinak interaguje. Základní struktura však zůstává stejná a *PopUpShow* se nikdy neopakuje.

Pokud jde o zvukový komponent, jak jsem již uvedl, pracuje se zde se sluchátka, konkrétně s *pohyblivým systémem* bezdrátových sluchátek určených pro silent disco⁷⁶, jejichž specifickou vlastností je možnost posluchače/diváka přepínat mezi dvěma kanály.

Proč sluchátka v projektu PopUpShow?

1. Možnost slyšet, co se děje za výlohou,
2. jednoduchá příprava, není nutné stavět PA systém z reproboxů atd.,
3. hudba ve sluchátkách dokáže mít velký emotivní a sugestivní zvukový potenciál a velkou škálu práce s dynamikou zvuku i u běžně dostupných „obyčejných“ sluchátek, oproti tomu zvuk z reproboxů musí být pro podobný účinek velmi kvalitní a reproboxy velmi výkonné,
4. sluchátka nejsou tak zásadně závislá na okolním hluku a akustice daného prostoru (v tomto případě ulice),
5. neruší okolí,
6. zážitek je jen pro ty, kteří mají sluchátka, zvláštní oddělenost od náhodných kolemjdoucích,

⁷⁶ Silent disco viz kapitola 4.2.6 Silent disco jako cesta k postmoderní performance

7. silent disco sluchátka jako nejdostupnější možnost (levný pronájem s dovozem na místo).

Kvůli těmto jednoduchým důvodům se sluchátka používala téměř při každé *PopUpShow* (kromě jednoho vydání) a byli jsme tak „nuceni“ hledat nové možnosti jejich využití. Některé principy zvukové dramaturgie (využívání popových motivů a principů) se opakovaly, avšak práce s ruchy nebo možnostmi snímání zvuku mikrofony se měnila.

4.2.4 Krádež reálného auditivního prostředí

Pokud píše Václav Syrový o *zvukovém terorismu*, píše zde o *zvukové krádeži*, kterou nám sluchátka nabízejí. Více než o krádež, jde možná o výměnu zvuku reálného prostředí za to, co bude do sluchátek pouštěno. Díky tomu se nabízí tvůrcům možnost sebrat divákům velkou část přirozených auditivních vjemů a pracovat tak se zvukovým plánem „od nuly“. Pokud budou využita sluchátka s uzavřenou charakteristikou nebo sluchátka s aktivním potlačením ruchu, bude efekt o to silnější. Pokud doženeme tuto představu do extrému, můžeme pracovat se zvukem jako u filmu a mixem elektroakustické kompozice zvukového komponentu dokonce měnit nebo spíše rozšiřovat realitu.

Popis situace z performance:

100 lidí čeká na chodníku na Petra Vančuru – ruch holešovické ulice

V dálce se objevuje automobil – zvuk vzrušení v davu, zvuk holešovické ulice ustupuje, výkřiky + píseň Madonny

Auto zastavuje – dav bouří, dívky brečí, je slyšet zvuk fotoaparátů + Madonna graduje

Otevírají se dveře automobilu – dav ztichne, hudba končí posledním tónem

Zavírají se dveře automobilu – dav vybuchne v bouřlivý potlesk a křik

Zacházení se zvukovým komponentem zde není nijak zvlášť originální. Je použito *popisu prostředí, příznačného hudebního motivu a třetí osoby ve zvukové podobě*⁷⁷ (to vše spuštěno DJem či performerem přímo z jeviště, tedy zpoza výlohy kadeřnictví). Zvláštní napětí a významy však vyvolává fakt, že je to zvukové prostředí *nereálné*, dosazené do reality ulice. Z divákovy perspektivy se mění ostatní diváci v bouřlivý dav, možná se přesouváme na stadion, kam přijíždí

⁷⁷ Viz kapitola 3.1 Zvuková dramaturgie

Madonna, možná přijíždí do Holešovic. Vzniká velké napětí a disproporce mezi zvukovým, hereckým a scénografickým komponentem.

Přestože **je krádež zvuku hrou**, kterou divák hraje společně s tvůrci, nabízí zvuk ve sluchátkách také velkou míru sugescí, se kterou Vančura s oblibou záměrně pracuje. Zřejmě i díky zmíněné a přiznané hře divák této sugesci často rád propadne a nechá se dojmout hudbou či unést zvukem jásajícího davu.

Krádež zvukového prostředí je jedním z velmi zábavných a inspirativních konceptů používání sluchátek a pokud je zkombinována se snímáním reálného prostředí a situací, které divák vidí, nabízí se nám nekonečné množství kombinací a herního prostoru. Velkou výhodou *PopUpShow* (nebo možná celého performativního přístupu) je to, že není nutné hledat v této hře přesné významy a je možné pracovat velmi asociativně a jak jsem několikrát opakoval, svobodně a hravě. Je tedy možné si ad absurdum zkoušet principy ozvučování postav a prostředí tak, jak je tomu např. u loutek, kde můžeme vytvářet zvuk každému kroku či pohybu loutky a **posouvat tím význam jejího jednání a význam situace**.

4.2.5 Zvuková dramaturgie PopUpShow

Ta vychází jednoznačně ze sluchátek a jejich možností. Toto formální hledisko zásadně určuje, jak bude se zvukem zacházeno. Specifické je také zacházení s tichem. Považujeme-li ticho na divadle také za součást zvukového plánu, co je pak tichem ve sluchátcích? Pokud do sluchátek nepustíme žádný signál, hrozí že divák začne vnímat ticho jako chybu (tento princip známe např. z rozhlasu nebo z televize, kde naprosté ticho „neexistuje“, kvůli možné záměně s chybou vysílání. Pokud je ve filmu „ticho“, téměř vždy je na pozadí použito nějaké zvukové atmosféry, např. *stat*, tedy zvuk prostředí či místnosti). Podobně je třeba zacházet i se zvukem ve sluchátcích (pokud není naším záměrem znejistit diváka). Nad zvukovým plánem elektroakustické kompozice této performance jsme tedy často uvažovali jako nad zvukovým plánem **audiovizuálního díla**.

Zvuk je zde možné rozdělit na **živý** a **reprodukovaný** (viz kapitola 3.1 Zvuková dramaturgie a sound design). U zvuku reprodukovaného jde o výběr ruchů, hudby, statů, atmosfér atd. Živý zvuk je snímán mikrofony a poté ho *elektroakustickým řetězcem*⁷⁸ přenášíme až do divákových sluchátek. I díky

⁷⁸ PROCHÁZKA, Tomáš, ŠRÁMEK, Vratislav. *Úvod do problematiky práce se zvukem v divadelní praxi*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2020, str. 51.

možnosti poměrně kvalitního poslechu ze sluchátek je v takovém případě velmi podstatný výběr mikrofonů, a to nejen z hlediska technického (kvalita zvuku, délka dozvuku atd.), ale také z hlediska dramaturgického.

Příklad:

Vančura stojí uvnitř kadeřnictví a mluví směrem k divákům. Nabízí se několik možností, které zahrnují výběr a umístění mikrofonu a jeho význam.

1. Stereo mikrofon⁷⁹ umístěný u stropu místnosti snímající celý prostor – mnoho parazitních zvuků místnosti, odrazy zvuku od stěn, pocit Vančury uzavřeného uvnitř místnosti, pocit interiéru
2. Schovaný klopový mikrofon s vysílačem⁸⁰ - detailní zvuk, čistý sběr hlasu, jakýsi filmový pocit, přibližuje se práci s dialogem ve filmu
3. Přiznaný mikroport, mikrofon pro zpěv, bezdrátový mikrofon – detailní zvuk, Vančura promlouvá přímo k nám nebo záměrně používá mikrofon, víme, že chce abychom ho slyšeli
4. Mikrofon na ulici – dominantní zvuk ulice, Vančura je slyšet minimálně, umocňuje pocit Vančury uzavřeného v jiném prostoru, než se ocitá divák, zpřítomňuje pozici diváka jako subjektu
5. Další speciální varianty
 - mikrofon ala štěnice, schovaný v interiéru - je slyšet nejvíce to, co se děje v blízkosti mikrofonu
 - boom⁸¹ - přiznaný způsob snímání zvuku podporující pocit toho, že situaci někdo inscenuje
 - využití mobilního telefonu jako mikrofonu – Vančura nám telefonuje „přímo do sluchátek“, je možno využít přímo zvuku z telefonu nebo tuto zvukovou iluzi vytvořit

Možných variant by bylo jistě více a každá má odlišný význam. Vzhledem k časovým možnostem při přípravě *PopUpShow*, kdy je minimálně času na fyzické zkoušení této performance na místě, je velmi důležité vědomě pracovat se zvukovou dramaturgií a snažit se domýšlet významy, které zde použití zvuku má.

⁷⁹ Mikrofon snímající zvuk ve 2 kanálech, ve většině případů půjde o 2 kondenzátorové mikrofony s kardioidní charakteristikou.

⁸⁰ Mikrofon umístěný na oblečení performerů. Jde o systém používaný ve filmovém průmyslu.

⁸¹ Neboli „tágo“. Jde o běžně 1 až 5 metrů dlouhou teleskopickou tyč zakončenou objímkou pro uchycení mikrofonu, která je držena v ruce zvukaře mikrofoniisty. Používáno převážně ve filmovém průmyslu.

Přesto je vždy nutné jednotlivé principy vyzkoušet nebo mít možnost s nimi flexibilně pracovat v průběhu performance.

4.2.6 Silent disco jako cesta k postmoderní performance

Silent Disco (také *Silent rave*⁸²) je událost, kde je taneční hudba reprodukována skrze sluchátka, a ne skrze reproduktory. Historie těchto počínů není dávná, mapuje se zhruba do poloviny 90. let 20. století, přestože první veřejnou událostí byl zřejmě *Radiophone dance*. Účastníci této akce protančili městem se sluchátky na hlavě, které přijímaly radiový signál s hudbou. Rozmach silent disco přišel až po roce 2000. Za jedny z prvních počínů jsou považovány akce ekologických aktivistů, kde používali sluchátka jako demonstraci minimalizace zvukového znečištění. Mezi prvními uměleckými počiny byl koncert psychedelické hudební skupiny *The Flaming Lips* v americkém Dallasu v roce 1999. To, co však vedlo technologii silent disco k pokroku vedoucího mě k názvu této kapitoly, je vytvoření **2 kanálů** (později 3 kanálů), které si může posluchač/divák sám přepínat. Na silent disco události tak vznikají situace, kdy část publika tančí na jednu a část na druhou hudbu.

Tato technická dispozice nabízí divákovi možnost nahlížet, nebo spíše slyšet či naslouchat situacím, z různých perspektiv. Zároveň aktivizuje diváka a nabízí mu možnost stát se aktivním účastníkem performance. Následující situace mohou vytvářet nové vztahy i mezi jednotlivými diváky. Pokud v *PopUpShow* Vančura vyzve diváky k nějaké aktivitě (ať už fyzické, či mentální) a divák poslouchá kanál, ve kterém zrovna není Vančura slyšet, vznikne mezi diváky i Vančurou jakýsi rozpor, odlišná situace, jiné východisko dalšího vnímání nebo chování. Ze svého subjektivního pohledu cítím v této možnosti velký performativní potenciál.

S možností 2 různých zvukových stop ve sluchátcích jsme pracovali v *PopUpShow* jen okrajově, tato možnost vyžaduje velkou dramaturgickou i technickou přípravu, je velkým inscenačním gestem a pokud nemá v koncepci svůj jasný význam, je zbytná.

⁸² Wikipedie: otevřená encyklopedie [online]. *San Francisco (Kalifornie): Wikimedia Foundation*, 2022 [cit. 5.9.2022]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Silent_disco

4.2.7 Stojím před diváky a zvučím

To je přesně to, co je mojí úlohou v průběhu *PopUpShow*. Stojím před diváky a zvučím: pracuji s mixpultem, spouštím hudbu a ruchy, případně hraji na nějaký hudební nástroj. **Tato činnost je tím, čím je.** Přesto je v rámci tohoto formátu velmi důležité, že jsem viděný, přiznaný. Je pro mě těžké analyzovat důvody proč. Je pro mě bytostně důležité tam být, účastnit se té události, participovat – fyzicky.

„Studio performance vedlo k postupnému pochopení, že narušování jednoduchého spojení mezi „reálnými věcmi“ a jejich „symbolickým zobrazením“ je v zásadě všudypřítomné a že význam vzniká na prazích, v přechodech, v prolnutích, v kříženích oněch dvou světů, nikoli v jejich jasném oddělení.“⁸³

Na chvíli si dovolím přejít do oblasti pocitů či cítění a tím také zakončím část této kapitoly přímo vycházející z projektu *PopUpShow*.

Stojím za výlohou a cítím svoji jevištní existenci, vím, že divák mě vidí a promlouvám k němu skrze zvuk. Mám možnost s ním rozehrávat hru, jsme oba vidění. Mám možnost hledat míru exprese, se kterou pracuji, mám možnost směřovat svůj pohled, mám možnost jednat, existovat na jevišti. Mojí úlohou je zvučit mikrofon. Není to moje role. Je to činnost. Dělán ji, a vím že jsem viděn a slyšen. Reaguji na Vančuru, reaguji na světlo, reaguji na diváka, pouštím zvuk podle předem připraveného scénáře, upravuji hlasitost a dívám se na Petra, dlouze, co to znamená? Reaguji, existuji, improvizuji, jsem herec, jsem zvukař, jsem dj, jsem před publikem, jsem publikem, jsem voyerem, jsem partnerem, jsem hráčem. Jsem a zvučím.



Zvuk [4 2 7](#) – Zvukový záznam PopUpShow 2017

⁸³ KOUBOVÁ, Alice, KUBARTOVÁ, Eliška, ed. *Terény performance*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2021, s. 56.

4.2.8 Vybraná technická řešení bezdrátových systémů

Technické řešení *PopUpShow* je poměrně specifické, a to i kvůli daným finančním či prostorovým podmínkám. Bylo by možné popisovat druhy mikrofonů a možnosti zapojení elektroakustické signálové cesty, procesování zvuku atd. Jde však o obecně uznávané principy a dostali bychom se spíše do oblasti zvukařské práce. Technická řešení byla v některých případech inovativní a nekonvenční (využívání Ableton Live⁸⁴ jako virtuálního mixpultu, odbavování zvuku + mix zvuku bezdrátově přes mobilní telefon atd.), přesto jde o konkrétní technická řešení, která neovlivňují nijak zásadně tvorbu zvukového plánu z hlediska dramaturgického.

Důležitou a obecně méně známou oblastí je však práce s bezdrátovými systémy. Pokusím se tedy uvést některé jejich příklady, které by mohly pomoci v řešení podobných projektů v budoucnu. Bezdrátové systémy budou děleny podle druhu přenosu bezdrátového zvukového signálu.

Infračervený přenos zvuku

Jde o „kódování pomocí elektromagnetického záření o vlnové délce mezi 790 nm a 0,3 mm. Přenos dat je bez latence, ovšem s jednou podstatnou nevýhodou: vysílač a přijímač se musí vidět.“⁸⁵ Tyto systémy se objevují pro domácí použití (kde jsou však nahrazovány zejména digitálním systémem Bluetooth), ale především pro pevné instalace v konferenčních místnostech, kostelích, divadlech (v České republice se s těmito rozvody běžně nepotkáváme), kde je možné umístit vysílače tak, aby „viděly“ na všechny přijímače, tedy sluchátka na uších diváků. Kvalita zvuku je poměrně vysoká a výhodou je také téměř nulová latence⁸⁶. K jednomu vysílači je možno připojit více sluchátek. Tyto systémy dokáží fungovat jako vícekanálové a posluchač si tedy může volit jednotlivé kanály (tato funkce byla vyvinuta zejména pro překlady do různých jazyků). Mobilní infračervené systémy jsou poměrně špatně dostupné jak pro koupi, tak pro pronájem a pro divadelní experimenty jsou vzhledem ke svým vlastnostem málo flexibilní.

⁸⁴ Ableton je DAW software, který je vytvořený pro komponování, zaznamenávání a živou hudební produkci.

⁸⁵ PROCHÁZKA, Tomáš, ŠRÁMEK, Vratislav. *Úvod do problematiky práce se zvukem v divadelní praxi*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2020, s. 158.

⁸⁶ „Zpoždění vznikající při práci s digitalizovaným signálem.“ (SYROVÝ, Václav, GUŠTAR, Milan. *Malý slovník základních pojmů z hudební akustiky a hudební elektroniky*. 3. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2016, s. 91.)

RF (radio frekvenční) přenos zvuku

Tyto systémy jsou poměrně populární, zejména pro svoji jednoduchou technologii. Jejich využití najdeme od domácích bezdrátových sluchátek, přes většinu silent disco sluchátek, po konferenční systémy či mobilní průvodcovské audio systémy.

Silent disco – většina současných silent disco sluchátek funguje na principu radiových vln. Sluchátka jsou většinou cirkumaurální a mají možnost zvolit si 2 nebo 3 kanály. Jejich frekvence je většinou pevně dána z výroby a není možné ji měnit. K jednomu vysílači je možné připojit neomezený počet sluchátek (záleží na dosahu a síle RF signálu). Sluchátka mají veškerou technologii integrovanou ve skořápce samotných sluchátek a vypadají tak jako běžná „studiová“ sluchátka. Zajímavostí je, že fenoménu silent disco a výrobě těchto sluchátek se nevěnuje v současné době žádná velká renomovaná firma a většina produktů z této oblasti pochází z bezejmenných čínských továren. Jejich kvalita je diskutabilní a u většiny produktů nelze dohledat žádné přesné parametry (frekvenci, na které sluchátka vysílají, frekvenční rozsah sluchátek, impedanci atd...). Výhodou těchto systémů je poměrně dobrá dostupnost, nízká cena pronájmu těchto zařízení a jednoduchá obsluha. U firem, které nabízejí jejich pronájem v Praze, jsme však nenašli žádnou, která by nabízela kvalitní sluchátka nebo vysílače a audio kvalita signálu je (subjektivně) poměrně nízká. Přesto bylo toto řešení (převážně z finančních a praktických důvodů) používáno u většiny vydání *PopUpShow*.

Dovolím si krátkou odbočku ke zvláštní situaci a dalo by se říci k DIY počínu, který používá v současné době velká část českých divadelních projektů, které experimentují se sluchátky. Firma Sony vyrábí sluchátka s označením SONY MDR-RF811RK (na trhu jsou již novější varianty se stejnými parametry, ale např. s jiným systémem nabíjení), která jsou vyráběna pro domácí použití, mají 2 kanály a 1 vysílač, na kterém je možné přepínat, na jakém kanálu bude vysílat (dle návodu jde o to, aby se předešlo rušení jiným signálem či pro použití 2 párů sluchátek v jedné domácnosti). Na čínských internetových obchodech se však objevil RF vysílač, který dokázal vysílat na 2 kanálech současně, s delším dosahem než originální vysílač, ale ve stejném frekvenčním pásmu. Díky tomuto vysílači se stala ze Sony produktu sluchátka vhodná pro silent disco (používá je například firma *silentdisco.cz*), která však disponují mnohem lepší zvukovou kvalitou než čínská „bezejmenná“ sluchátka. V současné době disponují těmito sluchátky 2 česká nezávislá divadelní uskupení, a při využití originálního vysílače firmy Sony

je možné dosáhnout (sice na vzdálenost jen cca 50 m) poměrně kvalitního přenosu zvuku pro neomezený počet sluchátek.

Mobilní konferenční systémy a průvodcovské systémy – tento systém se skládá z vysílače (mobilního nebo stacionárního) a přijímače, který je většinou ve formě malé krabičky, ke které je možné připojit běžná sluchátka s konvenčně používanými konektory. Většina těchto systémů vysílá v pásmu UHF. Některé konferenční systémy jsou také zabudované přímo do sluchátek. Výhodou je větší možnost volby kanálů, případně možnost manuálně volit frekvenci, na které je vysíláno. Velkou výhodou je také možnost připojit kvalitní drátová sluchátka. Kvalita těchto systémů se objevuje ve velké šíři, výrobou se zabývají i renomované firmy.

FM přenos – jde o přenos tradičním vysíláním FM. Je možné použít miniaturní FM vysílače určené většinou do 12V zásuvky automobilu, které mají ovšem velmi omezený dosah, DIY vysílače postavené např. na bázi Raspberry⁸⁷, silnější vysílače zakoupené ve speciálních obchodech případně z internetových stránek jako ebay.com či amazon.com, nebo vysílače radioamatérů a radiových pirátů. Frekvenci vysílání je možné volit libovolně, je třeba najít „prázdnou“ frekvenci, na které nevysílá jiné rádio. Zde narážíme také na legislativní problém, kdy české zákony nedovolují volně vysílat v daném frekvenčním pásmu a dostáváme se při větším dosahu signálu na hranici legálního použití.

Jako přijímač je možné použít jakékoli FM rádio, které se vyrábí i v miniaturních variantách, nebo je součástí většiny mobilních telefonů na platformě Android. K tomuto přijímači je možné připojit libovolná sluchátka. Přenos FM je poměrně kvalitní a dostupnost této technologie vybízí k různým experimentům, jejichž příkladem mohou být multikanálové zvukové performance Michala Cába.

Digitální přenos

Jako v mnoha odvětvích, tak i v přenosu zvukového signálu hraje důležitou roli digitální technologie. Pro náš účel uvádím 2 příklady přenosu zvuku do sluchátek.

Bluetooth – je rozšířenou technologií, především kvůli velkému rozmachu pro využití s osobní elektronikou, jako je mobilní telefon, tablet, laptop, hodinky atd. Přestože Bluetooth není datovým přenosem určeným primárně pro zvuk, stalo

⁸⁷ Raspberry je mikropočítač s vlastním operačním systémem.

se standardem v oblasti přenosu zvuku pro osobní použití. Stále častěji se tato technologie dostává i do profesionálních zařízení a přes skepsi některých zvukových odborníků je zkrátka technologií, kterou je třeba brát v potaz. Podrobnějšími problémy Bluetooth v oblasti přenosu zvuku se zde nebudu zabývat, uvedu důležité vlastnosti pro případ live performance.

Bluetooth vyžaduje vysílač (je součástí mobilních telefonů, tabletů atd., ale existují i jeho externí varianty) a přijímač, který je většinou součástí sluchátek. Spojení vysílače a přijímače si můžeme představit jako jedinečné spojení mezi těmito dvěma zařízeními, mezi kterými proudí data. Zvuk jako takový je vytvořen až ve sluchátcích díky digital – audio převodníku⁸⁸. Bluetooth spojení probíhá však pouze mezi těmito dvěma zařízeními. Přestože některá zařízení jsou schopná připojit více sluchátek najednou (multiple Bluetooth), jedná se vždy jen o jednotky. Ve vývoji jsou systémy, které kombinují přijímače a vysílače a vytvářejí tzv. thru signal a může tak vznikat řetězec zařízení a být tak připojeno mnoho sluchátek.

Výhodou Bluetooth je poměrně dobrý poměr kvalita versus cena při použití v situacích jeden vysílač - jeden přijímač a možnost dosáhnout dobré zvukové kvality. Různé možnosti této technologie jsou využívány např. v galerijních instalacích.

Wifi audio – jde o digitální přenos dat v místní síti. Tato technologie je používána např. pro domácí audiosystémy, kdy je možné přehrávat stejnou hudbu na různých místech domu bezdrátově. Existuje již mnoho systémů, nazvaných např. *wifi audio streaming*, *wifi audio broadcast*. Velká část z nich funguje pro uživatele ve zkratce takto: připojíte se svým smartphonem k wifi síti používané pro přenos wifi audia - otevřete speciální aplikaci pro daný systém od daného výrobce - vyberete kanál (systémy jich nabízejí od jednoho po desítky) - posloucháte audio skrze sluchátka připojená ke smartphonu. Výhodou je možnost připojení velkého počtu posluchačů při použití jejich osobních zařízení. Při současné dostupné ceně chytrých telefonů je také možnost zakoupit telefony jako audio přijímače. Výhodou je poměrně dobrý přenos audio signálu, nevýhodou může být latence (většina systémů uvádí cca 100 ms), což se ovšem s vývojem technologií bude měnit. Další nevýhodou může být

⁸⁸ Digital audio převodník (DAP) zajišťuje převod digitálních dat na zvuk.

poměrně velká úvodní investice do zařízení, které převádí signál do digitálních dat.⁸⁹

Technologií v oblasti bezdrátového přenosu zvuku bude jistě rychle přibývat, pro představu o současných možnostech je však tento popis, domnívám se, dostačující.

4.3 Binaurální nahrávky

Za dobu mého výzkumu, tedy od roku 2016, se staly binaurální nahrávky trendem v oblasti rozhlasové tvorby či žánru divadelní audiowalk. Boomu práce s binaurálními nahrávkami jde naproti také rychlý rozvoj virtuální reality a potřeba vypořádat se v tomto odvětví i se zvukovým komponentem (podobně jako celé odvětví zvukové technologie Immersive Sound). Na začátku této kapitoly představím technologii binaurálního zvuku, resp. binaurálního nahrávání zvuku, a poté její možnosti při využití v divadelní instalaci na základě výzkumu ve třech projektech: *Sweet Sixteen*, *Maringotka Malého divadla* a *Theatrum Mundi*.

4.3.1 Binaurální slyšení, nahrávání, mikrofon...

Binaurální slyšení je vlastnost lidského ucha, která je charakterizována jako „současné vnímání zvuku oběma ušima. Umožňuje směrovou a prostorovou orientaci, binaurální sumaci, tj. zvýšení sluchové ostrosti a zvýšení hlasitosti zvuku, binaurální maskování, které zohledňuje směr, odkud k posluchači přichází maskovaný a maskující zvuk...“⁹⁰ Binaurální slyšení je tedy vlastností lidského ucha, resp. lidského slyšení. Díky tomu můžeme poznat, odkud zvuk přichází (zleva, zprava, zezadu...) a díky jemným nuancím poznat vzdálenost ucha od zdroje zvuku, charakteristiku zvuku a místo, ve kterém se nacházíme na základě jeho *akustických vlastností*. S binaurálním slyšením pracujeme zcela přirozeně v divadelní praxi od návrhu zvukového plánu až po samotnou realizaci inscenace.

⁸⁹ Příklady: <https://www.audiofetch.com>, <https://www.ampetronic.com/audio-over-wifi/>, <https://www.limeonair.com>, <https://www.listentech.com/product-category/wi-fi-streaming/>.

⁹⁰ SYROVÝ, Václav, GUŠTAR, Milan. *Malý slovník základních pojmů z hudební akustiky a hudební elektroniky*. 3. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2016, s. 16.

Tento fenomén dal vzniknout celému odvětví akustiky, kterou je *imersivní zvuk* (nebo 3D zvuk). Pojem *immersive sound* používá ve své knize *Immersive Sound: The Art and Science of Binaural and Multi – Channel Audio* Agnieszka Roginska a Paul Geluso a propůjčil jsem si ho pro svoji práci jako souhrnný název pro zvuk, který se snaží posluchače dostat do pozice, kdy vnímá zvuk ze všech stran a zvuk tak tvoří iluzi podobnou reálnému prostředí. „*Immersion refers acoustically to sounds as coming from all directions around a listener, which normally is an inevitable consequence of natural human listening in an air medium.*”⁹¹

Pokud jde o technologie, poslední desetiletí jsou dobou rychlého vývoje v této oblasti, ať už jde o posun od *stereo*⁹² zvuku k *vícekanálovému zvuku*⁹³ v jeho různých podobách a formátech (např. 5.1 surround, Dolby Atmos, Ambisonic atd.) nebo o softwarové možnosti úpravy zvuku samotného, především při mixáži zvuku, či zasazování zvuku do prostoru virtuální reality. V současné době se mezi zvukovými mistry a inženýry živě debatuje o tom, bude-li stereo zvuk nadále standardem pro hudební audio průmysl či bude-li běžnou praxí živé zvučení ve formátech hyperrealistického zvuku, jako je např. L-ISA⁹⁴ od firmy L-Acoustic. Možnosti těchto technologií budou jistě zdrojem výzkumů a poté praktických instalací i v divadelním prostředí. Binaurální zvuk se však poněkud vymyká z této kategorie technologicky náročných procesů, přestože zapadá do kategorie imersivního zvuku. V minulosti byl binaurální zvuk zaměňován za běžný stereo zvuk, a to hlavně kvůli tomu, že stejně jako stereo, využívá i binaurální záznam zvuku 2 kanálů (levý a pravý). Rozdílem je však již samotné nahrávání, kdy je binaurální zvuk zaznamenáván pomocí binaurálního mikrofону, který napodobuje

⁹¹ Imersí se akusticky rozumí zvuky přicházející ze všech směrů kolem posluchače, což je za normálních okolností nevyhnutelný důsledek přirozeného lidského poslechu ve vzduchovém médiu. (Překlad autora. Zdroj: GELUSO, Paul ed., ROGINSKA, Agnieszka ed. *Immersive Sound: The Art and Science of Binaural and Multi-Channel Audio*. 1. vyd. New York: Focal Press, 2017.)

⁹² „Stereo je od šedesátých let hlavním systémem pro přenos a záznam zvuku. Do té doby se využíval pouze jednobanální přenos a záznam zvuku – mono. Stereofonní zvuk využívá, na rozdíl od jednoho kanálu u mona, dvou oddělených kanálů za účelem vyvolat v posluchačích iluzi prostoru. Stereofonní poslech bývá většinou zajištěn reproduktorovou soustavou, která se skládá ze dvou či více reproduktorů v ozvučné skříni...” (PROCHÁZKA, Tomáš, ŠRÁMEK, Vratislav. *Úvod do problematiky práce se zvukem v divadelní praxi*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2020, s. 150.)

⁹³ Také multi-channel - tento výraz se běžně používá pro více než 2 kanály (tedy stereo).

⁹⁴ Formát, ve kterém zvukař nepracuje se 2 kanály, ale umístěním zdroje zvuku ve virtuálním prostoru, který následně reprodukuje počítačový procesor pomocí vícekanálového reproduktorového systému. Tato již rozšířená praxe umožňuje dosáhnout např. iluze přirozeného prostorového poslechu pro všechny diváky v amplifikovaném sále tak, že jednotlivé nástroje slyší vycházet z prostoru, odkud nástroje hrají. Rozdílem je běžné stereo, kdy vždy slyšíme zvuk vycházet „z reproduktorů“.

umístění zvukových receptorů lidského ucha uložením mikrofonů⁹⁵. Pro přehrávání tohoto zvuku je **nutné použít sluchátka**. Pro běžné účely je možné použít binaurální mikrofon - *dummy head*, tedy model lidské hlavy s mikrofony v uších, či speciálně upravené mikrofony, které se dají vložit do lidského ucha podobně jako intraaurální sluchátka (*pecky, špunty...*). Pro poslech binaurálního zvuku jsou ideální cirkumaurální uzavřená sluchátka⁹⁶.



Binaurální mikrofon firmy Binaural Enthusiasts (foto: Jan Čtvrtník)



DIY binaurální mikrofon vytvořený ze speciálních sluchátek Roland určených pro nahrávání při umístění v uších nahrávajícího + polystyrenové hlavy na skladování paruk.
(foto: Jan Čtvrtník)

⁹⁵ Jde o mikrofony uložené v umělém uchu figuríny (dummy head) s všesměrovou charakteristikou.

⁹⁶ Více v kapitole 4.2.1 Charakteristika sluchátek

Pokud jde tedy o pojem **binaurální**, váže se ke **slyšení** (fyziologická akustika) a **nahrávání** (proces záznamu zvuku) binaurálním **mikrofonem** (stereo mikrofón ve tvaru lidské hlavy). Ostatní technologie, jako jsou zvukové nosiče či sluchátka, již nejsou nijak speciální a neváží se přímo k binaurálnímu slyšení. Jde o stereo sluchátka a libovolný stereo formát zaznamenaného zvuku. Ostatně pojem *binaurální zvuk* je sám o sobě nepřesný a může být také zaměňován s jevem Binaural Beats⁹⁷, který je využíván např. v experimentální psychologii či psychoakustice a je také trendem v oblasti streamovacích služeb a dříve také v oblasti prodeje tzv. *psychowalkmanů*. Ve své práci se tedy pokusím používat přesnější pojmy: **binaurální nahrávka** a **binaurální mikrofón** oproti běžně a nepřesně používanému souhrnnému: *binaurální zvuk*.

4.3.2 Binaurální technologie a její využití v divadle, aneb nasadíte si sluchátka, začneme

Největším limitem využívání binaurálního zvuku je bezesporu fakt, že divák musí mít nasazená sluchátka a jimi poslouchat binaurální nahrávky nebo zvuk naživo snímáný binaurálním mikrofónem.⁹⁸ Tento limit však často vybízí k nutnosti zabývat se dramaturgickými souvislostmi ke vztahu právě k této technologii, a to přináší nové možnosti díky nutnosti o zvukové technologii vůbec začít přemýšlet. Dva reproduktory zavěšené na portálech jeviště diváka nenutí k zamyšlení nad využitím technologie (která se stala naprostým standardem v každém divadle). Pokud však dostane sluchátka, je to výrazné režijní gesto, které nám definuje vztah a způsob komunikace s divákem. Schopnost binaurálního záznamu, tedy možnosti dokonalé zvukové iluze, zas potřebuje situace a okolnosti, ve kterých se dokáže projevit nejen jako efekt, ale jako **nositel významu** (pokud slyším někoho přicházet zleva dřevěnými dveřmi, má v příběhu důvod, že ho slyším přicházet právě zleva a právě dřevěnými dveřmi). Binaurální záznam se tedy může stát nejen zvukovým efektem, ale může v sobě nést mnoho významů a **rozšiřovat tak**

⁹⁷ Posluchači je pouštěn do každého ucha zvuk s malým frekvenčním rozdílem (př. Levý kanál 530 Hz, pravý kanál 520 Hz), který posluchač nedokáže vědomě rozeznat. Vzniká tak sluchová iluze, která se používá např. pro pomoc při nespavosti či bolestech.

⁹⁸ Příklady inscenací využívajících živého snímání binaurálním mikrofónem: The Encounter – Simon McBurney, premiéra 6. 3. 2016 v Londýně, Fantasy – Janek a Natálka, Divadlo NoD, premiéra 16. 1. 2019.

zvukový komponent o právě takové možnosti, které mu jiný způsob reprodukce zvuku neumožňuje.

Tento přístup k technologii pro nás může být velmi inspirativní. Ostatně, můžeme ho aplikovat na jakoukoli technologii využívanou v divadle. Tím se nám otevírá možnost nového paradigmatu pohledu na technologie v divadle. Reprodukční technologie se tak může proměnit z konvenční reprodukční technologie na nositele významu zvuku. Pokud dostane příslušný prostor, kontext a zasazení do situace. Výzkum technologií při divadelní tvorbě se pak stává komplementární součástí zahrnující výzkum technologie samotné i jejího vztahu s ostatními scénickými komponenty.

4.3.3 Od instalace

Impulsem pro můj výzkum binaurálního nahrávání byl projekt Platformshift+⁹⁹ zaměřený na výzkum moderních technologií v divadle pro děti a teenagery, kterého se účastnilo Malé divadlo v Českých Budějovicích. Byl jsem osloven jako sound designér pro spolupráci Malého divadla s divadly Theatre Vårt z Norska a Kolibri Theatre z Maďarska. Součástí spolupráce bylo několik setkání a 10denní workshop a tvorba v Itálii. Každé z divadel vytvářelo krátkou inscenaci/instalaci s použitím technologie binaurálního nahrávání. V zahraniční spolupráci jsem fungoval jako editor zvuku a sound designér, v českém projektu jsem pracoval společně s režisérkou Veronikou Poldauf Riedlbauchovou i na dramaturgii projektu a byl u všech jeho fází.

Rozhodli jsme se přistoupit k projektu jako primárně výzkumnému, bez velkého akcentu na výsledný tvar. Chtěli jsme pracovat, pokud možno, s co nejjednodušším principem, který bychom mohli co nejvíce vytěžit. Opustili jsme tedy hereckou akci a rozhodli se pracovat se statickým obrazem, resp. s fotografií a binaurální nahrávkou. Výsledný tvar měl být pro jednoho diváka, tedy pro jedno sluchátko. Mým záměrem bylo pracovat s fotografiemi pořízenými na místě laboratoře, na italském venkově, a hledat možnosti, jak „rozžít“ situace na fotografii nahrávkami autentického prostředí, anebo naopak inscenováním umělých situací a zvukových prostředí a zasazením jich do fotografií. Dramaturgické východisko se však změnilo s nálezem několika krabic starých

⁹⁹ Projekt evropské spolupráce zaměřený na *New storytelling with immersive technologies* v divadle pro děti a teenagery. www.platformshift.eu

diapozitivů zachycujících pubertu manžela Riedlbauchové – Maťa Poldaufa. Měli jsme tedy obrazový materiál a hledali k němu zvukové možnosti, později kompozici zvukového a obrazového materiálu.

Bylo osvobozující neupínat se k tvorbě inscenace, tak jak k ní přistoupilo např. maďarské a norské divadlo, ale soustředit se výhradně na zvuk a jeho spojení s jedním komponentem, tedy obrazem (i když ostatní komponenty, tedy herecký, režijní, světelný atd. byly v pozdějších fázích tvorby také přítomny). Instalace pro jednoho diváka se také ukázala jako nejjednodušší forma prezentace binaurálního zvuku, a to i z dramaturgického hlediska. Domnívám se, že právě díky jasnému fokusu naší práce jsme objevili mnoho různých principů, kterými je možné s binaurální nahrávkou pracovat. Ty jsme měli možnost dále rozvíjet v dalších instalacích, které jsme dostali možnost realizovat (viz následující kapitoly 4.4 a 4.5).

4.3.4 Obraz a zvuk – Sweet Sixteen

Instalace *Sweet Sixteen* vznikla v rámci zmíněného projektu Platformshift+. Jde o 12minutovou audiovizuální instalaci sestávající z promítání diapozitivů (pro zjednodušení později nahrazeno digitálním video projektorem) a reprodukce binaurální nahrávky skrze sluchátka. Instalace je pro jednoho diváka, který vejde sám do místnosti, sedne si na židli a nasadí si sluchátka. Hlavní postavou instalace je Maťo, který vypráví na základě diapozitivů svoje osobní příběhy z doby, kdy mu bylo šestnáct let.

V instalaci se objevují dvě základní roviny: **vyprávění Maťa formou monologu** k divákovi a **zvukové exkurzy** do doby Maťových šestnácti let, jakési **inscenované dokumentární audio záznamy**.

Pro pochopení dalších kapitol považuji za vhodné shlédnout video v následujícím odkazu. Jde o kompletní audiovizuální materiál použitý v instalaci. Přestože čtenář neuvidí video v ideálních podmínkách (projekce, dveře do místnosti napravo od diváka, tma atd.), je zde množství binaurálních nahrávek. Video je nutné shlédnout s nasazenými sluchátky:



Audiovizuální materiál z instalace Sweet Sixteen (**nutno použít sluchátka**)

Název a odkaz: [video01_sweet_sixteen.mov](#)

Několik poznatků z tvorby instalace:

Zvuk jako subjekt. Monologická část instalace je založena na schopnosti binaurální nahrávky animovat prostor, ve kterém se nacházíme a poskytnout tak sugestivní zážitek, kdy je divákův mozek ošálen a divák má pocit, že skutečně někdo vchází do místnosti, diváka obchází, sedá si vedle něj na židli, promlouvá k němu. V tomto případě jde o použití zvuku jako tzv. *třetí osoby*¹⁰⁰, kdy se zvuk stává **subjektem**.

Subjekt je v přemýšlení o binaurální nahrávce zásadním, jelikož binaurální nahrávka dává zvuku možnost určité jeho fyzické přítomnosti. Pokud přijmeme tezi, že divadlo se odehrává v hlavě diváka (o které jsme často diskutovali a připomínali si ji s vedoucím pedagogem našeho hereckého ročníku na Katedře alternativního a loutkového divadla Jiřím Havelkou), můžeme pracovat s binaurální nahrávkou jako se subjektem a zvuk se tak může stát až fyzickým zážitkem, kdy můžeme cítit na krku dech herce šeptajícího nám do ucha. Přesněji dech jevištní postavy. Důležitým momentem je situace, kdy se záznam hlasu herce mění v okamžiku přítomnosti diváka na **subjekt**, subjekt konající a mající svůj cíl. Někteří diváci instalace odpovídali nahlas nahrávce Maťa, přijali hru jeho přítomnosti, nechali se vtáhnout do virtuální reality binaurální nahrávky. „*V divadle přece sdílíte s ostatními lidmi, jste pořád nalogován, neustále přítomen, tedy perfektně on-line, vytváříte si v hlavě virtuální realitu a hrajete dokonalou real-time hru.*“¹⁰¹ Zdali a do jaké míry divák propadne iluzi a sugesci nahrávky je velmi individuální.

¹⁰⁰ Viz kapitola 3.1 Zvuková dramaturgie a sound design

¹⁰¹ HAVELKA, Jiří. *Zmrazit čerstvé ovoce: útržky úvah o divadelní zkoušce*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2012, s. 50.

Pokřivení reality poslechem binaurální nahrávky je možné vysvětlit na příkladu: Vejdete do místnosti, zabouchnete za sebou dveře a sednete si na židli tak, že budete mít po pravé straně ony dveře. Nasadíte si sluchátka a spustí se nahrávka nahraná ze stejného místa, na kterém sedíte. V nahrávce se ozve zvuk otevření a zavření dveří, těch konkrétních, které jste před chvílí zavřeli.

Jako divák můžete mít pocit, že se skutečně v tu chvíli znovu otevírají a zavírají dveře v místnosti. Důležitým faktorem je **umístění mikrofonu** přesně v místě divákovy hlavy a práce se zvukem, který **divák již zná ze své zkušenosti**, jde tedy o využívání **autenticity prostoru a ruchu**.

Není důležité, je-li zvuk skutečně nahrán v daném prostoru, a zdali jde o ty konkrétní dveře, může nám posloužit i podobný prostor a podobné dveře. Při práci se však ověřilo, že binaurální záznam je velmi citlivý, a ještě citlivější je lidské ucho a mozek při poslechu nahrávky.

Výhodné podmínky pro poslech

Jelikož vizuální vjem je pro člověka zásadním, může být nasnadě diváka částečně o tento vjem připravit a dát tak větší prostor percepci zvuku. Pro nejlepší efekt se ukázala vhodná buď **úplná nebo částečná tma v prostoru a divákovi zavřené oči** či nahrávání zvuku vycházejícího z prostor, které divák **nevidí nebo vidí jen periferně** (tedy vedle něj, za ním, nad ním atd.).

Velmi výhodný je **pohyb subjektu** (postavy). Pokud je subjekt na jednom a tom samém místě, ztrácí se po chvíli impulzy pro divákův mozek a začne vnímat zvuk jako standartní nahrávku.

Důležitým faktorem při práci s binaurálními nahrávkami je **únava**. Pokud slyšíme zvuk mnohokrát za sebou, nedokážeme vnímat jeho potenciál, funkčnost, možný imersivní efekt. Pokud trávíme nad nahrávkami mnoho času, naše vnímání otupí a nejsme schopni vyhodnotit kvalitu záznamu. Je to poměrně banální fakt, se kterým se setkávají tvůrci mnoha oborů pracujících nejen se zvukem. **Schopnost citlivého vnímání je však zásadní pro celý proces tvorby binaurální nahrávky, její kompozici i editaci.**

V **inscenovaných dokumentárních** fragmentech instalace jsem si zformuloval několik vrstev, ze kterých se skládá výsledná zvuková kompozice. S těmito vrstvami můžeme pracovat při přípravě nahrávek, při samotném

nahrávání a také při editaci nahrávky či skládání a vrstvení jednotlivých zvuků pro výslednou kompozici. Toto rozdělení platí tedy pro oba možné principy nahrávání: **nahrávka úplné situace** (nahrávka jedna ku jedné, kdy nahráváme zvuk na jednom místě a v jednom čase), anebo **kompozice situace**, či **montáž** (skládání jednotlivých zvuků, např.: nahraji dialog, sestříhám ho, přidám ruchy postav, ruchy prostředí, zvukové atmosféry).

Jednotlivé vrstvy:

- **Prostor** – určení prostoru a jeho přirozeného dozvuku¹⁰². Binaurální mikrofon je velmi citlivý jednak kvůli samotné všesměrové charakteristice mikrofonní vložky, jednak kvůli vzdálenosti, ze které je většinou zvuk snímán. Běžná vzdálenost nahrávání hlasu na studiový mikrofon je cca 10-50 cm. Při nahrávání na binaurální mikrofon se dle situace pohybujeme od jednotek centimetrů po desítky metrů. Čím dále je zvukový zdroj od mikrofonu, tím více je slyšet dozvuk zdroje v prostoru. Pokud má prostředí charakteristické akustické vlastnosti (především zmíněný dozvuk), je nutné nahrávat v autentickém prostředí. V případě použití binaurální nahrávky není možné později softwarově upravovat nahraný zvuk a zasazovat ho do jiného virtuálního prostoru¹⁰³ (tímto procesem se významně smaže autenticita nahrávky a její prostorový 3D efekt). Pokud jde o exteriérové nahrávky, je možné nahrávat v prostoru „plenérového“ studia, kterými jsou dokonale akusticky ošetřená nahrávací studia, která se používají právě pro nahrávání zvuků evokujících otevřený exteriér. Zde je možné např. nahrát slovo a ruchy a ty poté postprodukčně zkombinovat s binaurální nahrávkou autentického prostředí. Jde o složitější proces, který však eliminuje nechtěné ruchy autentického prostředí (průjezd automobilů, ptáci, vítr, štěkající pes atd.).
- **Ambient** – neboli ambientní zvuk.¹⁰⁴ Stejně tak jako prostor, je ambientní zvuk zásadním faktorem pro vytvoření binaurální nahrávky. Je důležitý zejména pro autentický pocit z konkrétního prostředí a také pro

¹⁰² Viz kapitola 2.1 Akustika

¹⁰³ Toto je běžná praxe v hudebním průmyslu i v rozhlasové tvorbě, kdy je hlas nahraný v neutrálním prostředí zvukového studia s minimálním dozvukem softwarově upraven např. použitím sofistikovaných convolution reverb efektů, jakými je např. Altiverb 7, Waves IR1 či Eastwest Sound Scapes a další.

¹⁰⁴ *Zvuk prostředí* nebo také *stat.* Není myšleno *ambientní hudba*, tedy hudební žánr.

emocionální náboj situace. Jde zejména o zvukový *popis prostředí*¹⁰⁵, může se ale jednat i o *celkový emocionální náboj situace/postavy*. Dále je také důležitou součástí zvukové dramaturgie s ohledem na dobu a místo, ve které se má odehrávat děj v nahrávce. Všudypřítomný zvuk moderních automobilů může být pro natáčení z 80. let (jak tomu bylo v případě *Sweet Sixteen*) velký problém, stejně tak jako např. zvuk kohouta v městském prostředí. Můžeme pracovat postprodukčně a ambientní zvuk přidávat do ostatních nahrávek. Velkou devízou binaurálního nahrávání je však schopnost autenticky zachytit kompletní zvukové prostředí.

- **Ruchy** – jde především o ruchy, které vydávají postavy (kroky, zavření dveří, pití, manipulace s předměty atd.). Zde nabízí binaurální technologie opět možnosti různého způsobu nahrávání, ale vždy je potřeba pracovat s ruchy vědomě a ve vztahu k ději, situaci a prostředí tak, jak je tomu při „ručařině“¹⁰⁶ v rozhlasovém studiu či ve filmové postprodukci. Pokud nahráváme *úplnou situaci*, je třeba pracovat ručařsky v reálném čase nahrávky. Někdy je třeba pracovat s ruchy s přesnější artikulací, větší dynamikou či akcentem oproti běžnému životu. Důležitými faktory jsou dynamika, načasování (neboli timing), artikulace a v případě binaurální nahrávky také umístění ruchu v prostoru. Jde zde tedy o prostředky a míru stylizace ruchů, zvuku.
- **Základní komunikační prostředek jevištní/dramatické postavy** – primárně řeč, ale i jiné projevy postavy. Zde jde o komplexní pojetí hereckého projevu zahrnující všechny složky herecké a mluvní techniky, v tomto případě kladoucí velký důraz na zvukovost. Binaurální nahrávání má svá specifika a dává herci další výrazové možnosti v jeho projevu a práci s mikrofonem. Je velmi přínosné, když herec zná principy této technologie. Ve všech instalacích, na kterých jsem se podílel jako sound designér binaurálních nahrávek, jsem také účinkoval jako herec, právě kvůli komplexní znalosti této technologie a jejích možnostech. Podstatná je totiž i schopnost **představit si zvuk**, se kterým budeme pracovat, již v kontextu binaurálního nahrávání. Za důležitou součást nahrávání

¹⁰⁵ Viz Šrámek, kapitola 3.1 Zvuková dramaturgie a sound design

¹⁰⁶ Ručař je tvůrcem zvukových efektů. Jeho úkolem je vytvářet ruchy a další zvukové efekty v audiovizuálních dílech či v rozhlase. Ruchy mohou být vytvářeny buď v postsynchronu, nebo přimíchány z archivu, případně vytvořeny přímo při natáčení (v rámci kontaktního zvuku).

považuji **pouštět hercům nahrávky** a vytvářet jejich rychlou analýzu na „place“ při nahrávání, stejně tak jako využívat zpětný poslech nahrávek (praxe podobná prohlížení „denních prací“ při filmovém natáčení¹⁰⁷).

Kompozice zvukového materiálu. Pokud jde o specifika binaurální nahrávky a její funkčnosti ve smyslu rozpoznatelného používání 3D efektu, je důležité hledat význam pro tuto jeho vlastnost a stavět podle toho situace, které se ve zvuku odehrávají. Jako příklad uvedu situaci oslavy narozenin Maťovy matky v kanceláři v jejím zaměstnání. V tabulce je uveden zvukový materiál jednotlivých vrstev:

Oslava matky v kanceláři

Ambient	Ruchy	Základní komunikační prostředek
Kancelář	Zapálení cigarety (zleva doprava)	Small talk (příchod k mikrofonu a průchod za ním)
Lednička (roh místnosti napravo)	Listování papíry	Volání z vedlejší místnosti
Větrák strop	Otevření ledničky	Pošeptání do ucha
Otevřené okno do ulice (levá strana od mikrofonu)	Rýsování po tabuli	Kouření cigarety a mlaskání
Radio: Jethro Thull (pravá strana mikrofonu)	Zavření a otevření dveří	Zpěv „Happy birthday“ (příchod z vedlejší místnosti a průchod kolem mikrofonu)

V této tabulce jsem použil zvuky, které mají potenciál fungovat ve 3D efektu. Kompozice těchto zvuků je možné skládat do situací, které mohou být **realistické a kauzální**, stejně tak mohou být zasazeny do **bezčasí**, ve kterém se dějí jednotlivé **mikrosituace** bez potřeby kauzality. Stavba jednotlivých mikrosituací je řemeslnou výbavou herce a jeho přemýšlení v těchto malých časových úsecích a schopnost strukturování situace do malých částí a detailů je ne nepodobná práci s loutkou, materiálem či pohybem. **Tuto schopnost je třeba u herců, kteří se chtějí zabývat zvukem, cizelovat a rozvíjet.**

¹⁰⁷ Denní práce (dailies) ve výrobě klasického filmu představuje objem filmového materiálu natočeného za jeden interval, ve kterém tento materiál odchází do filmových laboratoří. Tento interval je většinou jeden den.

Dále bych rád zmínil několik **možností práce se zvukem ve vztahu k obrazu**, budu se zde odkazovat opět na projekt *Sweet Sixteen*. Jako zásadní se ukázalo zasazení zvuku, respektive děje, který se ve zvuku odehrává, do časové osy a také do místa, ve vztahu k použitým fotografiím. Nejprve se budu zabývat **ilustračním zvukem**, tedy zvukem, který se váže k fotografii a ilustruje situaci na fotografii. Níže použitá fotografie zachycuje chatu, schodiště, automobil, osobu na terase:



(Foto: Martin Poldauf)

Prostor:

1. **Zvuk z prostoru fotografie** - muž mluví, auto zavírá dveře nebo startuje, napravo šustění listí ve větru.
2. **Zvuk z prostoru fotografie skrytý** - uvnitř chaty někdo křičí, v autě brečí dítě.
3. **Zvuk mimo prostor fotografie** - zleva přibíhá postava a křičí na někoho na terase, hlas šeptající do ucha diváka.

Zasazení do časové osy:

1. **Průběh přítomnosti** - muž mluví, auto zavírá dveře nebo startuje, napravo šustění listí ve větru.
2. **Před obrazem** - z dálky přijíždí auto, muž přichází na terasu otevřením terasových dveří.

3. **Po obrazu** – muž sbíhá dolů po schodech a vítá se s pasažéry automobilu.

Tyto možnosti je samozřejmě možné kombinovat a hledat v nich nejvýhodnější zvuková i dramaturgická řešení. Další možností je využití zvuku **neilustračním** způsobem. K uvedené fotografii např. přidáme zvuk rybníku a situaci, kdy děti skáčou do vody, či jiný zvuk, který neilustruje dění na fotografii.

Divák je postavou. Ve všech uvedených případech se většinou divák přirozeně projektuje do role pozorovatele, tedy fotografa, toho, který vidí a slyší danou situaci z pohledu **POV**¹⁰⁸. Zde jde o subjektivní pocit diváků, kteří viděli naši instalaci a nezakládá se na hlubším kvantitativním výzkumu. Dalším poznatkem je to, že 3D efekt funguje nejvíce u situací, které se odehrávají **mimo průběh přítomnosti nebo prostor fotografie**.

Z diskuzí s diváky instalace *Sweet Sixteen* vyšlo najevo, že binaurální nahrávky díky své schopnosti iluze prostorového slyšení často evokují velmi realistické prostředí, ve kterém je akcentován **pohyb**. Pohyb zvuku v čase a prostoru, který tvoří jednotlivé situace a děje. Právě pohyb, kinetika, je zásadní vlastností zvuku v binaurální nahrávce.

4.3.5 Prostor, objekt a zvuk – Maringotka Malého divadla

Výzkum binaurálního zvuku pokračoval projektem *Maringotka Malého divadla* opět s režisérkou Veronikou Poldauf Riedlbauchovou a měl za cíl vytvoření instalace k výročí 70 let založení Malého divadla v Českých Budějovicích. Prostorem instalace je stará maringotka, ve které byly zbudovány malé místnosti, v nichž byly instalovány loutky a objekty z různých období fungování divadla. Dramaturgie instalace vychází z historie divadla, výpovědí pamětníků a z části byla inspirována vizuální stránkou loutek a objektů samotných. Stranou velmi

¹⁰⁸ Point-of-view záběr kamery, kdy divák vidí to, co vidí postava, dívá se jakoby „jeho očima“.

zajímavého procesu bych v této kapitole rád analyzoval možnosti binaurálního zvuku ve vztahu k prostoru a také k objektu či loutce.

V tomto projektu se stala animace klíčovým pojmem pro práci s binaurálním zvukem. Animace zvuku, animace prostoru zvukem, animace loutky zvukem, animace diváka zvukem, animace zvukem. Tyto termíny se často objevovaly již při tvorbě instalace. S aplikováním poznatků ze *Sweet Sixteen* jsme hledali nové možnosti animace.

Maringotka o podlahové ploše cca 2,2 m na 7 m v sobě ukrývala 7 místností různých velikostí. První testy nahrávek však proběhly ještě v prázdné maringotce. Jako velice suggestivní se ukázala práce se zvukem tvořeným mimo prostor samotné maringotky. **Iluze vnějšího prostoru** vznikala např. při poklepání na stěny maringotky z vnějšku a nahrání a poslechu uvnitř. Podobně iluzivně fungovala nahrávka malých kamínku házených na střechu nebo mluvení vně maringotky. Iluzi do velké míry ovlivňovala vnitřní akustika prostoru a odrazy zvuku od stěn. Pokud se na prostor maringotky podíváme optikou *geometrické akustiky*¹⁰⁹, v pravidelném prostoru maringotky se zvuk odráží od vnitřních stěn velmi snadno a vzniká tak difuzní pole¹¹⁰, kde je velmi výrazný nejen *přímý zvuk*, který následuje nejbližší cestu od zdroje zvuku k posluchači (mikrofonu), ale také tzv. sled *prvních odrazů*, které se odrážejí od stěn, stropu, podlahy, a které i přes značné změny ve své frekvenční charakteristice, ovlivňují výsledný 3D efekt nahrávky. Následný *dozvuk* je v tomto případě již jen jakýmsi přirozeným efektem, který zachycuje autenticitu prostoru. Jde zde o subjektivní hodnocení a nejde o objektivní kvalitu či speciální vlastnosti binaurálního nahrávání. Jde čistě o akustiku prostoru a o věrné zachycení akustiky prostoru binaurálním mikrofonem.

Příklad: Pokud bude kolem maringotky běhat a křičet herec, díky odrazům zvuku o vnitřní stěny bude náročné rozpoznat, kde se herec nachází, kudy jde. Pokud bude mluvit potichu, odrazy se eliminují a bude možné přesně rozeznat, kde se herec nachází. Samozřejmě jde vždy o dramaturgicko-režijní záměr a pokud pro nás není zásadní směr odkud zvuk přichází (tedy 3D efekt), není nutné se na odrazy ohlížet nebo se jimi zabývat.

¹⁰⁹ „Jsou-li rozměry překážky větší než vlnová délka šířícího se zvuku, dochází pouze k jejich odrazu, a chování zvukových vln lze tak zjednodušit na problematiku obdobnou šíření světelných paprsků.“ (SYROVÝ, Václav. *Hudební akustika*. 3. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2013, s. 387.)

¹¹⁰ „Dozvukové pole je u běžných uzavřených prostor vždy difuzní.“ (Tamtéž, s. 392)

Dalším faktorem je prostor vně maringotky a celé prostředí nahrávání. Pokud bychom chtěli nahrávat „pod střechou“, tedy v hale, garáži, stodole, stanu atd. bude to vždy slyšet, právě kvůli odrazům zvuku. Proto jsme pro náš projekt zvolili nahrávání na volném prostranství, které nám samo o sobě nabízí *přímý zvuk* bez parazitních odrazů. Po vybavení maringotky stěnami jednotlivých místností se akustika prostoru stala ještě složitější a bylo nutné všechny zvukové nápady vždy testovat a některé nahrávky pořizovat mimo maringotku v dokonale odhlučněném zvukovém studiu, či prostor maringotky upravovat studiovými akustickými prvky¹¹¹. **Akustika prostoru** hraje při binaurálním nahrávání zásadní roli a je nutné z ní do velké míry vycházet. To platí v jakékoli nahrávce, u binaurální nahrávky může však značně ovlivňovat právě ty její specifické vlastnosti, kvůli kterým je tato technologie často využívána.

Animace jako paradigma práce s binaurálním nahráváním

Zformuloval jsem několik principů práce s binaurálním snímáním zvuku ve vztahu k objektu (nebo spíše loutce), které mohou být považovány za animaci. Některé příklady se překrývají a spadají do různých variant animace.

Animace prostoru – také animace logiky prostoru. Bylo možné narušit **realitu vnějšího prostoru** (vytvořit venku déšť či kroky ve šterku, ačkoli maringotka stála na betonové ploše) či **realitu vnitřního prostoru** (vstupuji do malého prostoru a slyším svoje kroky s velkým dozvukem nebo vcházím do interiéru, ale slyším exteriér).

Animace loutky - průvodcem instalace byl kašpárek (loutka vystavená u vchodu do maringotky), který po vstoupení diváka do prostoru instalace ožil ve zvuku a vně maringotky dával divákovi pokyny. Kašpárek chodil s divákem kolem maringotky, klepal na něj, šeptal atd. Pro zachování iluze postavy chodící kolem bylo nutné precizně dodržovat jednotlivé směry a hlavně vybírat zvuky, které podporují 3D efekt. Do velké míry bylo třeba měnit předem vymyšlené situace i připravený text. I z toho důvodu jsem v instalaci hrál kašpárka já osobně. Znalost fungování akustiky v maringotce a zkušenost s binaurálním zvukem se zde ukázala jako zásadní.

¹¹¹ Prvky určené k úpravě prostorové akustiky, používané především u prostor náročných na akustiku jako jsou zvuková studia či koncertní sály. Jde o prvky absorpční či difuzní, za nejrozšířenější se považují molitanové jehlany používané na stěnách zvukových studií.

Animace vně prostor – kdy je zvukový objekt umístěn vně prostoru, ve kterém se nachází divák (v případě maringotky šlo také o zmíněnou postavu kašpárka). V jiném projektu, maďarského divadla Kolibri, byl divák uvnitř vojenského stanu a mimo něj byli ve zvuku animováni vojáci pochodující po štěrk. Při premiéře odehrávající se na místě, kde byl štěrk, byl zvuk subjektivně vnímám jako **pokřivení reality**, v případě umístění stanu na betonovou plochu zase jako **iluze vnějšího prostoru**.

Animace na dotek – silným sugestivně působícím akustickým gestem je hledání pozice objektu tak, aby byl divákovi objekt „na dotek“, tedy v těsné blízkosti a ideálně tak, aby nebyl schopný bezpečně zrakem rozeznat vzdálenost, či umístění objektu. V případě maringotky šlo o loutku obra (cca 3 m vysokou) sedící na židli. Divák si obrovi sednul na klín a obr mu dýchal za krk, šeptal do ucha atd. V reflexi diváků se opakoval pocit reálné fyzické přítomnosti a pohybu loutky.

Animace reality – v tomto případě jde o výše zmíněné pokřivení reality. Nejde však primárně jen o jednání postav, ale o vytvoření situace, kdy může zvuk měnit divákovu představu reality. Příkladem je házení kamení na střechu maringotky či déšť. V inscenaci norského Theater Vårt byl efekt házení kamenů na obytný karavan a strkání a bouchání pěstmi do karavanu znásoben využitím speciálních bezmembránových subbasových reproduktorů připevněných pod sedadla diváků, která tak skutečně vibrovala. Při diváckých testech však vyšlo najevo, že zvukový vjem je pro diváka dominantní a nedokázal s jistotou rozeznat, kdy je a kdy není použito subbasového reproduktoru.

Animace diváka – kdy je divák, resp. postava, kterou divák vědomě nebo nevědomě reprezentuje, animována samotnou instalací. Už samotný poslech situace v binaurální nahrávce zasazuje posluchače do této situace jako aktéra. Je totiž v prostoru situace. Je účastníkem. Je animován. Dalším možným krokem je hra s touto jeho rolí. Uvedu konkrétní příklad:

Divák dostane pokyn: „Udělej tři kroky a zastav se“. S prvním divákovým krokem se ozve nahrávka kroků. Kroky však pokračují i po divákově zastavení. Tuto situaci si může divák vykládat jako jeho „vystoupení z role“ či jako efekt, kdy „poslouchá sám sebe“ z pozice vnějšího pozorovatele.

Projekt *Maringotka Malého divadla* ukázal náročnost tvorby binaurální instalace, ať už šlo o vysoké nároky na nahrávací prostor, zapojení mnoha herců nebo dramaturgii instalace, která se v procesu tvorby mnohokrát měnila právě kvůli funkčnosti či nefunkčnosti binaurálních nahrávek. Popis průběhu procesu tvorby by byl jistě zajímavý a někdy i dost napínavý, za důležité však považuji hlavně poznatky o **možnostech animace** shrnuté výše.



Zvuk [4_3_5](#) – Zvuková ukázka instalace *Maringotka Malého divadla*: Obr (nutné použít sluchátka)

4.3.6 Loutka – socha – binaurální zvuk

V této kapitole se budu věnovat specifické instalaci využívající binaurální nahrávky, a to *Theatrum Mundi Kuks – Braunova socha loutkou*. Jedná se o 40minutovou instalaci ve výstavě loutek Jiřího Nachlingera, které jsou inspirovány sochami Matyáše Bernarda Brauna. Tato instalace byla specifická a odlišná od předchozích reflektovaných hned z několika důvodů: **objekty** výstavy byly **předem určeny**, místo výstavy bylo určeno, instalace je pro **4 diváky** zároveň, v instalaci se pracuje se **stmívanými světelnými zdroji** naprogramovanými společně se zvukem.

Dramaturgie instalace vychází z barokních reálií a z historie Kuksu a také ze života hraběte Šporka a Matyáše Brauna. Zdrojů bylo mnoho, i proto samotná tvorba struktury prošla náročným a někdy až úmorným zdlouhavým procesem. Nerad bych však popisoval vznik instalace. Cílem této kapitoly je **pohled na několik konkrétních problémů**, se kterými jsme se při tvorbě setkali. V projektu bylo využíváno mnoho výše zmíněných principů (viz předchozí kapitoly), objevila se však i nová témata:

Světlo jako partner

V tomto projektu jsme pracovali se stmívanými světly načasovanými do audio stopy instalace. Krom nutnosti vytvoření technologie, která bude ovládat

světlo i zvuk, nám toto rozhodnutí nabídlo práci s dalším komponentem a s jeho interakcí s komponenty ostatními. Oproti statickému nasvícení bylo možné určovat divákovy fokus v prostoru a čase. Světlo zde mohlo tedy částečně nahradit **vypravěče**, který nemusel dávat pokyny, kam se má divák dívat, vypravěčem se stal částečně light design. Pokud jsou dvěma zásadními komponenty zvuk a světlo a je absentována herecká akce, oba komponenty vystupují do popředí a jsou vnímány divákem mnohem sensitivněji, než je tomu v divadle běžné. Pokud je význam světla a zvuku stejný, může dojít ke zdvojení a oslabení tohoto významu.

Příklad: Pokud rozsvítíme reflektor namířený na loutku a ve stejné chvíli na nás začne loutka mluvit v binaurální nahrávce, oba vjemy se překrývají a ztrácí jeden v druhém. Další variantou je rozsvítit světlo na loutku a až po nějaké době ji nechat promluvit. Význam se mění. Samozřejmě je možné pořadí obrátit. A pokud světlo rozsvítíme, následně zhasneme a až poté se ozve zvuk? A na jak dlouho světlo rozsvítíme? Na jednu vteřinu či tři minuty?

Limitujícím se pro nás stala především technologie programování světel, která nebyla flexibilní a vzhledem k absenci light designéra v projektu nebyl prostor se světlem experimentovat.¹¹²

Využívání přesného načasování zvuku ve vztahu ke světlu je v divadelní praxi běžným prvkem a technologické možnosti světelných pultů a zvukových odbavovacích zařízení, většinou v podobě počítače a odbavovacího softwaru, jsou nabídkou přesné práce v synchronizaci, resp. ve vztahu světla a zvuku. Vzniká tak prostředí pro detailní a přesnou práci ne nepodobnou postprodukci audiovizuálního díla, filmu. V tomto ohledu bych rád odkázal na další kapitolu, ve které se budu tématu věnovat blíže, a to především kreativním možnostem využívání protokolu MIDI a OSC v odbavovacích softwarech, v mém případě převážně v softwaru Ableton Live s rozšířením Max for Live.

Výstavní objekt

U předešlých instalací (*Sweet Sixteen* a *Maringotka Malého divadla*) šlo většinou o využití obrazu či objektu jako rovnocenného komponentu pro vytvoření instalace. V případě *Theatrum Mundi* však šlo o loutky, které byly záměrně vytvořeny a instalovány jako **výstavní objekty** (přestože některé jsou využívány

¹¹² Pro spouštění zvuku i programu pro ovládání světel skrze protokol DMX byl použit software Show Cue Systém, který není primárně určen pro ovládání světel a práce s ním nebyla tak flexibilní jako se specializovanými softwary či světelnými pulty.

v inscenacích vytvořených právě pro tyto loutky). Jde o objekty inspirované sochou, ale využívající estetiky a technologie loutek. I díky této nejednoznačnosti, která však přináší určité specifické napětí, bylo třeba pojmenovat si, co je vlastně to, co by měl divák zažít. Zvláště diskuze s Jiřím Nachlingerem, autorem loutek, se pohybovaly okolo hledání míry příběhivosti, časovosti, divákovy svobody pro „prohlížení si objektů“. Bylo tedy třeba hledat tvar, který by mohl být dostatečně otevřený pro divákovu možnost svobodně vnímat výstavní objekty a zároveň svojí formou držel tvar 30 - 40minutového zážitku s „divadelními prvky“. Úkol složitý a především nejasný, často založený na velmi subjektivním vnímání mnoha nuancí. Jak tedy vůbec analyzovat tuto práci a proč se o to vlastně snažím? Více než jindy bylo třeba právě zde citlivě vnímat všechny komponenty práce a analyzovat je již v procesu tvorby.

Představme si situaci, kdy divák hledí na kompozici tří loutek a slyší zvuk větru. Co ten zvuk znamená? Co to v divákovi vyvolává? Je zvuk *celkovou atmosférou*, *příznačným motivem postavy* či *popisem prostředí*? Kterou z těchto možností by „měl“ divák vnímat? Mají zvukové motivy vycházející z barokního Kuksu, jakými jsou *vzduch* či *voda*, potenciál být sami o sobě vypravěčem? Pokud chceme zkonkrétnit význam zvuku, má z větru vzniknout hudba či slovo? Co když se stane z větru zvuk vyřezávání dřeva? Jedinou odpovědí na tyto otázky je velmi **citlivé vnímání koexistence jednotlivých komponentů a jejich zpětná analýza.**

S tím souvisí také praktická záležitost: na podobné projekty je nutná dostatečná časová dotace. Je nutné mít čas analyzovat při tvorbě a mít možnost slyšet a vidět obrazy několikrát, v jiném rozpoložení, s „čistou hlavou“.



Zvuk [4 3 6](#) – Zvuková ukázka Theatrum Mundi: Herkoman a Chronos

System pro 4 diváky

Zásadním rozhodnutím při tvorbě instalace pro více diváků bylo, zdali bude pro všechny účastníky použita stejná zvuková stopa a budou-li tedy fungovat jako jedna skupina, či vznikne-li více zvukových stop. V prostoru galerie bylo vytvořeno několik prostorových kompozic z loutek a divák by měl v průběhu představení instalace vidět všech 50 loutek. Udělali jsme několik testů na sobě a spolupracovnících projektu se zkušebními nahrávkami. Jak skupinový, tak individuální zážitek nabízel různé možnosti komunikace s divákem, a proto jsme se rozhodli zkombinovat tyto možnosti a chovat se k divákům část představení jako ke skupině a část s nimi komunikovat individuálně prostřednictvím vypravěče. Jako únosný počet diváků jsme zvolili čtyři. Struktura byla poměrně jednoduchá:

úvodní situace - skupina se sejde uprostřed místnosti galerie

individuální část - skupina je rozdělena a diváci se střídají na 4 stanovištích (tak, aby každý viděl všechny 4)

závěrečná situace - skupina se sejde znovu uprostřed místnosti

Z tohoto rozhodnutí vycházela nutnost velmi přesné struktury, kdy musely individuální části na jednotlivých stanovištích trvat stejnou dobu (bylo nutné myslet i na doby přechodů mezi stanovišti, které se vzájemně lišily). Šlo tedy o velmi přesnou formu, která striktně určovala především čas instalace. Forma se však vyvíjela postupně a do té doby, než jsme na tento systém přišli, zdál se být nápad se 4 diváky jako velmi omezující.

Bylo nutné přesně pracovat s postprodukcí materiálu a s načasováním, což považuji hlavně za řemeslnou záležitost a její reflexe by byla spíše technicistní záležitostí a popisem postupu práce. Zajímavější byla však režijní práce v této struktuře a hledání možností, jak načasovat přechody diváků mezi stanovišti, hledat významy toho, co znamená, když se potkají v prostoru během individuálních částí atd. Také bylo nutné myslet na to, že diváci budou mít jiný zážitek a každé ze 4 zastavení musí navazovat na závěrečnou situaci.

Závěrem této kapitoly si dovolím subjektivní zamyšlení: Přesná forma může být v podobných projektech velmi přínosná právě díky vytvoření jistých bariér či mantinelů pro práci. Je však velmi důležité, jak tato forma vznikne. **Domnívám se, že je vždy přínosné, aby se k dané formě došlo procesem tvorby, tedy**

zkoušením v čase a prostoru (pokud nejde o projekt, kde je forma z nějakého důvodu jasná již od začátku). Díky tomuto postupu se nestane forma omezením tvorby, ale naopak je jejím výsledkem a vyhneme se díky tomu nebezpečí naplňování nějaké struktury jen po stránce formální a také se vyhneme „vymyšleným“ konstruktům. **Je zkrátka nutné zkoušet. A to nejen hereckou práci, je nutné zkoušet práci se zvukem, se světlem a všemi ostatními komponenty.**

4.3.7 Binaurální zvuk jako výzva pro nové tvary

Některé moderní technologie mají ambici stát se standardem divadelního provozu, ať už jde o odbavovací systémy, hyperrealistický zvuk či práci s projekty nebo přechod na LED osvětlení. Pokud jde o binaurální nahrávky a zvuk, nebudou nikdy technologií s potenciálem konvenčního využívání v divadle. Subjektivně se však domnívám, že je to technologie, která skýtá velké možnosti práce s lidskou fantazií a díky možnosti **animace zvukem** je velmi blízko právě k divadlu. Pokud jde o výzkum, vidím velké možnosti v hledání vztahů mezi jednotlivými scénickými komponenty a v hledání možností práce herce s binaurálním snímáním zvuku. Dále vidím binaurální snímání jako výzvu pro hledání nových tvarů a témat, ve kterých dostane animace zvukem svůj prostor jako médium, které je založené na spolupráci s lidskou představivostí, oproti dokonalé iluzi virtuální reality či reality rozšířené.

4.4 Tělo, zvuk, světlo – interaktivní možnosti komponentů

Následující kapitola má za cíl být praktickým průvodcem v oblasti interaktivních technologií a analyzovat možnosti a principy jejich využití na základě projektu *Tanzometr*. Z technického hlediska půjde o využívání protokolů MIDI a OSC v softwaru Ableton Live a Max4Live (definice níže). Nejde o kompletní výčet technologií a možností, ale o snahu přístupným způsobem popsat základní principy vztahů mezi komponenty a poté uvést praktické zkušenosti a poznatky. Zapojení interaktivních systémů a technologické interakce jsou pro výzkum interakce scénických komponentů další možností či možným směřováním a výzvou pro budoucí bádání.

V následujících kapitolách zmíním kontext historie interaktivních technologií, možnosti propojení jednotlivých komponentů a na projektu *Tanzometr* uvedu analýzu jednotlivých prvků interaktivního systému. Budu se zaměřovat na možnosti využití těchto technologií a principů s důrazem na srozumitelnost a přístupnost popisu. Čtenář by po přečtení této kapitoly měl získat přehled o tom, jak funguje možná dostupná technologie pro tvorbu interaktivního systému a jak případně komunikovat s programátory a vývojáři a jak vyjádřit, co by měl systém umět a v jakém „jazyce“ komunikovat s elektronickými hudebními nástroji a softwary (případně se světly) tak, aby mohly být flexibilní součástí tvorby.

Záměrně vynechám vývoj hardwarových a softwarových součástí samotných senzorů a zaměřím se na zpracování dat, které jsou na výstupu ze senzoru, kterými jsou většinou hodnoty MIDI nebo OSC. Modelovou situací pro mé uvažování je hudebník či herec, který dostal do ruky již vytvořený senzor s výše zmíněnými výstupními daty. Tato situace může být velmi častá především pro studenty nebo pro nezávislé umělce, kteří chtějí experimentovat s interaktivními technologiemi bez nutnosti velkého IT programátorského a vývojářského zázemí a znalostí.

4.4.1 Definice a historický kontext

Za **interaktivní systém** považuji takový, kdy v reálném čase performer ovlivňuje ostatní scénické komponenty, ať už audiální, či vizuální. Do důsledku tedy může být takovým systémem jakýkoli hudební nástroj či zásuvka a zástrčka pro rozsvícení světla. **Interaktivní senzorický systém** je takový, kdy je libovolným způsobem snímán pohyb performerů a ten je převáděn na zvukové či vizuální vjemy, a to většinou za použití digitální technologie. Interaktivní systémy nemají přesnou definici, často jde o *Interactive Music Composition Using Body Movements*¹¹³, tedy systémy, kde je pomocí senzoru snímán pohyb těla a ten je převáděn na impulsy pro zvukovou kompozici. Tím může být výška tónu, hlasitost, spuštění samplu a další prvky hudební kompozice. Za průkopnický projekt v této oblasti je považováno *Variations V*, který vytvořili choreograf Merce Cunningham a skladatelé John Cage a David Tudor v roce 1965. Tanečníci ovládali zvuk a světla

¹¹³ MORALES-MANZARANES, Robert, MORALES, Eduardo F., DANNENBERG, Roger, BERGER, Jonathan. SICIB: An Interactive Music Composition System Using Body Movements. *Computer Music Journal* [online]. 06/2001, [cit. 15. 9. 2022]. Dostupné z <https://www.researchgate.net/publication/228564279_SICIB_An_Interactive_Music_Composition_System_Using_Body_Movements/citations>

pomocí pohybu mezi dvanácti fotobuňkami. V této době šlo o analogový systém, který přenesl veškerou zodpovědnost za vznik zvukového komponentu i choreografie na tanečníka a nabourával využitím technologie tradiční přístup k tvorbě tanečního divadla.¹¹⁴

Především s dostupností výpočetní techniky se velmi rozvinulo využívání interaktivních systémů, příkladem může být německá taneční skupina Palindrom choreografa Roberta Weschlera, která vyvíjí v rámci své umělecké práce komplexní multimediální systém MotionComposer¹¹⁵.

Interaktivní technologie zažily boom především v 90. letech: „Eyecon, EyesWeb, BigEye a soft VNS, vyvinuty pro umělecké účely. Rovněž docházelo k vývoji „nositelných“ senzorů, tedy senzorů připevněných na konkrétních částech těla tanečníka a měřících různé pohybové či tělesné parametry, jako například zrychlení, směr pohybu, výrazné pohybové impulsy, lidský puls apod.“¹¹⁶

V 21. století můžeme mluvit o interaktivních systémech jako o etablovaných a dostupných prostředcích využívaných v umělecké sféře, ať jde o divadlo, hudbu, tanec či výtvarné či konceptuální instalace. I díky dostupnosti a možnosti interaktivnosti nejen s aktéry, ale např. i s návštěvníky výstav a dostupnosti těchto systémů vůbec, se setkáváme s využíváním těchto technologií jako s trendem, přitažlivou technologickou nadstavbou, ve které se však často ztrácí (dle mého názoru) její hlavní a původní účel, tedy význam interakce.

V českém kontextu stojí za zmínku projekty Věry Ondrašíkové, choreografky a tanečnice, která se dlouhodobě zabývá výzkumem interakce těla, zvuku a světla (projekty *Loa*, *15 steps*, *Nespatřen*, *GUIDE* a další).¹¹⁷ Za zmínku stojí také projekt *Živá partitura* Tomáše Dvořáka, známého jako Floex. Zde šlo především o interakci manipulovaných objektů se zvukem a hudební kompozicí, kombinující živé hudebníky a hudební nahrávky.¹¹⁸

¹¹⁴ *Tamtéž*

¹¹⁵ Odkaz na internetové stránky projektu: <https://motioncomposer.de/en/>

¹¹⁶ RATAJ, Jakub. *Převod pohybu lidského těla na zvuk pomocí senzorů*. Praha, 2015. Diplomová práce na Akademii múzických umění v Praze. Vedoucí diplomové práce Michal Rataj.

¹¹⁷ OLŠÁK, Milan. *Využití nových médií ve scénické tvorbě Věry Ondrašíkové*. Brno, 2012. Bakalářská práce na Masarykově universitě. Vedoucí bakalářské práce Jana Horáková.

¹¹⁸ ŠIK, Viktor. *Hudebně-obrazová instalace*. Brno, 2008. Seminární práce Proseminář IM na Masarykově universitě. Vedoucí seminární práce Martin Flašar.

4.4.2 Princip interaktivních systémů

V této kapitole se pokusím především jednoduše (či zjednodušeně) popsat fungování některých interaktivních systémů a uvést několik příkladů. Jak jsem již uvedl v úvodu této kapitoly, interaktivní systémy nejsou nijak uzavřeným konceptem a jejich technologie se stejně jako využití mění a vyvíjejí. Následující řádky nejsou tedy definicí, ale popisem některých možností.

Jako základní princip je možné chápat **akci performerera**, která je **snímána senzorem** a nasnímaná data jsou převedena na nějaký **audiální či vizuální vjem**.

Možné příklady interakce:

1. Kamerový senzor snímá ruku tanečnicka a její pohyb po horizontální ose (rozmezí 200 cm) je převeden na ovládání výšky tónu v rozmezí C1 – C3 s postupem po půltónech. Zvukem je např. zvuk klavíru. Pohyb ruky si tedy můžeme představit jako pohyb po pomyslné klávesnici klavíru.
2. Kamerový senzor snímá ruku tanečnicka a její pohyb po vertikální ose (od země do 200 cm) je převeden na hlasitost od minimální hlasitosti u země po maximální hlasitost při posunu ruky do 200 cm nad zemí. Jde o jednoduché ovládání hlasitosti.
3. Pohybový senzor umístěný na prstu tanečnicka snímá rychlost pohybu jeho ruky. Při pohybu rychlostí více než 1 m/s je spuštěn sample, tedy zvukový vzorek, úderu na buben. Minimální rozmezí pro spuštění samplu je 0,5 s. Jednoduše, pokud tanečník udělá rychlý pohyb rukou, spustí se nahrávka zvuku bubnu.

Společným činitelem je, že senzor snímá určitou hodnotu a ta je převáděna na hodnotu jinou, resp. je jí přiřazována jiná funkce. Jakým způsobem je technologicky zpracován tento řetězec je různé, může jít o produkty „all-in-one“ jakým je např. již zmíněný *MotionComposer*, produkty určené pro ovládání různých zvukových softwarů či DIY výrobky, které jsou často založené na platformě Arduino¹¹⁹, ke které se dají poměrně snadno připojovat senzory různých druhů. Důležité je, jakým „jazykem“ a v jakých hodnotách mezi sebou komponenty

¹¹⁹ Arduino je mikropočítač, který je určený jako platforma pro vývoj unikátních digitálních elektronických projektů, jeho součástí jsou shieldy, tedy vývojové desky (hardware) a vývojové prostředí (software).

komunikují. Rád bych se zaměřil především na možnosti komunikace se zvukovým softwarem prostřednictvím protokolů MIDI, OSC a okrajově také DMX (protokol určený pro ovládání světel). Tyto protokoly jsou nejčastějšími při komunikaci s hudebními a zvukovými zařízeními a umožňují nám vytváření unikátních hudebních nástrojů a interaktivních systémů s nutností minimální znalosti programování a dalších IT znalostí. Vybírám tyto možnosti tvorby interaktivního systému především z důvodu možnosti vývoje samotnými hudebníky, tanečníky či herci.

V následující kapitole budu využívat příkladů ze softwaru Ableton¹²⁰ s jeho rozšířením Max/MSP¹²¹. Jelikož se domnívám, že pro tento druh tvorby, a především pro vývoj interaktivních systémů, je nutné ovládat alespoň nějaký softwarový hudební nástroj, nebudu popisovat fungování jednotlivých funkcí softwaru, ale budu uvádět obecné možnosti na konkrétních příkladech z Abletonu, které je možné uplatnit i u jiných softwarů.

4.4.3 Jazyk komunikace – jak říct zvuku, co od něj chceme

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) je protokol, který je používán od roku 1983 pro komunikaci mezi elektronickými hudebními nástroji. „*Jedná se zde o komunikační jazyk, který v případě klávesových nástrojů udává výšku, sílu, barvu a délku zahráného tónu. MIDI tedy nepřenáší žádný zvuk, jen informaci o něm.*“¹²² Pro mnoho začátečníků je matoucí to, že MIDI informace přenášená většinou MIDI kabelem s konektorem DIN 5 nebo přes rozhraní USB nepřenáší **žádný audio signál**, tedy zvuk. Přenáší pouze informaci. Asi nejjednodušším příkladem je MIDI klávesnice (MIDI kontrolér) připojená k počítači, ve kterém je softwarový nástroj, např. klavír. Hráč zahrane notu na MIDI kontroléru a ten vyšle informaci o tom jaký tón, jakou silou, jak dlouhý, bude zahrán. Zvuk je následně generován v počítači ve virtuálním hudebním nástroji. Prostřednictvím MIDI je

¹²⁰ Ableton Live je digitální audio stanice (digital audio workstation) vyvinutá německou společností Ableton. Na rozdíl od mnoha jiných softwarových sekvencí je Ableton Live navržen jako nástroj pro živá vystoupení a také jako nástroj pro skládání, nahrávání, aranžování, mixování a mastering.

¹²¹ Také Max for Live. Platforma pro vývoj vlastních nástrojů a efektů vyvíjena od roku 1985, která funguje na základě vizuálního programovacího jazyka Max.

¹²² PROCHÁZKA, Tomáš, ŠRÁMEK, Vratislav. *Úvod do problematiky práce se zvukem v divadelní praxi*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2020, s. 88.

možné také udávat celkovou hlasitost a upravovat další nesčetné parametry zvuku. MIDI kontrolér a virtuální nástroje v sobě ukrývají mnoho standardů a nastavení, které pomáhají co nejkompaktnějšímu ovládní elektronických hudebních a zvukových zařízení.

MIDI protokol dokáže komunikovat v 16 kanálech. Každý kanál si můžeme představit jako samostatný komunikační proud, který se navzájem neovlivňuje s ostatními kanály. Jedním MIDI kabelem tedy mohu například poslat noty do 16 různých zařízení, např. virtuálních nástrojů. Můžeme si tedy představit MIDI jako orchestr a jednotlivé kanály jako sekce orchestru.

V každém kanálu můžeme přenášet různé druhy informací, a to v hodnotách 0 - 127. Pro představu, hodnota 69 je komorní A, tedy 440 Hz (nebo také A1 či A jednočárkované oktávy). Podobně u hlasitosti si můžeme představit rozmezí 0 - 127 od úplného ztlumení po maximální hodnotu hlasitosti.

Druhy zpráv v jednotlivých kanálech jsou:

- Note Off (nota vypnuta)
- Note On (nota zapnuta)
- Polyphonic Key Pressure (individuální tlaková citlivost)
- Control Change (změna kontroléru)
- Program Change (volba programu)
- Channel Pressure (společná tlaková citlivost)
- Pitch Bend Change (ohýbání tónu)

Při běžném využívání MIDI kontrolérů není potřeba přesně pracovat s druhem těchto zpráv, jelikož většina virtuálních nástrojů je přednastavena a funguje principem plug-and-play¹²³. Asi nejčastěji jsou individualizovaně využívány zprávy Control Change, kterým můžeme v mnoha softwarech snadno přiřadit různé funkce, často způsobem tzv. mapování. V softwaru Ableton je možné přepnout se do režimu *mapování* a v něm označit jakýkoli parametr (hlasitost, spuštění samplu, frekvenční filtr, výšku oscilátoru atd.) a aktivací MIDI kontroléru (nejčastěji posunutím knobu či faderu¹²⁴) je funkce potenciometru přiřazena k danému parametru. Mapovatelné parametry jednotlivých nástrojů či funkcí jsou

¹²³ Plug and Play (v překladu „připoj a hraj“) je počítačová technologie umožňující připojit zařízení a bez jakéhokoli dalšího nastavení jej používat.

¹²⁴ Knob je otočný a fader posuvný potenciometr případně jejich digitální modulační encoder. Jedná se o zažitá anglická slova ve zvukové praxi.

označeny a je tedy také možné experimentovat s tím, jak hodnoty MIDI mění daný parametr a jaké všechny parametry je možné měnit, aniž bychom měli přesnou představu o tom, co který parametr změní v charakteru zvuku.

Právě mapování jednotlivých parametrů, tedy přiřazování funkce jednotlivým MIDI informacím, je jednoduchým principem, na kterém je možné tvořit interaktivní systémy a je hlavním principem, který jsem používal v projektu *Tanzometr*.

OSC (Open Sound Control) je protokol vyvinutý v CNMAT¹²⁵ v roce 1997 a je alternativou k protokolům MIDI či DMX, a to především díky využívání místních sítí, a tudíž možnosti bezdrátového přenosu v reálném čase (to je například pro protokol MIDI stále poměrně problematické a protokol je primárně používán prostřednictvím kabelů DIN 5 nebo USB). Zároveň je OSC velmi flexibilním nástrojem, jelikož umožňuje práci s vlastními adresami a daty. Samotný princip protokolu je poměrně složitý a jeho používání není tak standardizované, jako je tomu u ostatních zmíněných protokolů. Základním principem pro používání OSC je to, že každá informace obsahuje *adresu* a *data*. Pokud si představíme kontrolér, který vysílá data, a virtuální nástroj, který je přijímá, může komunikace probíhat následujícím způsobem. Kontrolér vysílá data od 0 do 1 (rozmezí minimální a maximální hodnoty) na adrese **/1/fader1** a virtuální nástroj přijímá hodnotu na stejné adrese **/1/fader1** a mění tím hlasitost. Adresu je možné libovolně měnit.

Zatímco podpora MIDI protokolu je rozšířena ve většině softwarových nástrojů a softwarů pro práci se zvukem, protokol OSC je jen v některých softwarech nebo např. světelných pultech podporován nativně (např. Qlab, Resolume Arena či světelné pulty ETC, Whole Dog 4 atd.), v jiných je však třeba použít nějaký „překladač“, který dokáže přeložit data protokolu OSC na data MIDI protokolu, či použít rozšíření softwaru nějakým externím softwarem (Ableton Live a rozšíření pomocí Max4Live, již zmíněného vývojového prostředí využívajícího vizuální programování). Přestože jde o zdánlivě složité procesy, internetová uživatelská komunita OSC nebo samotných softwarů je velká a otevřená. Pokud jde tedy o technické řešení jednotlivých situací, kdy potřebujeme např. bezdrátově ovládat pomocí tabletu zvukový software v počítači, který komunikuje jen formou MIDI protokolu, je velmi pravděpodobné, že tuto situaci již řešil jiný uživatel a řešení tohoto problému zveřejnil. Zdrojem pro tyto informace mohou být

¹²⁵ Center for New Music & Audio Technologies.

uživatelská fóra softwaru, platformy jako sociální síť *Reddit*, či jiné služby dobře vyhledatelné internetovými vyhledávači.

Mnoho projektů včetně programovacího prostředí Max (dalšími příklady jsou Pure Data, vvvv a další) je tzv. open source¹²⁶. Díky tomu je možné hledat různé modifikace softwaru a ty dále upravovat pro svoji konkrétní potřebu. Např. pro potřebu své práce se softwarem Ableton jsem našel rozšíření v Maxu, které mi umožnilo ovládat libovolné parametry pomocí OSC, podobně jako je tomu pomocí protokolu MIDI.

DMX (DMX512, někdy také Digital Multiplex) je povelový protokol pro digitální přenos řídicích informací, vyvinutý pro řízení světelné jevištní techniky a světelných efektů. Tento protokol je standardem pro ovládání jevištního osvětlení ať už staršího typu se žárovkami a stmívači (dimmer) či pro ovládání moderního LED osvětlení. DMX může ovládat 512 jednotlivých stmívatelných kanálů, přičemž si můžeme představit každý kanál jako jedno světlo s jedním světelným stmívatelným zdrojem, např. halogenovou žárovkou. Pokud však použijeme LED osvětlení, které využívá barevné LED žárovky (tradičně v kombinaci RGB tedy red, green, blue), pro každou barvu je použit jeden kanál. Pro pohyblivá světla, tzn. inteligentní světla (hovorově označována jako „inteligent“ či „hlavy“), jsou využity další kanály pro pohyb světla v ose X a Y či pro zoom světla atd.

DMX protokol dokáže komunikovat v jednotlivých komunikačních kanálech zvaných *Universe*, které fungují na podobném principu jako 16 kanálů v protokolu MIDI. V dnešní době je běžné využívání několika *Universů* pro ovládání průměrného světelného parku.

Přestože protokol DMX přímo neovládá zvuková zařízení, jeho pochopení je podstatné pro hledání možností interakce mezi jednotlivými komponenty, v níže popisovaném případě pohybem performerů, zvukem a světlem.

¹²⁶ Otevřený software (open-source software) je počítačový software, který má otevřený zdrojový kód a je možné ho např. dále upravovat.

4.4.4 Výzkum interakce

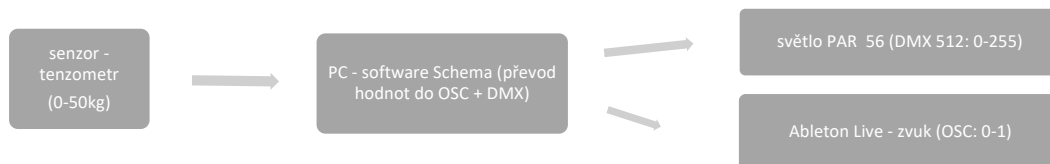
Projekt *Tanzometr* byl výzkumným projektem s malým týmem: Dora Sulženko Hořtová: choreografie a tanec; Dominik Jančík: programátor, vývojář a light designér; Jan Čtvrtník: hudba a sound design. Projekt se uskutečnil ve sklepeních Galerie hlavního Města Prahy v Domu U Kamenného zvonu v červenci 2020¹²⁷. Projekt proběhl jako týdenní laboratoř s veřejným výstupem. Hlavním cílem projektu bylo hledat možnosti interakce světla, zvuku a pohybu. Cílem bylo prozkoumat interaktivní technologii, která není běžně používána, či komerčně vyráběna a mohla by fungovat na jednoduchých a výrazných principech interakce, která je na úrovni hry na hudební nástroj. Šlo o poměrně formální zadání, výchozí bod vycházel však spíše z touhy experimentovat s interakcí a s vnímáním oné interakce diváky. Jako základní technologie byl vybrán tenzometr, resp. tenzometrická váha (elektronická součástka, používaná v závěsných vahách pro měření hmotnosti zavazadel atd.), která díky DIY bezdrátovému zařízení dokázala vysílat hodnoty zatížení bezdrátově přes wifi síť. Šlo vlastně o přebudovanou rybářskou váhu pro zatížení 50 kg, na kterou byl navázán pevný gumový provaz, za který mohla táhnout tanečnice. Hodnoty síly, kterou tanečnice tahala za váhu, byly přijímány počítačem a mohly být dále upravovány. V projektu bylo použito 6 vah, které byly umístěny na různých místech sklepení a tanečnice mohla tahat za jednotlivá lana a ovládat tím světla a zvuk.

Pochopení principu jako klíč?

Následující řádky jsou úvahou nad nutností pochopení principů interaktivních systémů tvůrci a posléze diváky. Z těchto možností je možné vycházet při tvorbě a experimentech s interaktivními systémy.

Příklad z inscenace *Tanzometr*: Tanečnice stojí, zní zvuk oscilátoru na jednom tónu, světlo namířené na tanečnici. Tyto tři elementy spojuje výše popsáný interaktivní systém využívající tenzometru a gumových lan. Tenzometr je upevněn ke stěně ve výšce cca 2 metry. Při napínání lana, tedy zatížení tenzometru, se přímou úměrou rozsvěcí světlo a zároveň se zvyšuje hlasitost tónu oscilátoru.

¹²⁷ Odkaz na webové stránky projektu: <https://www.ghmp.cz/doprovodne-programy/light-underground-tanzometr/>



Na grafu vidíme zjednodušený princip interakce komponentů, kdy software Schema¹²⁸ (resp. software vvvv¹²⁹ spolupracující se softwarem Schema) vysílá DMX signál pro světla a OSC pro zvuk. Hodnoty v závorkách a jejich proměny v daném rozmezí jsou přímo úměrné (tedy **0** kg = **0** DMX = **0** OSC; **50** kg = **255** DMX = **1** OSC). Bez řeči čísel, čím více tanečnice tahá, tím více světlo svítí a zvuk zní hlasitěji. Toto je jeden z nejjednodušších možných příkladů, na kterém je dobře vidět a slyšet interakce. Systém může být mnohem složitější, avšak hodnoty v grafu a jejich „překládání“, jsou základním kamenem pro stavbu interaktivního systému.¹³⁰

Do jaké míry je pro tvůrce nutné pochopit tento systém? Je např. pro tanečníky důležité vědět, jaký je princip tohoto nástroje? Není jednoznačné odpovědi. To, co je možné analyzovat je výchozí bod, se kterým vstupuje tanečník do interakce, tu můžeme rozdělit na nezáměrnou a záměrnou.

Nezáměrná interakce – tanečník se pohybuje prostorem bez záměrného zacílení na interakci. Příklad: má vytvořenou choreografii a senzory snímají hodnoty jeho těla, které jsou dále převáděny do impulsů pro světlo a zvuk. Jde tedy o jakýsi „side effect“ taneční choreografie. To však nemusí nijak snižovat dramaturgický význam interakce komponentů.

Záměrná interakce – tanečník se pohybuje se záměrem tvořit interakci a pracovat s ní.

Proto je velmi užitečné pro tanečníka směřovat svoji pozornost k jednotlivým komponentům a záměrně tuto pozornost střídat. Tento **fokus pozornosti a prioritizace komponentů** jsou pro tanečníka velmi důležité. Může

¹²⁸ Internetové stránky softwaru: <https://schema.scenic.tools>

¹²⁹ Internetové stránky softwaru: <https://vvvv.org>

¹³⁰ Tenzometr umí měřit jen hodnotu zatížení. Většina senzorických systémů zachycujících lidské tělo umí generovat hodnoty na základě pohybu částí těla po jednotlivých osách v prostoru (x, y, z). Pohybem jedné části těla tedy můžeme generovat 3 různé hodnoty a přiřadit jim různé vlastnosti. Pro možnost generování více hodnot jsme zvolili několik tenzometrů.

být náročné soustředit se v jednu chvíli na všechny komponenty, tedy pohyb, světlo i zvuk. Napínání lana tedy může být záměrem pro ovládání hlasitosti, ovládání světla nebo může tanečník zkoumat fyzické či choreografické možnosti napínání lana. Pokud má tanečník vnímat a ovládat interakci komponentů, je nutné, aby byl schopen vnímat a ovládat jednotlivé komponenty. Cílem totiž není vytvořit rovnou celek, ten vzniká právě na základě interakce a její zkoumání je to, co je na interaktivních systémech zajímavé (subjektivně). Můžeme si pak klást otázky: Co znamená zesílení zvuku pro interakci? Co znamená udělat to rychle nebo pomalu? Co znamená „rozsvítit pohybem“? Co znamená pro interakci „dynamický“ či „piano“ (potichu)? Co je kvalita pohybu a jak ovlivňuje zvuk? Jak ovlivňuje artikulace zvuku pohyb? Jak se mohu hýbat v tichu a ve tmě?

A co principy interakce a diváci? Mají diváci tyto principy pochopit? Je chybou, když divák vůbec nerozezná, že je použit nějaký interaktivní systém? Do jaké míry je to vůbec podstatné? V některých případech může být pro diváka důležité znát systém včetně jeho technických specifikací, jindy může zůstat naprosto utajen. Je to pouze na rozhodnutí a zpracování tvůrců. Co je však vždy zásadní je to, co vytváří ona interakce jednotlivých komponentů, a tou je jejich vztah. **Vztah jednotlivých komponentů** je tím, co je podstatné a interaktivní systém je jen způsobem, jakým mezi sebou tyto komponenty komunikují, existují a ovlivňují se.

4.4.5 Umělecký obraz díla a technologie

„Abychom mohli mluvit a mít právo být vyslyšeni, je potřeba nejen umět hovořit, ale hlavně mít co říci. Je to tak prosté, jako že dvakrát dvě jsou čtyři, a přesto není tak těžké dokázat, že stovky a tisíce interpretů neustále hřeší proti tomuto pravidlu.“¹³¹

Jsem si velmi dobře vědom, že zmíněním pojmu *umělecký obraz* se dostávám na velmi tenký led a oproti Neugausovi, který se zaměřuje na hudební interpretaci, není v divadle pevného bodu, ke kterému bych se mohl vracet. Zajisté se však jeho myšlenky protínají i s divadlem. Příkladem může být schopnost *představit si*, schopnost *zvuku představeného si*, bez kterého těžko rozvíjet schopnost hry na hudební nástroj, stejně jako ovládnutí hereckého projevu. Bez

¹³¹ NEJGAUZ, Genrich Gustavovič. *O umění klavírní hry*. 2. vyd. Přeložil Dagmar ŠIMONKOVÁ. Praha: Akademie múzických umění v Praze v Nakladatelství AMU, 2019, s. 20.

postupu práce *představím si – vykonám – slyším – analyzuji – představím si jinak – vykonám atd.* těžko můžeme ovládnout hru na nástroj (herec své tělo) a také interpretovat jakékoli dílo a pracovat s tím, co Neugaus nazývá *uměleckým obrazem*.

Dovolím si malou úvahu nad technologickým pokrokem na příkladu využívání interaktivních systémů. V žádném případě se nechci pouštět do hodnocení výsledků jakékoli tvorby, avšak pokusím se postihnout podstatu problému, se kterým jsem se setkal velmi citelně právě při práci s technologiemi.

Více než kdy jindy se nabízí potřeba artikulace uměleckého obrazu za pomoci technologií, které nás všudypřítomně obklopují a jsou běžnou součástí umělecké tvorby. Právě propojení stránky technologické a umělecké je tedy oblastí, kterou je třeba se zabývat. Nejde v tomto případě jen o interaktivní systémy a podobné technologické speciality, ale o práci s technologiemi obecně. Využívání technologií nás přivádí ke vzniku nových oborů či jejich etablování se i v divadelním prostředí (sound design, light design, video artist atd.). Pokud se vrátím k interaktivním systémům, nelze zkoumat jejich možnosti pouze s perspektivou toho, „co umí“, je naopak velmi podstatné zkoumat, „co umí sdělit“. Neugaus v knize *O umění klavírní hry* píše o nutnosti práce nad uměleckým obrazem ve všech fázích nastudování hudebního díla: *„Kolikrát jsem slyšel, jak se hudebně málo vyspělí žáci, kteří neprošli opravdovou hudební a uměleckou školou, tzn. kterým se nedostalo estetické výchovy, snažili hrát díla velkých skladatelů! Hudební řeč jim byla nejasná, místo řeči bylo slyšet mumlání, místo jasné myšlenky – její skoupé útržky, místo silného citu – nemohoucí zoufalá snaha, místo hluboké logiky – „následky bez příčin“, místo poetických obrazů – jejich prozaické pozůstatky. V souladu s tím byla samozřejmě nedostatečná i tzv. technika.“*¹³² Stejně tak je potřeba pracovat na výzkumu a vývoji interaktivních systémů, a hlavně tvorbě s nimi spojené, s hlubokou myšlenkou uměleckého obrazu, ať už jde o zapojení umělců na vývoji systémů, či zkoumání artikulace jednotlivých gest, sonických gest a vizuálních obrazů. Ať už přemýšlíme o interaktivním systému jako o dalším tanečnickovi nebo a tanečnickově těle jako o dalším médiu, není podstatné jak, odkud a kam se ubírá cesta tvorby, ale je podstatné neoddělovat stránku technologickou a uměleckou a zkoumat je společně. Jak banální a jak stále bolestné téma, v českém kontextu zakořeněné od studia na uměleckých školách po struktury divadelních institucí.

¹³² *Tamtéž*, s. 25.

4.4.6 Možnosti interakce – poznatky z projektu Tanzometr

V poslední části této kapitoly se pokusím zmínit konkrétní možnosti a principy práce se zvukem v interaktivním systému na základě projektu *Tanzometr*. Budu uvádět řešení v softwaru Ableton, dané principy je však jisté možné aplikovat i na jiné softwary.

Jak jsem již zmínil, v případě projektu *Tanzometr* byly použity jako sensory tenzometrické váhy, které na základě impulsu digitálního tenzometru vysílaly hodnotu zatížení do počítače, který distribuoval dále signál v protokolu OSC. Základním převodem pro práci se zvukem bylo 0 - 50 kg zatížení, převedené na hodnoty 0 - 1 pro OSC (v řádu 3 desetinných míst). Každý ze 6 tenzometrů měl svoji adresu - číslo 1 - 6. Jak jsem již zmínil, software Ableton Live nepodporuje nativně protokol OSC a bylo tedy třeba využít rozšíření vývojového prostředí Max4Live. Pro svůj účel jsem zvolil balíček rozšíření Tekh Map od vývojářů Ethno Tekh¹³³, který umí signál OSC využít pro mapování všech parametrů místo MIDI a také umí převádět hodnotu OSC na MIDI noty (hodnoty 0 - 1 OSC převede na libovolný rozsah not, např. OSC 0 - 1 = C1 - C2 diatonicky¹³⁴).

Vybrané možnosti interakce:

Výška zvuku/tónu – je jednou z hlavních vlastností a je mnoho variant, jak s výškou pracovat.

- **Výška tónu oscilátoru**¹³⁵ **syntezátoru** – je možné namapovat rozmezí, ve kterém se budeme pohybovat, ať už v Hz nebo v tónech či v jiných stupních, které používá konkrétní syntezátor. Mnoho syntezátorů používá více oscilátorů (jakýsi vícehlas) a je možné měnit výšku jen jednoho z nich. Je možné využít virtuálních hudebních nástrojů, syntezátorů (např. integrované syntezátory softwaru

¹³³ V současné době skupina vývojářů z důvodů problémů při koronavirové krizi není aktivní a webové stránky projektu nefungují: www.ethnotekh.com. Software je však možné dohledat jinde či využít jiných možností, které nabízí Max4Live. Doporučuji server <https://cycling74.com> či <https://github.com/>.

¹³⁴ Po půltónech.

¹³⁵ „Elektronický obvod produkující střídavý elektronický signál především sinusového průběhu.“ (SYROVÝ, Václav, GUŠTAR, Milan. *Malý slovník základních pojmů z hudební akustiky a hudební elektroniky*. 3. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2016, s. 102.)

Ableton či jiné VST¹³⁶) nebo využít složitější cestu, kdy je ovládán fyzický analogový či digitální syntezátor.

- **Diatonická výška tónu** – podobným případem jako mapování oscilátoru je nastavení diatonického rozmezí tónů v námi zvolené škále. Tato varianta je blíže hře na konvenční hudební nástroj. Jako zdroj zvuku může být využit libovolný syntezátor či sampler.
- **Úprava výšky tónu zpomalením** – při použití sampleru můžeme mluvit o zpomalení vzorku, tedy zvuku, který sampler přehrává. Tento proces si můžeme představit jako zpomalování či zrychlování gramofonové desky.
- **Úprava výšky tónu efektem** – libovolný zvuk je možné dále upravovat v reálném čase efekty. Jedním z takových efektů je např. Pitch shifter, který nám umožňuje měnit výšku tónu beze změny jeho rytmické složky. Můžeme si představit např. jako „podladění“.



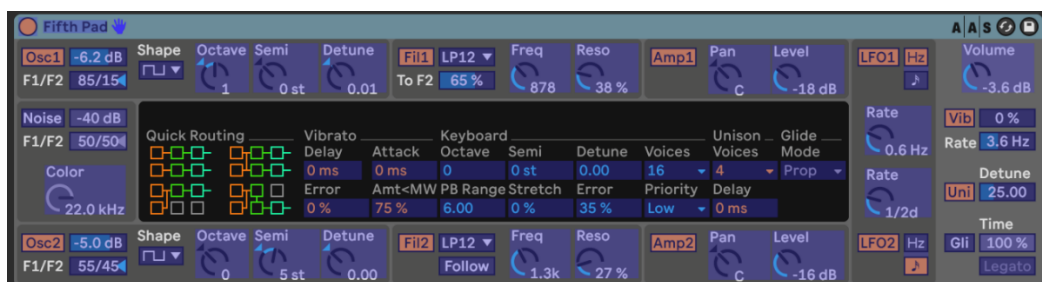
Zvuk [4 4 6](#) – Možnosti úpravy výšky tónu

Hlasitost zvuku – je změna hlasitosti. Je jedním z nejjednodušších principů, které je možné využívat. Zároveň je jedním z nejvýraznějších sonických gest a při využití několika zvukových zdrojů je možné pouze pomocí ovládání hlasitosti jednotlivých vrstev dosáhnout mnoha kompozičních struktur.

Další úpravy generování zvuku – zde jde především o generování zvuku syntezátorem či o úpravu vzorku sampleru (např. jeho zkracování, prodlužování, či jiné změny). Pro představu možného mapování příkládám obrázek softwaru Ableton Live a jeho složitějšího syntezátoru. Modře zvýrazněné funkce je možné namapovat.

¹³⁶ Standard pro komunikaci s plugin programy, tzn. programy, které nejsou nativní součástí softwaru, ale jsou určeny pro spolupráci s jinými programy, které tak rozšiřují.

Je možné upravovat mnoho vlastností syntezátoru a nabízí se tak velký prostor pro hledání a experimentování.



Audio efekt – je efekt, který upravuje audio signál (který je generován syntezátorem nebo přehráván samplerem). Není upravován vznik zvuku, ale samotný audiosignál. Je tedy možné upravovat např. souzvuk více stop či výsledný zvukový výstup (někdy zvaný jako *master*). Může jít o celou řadu efektů, které se dají rozdělit na **zkreslení**, **modulaci**, **filtraci**, **zpoždění** či efekty **prostorové**, jakými je reverb či echo. Je možné namapovat různé parametry efektů, za základní parametr můžeme považovat **wet/dry** tedy poměr efektovaného a suchého (nebo čistého či původního) signálu. Tzn. že při hodnotě OSC 0 slyšíme čistý původní audio signál, při hodnotě OSC 1 slyšíme jen signál, který je zpracovaný efektem.

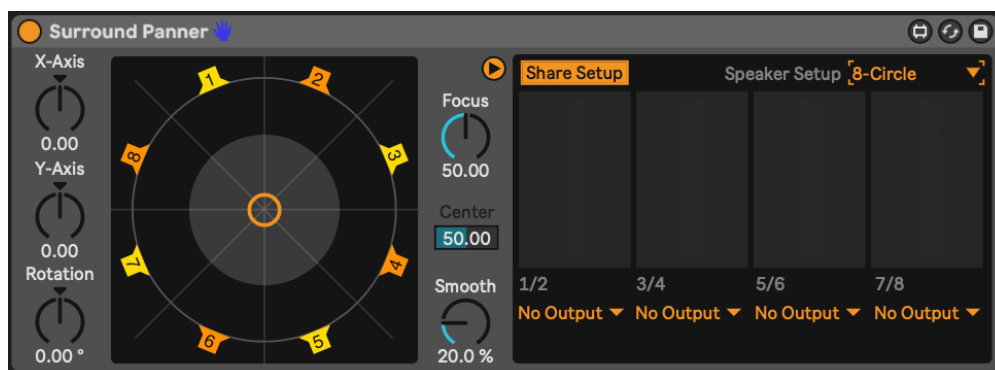


Zvuk [4 4 7](#) – Možnosti úpravy zvuku audio efekty

Panorama¹³⁷ a vícekanálový zvuk – zde je možné pracovat s „pohybem“ zvuku mezi jednotlivými zdroji, reproduktory. Pokud pracujeme se stereo zvukem, jde o přesun zvuku z levého do pravého reproduktoru. Mezi hodnotou OSC 0 - 1 jde o stejný efekt jako když otočíme potenciometrem zleva doprava. Jiným případem je vícekanálový zvuk, kdy je možné použít multikanálové panoramy, viz obrázek níže. Umístěním reproduktorů v prostoru a nastavením panoramatického

¹³⁷ „Tento regulátor byl dříve někdy označován jako „balance“, což možná lépe popisovalo jeho funkci – jakési balancování, tedy hledání rovnováhy mezi levou a pravou stranou stera.“ (PROCHÁZKA, Tomáš, ŠRÁMEK, Vratislav. *Úvod do problematiky práce se zvukem v divadelní praxi*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2020, s. 81.)

průběhu zvuku můžeme dosáhnout efektu pohybu zvuku po prostoru. V projektu *Tanzometr* byl např. použit tento postup při situaci, kdy zněl zvuk z vedlejší místnosti a podle míry napnutí lana se zvuk „vléval“ do místnosti, ve které byli diváci a tanečnice.



Trigger - neboli spouštěcí signál je odlišným principem, kdy nepotřebujeme lineární průběh hodnot, ale jeden spouštěcí impuls. Ekvivalentem v protokolu MIDI je Note On/Note Off či Programme Change¹³⁸. Tento signál nám umožňuje zahrát notu, spustit sample či zapnout efekt atd. Je více možností, jakým způsobem získat trigger. Je možné např. spustit trigger při maximální hodnotě zatížení (tzn. 50 kg) nebo při hodnotě jiné. Další možností je zadání jiné podmínky, např. napnutí určitého počtu lan, rychlost napínání atd. Tvorba trigger signálu vyžaduje o něco složitější procesování čistého OSC signálu, přesto je možné dané postupy vytvořit buď přímo v Ableton Live či Max4Live nebo vytvořit tento trigger signál již v softwaru, který zpracovává signál sensoru. Přestože jde o složitější proces, opět je možné najít mnoho řešení ve zdrojích otevřené komunity vývojářů.

4.4.7 Do rukou herce

Současné technologie, jak svou finanční dostupností, tak svou přístupností bez nutné znalosti programování, vybízejí k užívání samotnými umělci, performery, divadelníky. Za naprosto zásadní při využívání technologií a při interakci jednotlivých komponentů považují alespoň bazální znalosti v oblasti multimédií a pochopení základních principů. V praxi se setkávám s režiséry, choreografy či performery, kteří dlouhodobě pracují s multimédií a z důvodů neznalosti jsou velmi omezeni v dalších možnostech, nemluvě o nepochopení,

¹³⁸ Viz kapitola 4.4.3 Jazyk komunikace – jak říct zvuku, co od něj chceme.

které se pak často v týmech těchto umělců objevuje. Doufám, že tato kapitola může být osvětlením možného principu interaktivního systému právě pro performery, herce a další umělce.

5 ZVUK A SPECIFICKÉ SKUPINY

Středobodem mého výzkumu práce se zvukem ve specifických skupinách¹³⁹ je herec. Práce se specifickými herci, konkrétně s herci s mentálním postižením, se pro mě stala hlavním zaměřením v oblasti práce herce se zvukem.

Hudební tvorbě ve specifických skupinách se věnuji dlouhodobě, a to v Tanečním Studiu Light s dětskými tanečníky, v Divadle Vzhůru nohama s herci s mentálním postižením a v projektu v Neratově v Orlických horách taktéž s herci s mentálním postižením. Pro svou disertační práci jsem se rozhodl vybrat projekt v Neratově v Orlických horách, jelikož má ideální možnost být případovou studií opřenu o výzkumné studie, které vznikly v průběhu let 2017 – 2022 v rámci Studentské grantové soutěže AMU. Právě tuto kontinuitu považuji za cennou, především díky možnosti aplikování předešlých poznatků a možnosti ověřování si postupů a principů práce.

Hudba a zvuk jsou komponenty, které jsou podstatnou součástí divadla ve specifických skupinách. Hudba a zvuk je zde často akcentovaným prvkem, což přisuzuji jejich schopnosti komunikovat mimoslovně a universálně. Práce s hudbou je, podobně jako práce s pohybem či tancem, častým směrem, kterým se vydávají tvůrci v divadle s lidmi s postižením. Jako příklady mohu uvést české Divadlo Aldente, které vychází z pohybových a tanečních principů a ve svých inscenacích pracuje s živou hudbou a prvky rytmizace a hudební a taneční kompozice. Dalším českým divadlem je Divadlo Ujeto, které tradičně pracuje s autorskou živou hudbou a písněmi. V zahraničních projektech jistě stojí za zmínku divadla pracující s principy fyzického divadla či současného tanečního divadla, tedy ve velké míře i s hudbou, jako např. divadlo Ich bin O.K. z Vídně, Theatre Thikwa z Berlína či Tanzbar Bremen z Brém. Nejde jen o zapojení hudby a zvuku do divadelních aktivit, ale i o hudební tvorbu samotnou či tvorbu na pomezí performance, jakými jsou např. aktivity produkční skupiny Barner 16 z Německa, či laboratoře švýcarského divadelního souboru Teatr Hora nebo hudební projekt Pertti Kurikan Nimipäivät z Finska. Neméně zajímavé jsou také aktivity na poli vývoje hudebních nástrojů pro lidi s hendikepem, ať už jde o nástroje umožňující hru lidem

¹³⁹ Definice viz kapitola 3.3 Herec ve specifických skupinách

s fyzickým znevýhodněním či nástroje využívající a kladoucí důraz na jiné stránky hudebních schopností, oproti konvenčním hudebním nástrojům.

V následujících kapitolách budu vycházet z již zmíněných studií vzniklých v rámci Studentské grantové soutěže. Záměrně ponechávám formu jednotlivých kapitol tak, jak vznikala v průběhu jednotlivých let výzkumu. Domnívám se, že pro případovou studii je přínosné vidět i vývoj přístupu k danému tématu a to, jakým způsobem probíhala reflexe projektu v průběhu let 2017 – 2022.

Některé ze studií byly použity jako podklady pro vznik kapitol či článků do různých publikací, a to včetně shodných textových částí.

5.1 Projekt v Neratově

Od roku 2011 probíhá v Neratově v Orlických horách kontinuální spolupráce studentů uměleckých škol (převážně DAMU), profesionálních umělců a lidí s mentálním postižením, kteří jsou klienty Sdružení Neratov z.s. a v srdci Orlických hor také bydlí a pracují v zázemí Sdružení. Projekt začal v roce 2011 jako aktivita neformální skupiny *Divadlo má (s)mysl*, ze které vznikl spolek Jiné jeviště, jehož cílem je tvorba ve specifických skupinách a také pořádání festivalu Mentetrál právě v Neratově¹⁴⁰. Projekt se snaží dlouhodobě hledat možnosti spolupráce profesionálních umělců a lidí s mentálním postižením.

V Neratově pracuje skupina 6 – 12 umělců s 10 – 15 klienty Sdružení Neratov. Vzniká tedy skupina cca 15 – 25 tvůrců, kteří spolupracují na tvorbě inscenací nebo jiných uměleckých výstupů. Projekt funguje celoročně, ovšem s akcentem na 14denní letní laboratoř.

Přestože se skupina tvůrců v průběhu let obměňuje, jde o kontinuální práci a vzhledem k výzkumnému zaměření (např. disertační práce MgA. Tomáše Legierského, Ph.D. *Osobní gestický slovník*) také o projekt, který skýtá možnosti aplikování poznatků a hlubšího zaměření se na určitou problematiku. Důkazem může být právě tato případová studie týkající se zvukové a hudební tvorby v divadelní tvorbě v Neratově.

¹⁴⁰ Festival divadel tvořících s lidmi s mentálním znevýhodněním, který je od roku 2014 setkáním českých profesionálních souborů či souborů s účastí profesionálů, za účasti inspirativních zahraničních inscenací.

5.2 2011 – 2016 zvukově

V těchto letech probíhal projekt v Neratově ve výše uvedeném rámci práce a tradičně vznikla jedna inscenace ročně jako vyvrcholení 14denní letní laboratoře. V těchto letech nebyl tématem výzkumu zvuk ve specifických skupinách, ale divadelní práce jako taková. Zvuk a hudba však byly od začátku práce neoddelitelnou součástí tvorby a potřeba zkoumat toto téma vycházela z potřeb tvorby samotné.

Od roku 2011, kdy byl výstupem happening *Neratovská pouť* ve formě průvodu Neratovem s jednotlivými zastaveními, **byli součástí týmu vždy také hudebníci**. V prvním roce bylo používáno hudby především jako prostředku pro provázení zkoušení a jako jakéhosi motoru inscenace i zkoušek, bez většího dramaturgického i režijního záměru. V roce 2012 vznikla autorská inscenace *Cesta kolem světa za 14 dní*, ve které figurovala živá scénická hudba a v roce 2013 jsme v inscenaci *Romeo + Julie = VSL* vytvořili kapelu, jejíž součástí sice nebyli herci s postižením, ale byla zapojena aktivně do děje na jevišti a stala se důležitým prvkem především při zkoušení inscenace, kdy byl vypravěč děje členem kapely a stal se také jakýmsi lektorem či průvodcem herců s postižením. Zde také vznikla myšlenka pracovat s hudbou samotnou jako průvodcem či lektorem. Tyto principy byly zkoumány v pozdějších letech, viz další kapitoly.

Důležitým bodem byl vznik inscenace *Sommerstein* v roce 2014, která byla vytvořena speciálně pro prostor kostela Nanebevzetí Panny Marie v Neratově. **Herci s postižením byli zapojeni do vzniku zvukového komponentu** inscenace a naživo vytvářeli ruchy i hudební složku (šlo především o zpěv a práci s hlasem). Tato inscenace a její tvorba byla impulsem pro další zkoumání hudebních schopností lidí s postižením a hledání možností kultivace jejich hudebního nadání, což vyvrcholilo vznikem kapely *Metallica* v roce 2016. Od roku 2014 jsme vždy pracovali s živou hudbou a zapojením herců do vzniku zvukového a hudebního komponentu. Důkazem toho může být inscenace *Vinnetou* z roku 2015 i projekt *Stolkování* z roku 2016 (série monodratam, resp. sólových výstupů po prostoru obce Neratov) a již zmíněná kapela *Metallica*.

Od roku 2017 jsme se začali věnovat výzkumu zvukového komponentu při divadelní tvorbě ve specifických skupinách, přičemž tématem tvorby nebyl většinou zvuk jako takový, ale byl kladen důraz na vznik zvukového komponentu, především v rovině výzkumné.

5.3 Zvuková tvorba z pohledu hudební psychologie – 2017

V roce 2017 bylo záměrem pracovat na ryze autorské inscenaci zaměřené především na zvuk a pohyb. Měl to být další krok naší dlouhodobé spolupráce s *kamarády*¹⁴¹ z Neratova a pokračování kontinuální tvorby týmu, který se víceméně neměnil už několik let. Během roku 2017 však odešlo z Neratova několik kamarádů (místo nich nastoupili jako klienti jiní) a nastaly změny i v týmu Jiného jeviště. Více než polovina našich herců a režisér Janek Lesák se rozhodli po 6 letech „dát si prázdniny“ od tvorby v Neratově. Bylo to pochopitelné rozhodnutí, dost se tím však změnilo výchozí podmínky pro naši tvorbu.

Režie se ujal Tomáš Tomsa Legierski. Chtěl pracovat kolektivně. Tým byl ovšem z větší části nový, a proto jsme se rozhodli najít nějakou předlohu tak, abychom měli dané téma a základní kostru inscenace. Předlohou se stala kniha Warren XIII. od Tania del Ria, dětská kniha inspirovaná poetikou Tima Burtona nebo Neila Gaimana.

Vybrali jsme základní příběhovou linii knihy, příběh malého chlapce Warrena, který zdědil jako 13. v řadě rodinný hotel. Jelikož je mu teprve 12 let, stará se o hotel jeho strýc. Toho však očaruje a svede zlá čarodějnice Anakonda, která se v hotelu snaží najít Vševidoucí oko - tajemný poklad. Celý hotel zdevastuje a dostane ho do zoufalého stavu. Už ani hosté do hotelu nezavítají. Warren se rozhodne najít Vševidoucí oko dříve a hotel znovu postavit na nohy. Mezitím se však zpráva o pokladu dostane ven a do hotelu najede obrovské množství podivínů, kteří ho hledají a hotel víc a víc devastují. Nakonec se Warrenovi podaří najít poklad pomocí hodné čarodějnice Petuly a vrátí hotelu jeho bývalý lesk a věhlas, dokonce ještě víc, protože Vševidoucí oko je mechanismus, díky kterému se hotel dokáže pohybovat a cestovat na obrovských nohách po celém světě.

¹⁴¹ Výraz *kamarád* je používán v naší praxi místo označení klient, které je úzce spojené se systémem sociální podpory lidí s postižením. Od tohoto výrazu jsme postupně ustoupili v rámci snahy o co největší integraci lidí s postižením a vznik co nejvíce homogenního týmu, ve kterém nejsou rozděleny role na základě postižení či nepostižení.

5.3.1 Koncepce

„Specifická divadelní tvorba včetně vlastní dramaturgické rozvahy zásadně počítá s autorským přístupem, s osobním zaujetím, i s osobní výpovědí lidí, kteří spolu pracují nad kolektivním divadelním vystoupením.“¹⁴²

Jak se ukázalo po prvním jarním workshopu v dubnu 2017 v Neratově, kde jsme chtěli „otestovat“ to, jak budou kamarádi na Warrena reagovat, zvolili jsme dobrou předlohu. Sami si hlavního hrdinu rychle oblíbili (asi i díky tomu, že jsme hned na první workshop přivezli velkou loutku Warrena – muppeta) a kamarádi se s ním dokázali hned ztotožnit, chovali se k němu jako k dalšímu členovi týmu. To může znít jako fráze, ale u kamarádů je poměrně snadné poznat, jestli je něco zajímavé a také to, jestli dokáží na základě příběhu hledat paralely ve svém životě.

Jako formu inscenace jsme zvolili kabaret. Chtěli jsme pracovat s kamarády i **individuálně** (při zkoušení v minulých letech se občas stalo, že ve skupině se prosadili „solisté“ a někteří herci se pak neprosazovali a stávali se místy poměrně pasivními ve tvůrčím procesu). Také jsme chtěli více pracovat s hudbou. V roce 2016 vznikla v Neratově integrovaná **kapela *Mentallica*** složená ze tří neratovských kamarádů a dvou členů našeho týmu. Ta se měla také podílet na představení. Pro to vše byla ideální forma kabaretu.

Do Neratova jsme přijeli 16. 7. 2017 a čekalo nás 14 dní zkoušení zakončené premiérou na festivalu Mentetrál. Zkoušelo se každý den večer. Byla to kolektivní autorská práce týmu cca 20 lidí, z poloviny neratovských kamarádů, z druhé poloviny nás.

Jak jsem již zmiňoval, bylo v plánu využít pro hudební složku inscenace kapelu *Mentallica*, ze které se měla stát kabaretní kapela. Ta by měla jak svoje samostatná hudební čísla, tak by zároveň podporovala čísla ostatní a samotný chod a atmosféru kabaretu. To vše autorským přístupem všech hudebníků (rozumějme tomu tak, že hudebníci nedostanou hotové skladby, ale tvoří společně převážně improvizacemi, které se posléze fixují do pevného tvaru). Žánr kabaret nabízel velké možnosti toho, jak pracovat se zvukem a hudbou (šansony, instrumentální skladby, melodram, scénická hudba pro loutková a taneční čísla, rozhlasová hra,

¹⁴² ŠPLÍCHALOVÁ MOCO VÁ, Kateřina, NOVÁK, Vladimír. *Problematika režie a dramaturgie ve specifické divadelní skupině: (s divadelníky s mentálním znevýhodněním)*. 1. vyd. Praha: Výzkumné pracoviště katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU, 2016, s. 16.

předěly, akcenty...) a také jak hudbu tvořit. Díky různorodosti by bylo možné najít každému to, co mu „sedne“. Kateřina Šplíchalová Mocová píše ve svém *Dramaturgickém devateru* pro práci ve specifických skupinách: „**Autorské divadlo s vlastními příběhy a tématy.** Specifičtí herci chtějí hrát o vlastních představách, snech, vizích, přáních. Chtějí hrát svá témata.“¹⁴³ Podobně tomu je i v hudební tvorbě. Pro někoho je to zpěv vlastní písně, pro někoho zpěv písně, kterou si pamatuje z dětství, pro někoho je to samotná hra na nástroj ve spojení s tématem nebo jen samotnou energií hudby.

Tento přístup k tvorbě vyžadoval výběr konkrétních hudebníků, jednak kvůli jejich individuálnímu hudebnímu nadání a jednak kvůli sebranosti a společnému naladění. To přesně byla kapela *Metallica*. Ta se ale bohužel sešla na zkoušení inscenace bez 3 členů. Ze složení housle, kytara, bicí, klávesy a zpěv jsme zbyli jen já jako kytarista a Eva jako zpěvačka (houslistka Veronika nemohla do Neratova přijet, bubeník Ondra čerstvě nebyl klientem Sdružení a klávesistka Pavlína byla na neschopence). Bylo tedy potřeba vytvořit nový hudební tým.

5.3.2 Komplikované zkoušení a nová skupina

To, co se stalo Mentallice, se stalo vlastně celému našemu týmu. Shodou mnoha okolností (odchody ze Sdružení, nemoci, jiné pracovní nabídky atd.) se náš tým pro rok 2017 velmi obměnil. Zhruba polovina týmu (cca 10 lidí) byli úplní nováčci. A to jak ze strany našeho týmu (nově s námi spolupracovaly 3 studentky Katedry alternativního a loutkového divadla DAMU), tak ze strany kamarádů. Noví kamarádi (herečka a 4 herci) navíc měli o něco vyšší stupeň mentálního znevýhodnění než odchozí z našeho týmu, a především neměli žádné divadelní zkušenosti (pokud ano, tak jen z nějakých besídek, což mohlo být spíše na škodu). Museli jsme tedy začít od nuly: seznamování, hry, otkávání, cvičení, zkoumání možností a dispozic herců, překonávání ostychu, vytvoření profesionálního přístupu (*každý den půjdu na zkoušku, i když se mi třeba úplně nechce*).

Bylo především potřeba vytvořit rychle jednotnou fungující divadelní skupinu. Na část zkoušek jsme se začali dělit na menší skupiny a hledali týmy, které by mohly fungovat spolu při tvorbě jednotlivých kabaretních čísel. Nepodařilo se však dát dohromady kapelu, která by mohla fungovat pro kabaret. Někteří

¹⁴³ *Tamtéž*, s. 104.

kamarádi byli jednoznačně talentovaní, ale měli nulovou hudební přípravu a bylo by s nimi potřeba pracovat dlouhodobě, anebo experimentální či velmi volnou formou, především kvůli jejich *základní motorické kapacitě a hudební paměti*¹⁴⁴. Rozhodli jsme se proto ustoupit od kabaretní kapely (zkoušení by zřejmě dopadlo jako nekreativní nacvičování) a věnovat se individuálně jednotlivým číslům s několika konkrétními herci a také fungování hudby ve vztahu ke skupině a celku. Přestože jsem živý hudební doprovod tvořil jen já (na jakýsi elektronickopouliční nástroj, který kombinoval klávesy, elektronické bicí, kytaru a sampler), mohli jsme si hrát s tím, že bude hudba vést skupinu, udávat jí začátky a konce situací, určovat a upravovat tempo situací atd. Také bylo možné pracovat s živým hudebním doprovodem přímo při zkouškách jako s korepeticí. Nyní k jednotlivým hudebním číslům a jejich aktérům, kteří byli součástí inscenace.

5.3.3 Eva

Eva Kalejová je frontmankou kapely *Metallica*. Jejím snem je zpívat. Spolupracuje s námi už 5 let, tedy od roku 2013 a vždy ve všech inscenacích chtěla zpívat (a také většinou zpívala). Tím, že se stala frontmankou kapely a zazpívala si např. v pražském klubu Akropolis, splnil se jí, jak sama řekla, sen. Návrat z této pozice na pozici „řadového pěšáka“ našeho souboru pro ni nebyl jednoduchý. Byla nesoustředěná na zkouškách, bojkotovala některá cvičení a vyžadovala si nenápadně stálou pozornost. Stejně tak bylo poměrně těžké s ní pracovat individuálně na jejím hudebním čísle.

Někdy se používá rozdělení hudebních schopností na *receptivní a expresivní*. U receptivních jde o schopnost poslouchat a vnímat hudbu, rytmus, změny harmonie atd. U expresivní jde o schopnost fungovat jako interpret, zde jde především o hudební paměť a inteligenci, tonalitu, rytmus atd. „*Toto dělení vyjadřuje mimo jiné skutečnost, že někteří lidé, kteří nehrají na žádný hudební nástroj, velmi rádi poslouchají hudbu a mají o ní široké znalosti.*“¹⁴⁵ To je případ Evy. Přestože neovládá hru na nástroj, ani neprošla školením hlasu, **dokáže se velmi dobře přizpůsobit různým hudebním žánrům, rytmu hudby, emoci.**

¹⁴⁴ Tyto pojmy definuje Stanley E. Seashore (1983) jako jeden z prvních psychologů zabývajících se systematicky výzkumem hudebních schopností. Chápe hudebnost jako souhrn několika kapacit: senzorická, motorická, hudební paměť, hudební představitivost a další.

¹⁴⁵ FRANĚK, Marek. *Hudební psychologie*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2005, s. 150.

Má ale problémy s tonalitou a hudební pamětí. Proto jsme už při tvorbě s kapelou *Metallica* hledali způsob práce, který by Evě vyhovoval. S Evou se nám osvědčilo pracovat formou improvizace. „Nevědomky“ zpívá do mikrofonu „co se jí zachce“ na nějaký hudební podklad, který jí naživo přizpůsobujeme nebo Eva začne zpívat a my se zkusíme chytat v rámci improvizace. Východiskem pro tuto improvizaci je buď nějaký hudební žánr nebo jen téma písně. To je také spojené s tvorbou textu. Aby si Eva nemusela pamatovat již napsaný text (což jí dělá značné problémy), improvizuje i textově na dané téma. Při opakování písně pak zužujeme mantinely. Příkladem může být to, že každá sloka má své konkrétní téma a část refrénu melodicky i textově zafixujeme. Po nějaké době zkoušení (pro představu po 6 zkouškách) je Eva schopna píseň téměř zafixovat jak textově, tak hudebně. „Nevědomky“ se tak učí píseň bez strachu z toho, „že by něco pokazila“, jelikož je to stále improvizace a „vše je dobře“.

Přestože jde zdánlivě o neustálou improvizaci, velmi důležitou se ukázala schopnost představy, nebo spíše **představení si**. Eva (tento princip je možné uplatnit i na jiné herečky, herce, umělce, hudebnice...) byla schopna představit si, jak má která píseň nebo její části znít. Přestože zřejmě není schopna představit si přesnou strukturu, či text zasazený do melodie, velmi dobře pracuje s **představou emoce**, rytmu, nálady či žánru. Je možné uplatňovat princip **představit si -> vykonat -> zpětně analyzovat -> představit si změněné -> vykonat...**, a tím dále kultivovat hudební či zvukový projev a zlepšovat svoje hudební schopnosti. Ve specifických skupinách však musíme hledat jiné cesty a jiný slovník než u profesionálů.

Stejně tak jsme pracovali i na hudebním čísle pro *Hotel Warren*. Eva dostala zadání popsat vztah Petuly (Warrenovy kamarádky) k Warrenovi. Začala do hudby mluvit o tom, jak „je malej, ošklivej, vypadá jak ropucha.... Ale stejně se jí zdá, že ho má ráda“. Pak jsme postupovali tak, jak jsem již bylo popsáno výše a během 3 zkoušek byla „nahozená“ milostná píseň Warrena a Petuly.

Během toho, co s Evou dlouhodobě pracujeme, je možné pozorovat velký pokrok v jejích *expresivních* hudebních schopnostech. Troufám si říci, že si s naší pomocí našla způsob, jak se hudebně rozvíjet a tvořit. V tuto chvíli je pro ni jedinou překážkou to, že z kapely *Metallica* (tak jako z Neratova) odešel bubeník Ondřej. O tom ale více v kapitole 5.3.6 *Poslední koncert kapely Metallica*.

5.3.4 Jirka

S Jiřím Antošem spolupracujeme druhým rokem, od roku 2016. Při tvorbě série inscenací *Stolkování*¹⁴⁶ s námi pracoval poprvé. Je poměrně introvertní typ, a přestože chtěl s námi „rozhodně“ zkusit, bylo velmi obtížné s ním pracovat. V kolektivních hrách se zapojoval velmi opatrně, bál se vyjít sám na jeviště, pokud měl něco udělat, tak se většinou začal smát a zrudl. Popravdě jsme moc nevěděli, co s ním. Před premiérou *Stolkování* bylo potřeba nahrát jeho hlas (hrál Polednici z Kytice). Postavili jsme ho před mikrofon a doufali, že zvládne něco říct. Jirka začal sám od sebe zpívat a hodinu jsme ho nedokázali odtrhnout od mikrofonu. Zpíval lidové písně, moravské, slovenské, romské nebo svoje vlastní popěvky. Měli jsme tedy jasno v tom, že v letošním kabaretu by měl mít svoje pěvecké číslo.

Jirkovi se moc líbila postava zlé čarodějnice Anakondy. Začali jsme improvizovat. Hrál jsem Jirkovi temný hudební podklad a nechal ho před mikrofonem. Začal vydávat podivné zvuky a bavit se tím, jak zní jeho hlas v reproduktorech. Z ničeho nic začal zpívat melodii jakéhosi čardáše. Domluvili jsme se tedy, že budeme střídat hororové sloky s čardášovými refrény. Když to viděl herec David, který hrál čarodějnici, vymyslel si s pomocí režiséra Tomsy Legierského choreografii, kde střídal tajemné pohyby zaklínání s živelným tancem čardáše, který schválně přeháněl až do karikatury. Jirka tak přišel hudební improvizací na způsob, jak ukázat Anakundu jako zlou, ale i groteskní postavu.

Pro samotné představení bylo důležité **zafixovat nějaký tvar** Jirkova čísla. To se ukázalo jako dost náročné. Nefungoval u něho způsob postupného fixování improvizace. Pokud se mu jednou improvizace povedla, tak měl při opakování pocit, že ji musí předvést znovu stejně. Před kolegy na zkouškách nebyl schopný zpívat téměř vůbec. Přestože neměl problémy s tonalitou (byl schopen zpívat jednu píseň v různých tóninách a nasadit přesně a čistě tón), měl problémy s hudební pamětí a jeho poměrně silný mentální hendikep se odrážel i v jeho hudební inteligenci (schopnost odhadnout délku fráze, orientovat se v hudební formě, poznat vědomě danou melodii atd.). Přišli jsme tedy na způsob „naťukávání“. Stačilo například začít společně sloku, kývnout, dát domluvený stop time a Jirka si zafixoval, co má na které znamení udělat, zazpívat, začít improvizovat atd. Zbavili

¹⁴⁶ Série miniinscenací, která vznikla jako výstup projektu Neratov 2016. Šlo o cca 15 minut dlouhé inscenace pro 15 diváků, které hrál 1 nebo 2 herci u jednoho stolu, kolem kterého seděli i diváci.

jsme ho tak stresu, který může trápit mnoho herců specifických skupin: „Když já si to nepamatuju!“

5.3.5 Pavlína

Pavlína Bobáková je klávesistka a raperka Mentallicy. Zkoušení v roce 2017 bylo zajímavé především v tom, jak velkou **potřebu vystupovat a tvořit** ukázala. Pavlína měla neschopenku, která jí končila 2 dny před premiérou. Nebyla však nijak vážně nemocná a chtěla za každou cenu vystupovat. Proto jsme se rozhodli pracovat s ní každý den individuálně. Po 5 letech práce s Pavlínou jsem byl sám překvapen, jak otevřená byla všemu, co jsme chtěli zkoušet a s jakou disciplínou přistupovala k práci. Ve výsledku měla svůj vlastní stand-up (jako kapitán Šedobělovous), kde kombinovala stylizaci postavy, komunikaci s diváky, improvizaci a celý svůj výstup zakončila písní. U Pavlíny je pozoruhodné, jak naplno dokáže přistupovat k práci, když v ní vidí cíl. *„Komunikace a přímý vztah s divákem jsou hlavním smyslem i cílem vystupování divadelníka s mentálním znevýhodněním na scéně.“*¹⁴⁷ Její odhodlání vidím i v její minulosti sportovkyně. Dětství prožila v dětském domově a reprezentovala po celém světě Českou republiku na sportovních akcích, kde soutěžili děti z dětských domovů.

5.3.6 Poslední koncert kapely Mentallica

Přestože se tato část netýká přímo tvorby inscenace *Hotel Warren*, rozhodl jsem se jí zařadit. Jak jsem už zmínil v předchozích kapitolách, naše integrovaná kapela nemohla v roce 2017 fungovat při zkoušení inscenace. Přesto se povedlo uspořádat na festivalu Mentetrál zřejmě poslední koncert (nebo alespoň na dlouhou dobu poslední). Sešli jsme se v sestavě bez houslistky, ale téměř kompletní. Přijel především bubeník Ondra (22), který přes svoji středně těžkou mentální retardaci (pro zjednodušení si přirovnáme jeho stav k 8letému dítěti) hraje jako nadprůměrný absolvent ZUŠ včetně hudební paměti (snad jen mimo schopnosti číst z listu noty).

¹⁴⁷ ŠPLÍCHALOVÁ MOCO VÁ, Kateřina, NOVÁK, Vladimír. *Problematika režie a dramaturgie ve specifické divadelní skupině: (s divadelníky s mentálním znevýhodněním)*. 1. vyd. Praha: Výzkumné pracoviště katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU, 2016, s.11.

Jedna z písní, *Ty se mi ztrácíš před očima*, pojednává o ztracené lásce Evy. V průběhu písně popisuje to, jak vypadala její láska: „...byl jsi silnej, krásně hnědej, chytřej...“. Eva však začala zpívat trochu jiná slova a zdálo se, jako by popisovala někoho jiného (jelikož to byla stále z části improvizace, bylo to možné). V další sloce popisovala zážitky se svým milým. Tady také odbočovala od toho, co běžně zpívala. Píseň zakončila slovy „a dneska naposled“. Všem těm, kdo znali kapelu a okolnosti bylo jasné, že Eva zpívala o Ondrovi. Bez jakéhokoliv patosu nebo okázalosti mu píseň věnovala. Měla potřebu ten den zpívat o tom, co zrovna cítí, přímo na jevišti v daný okamžik.

5.3.7 Shrnutí roku 2017

Premiéra inscenace *Hotel Warren* proběhla po čtrnácti dnech zkoušení na festivalu Mentetrál 2017 v Neratově. Přes poměrně náročný proces se podařilo vytvořit divadelní tvar, ve kterém se mohli všichni realizovat a který nabízel možnost pro otevřené a živé setkání aktérů s diváky. To považuji za nejdůležitější výsledek. Jelikož jde o kabaret, bude zřejmě každé představení úplně jiné a jak víme z naší práce, proces pro nás rozhodně nekončí premiérou.

Přestože jsme v tomto roce neměli nakonec možnost experimentovat s hudbou a zvukem tak, jak bylo původně plánováno, byla tvorba kabaretu přínosná především tím, že jsme si mohli potvrdit různé principy práce a dále je rozvíjet. To platilo jak při zkoušení hudebního komponentu inscenace, tak např. při zapojování nových členů týmu. Myslím si, že i díky tomu jsem měl větší možnost si práci na inscenaci reflektovat a nemít pocit toho, že vše bylo jen „dílo náhody“. Což samozřejmě, doufám, z velké části bylo a vždy bude.



Zvuk [5_3](#) – Mentallica: Jitko, krávo!

5.4 Od emoce k osobní výpovědi - 2018

Hledání osobního tématu herce s mentálním postižením

Tato kapitola je reflexí tvorby projektu *Zóna M* a zamyšlením se nad hledáním osobních témat herců s mentálním postižením a potřebou experimentu v práci ve specifických skupinách. Přestože se věnuji ve svém doktorském výzkumu především hudební a zvukové práci při divadelní tvorbě ve specifických skupinách, rád bych pojal tuto reflexi z širší perspektivy. Důvodem je především potřeba shrnout si celý proces tvorby projektu *Zóna M*, který byl pro moji práci z mnoha hledisek nový a jednotlivé divadelní komponenty (dramaturgie, režie, herectví, zvuk...) v něm mohu jen těžko oddělit.

Projektu se v roce 2018 aktivně účastnila 23členná skupina čítající 16 herců s mentálním postižením. Oproti minulým rokům, kdy jsme převážně zkoušeli inscenace, šlo spíše o **laboratoř**, ve které jsme si nekladli za cíl vytvořit ucelenou inscenaci, ale **experimentovat s východiskem naší tvorby a různými vyjadřovacími prostředky**, konkrétně storytellingem, hudbou ve spojení s pohybem a výtvarnou tvorbou.

Zásadním pro nás byl autorský vklad herců s mentálním postižením. Chtěli jsme najít téma, které je pro ně důležité, zásadní, osobní. Jako inspirační zdroj jsme se rozhodli použít animovaný film *V hlavě* z roku 2015.

5.4.1 Promítání

Přestože film může být velmi konkrétní inspirací, nešlo nám o to film inscenovat, citovat nebo používat stejné principy, které jsou v něm použity. Šlo nám o to najít nějaký univerzální výchozí bod, který je pro všechny důležitý, zásadní. Staly se jím naše emoce.

První den jsme věnovali shlédnutí filmu. Poté proběhla diskuze o tom, co pro koho film znamenal a co v něm kdo viděl. Dost se mezi herci opakovalo téma vzpomínek, fascinace principem personifikace a metafor, se kterými se ve filmu pracuje. Také jsme zmiňovali emoce a to, jak se dají někdy těžko přesně popsat nebo to, že často nedokážeme pojmenovat, proč se nám emoce mění. Pro další den bylo potřeba představit hercům možnosti toho, jakým způsobem by se mohla naše práce ubírat v jednotlivých odvětvích.

5.4.2 Zkusme si všechno - workshop

Další dva dny zkoušení jsme věnovali experimentování s pohybem, výtvarnou prací, storytellingem. Účelem bylo to, aby si všichni herci mohli vše vyzkoušet a pochopit jednotlivé principy práce. Ze zkušeností se nám osvědčilo to, že je vždy dobré s herci začínat „od nuly“. Tzn. že pokud se bavíme o tom, že budeme pracovat s pohybem a tancem, je potřeba začít od úplného základu. Přestože jsou herci s mentálním postižením oproštěni od nánosů divadelních konvencí, trendů atd., mohou mít velmi přesnou představu například o tom, co je to tanec nebo loutkové divadlo (často by to byl balet a Hurvínek). To je vzhledem k postavení lidí s mentálním postižením ve společnosti a často omezeným možnostem kulturního rozhledu naprosto pochopitelné. Pokud bychom se ale hned vrhli do tvorby situací, mohlo by se stát, že **herc zůstane u své první představy** a bude velmi složité ho inspirovat pro rozvíjení práce. Proto v naší tvorbě vždy začínáme **workshopem**, kde se můžeme setkat s různými možnostmi vyjadřovacích prostředků, ať je to pohyb, zvuk, práce s loutkou nebo materiálem. Toto považuji za naprosto klíčové, a to nejen ve tvorbě s herci s mentálním postižením, ale při jakékoli autorské tvorbě.

Hlavním účelem workshopu v roce 2018 tedy bylo zkusit si pohybové principy vycházející ze základu fyzického divadla a současného tance (lektorky Lenka Nahodilová a Lucia Kašiarová), principy abstraktní výtvarné tvorby a akční malby (lektorky Michaela Ruská a Viktorie Drdová), možnosti hudební a zvukové improvizace (lektor Jan Čtvrtník) a storytelling, konkrétně hledání situací pomocí cvičení pracujících s termínem *memory bubbles*, tedy se zdánlivě náhodným vyplavováním našich vzpomínek a hledáním jejich společné linky, příběhu (lektor Tomsa Legierski).

Po dvoudenním workshopu jsme byli postaveni před 2 zásadní otázky: **jak rozdělit práci** a **jak pracovat dramaturgicky**. Zvolit společné téma, které by vycházelo z workshopů? Nechat téma na jednotlivých hercích (performerech)? Pracovat skupinově nebo s jednotlivými performery?

Rozhodli jsme se jít cestou, která šla opět proti tvorbě nějakého uceleného tvaru. Jít cestou hledání sebevyjádření každého herce jeho osobitým jazykem a také tématem. A tak jsme také prezentovali další postup práce hercům: „Každý budete hledat to, jak fungovat na jevišti ve vztahu k divákům. Budeme pracovat s pohybem a hudbou, vyprávěním příběhu a výtvarnem.“ Již předem jsme

vytipovali, jak bychom mohli herce rozdělit a po drobných přesunech iniciovaných herci vznikly 3 skupiny, ve kterých jsme začali od dalšího dne pracovat.

Tento systém se v dalším průběhu projektu ukázal jako extrémně náročný, protože bylo třeba **se připravit na zkoušku pro každého herce individuálně**. Zkoušky probíhaly každý den pozdní odpoledne, cca 16:00 - 18:00, případně ještě 19:00 - 21:00. Příprava na zkoušky probíhala denně několik hodin. Připravenost je velmi důležitou součástí tvorby ve specifických skupinách. Nejde ani tak o detailní rozpracování zkoušek, ale především o to být připraven „téměř na cokoliv“. Herci s mentálním postižením mohou být někdy svým chováním, náladou a dotazy velmi neodhadnutelní a je proto potřeba být připraven na možné změny plánu, absence, výkyvy atd.

5.4.3 Rozdělení do týmů a krok do neznáma

V této podkapitole se budu věnovat reflexi skupiny, která pracovala s pohybem a zvukem, jelikož jsem byl v roce 2018 já osobně zodpovědný za její fungování a proces tvorby. Ostatním skupinám se budu věnovat okrajově, spíše z pozice pozorovatele.

Naše skupina se skládala z 5 herců a 4 lektorů. Lektory byla Lenka Nahodilová (studentka bakalářského programu na KALD DAMU), která se účastnila celého procesu tvorby a jeho příprav, Lucia Kašiarová (tanečnice, choreografka, zakladatelka pražského Studia Alta) jako supervize pohybové stránky, David Králík (student Duncan Centre v Praze) jako taneční lektor a já, jakožto hudebník a garant.

Následující kapitoly věnuji konkrétně tvorbě se třemi herci: Evou, Davidem a Květou.

5.4.4 Eva

Dalo by se říci, že je naše stálice a dvorní zpěvačka. Již v předchozí kapitole jsem rozebíral spolupráci s Evou a analyzoval její práci. Nejzajímavějším aspektem tvorby v roce 2018 byla její motivace, respektive naše snaha o to Evu motivovat. Někteří neratovští herci s námi spolupracují již 8 let (Eva 7 let) a za tu dobu si vyzkoušeli více možností divadelní práce a také se různě prezentovali před

publikem. Evy pomyslným vrcholem je to, že se stala frontmankou kapely *Metallica*. Již v roce 2017 bylo poměrně náročné Evu motivovat k tomu, aby se znovu zařadila jako „řadový“ člen skupiny (viz kapitola 5.3.3 Eva). Často na sebe strhávala pozornost, rušila zkoušky. V roce 2018 jsme se u ní setkali až s jakousi letargií a nechutí k práci.

Eva nechtěla pracovat na pohybu (přestože má fyzické dispozice i velkou pohybovou imaginaci) a chtěla jediné zpívat. Rozhodl jsme se vytvořit společně s ní *Její píseň*, která by refletovala to, proč se jí vlastně nechce do tvorby a to, v jakém rozpoložení a situaci se ze svého pohledu nachází. V tom měla poměrně jasno: „Musí tam být její nejlepší kamarádka, děcák a Neratov a musí to být metal jako Nightwish“. Začali jsme pracovat principem postupné fixace improvizací. Eva však měla v průběhu tvorby velké výkyvy a problémy se soustředěním. Až 3 dny před prezentací se vzchopila, rozvinula další sloky své písně „*Pustte mě ven*“ a dokončila příběhový oblouk malého dítěte, které je vhozeno do *strašného lesa*, kde roste, potká svého nejlepšího přítele tygra a skrze děsivé peripetie se dostane do města, kde si může *dát v klidu kafe*, ale stále *chce ven*.

Vznikla tedy autobiografická píseň a Eva si nakonec začala hrát s metaforickým převáděním svého životního příběhu do *metal fantasy story*.

Velkým tématem plynoucím z práce s Evou je to, **jakým způsobem motivovat herce**, kterému „se nechce“, spadá do stereotypu, nechce se vyvíjet, propadá letargii, nechce objevovat nové cesty. Tomu bychom se rádi věnovali v budoucí tvorbě s neratovskou skupinou, protože to je, a časem bude, stále důležitějším tématem.

Zformulovali jsme si také potřebu určit si hranice toho, kdy už není možné herce přemlouvat a nutit k nějaké aktivitě a kdy je lepší využít toho, že herci v našem projektu jsou naprosto dobrovolně. **A pokud by přestala být spolupráce pro obě strany přínosná, je lepší ji ukončit.**

V případě Evy, doufám, bude zajímavé hledat nový směr, ve kterém by se mohla dál umělecky realizovat. Tvůrce ve specifických skupinách by měl být ale připravený i na to, jakým způsobem ukončit spolupráci a držet si při tvorbě takový odstup a nadhled, aby toto rozhodnutí nebylo bolestné ani pro jednu stranu.

5.4.5 Květa

Je nadšená do všeho. Stejně tak přistoupila k tématu emocí. Při prvních zkouškách v roce 2018 jsme pracovali s abstraktní pohybovou představivostí herců. Šlo o jednoduchá cvičení, ve kterých měli například pohybovat jednotlivými částmi těla podle různých emocí. U Květy se zde projevila taneční zkušenost z projektu Psychobalet, kterého se účastnila před několika lety v Olomouci. A zde se nám přesně ukázalo to, co jsem popisoval v úvodní kapitole. Po tom, co zaznělo slovo *tanec*, Květa začala tančit naučené pohyby z baletu. Hledali jsme způsob, kterým by bylo možné jí oprostít od této naučené pohybové konvence. David Králík přišel s jednoduchými pohybovými zadáními, vycházejícími z techniky Duncan. Teprve díky přesnému zadání, při kterém se Květa začala soustředit na jednotlivé části těla, dynamiku, imaginaci, přestala *tančit* a začala svobodně existovat na jevišti. Byl to pro ni velký zážitek, říkala, že se nikdy takto nehýbala a nevěděla, že by se tak mohla někdy hýbat a tančit. Také byla sama překvapená, že některá fyzická cvičení s vnějším pohybovým zadáním v ní mohou vyvolat silné emoce.

V další fázi dostala Květa zadání vytvořit pohybovou strukturu na základě náhodně seřazených emocí. Po tomto zadání přišla s tím, že by chtěla tančit příběh, který by v sobě měl tyto emoce (tento princip byl využit při seznamování celé skupiny se storytellingem, ale pro verbální vyjádření). Dali jsme jí na výběr jakýkoli příběh. Vybrala si svůj osobní příběh. Cestu od spokojeného dětství přes složitou pubertu, život na ulici až ke šťastnému konci, kdy se dostala do Neratova. Přišla s tím, že by chtěla divákům ukázat, že i to nejhorší v životě se dá překonat.

Další práce byla především hledáním pohybového materiálu a jeho kompozicí. Bylo fascinující, s jakým respektem a pokorou Květa přistupovala k práci. Tvorba se pro ni stala velmi osobní. I vzhledem k tomu mohla kdykoli zasahovat do toho, co bude na jevišti dělat. Snažili jsme se na ní neklást žádný tlak, nenutili jí se do ničeho „vžívat“ apod.

Vznikla abstraktní choreografie, která nakonec nijak neilustrovala situace z jejího života. Přesto byla v kontextu celé výsledné prezentace jedním z nejsilnějších momentů.

5.4.6 David

Jedním z nových členů pro rok 2018 byl David, který se přistěhoval do chráněného bydlení asi měsíc před naším příjezdem. Měl divadelní zkušenost, se svým bratrem z pěstounské rodiny založili divadelní spolek a hráli pro nízkoprahová centra apod. Asi rok tančil street dance, má velký přehled ve filmech a hudbě, má vystudovaná 3 učiliště. Je jedním z případů, kdy se pohybuje na hranici lehké mentální retardace, ale bude pravděpodobně adeptem na úplné osamostatnění a vlastní život.

David měl téměř od začátku jasno: „Chci udělat svůj příběh o tom, jak jsem spadl až na dno, byl jsem na ulici, chlastal. A jak je to těžký dostat se zpátky.“

Pracovali jsme podobným způsobem jako s Květou. David měl místy problém odpoutat se od *hraní* a pracovat čistě s pohybem. Byl však schopný okamžitě reagovat na připomínky a podněty.

Za nejcennější považuji jeho osobní autorství při všech fázích tvorby. Byl jedním z mála případů herce, kterého jsem kdy potkal (a to i z profesionálů), který dokázal na zkouškách fungovat naprosto bezprostředně, spontánně až divoce, dokázal se naprosto rozdovádět až do dětské radosti, dostávat záchvaty smíchu a neustále překvapovat. Ale na druhou stranu měl velkou schopnost reflexe. Po zkoušce nebo druhý den chtěl rozebrat, co pro nás fungovalo a jaký je plán další tvorby. Co už bylo moc, co by mohla znamenat jaká nálada, pohyb, gesto...

V průběhu tvorby *Zóny M* jsme došli u většiny herců k příběhu (nebo struktuře, aktu, performance...) končící nějakým způsobem pozitivně. David přišel dva dny před prezentací s tím, že chce končit částí choreografie, kdy leží nehybně na zemi, nemůže se zvednout. Jeho odůvodněním bylo, že nechce lidem ukázat, jak jeho příběh dopadl, protože je pro něj zásadní: „Jestli se dokážeš zvednout nebo ne, to je už jenom na tobě“.

David měl i po prezentaci spoustu nápadů, co by se dalo dál dělat s materiálem, který jsme vytvořili. Podle jeho slov: „Kdybyste věděli, co všechno mě napadá, co mám všechno v hlavě...to je mazec, strašnej mazec“.

5.4.7 Závěrečná prezentace a výsledky dalších skupin

Dvoutýdenní laboratoř byla nakonec skutečně zakončena prezentací na festivalu Mentetrál 2018. Přestože jsme si uvědomovali, že pro ucelený tvar by bylo zapotřebí zkoušet déle a pracovat na tvaru také dramaturgicky, bylo velmi důležité, především pro herce, prezentovat naši práci. Vzniklo 16 sólových výstupů, které jsme propojili v jakýsi komponovaný tvar, bez jednotného rámce.

Večer nazvaný *Zóna M* byl rozdělen do dvou bloků. Prvním z nich byla interaktivní výtvarná instalace. Zde bylo prezentováno 5 instalací, které se pohybovaly od obří deskové hry s improvizovaným odborným výkladem a filozofickými zamyšleními herce Pana Roberta až po fotografickou instalaci detailů Neratova. Právě tuto část pokládám za jeden z nejcennějších výstupů. Během dvou týdnů pracovala výtvarná skupina na čistě výtvarném vyjádření a tomu pak hledala cestu k performativnímu tvaru. Výtvarná práce ve specifických skupinách je často používána jako počáteční inspirační zdroj, herci si navrhují loutky, kostýmy. Snažíme se tím přiblížit jejich vidění světa. Zde se však jednalo o **výtvarnou práci jako primární vyjadřovací prostředek**.

Druhou částí prezentace byla kompozice 4 krátkých osobních příběhů (storytelling), 2 choreografií a několika hudebních čísel, někdy různě kombinovaných, např. s akční malbou. Nakonec všichni nezávisle došli k tomu, že pracovali s osobními příběhy. V této části bych rád podotknul, že moje hodnocení je velmi subjektivní a nemusí být obecně platné. Pokud srovnám práci s osobním příběhem formou storytellingu, nebo pohybovou či hudební formou, jde o velký rozdíl. Někteří z našich herců mají velmi pohnuté osudy (prošli si krajními situacemi především ve svých rodinách, nebo naopak v dětských domovech) a při jejich vyprávění se dostávali, subjektivně, na hranu toho, kam až je možné zajít s herci s mentálním postižením v jejich osobní výpovědi. Přestože se lektor Tomsa Legierski snažil s jejich příběhy pracovat především technicky a cizelovat jejich vypravěčské schopnosti, při samotné prezentaci se stával syrový autentický projev našich herců až jakousi veřejnou terapií. Vyznění prezentace bylo nakonec pozitivní, ale otevřelo nám to nové téma, přemýšlení o **hranicích práce s lidmi s postižením** např. ve srovnání s profesionálními herci.

Oproti tomu práce s pohybem, případně hudbou, fungovala v kontrastu s tímto velmi svobodně, a to jak pro herce, tak pro diváky. Prostor imaginace, který nabízel abstraktní pohybový tvar, vyvolával v divácích širokou škálu emocí

(dle jejich reakcí po prezentaci) a vracel se tak zpět k tématu emocí, od kterého jsme se odrazili. I v tomto případě je otázkou, do jaké míry je vhodné pracovat s osobními tématy (často možná i traumaty) lidí s postižením. **Divadlo ve specifických skupinách není terapií**, přesto je velmi důležité zacházet s osobními tématy citlivě, empaticky a ve spolupráci s odbornými asistenty, kteří se o herce s postižením starají, případně jejich rodiči a terapeuti. Míra zodpovědnosti za herce ve specifické skupině je, a měla by být, přiměřeně vysoká.

5.4.8 Proč je důležitý experiment - cesty k budoucí tvorbě

Přestože se stal počín *Zóna M* v roce 2018 v očích některých diváků a členů našeho týmu i pracovníků Sdružení Neratov kontroverzním, měl jeden nesporný efekt. Otevřel nové možnosti přemýšlení pro naši práci, a především jsme našli nové konkrétní možnosti toho, jak pracovat v naší skupině. Za největší objev považuji práci výtvarné skupiny. Ať už jde o objevení výtvarného talentu některých našich herců nebo práci s novými principy tvorby.

Pro mě osobně je velkou výzvou pracovat se zvukem ve spojení s pohybem, a to takovým způsobem, který by od začátku tvorby bezpodmínečně vyžadoval oba tyto komponenty. Vytvořit dialog mezi hudbou/zvukem a obrazem je něco, na co jsme při letošní tvorbě narazili a vytvořili jsme díky tomu určité fragmenty, které by bylo velmi inspirativní dále rozpracovat.

Proč je tedy tak důležitý **experiment** ve specifickém divadle? Opravdu jsou možnosti herců s mentálním postižením omezené? Není to jen neschopnost objevit je? Pokud se při práci ve specifické skupině objeví jakýkoli stereotyp, ať už při jednotlivých zkouškách nebo při samotném přístupu v práci, velmi rychle se to projeví. Na rezignaci herců, neochotě, lenosti, docházce na zkoušky, ale také na práci tvůrčího týmu složeného z profesionálů, pro který se může tato práce pak stát buď nezajímavou nebo vysilující. Alespoň taková je naše osobní zkušenost.

Jsem rád, že po osmi letech práce (2011 – 2018) v Neratově jsme našli nové impulzy, které budeme moci, jak doufám, rozvíjet.

5.5 Hudební dramaturgie jako nástroj divadelní tvorby ve specifických skupinách - 2019

Poznatky z projektu Waveform v Neratově v Orlických horách

Následující kapitola vychází především z projektu *Waveform*, který proběhl v roce 2019 jako spolupráce tvůrčího týmu složeného ze současných i bývalých studentů AMU a konzervatoře Duncan Centre a klientů chráněného bydlení v Neratově v Orlických horách, tedy podobně jako v minulých letech.

V této kapitole se budu věnovat několika dílčím tématům, která vzešla právě z letošního projektu *Waveform*. Ještě předtím se ale pokusím popsat věcně jeho průběh.

5.5.1 Waveform - Neratov 2019

Prvotní myšlenkou bylo vytvořit projekt vycházející z pozorování vnímání zvuku/hudby. Zároveň jsme chtěli zkoumat využití DIY hudebních nástrojů, kterému jsme se v menší míře věnovali už v minulých letech. Společně s herci jsme na jaře 2019 hledali konkrétní téma, rámec, předlohu, se kterou bychom mohli pracovat. „*Nediktovat, ale společně hledat a objevovat, zkoušet, vést dialog, ale zároveň být tím, kdo nese odpovědnost za výběr prostředků a inscenačních postupů.*“¹⁴⁸ Jako téma jsme zvolili dílo francouzského malíře Henriho Mattise. Byl to výběr poměrně intuitivní. Rozhodli jsme se použít jeho životní příběh jako rámec pro experimentování s vnímáním zvuku/hudby a také obrazu. V létě 2019 proběhlo 14denní zkoušení inscenace *Ondra Matisse* (jméno dostala až pár dní před premiérou). Zkoušení se zúčastnilo 12 herců ze Sdružení Neratov, 2 scénografky, 4 profesionální herci a herečky (nebo studenti DAMU), režisér, produkční a hudebník, kterým jsem byl já. Inscenace měla premiéru na festivalu Mentetrál 2019.

¹⁴⁸ ŠPLÍCHALOVÁ MOCO VÁ, Kateřina, NOVÁK, Vladimír. *Problematika režie a dramaturgie ve specifické divadelní skupině: (s divadelníky s mentálním znevýhodněním)*. 1. vyd. Praha: Výzkumné pracoviště katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU, 2016, s. 31.

5.5.2 Hudební tvorba ve specifické skupině v kontextu hudební psychologie

Hudební psychologie je oborem na pomezí muzikologie a psychologie. Především ve 20. století se stal výzkum působení hudby a zvuku na člověka důležitou součástí kognitivní psychologie a jiných vědních oborů. V čem může hudební psychologie pomoci v praxi při divadelní tvorbě ve specifických skupinách? Domnívám se, že hlavním přínosem pro tvůrce je pochopení některých pojmů, dějů či jevů. Zde zmíním jen několik dílčích poznatků.

Hudební schopnost a hudebnost

„V průběhu 20. století se vedly velice intenzivní diskuse o pojetí hudební schopnosti. Hudební psychologové zaujímali dvě odlišné pozice:

(1) Hudební schopnost může být chápána jako široký a všeobecný faktor, který je zahrnut ve všech druzích hudebních aktivit.

(2) Existuje řada různých faktorů specializovaných pro jednotlivé druhy hudebních aktivit.“¹⁴⁹

Tento odstavec může být velmi důležitým v chápání a přístupu k hudební tvorbě ve specifické skupině. Pokud budeme chápat *hudební schopnost* podle druhé výše uvedené definice, můžeme pracovat s dílčími hudebními dovednostmi. Už psycholog Seashore definoval *hudebnost* jako soubor určitých dovedností:

- senzorická kapacita, tedy rozlišení výšky, intenzity, délky a barvy tónu
- motorická kapacita
- hudební představivost
- hudební paměť
- hudební inteligence
- další jako hudební cítění, temperament, fyzické dispozice, zájem o hudbu

Jiní psychologové vnímali hudební schopnosti převážně na základě *sluchovosti*. Toho, jestli zvuk dokážeme vnímat, chápat, hledat jeho význam, zapamatovat si zvuk atd.

¹⁴⁹ FRANĚK, Marek. *Hudební psychologie*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2005, s. 148.

Ať už jde o to nebo jiné rozdělení, **vnímání hudební schopnosti jako řady faktorů je pro práci ve specifických skupinách velmi výhodné.** Například u umělců s mentálním postižením v Neratově jsou jednotlivé faktory hudebních schopností velmi nevyrovnané. Herec Petr, který hrál v inscenaci *Ondra Mattise* v roce 2019 převážně na hudební nástroje, má velmi rozvinutou percepční a sensorickou schopnost a poměrně dobrou motorickou kapacitu. Je na tom ale naopak hůře s hudební pamětí. Díky definování jeho hudebních vlastností můžeme vycházet při tvorbě právě z toho. Zjednodušeně to znamená, že nebudeme klást na Petra velké nároky ohledně nástupu skladeb, struktury hudební kompozice atd. Naopak mu můžeme dát velký a „bezpečný“ prostor pro rozvinutí přímého reagování hudby na situaci a práci s barvou a emocionálním nábojem zvuku. To se může odrazit i na výběru hudebních nástrojů, a především na dramaturgii zvukového komponentu inscenace.

Emoce v hudbě

Podle Juslina dokáže lidský mozek emocionálně reagovat na vnímání hudby podobným způsobem jako u vnímání lidské řeči. Existují tedy hudební postupy, na které jedinec reaguje určitým způsobem, emocí.

<i>„staccato</i>	<i>veselost, agitace, poklid, energie, aktivita, strach, hněv</i>
<i>legato</i> <i>smutek</i>	<i>slavnostnost, melancholie, bědování, měkkost, jemnost,</i>
<i>jednoduchá harmonie</i>	<i>šťěstí, veselí, ladnost, poklid ...</i>
<i>komplexní harmonie</i>	<i>vzrušení, agitace, energie, smutek ...</i> ¹⁵⁰

Pokud vyjdeme z této teorie a z toho, že naši herci mají například nižší hudební inteligenci a malé hudební znalosti, je možné při hudební tvorbě využívat „emocionální názvosloví“. Pokud chceme, aby herec s postižením hrál *staccato*, bude často lepší říci mu, ať hraje *vesele, energicky* nebo *s hněvem*. Těžko zaručit, že herec bude hrát přesně podle naší představy. To je ovšem ve specifickém divadle něco, od čeho je lépe se odpoutat. Po hercích nechceme, aby plnili naše

¹⁵⁰ FRANĚK, Marek. *Hudební psychologie*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2005, s. 184.

představy, ale chceme jim dávat nové impulsy, které mohou posouvat jejich tvorbu.

Hudební psychologie je obor, který může přinést nové principy a přístupy v tvorbě ve specifickém divadle. Ne jako exaktní příklad toho, jak máme tvořit, ale jako vědní obor, který nám může být velkou inspirací.

Mojí osobní zkušeností je to, že vždy je dobré vycházet z hudebních vlastností, které má daný herec a na těch stavět. Ano, zdá se to být banální. Rozdíl v přístupu, *co ještě dokáže i bez určitých vlastností* oproti tomu, *co všechno dokáže právě s těmito vlastnosti*, je možná rozdílem mezi *poloprázdným* a *poloplným*. Pro tvorbu ve specifické skupině však velmi podstatným.

5.5.3 Konvence a hudební tvorba ve specifickém divadle

Rád bych použil pojem *hudební konvence*. Ten ale neexistuje a nemá exaktní definici. Vnímám ho jako soubor více konvencí nebo poznatků, některé se pokusím krátce naznačit.

Hudební žánr

Rozdělení na hudební žánry je konvence, kterou dokáží herci ve specifické skupině vnímat a většinou si s tímto pojmem také (někdy po svém) poradit. Dokáží rozpoznat rock, pop, klasickou hudbu atd. Znalost či schopnost rozpoznávání hudebních žánrů je velmi různá. Definoval jsem si několik východisek, která na to mají vliv: rodinné zázemí, vzdělání, sociální postavení, vliv médií. Při diskuzích a práci s hudebními žánry můžeme často dojít k osobním vzpomínkám a vztahům ke konkrétní hudbě, skladbě. Velmi zajímavým momentem ve vztahu k hudebnímu žánru je například část inscenace *Disabled Theatre* švýcarského divadla Teatr Hora, ve které dal režisér jednoduché zadání: „Vyberte libovolnou píseň a vytvořte na ni choreografii“. Přes většinový výběr popových hitů je v inscenaci možné poznat hluboký osobní vztah k vybraným písním.

Divadelně - estetická konvence

Tímto je myšlena konvence používání hudby ve vztahu k ostatním scénickým komponentům a k celku. Ta je často používána v podřízeném vztahu například k režijnímu nebo scénografickému komponentu. Často je také používána

jen jako jakýsi doplněk, který posouvá divadelní tvar blíže k *trendy* estetice (zde se může jednat třeba o *experimentální projekt* - použití experimentálních hudebních žánrů, *muzikál* - živý orchestr, dojemná melodie, *postmoderní pojetí klasického díla* - popové hity). Přestože jde o velmi subjektivní pohled na věc, můžeme na divadelní scéně sledovat určité stereotypy, konvence, které se stále dokola opakují. Divadelní tvorba ve specifických skupinách, konkrétně s lidmi s mentálním postižením z ústavního prostředí či prostředí chráněného bydlení, má jedinečnou možnost vyjít z minimálního zatížení těchto tvůrců estetickými konvencemi dnešní divadelní tvorby. Jedním z důvodů je také absence kalkulu ohledně reakce diváka, myšleno z pohledu estetiky. Herci nehodnotí estetiku a pokud jsou přímo a autorsky zapojeni do tvorby, překračují konvence. Díky tomu mohu i já jako tvůrce přemýšlet na jiné úrovni o hudebním/zvukovém komponentu.

To ovšem neznámá, že herec je lhostejný k výslednému tvaru. Pokud jde o **reakce diváka** na samotný výkon herce na jevišti, je to jeden z hnacích motorů herce ve specifické skupině a jsou pro herce zásadní.

Tvorba založená na boření konvencí

Především v západní Evropě se od 90. let 20. stol. poměrně bohatě vyskytuje tvorba ve specifických skupinách, která má boření konvencí v podstatě své práce. Jedná se především o divadelní soubory, ve kterých byla impulsem pro tvorbu snaha o celospolečenskou změnu ve vnímání lidí se specifickými potřebami. *Překračování konvencí* toho, na co jsme u lidí s postižením zvyklí. V důsledku nejde jen o téma tvorby, ale také o prostředky, se kterými se na jevišti zachází. Hustě jsou zastoupeny divadelní soubory oscilující na hraně pohybového divadla a současného tance, často pracující výrazně se zvukovým komponentem. Domnívám se, že využívání těchto prostředků není náhodné, jelikož tyto prostředky mají ve své podstatě obsaženo překračování konvencí, hledání nových souvislostí a hledání samotné. Jako příklad uvedu švýcarský Teatr Hora, polský Teatr 21, německý Theatre Thikwa a Tanzbar Bremen nebo španělský soubor Danza Mobile.

Při zkoušení inscenace *Ondra Mattise* v roce 2019 jsme se často potkávali s různými překvapivými momenty. Ať už šlo o samotné vnímání obrazů Henriho Mattise, kde několik našich herců vnímalo abstraktní obrazy jako výjevy něčeho naprosto konkrétního nebo o emoce, které obrazy u herců vzbuzovaly. Stejně tak

bylo překvapivé, jak herci pohybově ztvárňovali Matisovy obrazy a jak na to reagovali hudebně. Proč to vnímají jinak než profesionální herci bez postižení? Jsou to právě nánosy konvencí? Možná je přemýšlení o konvencích zbytečné a prostě to je jen pohled lidí z jiného prostředí, který nás dokáže překvapit a vytrhnout?

V případě naší inscenace vzniklo na základě rozdílného vnímání obrazových a zvukových vjemů několik pohybově hudebních obrazů. Zajímavé by bylo postavit na tom celou inscenaci. Vždy ale bude záležet na konkrétní skupině a jejích potřebách. Je tedy otázkou, co s tímto tématem dále a jak s ním pracovat dramaturgicky. Prozatím je to materiál a inspirující téma pro výzkum.

5.5.4 DIY hudební nástroje a specifické divadlo

Fenomén DIY (do it yourself) je v současném alternativním divadle často zmiňovaná zkratka. Může jít o hledání nových originálních objektů, loutek, zvuků či nástrojů. Můžeme také mluvit o tom, že divadlo samo o sobě je DIY, jelikož vzniká v určité skupině lidí, která sama pro sebe něco tvoří s osobním vkladem. To zde ale nebudu rozebírat. DIY nástroje používané v naší tvorbě jsou nástroje vyráběné pro konkrétní inscenaci, jsou to nástroje, které jsou nekonvenční (nejde většinou o DIY housle nebo kytaru), jsou to nástroje, které **jsou nám samotným na začátku tvorby neznámé** a objevujeme, jak na ně vlastně hrát. Krom akustických či elektroakustických nástrojů jde také o analogové syntezátory, na kterých je možné vytvářet vlastní zvuk a hledat samotný způsob hry na ně. Případně jde o kombinaci různých nástrojů tohoto druhu.

V inscenaci *Ondra Mattise* v roce 2019 jsme pracovali se dvěma různými DIY nástroji. Jedním byl chip OTOTO postavený na platformě Arduino, druhým byl systém strun napnutý na seskupení paravanů (což byl hlavní scénografický objekt).

Chip OTOTO byl používán přímo při tvorbě. Východiskem pro jednotlivé situace či obrazy inscenace měly být Matisovy obrazy. Chtěli jsme se dozvědět, jak působí na naše herce. Skupina, ve které jsme pracovali, nebyla ale příliš verbálně sdělná (alespoň ne při tvorbě). Rozhodli jsme se tedy vytvořit hudební nástroj, který by byl velmi jednoduchý a měl velké spektrum zvukových možností. Postavil jsem vlastně sampler, který fungoval tak, že zvuk se rozezněl při dotyku ruky s elektrovodivou barvou. Vytvořili jsme spolu s výtvarnicí Viktorií Drdovou

několik ikon, zobrazujících jednotlivé emoce. K nim jsem přiřadil široké spektrum hudebních i nehudebních zvuků s různým emocionálním nábojem. Naši herci tak mohli při pohledu na obrazy od Matisse rovnou zvukově improvizovat, bez nutnosti velké znalosti a nějaké speciální dovednosti hry na tento hudební nástroj. Mohli kombinovat různé zvuky a díky ikonám si snadno zapamatovat, který zvuk spustí dotykem té dané konkrétní ikony.

Z tohoto pokusu nevznikl žádný konkrétní obraz, i samotný hudební nástroj byl v inscenaci použit jen okrajově. Herci ale měli jedinečný zážitek z toho, jak se na obrazy dívali a co pro ně znamenalo měnit a tvarovat v tu chvíli zvuk. A to je právě to cenné při tvorbě DIY nástrojů. Možnost nových situací a také hledání nových podnětů sami v sobě díky něčemu novému, něčemu, co nás přiměje na chvíli jinak přemýšlet, tvořit, hrát si.

Druhý nástroj – systém strun na paravanu - byl použit při samotné inscenaci. Ta byla, zjednodušeně řečeno, postavena na dvou rovinách: situace z Matissova života (klasické hudební nástroje) vs. pohled do Matissovy hlavy (DIY hudební nástroje). Zvuk v celé inscenaci tvořili 2 hudebníci, já a Petr (jeden z neratovských herců). Krom toho, že hraje obstojně na bicí, dokázal hrát velmi přesně na vytvořený strunný nástroj a napojit se zvukem na taneční akci. Co bylo ale nejzajímavější, byl kontrast toho, jak k nástrojům přistupoval. Na bicí hrál suverénně a s jistotou toho, co buben udělá, když do něj praští paličkou. Někdy působila jeho hra až strojově, určitě strojeně. Když začal hrát na strunný nástroj, opatrně rozeznával každou strunu a čekal, co za zvuk bude vydávat. Byl naprosto soustředěný, působil fascinovaně, skoro hypnoticky. Proč by se toho nedalo dosáhnout i hrou na klasické konvenční hudební nástroje? Proč vytvářet méně dokonalé a často „hůře“ znějící DIY nástroje? Na to by byl zřejmě soubor mnoha odpovědí. O tom, že tyto experimenty s nástroji při práci ve specifických skupinách jsou velmi zajímavou cestou, svědčí tvorba různých hudebníků či umělců, kteří s tímto pracují a pro lidi se speciálními potřebami nástroje také vyrábí. Uvedl bych např. Matta Johnsona z Bare Conductive studio, organizaci Drake music, projekt Brut Pop nebo platformu Barner 16.

5.5.5 Závěrem k roku 2019

Tato kapitola nemá ambice být metodikou nebo snad metodou. Jde o poznatky z praktické práce, které jsou do jisté míry zobecňovány. Mojí snahou je přesto držet se plně individuálního přístupu k herci ve specifických skupinách. Dále je většinou akcentována pozice herce a herectví, což vychází ze zaměření mého doktorského výzkumu. Proto neberte, prosím, text jako návod, ale jako inspiraci a zkušenost.

Využívání zvuku a hudby v divadle je často přehlíženou složkou tvorby. Pokud však budeme o zvuku a jeho dramaturgii přemýšlet už od začátku tvůrčího procesu, otevře se nám mnoho nových možností, kudy je možné se vydat při cestě k inscenaci.

5.6 Dramaturgie hudební složky ve specifickém divadle - možnosti při procesu tvorby – 2020

Tato kapitola vychází z poznatků z projektu *Be sound*, který se uskutečnil v Neratově v Orlických horách v roce 2020. Projektu se účastnilo 14 herců s mentálním postižením a 6 členů realizačního týmu (3 herci, hudebník, režisér a scénografka). Zásadním tématem projektu měl být zvuk jako dramaturgické východisko práce. Vzhledem k okolnostem, o kterých se zmíním později, jsme však přistoupili k poměrně tradičnímu východisku, a to jednoduché arabské pohádkové legendě *O semínku*.

Přestože byl projekt „výzkumným“, jeho cílem bylo hledat i cesty k prezentaci před diváky, k inscenaci, instalaci, performance. Vždy se snažíme vycházet především ze skupiny, se kterou pracujeme, ze současné situace skupiny i jednotlivců, z dispozic skupiny, snažíme se artikulovat naše společné „vnitřní pnutí“ či téma. Zásadní v této fázi je dramaturgická práce. Dramaturgie „...funguje jako artikuluující motor ve fázi úvah a námětů podle souvislosti konkrétního projektu v linii tradiční i netradiční.“¹⁵¹

5.6.1 Dramaturgie zvukové složky ve specifickém divadle - úvod do přemýšlení o problematice

Specifické divadlo nevnímám jako nějakou speciální disciplínu, ke které je třeba přistupovat úplně odlišně než k jinému žánru, oboru, druhu divadla. Velkou výhodou specifického divadla ale je, že nás jako tvůrce nutí podívat se na jistá témata z jiného úhlu. To se týká i dramaturgie zvuku a hudby a přemýšlení o něm.

Zvuk je jedním z komponentů scénického díla. Díky spojení a vztahu s ostatními scénickými komponenty nabízí divadlo divákovi možnost imaginace a vzniku jedinečného divadelního aktu v hlavě každého z nich. Úvahy o zvuku vedou velmi často k výslednému tvaru a tomu, jak bude zvuk fungovat v „hotové“ inscenaci. Ve specifickém divadle vedou mé úvahy často k tomu, **jakou úlohu bude mít zvuk v samotném procesu zkoušení**. Jak nám může pomoci ve

¹⁵¹ KLÍMA, Miloslav. *O dramaturgii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2016, s 68.

vyjádření tématu, emoce či obrazu, které má specifický herec pochopit nebo prožít. Jak se může zvuk stát partnerem, jak může suplovat drilování textu na místo kreativní práce, jak může být režisérem, který řekne hercům, kdy je na jevišti čas zastavit či odejít.

Pro specifického herce je důležité **prožít si spojení jednotlivých jevištních komponentů už při zkoušení**. To může znamenat práci s kostýmem, scénografií, loutkou, světlem, prostorem nebo právě se zvukem a hudbou.

5.6.2 Neratovská skupina a její specifika v roce 2020

V Neratově pracujeme s klienty místního chráněného bydlení od roku 2011. Během té doby se změnilo z větší části obsazení naší skupiny¹⁵². Nemůžeme tedy mapovat vývoj celé skupiny v průběhu času. O to zajímavější je hledat vždy téma nebo východisko pro tvorbu pro celou skupinu od začátku s „čistým štítem“.

Dalším specifikem je samotný život v Neratově. Klienti zde žijí velmi svobodně a snaha Sdružení Neratov je vést klienty k co největší samostatnosti v běžném životě. V Neratově je obchod, hospoda, jejich pracoviště, jejich bydliště atd. Neratov je malinkou vesnicí a její obyvatelé jsou složeni převážně z pracovníků a klientů Sdružení. Život v takto malé komunitě má svá specifika: klienti se vidí navzájem každý den, v zimě může být život v horách poměrně stereotypní a drsný, vesnice má pevně spojený řád s kostelem, kterým se klienti mohou i nemusí řídit, ale je jasně přítomný, většina pracovníků Sdružení žije přímo v Neratově. Všechny tyto faktory tvoří velmi specifickou skupinu, která má své potřeby a je často naladěna v jakési jedné kolektivní energii (ne vždy pozitivní), jsou v ní velmi silné vztahy, ale také rozepři, typické právě pro malé komunity. Z vnějšku by se dal život neratovských popsat téměř jako rodinný.

Všechny tyto aspekty nás vždy vybízí znovu hledat východiska tvorby a zamýšlet se nad jakým tématem/materiálem budeme pracovat. Pokud bude téma práce „vymyšlené uměle“ a nebude vycházet z našich herců, brzy se nám to při zkoušení vrátí a budeme znovu hledat, kudy jinudy se máme vydat.

V roce 2020 jsme se ocitli ve zvláštní situaci i kvůli koronavirové pandemii. Na jaře 2020 mělo proběhnout několik workshopů v Neratově, avšak neproběhly.

¹⁵² Ze skupiny, která pracovala v roce 2011, zůstalo pouze 5 herců/hereček.

Mělo proběhnout setkání celého tvůrčího týmu, neproběhlo. Premiéra našeho projektu měla být uvedena na festivalu Mentetrál, ten byl zrušen. Původním plánem projektu *Be sound* bylo rozdělit skupinu na 3 tvůrčí skupinky (vždy v čele s jedním profesionálním divadelníkem), které by pracovaly na jednom zadání. Vycházeli jsme z roku 2019, kdy jsme cítili potřebu rozdělit jak náš tým „herců z Prahy“¹⁵³, tak skupinu neratovských herců a snažit se zaměřit na individuální práci s hercem a jeho vyjádření.

Teprve v červnu jsme dostali potvrzení, že můžeme do Neratova přijet zkoušet. Poměrně rychle jsme zrušili náš plán zkoušení. Má opravdu teď smysl dělit skupinu, vytvářet příležitost pro rivalitu, po měsících v roušce trávit čas v několika skupinách? Tušili jsme, že skupina by potřebovala spíše hravost, expresi, jednoznačnost a jednoduchost. Rozhodli jsme se tedy pro již zmíněnou pohádkovou legendu *O semínku*.

Možná je toto přemýšlení banální a může se zdát jako samozřejmé. Neustálé zpochybňování a hledání je ale ve specifickém divadle, dle mého názoru, ne možností, ale nutností pro tvorbu samotnou.

5.6.3 Zapojení zvuku do zkoušení inscenace

Jak jsem již zmínil výše, důležitým faktorem mojí práce ve specifických skupinách je zapojení a zkoumání zvuku od začátku procesu tvorby. Pokusím se popsat několik principů nebo poznatků, které se osvědčily nejen při zkoušení inscenace *Legenda o semínku* v roce 2020. Uvedu příklad vycházející ze struktury Vratislava Šrámka (viz kapitola 3.1 Zvuková dramaturgie a sound design):

Situace: pracovníci na královském poli, stylizovaná pohybová sekvence.
Možnosti zapojení zvuku při zkoušce:

- Základní komunikační prostředek
- herci ozvučují svůj pohyb (slovo, zvuk, tón)
 - herci ozvučují svoje aktuální emoce a pocity (radost, únava)
 - herci zpívají pracovní písně

¹⁵³ Takto nám říkají neratovští herci.

Průvodce dramatické postavy - scénická hudba určující tempo akce

- scénická hudba vede emoce a jejich změny
- ambientní zvuk prostředí
- změny počasí ve zvuku
- určitý motiv znamená příchod postavy

Třetí osoba

- nekonkrétní zvuk nebo hudba znázorňující krále, který dohlíží na své poddané
- král komunikující pouze slovem bez fyzické přítomnosti na jevišti

Promyšlená práce se zvukem a její příprava by měla být součástí divadelní práce ve specifických skupinách i jakékoli jiné divadelní práce, stejně tak jako práce na textu, režijní, herecká nebo dramaturgická příprava.

5.6.4 Zvuk jako...

Pokud jde o práci ve specifických skupinách, je velmi důležité přemýšlet o konkrétní skupině a jejích možnostech při zkoušení inscenace. Ve specifické skupině nemůžeme spoléhat na obecný herecký trénink a zažité postupy zkoušení (v horším případě nacvičování) divadelní inscenace. Například většina herců s mentálním postižením má problém s memorováním textu, se zapamatováním si složitého scénosledu, s nelogickými střihy mezi obrazy, se změnou zafixovaných akcí atd. Absence těchto schopností nijak nezamezuje tvůrčímu procesu a neubírá hercům nic z jejich schopnosti komunikace s divákem. To ovšem platí v případě, že herci dostanou **bezpečný prostor**, ve kterém se mohou pohybovat a existovat. Prostor, ve kterém není hlavním úkolem herce pamatovat si text a mluvit srozumitelně. Úkolem tvůrce ve specifických skupinách je poskytnout tento prostor a v něm tvořit, zkoušet, kultivovat.

K tomuto nám mohou při zkoušení pomoci právě i zvuk a hudba. Pokusím se popsat několik možností toho, jak mohou fungovat a v některých případech suplovat výše popsané. Následující odstavce opět nejsou metodikou nebo

návodem, jsou to poznatky, které mohou přiblížit určitý směr přemýšlení a snad i inspirovat pro vytvoření vlastního ekosystému pro tvorbu.

... emoce

Stejně tak, jako nám hudba může pomoci při posílení emocí diváka, je možné pracovat s hudbou a emocemi při divadelní zkoušce. Popisy abstraktních věcí, jako jsou emoce, mohou být pro herce s postižením někdy zavádějící nebo neinspirující. Prosté zkoušení jedné situace s různou hudbou nám může nabídnout více možností toho jak k dané situaci přistupovat, než analytické rozebírání postav, situace, emocí.

Příklad ze zkoušení:

Zadání pro improvizaci zní „král jde navštívit své poddané na pole“. Různou hudbou měníme emocionální východisko situace. Herci se mohou a nemusí situaci přizpůsobit. Při improvizaci začíná vznikat kontrast mezi spokojenými a nespokojenými poddanými, rozdílný vztah ke králi, vzniká podhoubí pro dramatickou situaci.

... prostředí

V tomto případě je použití zvuku velmi jednoduché a ve výsledném tvaru by mohlo působit až banálně nebo zbytečně ilustrativně, jelikož jde opravdu o ilustraci prostředí zvukem pomocí ambientních nahrávek (město, noc, les, déšť, zpěv ptáků atd). Jde nám o rozvinutí imaginace herců a představu nějakého konkrétního prostředí. To nemusí být pro všechny stejné, jde ale o impuls pro vytvoření co nejkonkrétnější představy toho, kde se právě nacházíme.

... lektor

Práce s herci s postižením je někdy podobná práci s dětmi (ve své bakalářské práci se tomu věnuje například studentka herectví KALD Lenka Nahodilová). Je pro ně náročné udržet pozornost, mají kratší dobu soustředění než běžný herec, mají bezprostřední reakce. I proto je ve specifickém divadle často používáno slovo *lektor* (v angličtině slovo *couch*). Jde o osobu, která pomáhá specifickým potřebám herců a hledá možnosti, jak co nejefektivněji prožít divadelní zkoušku. Jde velmi

často i o praktické úkony, jakými je např. pauza na pokyny režiséra, práce na konkrétním zadání, směřování zadání k výsledku, ukončení hry či začátek zkoušky. To vše může dát práci řád, který je ve specifických skupinách důležitý a díky zvuku může fungovat nenásilně a zábavně.

Příklad ze zkoušení:

Osvědčilo se nám několik zvukových znaků, které mají svoje jasné zadání. *Tlesk* znamená zastavení tam, kde jsem, *další tlesk* pokračování akce. *Krátká jednoduchá melodie* znamená přerušení činnosti a přemístění do kruhu. *Hraní na kytaru* znamená začátek zkoušky a později také společný zpěv písně k inscenaci (hymna *Legendy o semínku*).

... režisér

Zde se dostáváme do abstraktnější roviny práce se zvukem a také na hranici pojmů a toho, zdali je možné nazvat zvuk režisérem jinak než v nadsázce.

Vycházím však z prosté zkušenosti, že zvuk a hudba se nám někdy staly hybatelem celého procesu a fungovaly naprosto nepředvídatelně. Zkrátka ve chvíli, kdy si nikdo nevěděl rady kam dál se situací nebo směřováním celé inscenace, přišel čas na hudební improvizaci, pouštění náhodné hudby, zpěv známých písní atd. Většinou se objevilo nějaké spontánní organické řešení toho *kudy dál*.

Mohl bych dále psát o hudbě/zvuku jako choreografovi, partnerovi, energii atd. Bylo by to ale opakování stejného principu v různých podobách. Hlavní myšlenkou je to, že **zvuk a hudba jsou scénickým komponentem, který nám může (stejně tak jako všechny ostatní) pomoci ve tvorbě, nejen ve výsledném tvaru.**

5.6.5 Závěrem k roku 2020

I vzhledem k tomu, že skupina herců se průběžně obměňuje, ocitá se náš tvůrčí tým v zajímavé situaci, kdy můžeme aplikovat poznatky z let minulých na nové herce kolektivu. Vznikají tím dvě protikladné tendence. Jednou je držet se osvědčených postupů a metod, které na herce s postižením v Neratově fungovaly. Druhou je neustálá potřeba znovu objevovat cesty, kterými se můžeme při zkoušení a tvorbě vydávat.

„Divadlo by mělo napomáhat k pochopení (porozumění) světa a nalézání „cesty životem“. Cesta jako přirozený proces poznávání. Je to dobrodružný výlet do neznámých míst fantazie a snů, který nabízí nové životní možnosti, nalézání nových impulsů, motivací, zkušeností prostřednictvím divadelní tvorby (...)

Není dobré spoléhat pouze na vyzkoušené a ověřené věci, ale vydat se na cestu k dosud neobjeveným přístupům a postupům.“¹⁵⁴

¹⁵⁴ NOVÁK, Vladimír. *Objevování vnitřní krajiny*. Praha, 2012, 73 s. Disertační práce na Akademii múzických umění v Praze. Vedoucí disertační práce Vladimír Mikeš.

5.7 Zvuk jako nástroj pro hledání tématu - 2021

Reflexe první části projektu Different sound a shrnutí poznatků z divadelní laboratoře Inscape of Neratov

„Divadelní experiment je záměrným pokusem o divadelní objevy, je to hledání, potřebný vývoj.“¹⁵⁵

5.7.1 Jednoduchý příběh vs. ponor do neznáma

V roce 2021 jsme pokračovali, přes nepřízeň epidemiologické situace a nemožnost potkávat se pravidelně na plánovaných workshopech, ve tvorbě. Rozhodli jsme se zabývat tématem **vztahu člověka a krajiny**. Pro danou práci bylo však počítáno se zmíněnými víkendovými workshopy, ve kterých jsme měli hledat konkrétní témata nebo situace, ze kterých bychom poté vycházeli při hlavním zkoušení inscenace v létě 2021. Bez první fáze zkoušení jsme se však nechtěli pustit do 14denního zkoušení a tvořit tak tlak na výsledek bez dostatečného podhoubí pro tvorbu. Rozhodli jsme se tedy věnovat laboratoři bez ambice přenést její výsledky na jeviště. K tomuto rozhodnutí vedla i skutečnost, že jsme v roce 2020 uskutečnili neveřejnou premiéru (opět kvůli pandemii Covid - 19) inscenace *Legenda o semínku*, která měla mít svoji oficiální premiéru na festivalu Mentetrál 2021. Bylo tedy třeba věnovat se i „oprášení“ inscenace a přezkoušení některých rolí. Náš 14denní intenzivní pobyt v Neratově jsme tedy rozdělili na 8 dní laboratoře *Inscape of Neratov* a 4 dny přezkušování inscenace *Legenda o semínku*. Postavili jsme tak vedle sebe dvě velmi odlišná východiska pro divadelní tvorbu ve specifických skupinách. Na jedné straně jednoduchý, a hlavně jasně daný pohádkový příběh, na druhé straně obecné téma vztahu člověka a krajiny, experiment a hledání. Jak se ukázalo, obě východiska byla týmem přijata za vlastní a není možné tyto přístupy porovnávat zjednodušenou optikou, se kterou se při tvorbě ve specifických skupinách setkávám, či ke kterým může tato tvorba vést. Pro představu uvádím poučky podobné těmto: „Pro skupinu

¹⁵⁵ KLÍMA, Miloslav. *O dramaturgii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2016, s. 57.

herců s postižením je vhodné hledat jednoduchý příběh“ nebo „Herci musí od začátku rozumět tématu“ nebo „Herci si musí příběh najít sami.“ *„Dramaturgie, jak ji chápu, si byla a je vždy vědoma toho, že neexistuje universální poučka, která by určovala, že jen a jedině tak a ne jinak je správné postupovat a rozhodovat v tvůrčím procesu.“*¹⁵⁶ Laboratoř ukázala, že otevřenost, živost, tvorba, sdílení a především hledání jsou tím, co by mělo provázet naši práci. Stejně jako hledání toho, co vlastně tyto výrazy ve tvorbě znamenají.

V následujících podkapitolách se budu věnovat především laboratoři *Inscape of Neratov*, která proběhla v létě 2021. Mojí snahou bylo vytvořit průběžnou reflexi procesu, která může nést znaky metodických poznatků.

5.7.2 Východiska a inspirace projektu

Neratov v Orlických horách je malá obec s poutním kostelem Nanebevzetí Panny Marie uprostřed Orlických hor. Drsná horská krajina je domovem herců s mentálním postižením, se kterými pracujeme. Od začátku naší práce jsme fascinováni krajinou, rekonstruovaným kostelem se skleněnou střechou a také činností Sdružení Neratov. V průběhu naší práce od roku 2011 jsme se vztahovali k Neratovu či příběhům jeho obyvatel v několika inscenacích či instalacích. Tentokrát jsme však nevycházeli z historie Neratova, resp. historie poutního místa, z osudů vysídlených Němců ani z osobních příběhů našich herců. Chtěli jsme zkoumat vztah nás a herců k Neratovu. Zvláště po karanténách a nemožnosti herců a hereček vyjet z Neratova několik měsíců kvůli koronaviru, jsme chtěli zjistit, jak ovlivňuje místo lidi, kteří v něm žijí.

Inspirací se pro nás staly tři texty. Kniha Václava Cílka *Krajiny vnitřní a vnější*, kniha *Nová zvuková krajina* od R. Murray Schafera a *Dějiny Bärwaldu/Neratova* od Richarda Neugebauera. Z těchto textů jsme vybírali části, které jsme společně četli při laboratoři. Přestože první dva texty jsou považovány za odborné, značnou částí lidí subjektivně hodnoceny za poměrně složité, rozhodli jsme se je číst na zkouškách společně s herci s mentálním postižením. Z textů jsme nevycházeli jako z materiálu pro tvorbu na jevišti, vytvořili nám však společný základ pohledu na téma, ať už šlo o formulaci pojmu *inscape* od Václava Cílka: *„Hopkins chápe „inscape“ velmi hluboce, je to pro něj jakýsi vnitřní vzor či*

¹⁵⁶ *Tamtéž*, s. 16.

rytmus, způsob, jakým je členěno něco prvotního a tvořivého uvnitř. Báseň vzniká, pokud se vnitřní krajina jeho duše setká s podobně uspořádaným rytmem vnější přírody. V tomto procesu se pak vytváří nová vnitřní krajina."¹⁵⁷ nebo o přístup Schafera ke zvuku a hudbě: „*Vedťe si o zvucích světa deník. Ať už se vydáte kamkoliv, zaznamenávejte si, co slyšíte. Všichni jsme účastníky symfonie světa. Jediné, co ještě není naprosto zřejmé, je to, zdali jsme pouhými součástmi jejího ústrojí nebo skladateli pověřenými tím vtisknout jí formu a krásu.*"¹⁵⁸ V historii Neratova jsme se zaměřili především na nejstarší období, osidlování Neratova a na změny krajiny, kdy si například les několikrát vzal zpět místo, na kterém lidé budovali svoje obydlí.

Zmíněné texty byly skutečně spíše inspirací, jediným daným východiskem pro nás byla *krajina a člověk*. Jakým způsobem se do tématu ponořit skrze uměleckou tvorbu, to byla další otázka.

5.7.3 Médium, struktura, materiál

Naším záměrem bylo najít možnost jak se „vrhnout“ do tvorby bez nutnosti dlouhého debatování nad tématem. Chtěli jsme hledat témata skrze tvorbu, ne skrze racionální pochody nebo kalkul toho, co bude pro jevištní ztvárnění nejvýhodnější. Rozhodli jsme se na téma pohlédnout skrze **média**, která by nám poskytla sama možnosti práce s nimi bez nutnosti složitých zadání. Vnímajíc médium jako prostředek komunikace, jsme se rozhodli pracovat se **zvukem, filmovým obrazovým záznamem, pohybem a improvizací**. Do jisté míry jsme také vycházeli ze složení našeho týmu. Každou jednu oblast měl na starost lektor z řad studentů nebo divadelních profesionálů.

¹⁵⁷ CÍLEK, Václav. *Krajiny vnitřní a vnější: texty o paměti krajiny, smysluplném bobrovi, areálu jablkového štrůdlu a také o tom, proč lezeme na rozhlednu*. 1. vyd. Praha: Dokořán, 2002, s. 7.

¹⁵⁸ SCHAFER, R. Murray, překlad LAUER, Martin. *Nová zvuková krajina: Příručka moderního učitele hudby*. Praha: Nadace Agosto Foundation, 2020, s. 62.

Laboratoř byla naplánována takto:

DEN 1	Úvod, čtení textů, diskuze	kolektiv
DEN 2	Workshop ZVUK - nahrávání zvuků Neratova	Jan Čtvrtník
DEN 3	Workshop POHYB - obtisk krajiny do těla	Lenka Nahodilová
DEN 4	Workshop KAMERA - natáčení míst Neratova	Radka Caldwellá
DEN 5	Workshop IMPRO - spontánní existence na jevišti	Jáchym Sůra
DEN 6	Rezerva pro nahrávání, natáčení	kolektiv
DEN 7	Možnosti prezentace materiálu, rozdělení do skupin	kolektiv
DEN 8	Kombinace a kompozice materiálu	kolektiv

Snažili jsme se dát celé laboratoři jasnou strukturu, a to jak celku, tak jednotlivým dnům. Každý den se skládal z **rozcvičky, her a cvičení, workshopu/tvorby, vzájemné krátké prezentace vytvořeného materiálu a zhodnocení dne**. Pro herce bylo důležité mít jasnou **strukturu**. V hledání materiálu není možné každý den dojít k uspokojivé formě prezentace materiálu, také někdy nenajdeme nic, co by bylo na první pohled zajímavé, přínosné, zábavné, což může být pro herce s mentálním postižením signálem pro to, že práce nemá smysl a může se tak stát, že už další den na zkoušku zkrátka nepřijde. Pokud však má herec danou strukturu a ví, jak bude práce probíhat, může se spolehnout, že pokud má z jednoho dne pocit, že se nic nepovedlo, příští den bude pokračovat jinde a může se těšit na cvičení a hry, může se spolehnout na řád. Jasná struktura nám pomůže v tom, že se neztratíme, nezacyklíme, nerozbředneme.

Určení jasné struktury a řádu může být v raných fázích tvorby ve specifických skupinách důležitější než hledání jasné podoby scénáře, dobře srozumitelného příběhu nebo v horším případě hledání toho, „co by herci s postižením mohli ještě zvládnout“.

Cílem laboratoře 2021 bylo hledat **materiál**. Nešlo nám o materiál, který pak použijeme ve výsledném tvaru naší práce, ale materiál, který můžeme dál tvarovat, modifikovat, měnit, pálit, deformovat. Ať jde o témata, zvuky, video nebo improvizální postupy.

5.7.4 Hledání materiálu

V následující podkapitole podrobněji rozeberu možnosti práce s jednotlivými médii při tvorbě. Vycházím ze zmíněné laboratoře a z mých předchozích zkušeností. V obecné rovině se zaměřím především na zvuk jako hlavní téma mého bádání. Video, pohybu a improvizace se dotknu okrajově a budu vycházet převážně z reflexe letní laboratoře 2021. *„Budeme se věnovat typu divadelního díla, které vzniká permanentní interakcí mezi různorodými komponenty a jejich složkami, jež se kreativně a v neustálém ovlivňování navzájem inspirují, doplňují a propojují s cílem vytvořit společný divadelní tvar, který v komunikaci s diváckou složkou vypovídá o konkrétním obsahu, smyslu a estetické hodnotě dosaženého poznání lidských bytostí ze zvoleného úhlu pohledu.“*¹⁵⁹

Pohyb

Práce s pohybem je u herců s postižením specifická. Nejvíce se to týká schopností fixace materiálu, choreografií atd. a je potřeba na tuto dispozici brát zřetel. Pro laboratoř jsme přesto vyšli ze cvičení a principů, které nebyly nijak zvlášť upravovány pro herce s postižením. Rozhodli jsme se důvěřovat jejich osobnímu úsudku o fyzických limitech. To je rozhodnutí, které by mohlo být v některé skupině nevhodné nebo dokonce nebezpečné. Uvedu na příkladu: Herci dostali zadání vybrat místo, které je pro ně důležité a shodnout se na něm jako kolektiv. Byl vybrán les za potokem u pivovaru vedle nového pěšího mostu do Polska. Hercům jsme zavázali oči a zadali zkoumat svým tělem a ostatními smysly okolí. Cvičení trvalo asi 20 minut. Herci se mohli pohybovat, jak daleko chtěli, mohli si kdykoli sundat šátek, mohli požádat o pomoc, případně jim byl poskytnut člověk, který jim asistoval. Zavazování očí nebo používání masek je u lidí s mentálním znevýhodněním nebo s kombinovanými či psychiatrickými poruchami

¹⁵⁹ KLÍMA, Miloslav. *O dramaturgii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2016, s. 39.

považováno za riskantní. Díky komunikaci s asistenty chráněného bydlení, a hlavně s herci samotnými jsme však věděli, že si to můžeme dovolit.

Dalším cvičením bylo hledání gesta těla v přírodě. Herci měli zadání najít 3 objekty, místa, předměty, které měli nechat obtisknout do svého těla. Díky předchozímu cvičení byli herci soustředění a velmi citlivě pracovali s tělem. Každý si tak našel svůj vlastní pohybový gestický materiál, se kterým se dále pracovalo jako s materiálem pro vznik pohybových vazeb či improvizací.

Video

Herci dostali jednoduché zadání: „Zaznamenej obrazem krajinu Neratova, jakékoli místo“. Samotné natáčení pro ně nebylo velkou událostí, jelikož všichni vlastní chytré telefony. Velkou událostí pro ně bylo vybrat místo. Hledali místo pro ně důležité, které mají rádi, které chtějí sdílet. Velmi nás překvapila absence kalkulu ve smyslu: Co bude pěkné na kameru? Co se bude líbit?

Další zajímavostí byl samotný způsob natáčení. Objevily se statické záběry, „švenkované“ záběry, záběry z pohledu postavy (POV), detaily. Někteří se do obrazu doslova propadali a při samotném natáčení zkoumali podrobně až fascinovaně, co se objevuje na obrazovce.

Objevily se i velmi nekonvenční způsoby natáčení. Herečka Miluška si vybrala pohled na staré stromy na návsi a zeptala se: „Co mám dělat?“ Odpověď: „Natoč ty stromy“. Miluška vzala telefon a začala jím točit dokola ve vzduchu. Kromě bizarně úsměvné situace tak vznikl neklidný, nevšední a inspirativní materiál.

Při vzájemné prezentaci záběrů vznikla velmi zajímavá diskuze, při které si někteří herci zpětně formulovali, proč vybrali zrovna daná místa. Herci se rozpovídali o vztahu k nim, k lidem, které tam potkávají, o tom, jak se místa v čase změnila, zkrátka o svém *vztahu ke krajině*.

Improvizace

Tato část laboratoře se ukázala jako poměrně náročná ve vztahu k našemu tématu. Nebylo jednoduché hledat zadání nebo improvizční cvičení, která by se vztahovala k tématu nebo mohla být katalyzátorem pro hledání témat. Rozhodli jsme se jít jiným směrem, a to hledáním cvičení, která se vztahovala ke spontánní existenci na jevišti, k reagování, dialogu, k rozvíjení fantazie ve vztahu k situaci,

k odbourávání studu na jevišti atd. Ukázalo se, že improvizální cvičení přišla ve správnou chvíli a kolektiv ucítil důležitý pocit satisfakce z práce, kdy bylo možné v přítomné chvíli na jevišti cítit reakci diváků (kolegů), smát se, jednat spontánně, a především v dialogu s ostatními.

Důležitým poznatkem pro nás bylo, že improvizace, a cvičení na ni zaměřená, jsou něčím, co herci vnímají nejen jako trénink, ale jako „to divadlo“, jako něco, co se opravdu v přítomný okamžik děje, jako potvrzení smyslu naší práce.

Přestože je pro herce a herečky s postižením zásadním cílem vystoupit před diváky, je důležité myslet i na to, že proces nemůže zůstat jen u nacvičování, hledání materiálu, fixování. Je záhodné hledat při zkoušení chvíle, ve kterých **pocítí svoji přítomnost na jevišti a komunikaci mezi divákem a hercem** nebo mezi hercem a hercem. Není návod, jak k tomu přistoupit. Improvizace může být však jedním ze způsobů, jak vytvořit na zkoušce *divadlo* a jak z něj mít radost, jak si potvrdit, že děláme to, co nás baví a to, co má smysl. Pro herce s postižením je velmi důležité vědět, že to, co dělá, má smysl.

Zvuk

V rámci laboratoře 2021 jsme se zaměřili také na zvuk. Herci dostali do rukou digitální rekordér se stereofonním mikrofonom a kvalitními sluchátky. Mohli tedy v živém čase poslouchat nahrávané zvuky. Úkol byl jednoduchý: nahrát zvuky Neratova. Čekali jsme, že herci a herečky vyjdou na stejná místa jako při natáčení videa, to se však nestalo. Zvuk měl vliv i na samotný výběr míst. Tento zdánlivě banální a možná předvídatelný fakt však znamenal možnost jiného úhlu pohledu na naše téma. Někteří herci byli dokonce tak překvapeni technologií poslechu zvuku a možností jeho zesílení v reálném čase, že trávili dlouhé minuty posloucháním zvuků na jednom místě. Díky možnosti slyšet Neratov „novýma ušima“ jsme objevili zvuky, které k Neratovu patří, ale nevnímáme je, ať šlo o klimatizaci, výpust z trubek u pivovaru, odjezdy autobusů nebo zvuk potoka v mnoha variacích podle místa natáčení. Vznikla banka terénních nahrávek čítající asi 40 zvuků v déle 5 vteřin až 3 minuty.

Schafer píše ve své knize *Nová zvuková krajina* o studii, provedené společně s jeho studenty, která procentuálně vyhodnocuje poměr *přírodních zvuků, lidských zvuků* a *zvuků nástrojů a techniky* v různých stádiích vývoje lidstva od primitivních

společností po dnešní dobu (pochopitelně jde především o změnu dominantních zvuků od přírodních po zvuky nástrojů a techniky). Podle tohoto klíče jsem se rozhodl zvuky rozdělit a následně s nimi dále pracovat.

Připravil jsem jednoduchý sampler ovládaný 15 potenciometry, pro každý zvuk jeden. Potenciometry uměly zvuk spustit a ovládat jeho hlasitost. Bylo tedy možné v reálném čase tvořit kompozici zvuků. Improvizovali jsme, herci se mohli střídát u sampleru a pokud chtěli, mohli se libovolně pohybovat po jevišti či mluvit. Díky asociacím s některými zvuky a s jejich kompozicí vyšly na povrch témata, na která jsme předtím nenarazili nebo na ně nahlédli z jiného úhlu. Jedna z hereček začala mluvit o svém předchozím životě ve městě v hluku, jiná zas mluvila o změnách, které Neratov potkaly za poslední roky a zvyšujícím se počtu návštěvníků Neratova.

Důležitým poznatkem z laboratoře 2021 je také **možnost změny vnímání skrze zvuk**. U herců a hereček s mentálním postižením je někdy poměrně složité vystoupit z jejich stereotypů, a to také stereotypů v uvažování o tématech, která by chtěli umělecky zpracovávat. Najít cestu, během které se můžeme dotknout zásadních a důležitých témat umělců v divadle ve specifických skupinách není jednoduchý úkol a vyžaduje různé přístupy a hledání. Dle mé praxe je zásadní **dostat se k tématům skrze praktickou tvorbu** (bez ohledu na žánr) a nechat je „vyplavat na povrch“.

Výstupem zvukové laboratoře je pro mě, krom nasbíraných zvuků, také potvrzení toho, že zvuk je v divadelní tvorbě mocným nástrojem.

5.7.5 Komponenty a další práce

Další částí laboratoře 2021 byly dva dny improvizací s nasbíraným materiálem, ať šlo o pohybové improvizace za doprovodu zvuků Neratova nebo o živé ozvučování video materiálu. Nebylo naší ambicí promyšleně pracovat s jednotlivými komponenty a jejich kompozicí, ale hrát si s nimi naprosto volně, klást je vedle sebe, nechat je ovlivňovat se navzájem a osahat si možnosti další práce s nasbíraným materiálem.

V rámci laboratoře vznikl také krátký experimentální film *Inscape of Neratov* (viz příloha video).

5.7.6 Závěrem k roku 2021

Během 11 let práce v Neratově jsme poprvé přistoupili k rozložení jednoho projektu do dvou let. Díky tomu jsme se mohli v roce 2021 věnovat laboratoři bez ambicí prezentace před publikem. V předchozích letech jsme vždy výsledky naší práce prezentovali na konci 14denního letního bloku společné práce před diváky. V letošním roce jsme se však nemuseli zabývat formou prezentace a mohli skutečně „pouze“ hledat a experimentovat. Nevznikl žádný divadelní výsledek, ale hodnotný materiál pro další práci.



Zvuk [5.7](#) – Koláž terénních nahrávek z laboratoře Inscape of Neratov

5.8 Zvuk jako pohled do vnitřní krajiny člověka - 2022

Krajina je v dnešní době často skloňovaným pojmem, zejména ve vztahu k životnímu prostředí. Změna krajiny, sucho v krajině, zemědělská krajina, udržitelná krajina, krajina kolem nás, krajina vnější – *landscape*. Básník a kněz B. M. Hopkins si byl vědom neoddělitelného spojení krajiny vnější a vnitřní a začal používat slovo *inscape*, které je výrazem právě pro obraz krajiny vnitřní. Tím a knihou *Krajiny vnitřní a vnější* Václava Cílka jsme se nechali inspirovat při tvorbě **inscenace *Vnitřní krajina***. „*Ne, nejsem plný nějakého pocitu, nic ve mně nevyvřelo, svědčím o tom, s čím jsem se potkal, čeho se účastním a do čeho vplývám. Individualita postupně mizí, zůstává bytost kraje, která je v hlíně a zemi.*“¹⁶⁰

V roce 2021 jsme s týmem projektu *Different Sound* zkoumali, co pro nás znamená *Krajina vnější a vnitřní* (viz předchozí kapitola). Projekt *Inscape of Neratov* v roce 2022, v rámci kterého vznikla inscenace *Vnitřní krajina*, byl zaměřen na výzkum zvukového komponentu, ale vzhledem ke komplexnosti tvorby a neoddělitelnosti tohoto scénického komponentu od ostatních, bude obsahem této studie reflexe celého projektu se zaměřením na některé konkrétní problémy týkající se práce se zvukem ve specifických skupinách.

5.8.1 Materiál - od akustické ekologie ke Kauflandu

První fází zkoušení inscenace bylo „obnovení“ materiálu vzniklého v roce 2021 a jeho rozšíření a prohloubení. Začala práce na choreografiích, natáčení dalšího obrazového materiálu a také sběru terénních nahrávek. Právě při jejich sběru jsme se dotýkali akustické ekologie¹⁶¹ a témat s ní souvisejících. Zadání pro

¹⁶⁰ CÍLEK, Václav. *Krajiny vnitřní a vnější: texty o paměti krajiny, smysluplném bobrovi, areálu jablkového štrůdlu a také o tom, proč lezeme na rozhlednu*. 1. vyd. Praha: Dokořán, 2002, s. 121.

¹⁶¹ „...je směr v rámci ekologie studující vzájemné vztahy a interakce mezi živými organismy navzájem i jejich prostředím probíhající skrze zvuk. Někdy se setkáváme místo termínu *akustická antropologie* také s označením *ekologie zvukového prostředí (soundscape ecology)*, *ekologie zvuku (ecology of sound)* či *zvuková ekologie (sound ecology)*; z významového hlediska si jsou rovny a můžeme je proto považovat za synonyma.“ (*Enviwiki* [online]. Praha: Oddělení environmentálního vzdělávání Centra pro otázky životního prostředí Univerzity Karlovy. Poslední aktualizace 2. 9. 2017, [cit. 15. 9. 2022]. Dostupné z <https://www.enviwiki.cz/wiki/Akustická_ekologie#cite_note-:0-1>

herce bylo snadné: „Najděte zvuk, který bude zachycovat krajinu Neratova“ a jako další zadání: „Hledejte zvukový detail, který je pro vás nový či překvapivý“. Při poslechu nahrávek, ale někdy již při jejich nahrávání, někteří herci reflektovali zvýšení zvukové zátěže v krajině kvůli vyššímu počtu turistů v Neratově a také rekonstrukci komunikace a dalších objektů v obci a důležitost toho, že jsou zde místa, kde je *ticho*. Objevila se otázka hluku z místní komunikace, především v nočních hodinách, která je oblíbeným místem průjezdu motocyklistů. Jeden z herců na základě poslechu nahrávek zmínil svůj osobní vztah k tichu v lese, které mu přijde děsivé a neví, proč by ho měl poslouchat. Zvuk se v tomto případě ukázal jako silný asociativní prostředek vedoucí k uvědomění si a formulaci osobních témat.

Při nahrávání se také objevila „záliba“ některých herců **být nahráván**. Respektive se ukázalo, že to, co vypadalo jako záliba či radost z „nové hračky“ v podobě rekordéru, byla spíše potřeba **říci lidem, světu, svůj příběh, svůj názor**. Potřeba herce vstupovat na jeviště, tak jak ji ve svých studiích popisuje Vladimír Novák, jako bytostnou potřebu seberealizace skrze divadelní událost, se transformovala do formy audionahrávky, která mohla vzniknout ve chvíli, kdy herec nebyl nervózní, svobodně improvizoval. *„Herec s mentální retardací přichází k divákovi skrze nabídku sebe sama, odkrývá před ním své bytí. Jde s kůží na trh! Předstupuje před diváka se svým viděním světa a nabízí mu tento svůj pohled.“*¹⁶² Jednalo se především o jednoho z herců, Pana Roberta, který si zároveň přál použít některou z těchto nahrávek v inscenaci a bylo pro něj důležité, aby byly použity tak, jak byly nahrány, bez stříhů či jiných úprav. Vznikl tedy dokumentární audiozáznam, jehož autorem i aktérem byl sám herec. Audio materiál byl dále využíván při kompozici finálního jevištního tvaru.

Témata týkající se ekologie, resp. **akustické ekologie**, se objevovala při poslechu nahrávek poměrně často, většinou z velmi osobního pohledu. To dalo podnět k rozvinutí společné diskuze o tom, co by bylo možné pro krajinu udělat, jak ji můžu jako jedinec ovlivnit, co bych si přál v krajině změnit atd. Mezi poměrně očekávatelnými názory, bránícími panenský ráz krajiny Orlických hor, se objevily i kontroverznější názory. Například výstavba nemocnice či obchodního centra. Jeden z herců se rozzářil při otázce, která zdánlivě až návodně vedla k negativnímu stanovisku: „Co kdyby se tady postavily paneláky?“ Herec vyhrkl: „To by bylo

¹⁶² NOVÁK, Vladimír, ed. *Divadelní tvorba ve specifických skupinách*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2013, s. 40.

krásný, krásný by to bylo. A taky Kaufland, tam pod lesem by byl pěkný.“ Reakce byla od ostatních herců, jeho spoluobčanů, bouřlivá: „Tak to ses zbláznil!“, „No jasně, tam mají dobrý jogurty!“, „Tak to se stěhuju 100 kilometrů daleko!“.

Co mají tedy společného akustická ekologie a Kaufland? Jsou tématem, které chtěli herci otevřít, o kterém chtějí na divadle komunikovat s diváky.

5.8.2 Fixace – opakování je matka moudrosti a nacvičování zabíjí divadlo

Další fází tvorby v roce 2022 byla fixace improvizací a situací, které vznikly v průběhu prvních dní a také během laboratoře v roce 2021. Ještě před tím, než bylo možné komponovat jednotlivé části do větších celků (přestože s interakcí zvuku, obrazu, pohybu a světla jsme pracovali v průběhu celé tvorby), bylo třeba začít pracovat na dílčích částech a jednotlivostech. To, co se může zdát v běžném divadelním zkoušení jako samozřejmé, např. zafixování textu nebo hudebních postupů vzniklých při improvizaci, může být pro herce s mentálním postižením velkou překážkou, nebo spíše výzvou pro režiséry a lektory, jak si s tím poradit a jak vůbec k textu přistupovat. *„Je nutné také velmi pečlivě zvažovat poměr mluveného slova a neverbálních akcí (jednání) – mj. i proto, že herci nejsou schopni se text perfektně naučit a nadále s ním pracovat, hrát si s ním, a tudíž by jim mohl být nepřekonatelnou překážkou.“*¹⁶³

Kognitivní schopnosti herců s mentálním postižením jsou na jiné úrovni, než jsme zvyklí u profesionálních herců. Nabízí se tedy různé cesty k tomu, jak si zafixovat materiál při zachování autentického projevu herce. O tomto tématu obecně mohou být vedeny dlouhé debaty, zabývá se jím kniha *Zmrazit čerstvé ovoce* Jiřího Havelky a mnoho diplomových prací studentů herectví. Existuje nespočet cest, kterými je možné se při fixování situací vydat a také do jaké míry situace vůbec fixovat. Pokusím se uvést několik příkladů ze zkoušení *Vnitřní krajiny*. Jde o příklady herecké i zvukové.

*„Ale dá se vlastně „zafixovat“ přítomnost? Není to protimluv? Často mi to připomíná snahu vynalézt pokaždé nový, dokonalý proces zavařování ovoce.“*¹⁶⁴

¹⁶³ ŠPLÍCHALOVÁ MOCOVARÁ, Kateřina, NOVÁK, Vladimír. *Problematika režie a dramaturgie ve specifické divadelní skupině: (s divadelníky s mentálním znevýhodněním)*. 1. vyd. Praha: Výzkumné pracoviště katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU, 2016, s. 35-36.

¹⁶⁴ HAVELKA, Jiří. *Zmrazit čerstvé ovoce: útržky úvah o divadelní zkoušce*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2012, s. 90.

5.8.3 Pan Robert – přesnost zadání

Schopnost improvizovat textově je u herců s postižením velmi individuální, zásadní je zasazení do situace, jasně a konkrétně. Je důležité, aby měl herec **jasný cíl**. „Všechno, co herec „dělá“, musí dělat pro něco nebo pro někoho. Herec nemůže nikdy jednat bez cíle. Ten cíl může být reálný nebo imaginární, konkrétní nebo abstraktní, ale neporušitelné pravidlo zní, že tady za všech okolností a bez výjimky musí být.“¹⁶⁵

Pan Robert měl jednoduché zadání pro improvizaci: představit se bez použití jména, věku, místa narození a začátku věty: „Mám rád...“ Vyprávěl krátký příběh o tom, jak šel sbírat houby a ani na místě, kam často chodí od jara až do podzimu, a kde houby skoro vždy rostou, nic nenašel, přesto si však procházku užil.

Tento krátký monolog jsme chtěli v inscenaci použít, na další zkoušce dostal Pan Robert tedy zadání: „Mluvte o tom, jak jste byl sbírat ty houby.“ Pan Robert: „Dnes jsem byl sbírat houby a šel jsem silnicí směrem k Bartošovicím a našel jsem 3 kozáky.“ Zadání bylo nepřesné a Pan Robert mluvil o *dnešním* sbírání hub. Tak jinak: „Mluvte o tom sbírání ze včera.“ Pan Robert se zastavil a začal vzpomínat na to, o čem mluvil včera: „Včera jsem mluvil o tom, jak... No já nevím přesně popravdě...No asi...“

Paměť jako kognitivní schopnost, a to převážně krátkodobá, je u herců s postižením velmi individuální a je třeba dobře sledovat, jaké jsou jejich dispozice. Z loňských let jsme věděli, že doslovné učení se textu je pro Pana Roberta velkou zátěží a krade před očima jeho jevištní bezprostřednost.

Využili jsme nahrávky z první zkoušky a přepsali si slovo od slova text, který improvizoval. Z něho jsme vytvořili osnovu vyprávění s body, které by určitě měly zaznít. Zadání pro Pana Roberta znělo zhruba takto: „Představte se nám tím vaším příběhem, jak jste šel sbírat houby na to vaše místo, ale žádné jste tam nenašel.“ Zazněl příběh s podobnými informacemi jako na první zkoušce, velmi autentický a přesvědčivý. Mimo informace, které dostal herec v zadání, přidal jiný závěr: „Asi není voda. A to letos prší. Tak nevím. Je to nějaké podivné.“

Jiný závěr příběhu ukazuje naladění Pana Roberta podobné tomu, jako při improvizaci. Zaznělo ale vše, co bylo potřeba pro tuto situaci a další vývoj v inscenaci. V dalších dnech jsme znovu a znovu opakovali zadání tak, aby si Pan

¹⁶⁵ DONNELLAN, Declan. *Herec a jeho cíl*. 1. vyd. Praha: Brkola, 2007, s. 27.

Robert zafixoval cíl: představit se divákům tímto konkrétním příběhem. „Žádné situace nemají definitivní strukturu, ale mají základní záchytné body, které jsou důležité pro řetězení, pro následné situace, je to jakási partitura, která herci slouží jako odrazový můstek pro další jednání a aktivní počínání a pohyb na jevišti.“¹⁶⁶

Tento způsob práce, kdy dostane herec **jednotlivé body** a jejich pořadí, které si zafixuje a **mezi nimi se svobodně pohybuje**, se ukázal v mnoha projektech v mé praxi ve specifickém divadle jako velmi výhodný. „Kostra“, „bodák“, „částečně fixovaná improvizace“. Pojmy, které jsou divadelníkům dobře známé, ale málokdy mají inscenátoři odvahu použít tento klíč v samotné inscenaci. Proč je tedy ve specifickém divadle tak funkční? Proč je nutné mít inscenaci pevně pod kontrolou? Není to jen naše alibi kvůli neschopnosti najít cestu k úplnému zafixování textů a situací? Jak bychom v Neratově pracovali, kdybychom měli stejně času na zkoušení jako běžný profesionální soubor, 6-8 týdnů? Co by se stalo, kdybychom měli tolik času na zkoušení jako profesionální zahraniční soubory specifického divadla¹⁶⁷ (několik měsíců či dokonce let)?

5.8.4 Zvuk – záměr či náhoda, improvizace, schéma, DIY

Hudební tvorbě s neratovskými herci jsme se věnovali v mnoha projektech, součástí většiny inscenací byla živá hudba, hraná na jevišti, kterou tvořili i herci s mentálním postižením. V projektu *Inscape of Neratov* v roce 2022 jsme hledali nové možnosti, jak pracovat se zvukem v průběhu tvorby, při hledání materiálu, při zkoušení, improvizacích i ve výsledném tvaru. V této části bych se rád zaměřil na práci s terénními nahrávkami a jejich kompozicí.

V roce 2021 vznikla řada terénních nahrávek z Neratova a také jednoduchý elektronický hudební nástroj, sampler, čítající 15 zvuků, které mohl hráč spouštět pomocí 15 potenciometrů na MIDI kontroléru. S nástrojem jsme pracovali jak při čistě audiálních improvizacích, tak ve spojení s improvizacemi pohybovými či ve spojení s video materiálem.

¹⁶⁶ ŠPLÍCHALOVÁ MOCOVARÁ, Kateřina, NOVÁK, Vladimír. *Problematika režie a dramaturgie ve specifické divadelní skupině: (s divadelníky s mentálním znevýhodněním)*. 1. vyd. Praha: Výzkumné pracoviště katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU, 2016, s. 35.

¹⁶⁷ Př. Teatr HORA, Teatr 21, Theatre Thikwa, Hijinx Theatre, Divadlo z Pasáže atd.

Pro rok 2022 byl vytvořen složitější hudební nástroj, složený ze 2 kontrolérů, opět využívajících potenciometry. Jeden z kontrolérů (Midi Fighter¹⁶⁸) ovládal zvuky ambientní¹⁶⁹ - zvukové plochy rozdělené na přírodní zvuky a zvuky uměle vytvořené. Druhý kontrolér¹⁷⁰ ovládal zvuky perkusivní, rytmické, či krátké rytmické sekvence zvuků. V průběhu zkoušení byly zvuky měněny za jiné či nové nahrávky.

Jednou částí inscenace měla být samostatná zvuková kompozice. Otázkou bylo, jaké zvolit zadání, jakou kostru. Zkoušeli jsme improvizovat na jednoduchá témata, jako *představení Neratova, od přírody k člověku, ticho a hluk*. Tato zadání se ukázala jako velmi abstraktní a pro herce neuchopitelná. Dalším pokusem bylo spojení obrazu a videa, kdy reagovali herci zvukem na video záběry z Neratova. Dle jejich reflexe však nebyli schopni dostatečně rychle reagovat na změny videa, často totiž hledali zvuky popisné k danému obrazu. Při jedné ze zkoušek jsme naprosto opustili zadání a dvěma hercům dali za úkol, že zkrátka mají zahrát hudební skladbu na tyto nástroje. Soustředění herců se rázem změnilo a **nesnažili se ilustrovat** zvukem či hledat zvuky příhodné k zadání. Zkoumali citlivě spojení jednotlivých zvuků, volili většinou náhodně jejich pořadí a posléze se vyrovnávali se souzvuky a měnili intenzity hlasitosti a vznikala tak nová spojení zvuků a významů. Pro další zkoušku jsem zadal jednoduchou strukturu – na začátku zní jen přírodní zvuky, na konci jen zvuky uměle vytvořené člověkem. Přestože se herci dostali díky tomuto zadání na zlomek času, oproti předchozí improvizaci, rozhodli jsme se pracovat s tímto jednoduchým schématem. V samotné inscenaci jsme pak nezávisle na zvuku pracovali s video materiálem, který byl do improvizované kompozice promítán. Herci však projekci nevnímali a neřídili se jí.

Jako zajímavý efekt se ukázalo, že část diváků při premiéře na festivalu Mentetrál 2022 nepoznala, že kompozice je tvořena naživo, protože nepochopili nebo spíše nevěřili, že herci ovládají zvuk opravdu naživo. Důvodem byla výrazná projekce, malý časový úsek (cca 2 minuty), malé MIDI kontroléry a také **nekonvenční způsob hry** na tyto nástroje. Posлуhači jsou zvyklí na hudebníky hledící s až hypnotizujícím pohledem do malých krabiček elektronických nástrojů

¹⁶⁸ Midi Fighter je komerčně vyráběný MIDI kontrolér založený na 16 digitálních enkoderech s možností využití enkoderu jako tlačítka a barevným LED podsvícením.

¹⁶⁹ Zvuk okolí či prostředí. Není myšlena *ambientní hudba* jako hudební žánr.

¹⁷⁰ Kontrolér vyrobený speciálně pro projekt *Inscape of Neratov* z plastové lahve od piva na platformě mikroprocesoru Arduino Leonardo čítající 3 otočné potenciometry a 3 posuvné potenciometry.

a dávající divákům najevo důležitost pootočení či stisknutí malé elektronické součástky. Oproti tomu naši herci spustili zvuk nebo dva a zahleděli se do diváků, vyměnili si s nimi pár pohledů, podívali se na svého spoluhráče a pak spustili další zvuk a dál poslouchali. **Nekopírovali svým výrazem náboj kompozice, nekomentovali, nevykládali, zkrátka hráli skladbu ze zvuků Neratova.** Netvořili záměrně význam, jejich přítomnost na jevišti byla zkrátka tím, čím je - zvukovou improvizací. Tento okamžik měl rázem blíže ke koncertu či performance.

Tato zkušenost pro mě otevřela, kromě překvapivé citlivosti a nadání pro zvuk a poslouchání u některých herců, také téma performance a performerů s mentálním postižením. Ne ovšem na teoretické úrovni, ale z praktického hlediska naší práce. Jak vysvětlit, co je to performance, jak s tím vědomě pracovat s lidmi s mentálním postižením? Je pro specifického herce důležitý rozdíl mezi divadlem a performance, je pro něj důležité pojmenovat si to? Mám vysvětlovat, kdy hraje postavu a kdy má vystoupit zkrátka za sebe? Jak pracují skupiny, které tvoří performance s lidmi s mentálním postižením?¹⁷¹

5.8.5 David – zkrotit a neudusit

Jeden z nejvýraznějších herců z Neratova dostal zadání přednést na úvod představení krátkou přednášku o historii Neratova, od prvopočátků jeho osídlení do současnosti, v několika jednoduchých bodech. Pro tuto kapitolu jsem zvolil formu deníku.

1. den: David dostává zadání se zkráceným textem (cca 1 strana A4) z kroniky Neratova a je mu režisérem ve zkratce přečten. David skáče do řeči režisérovi a začíná vyprávět svoji alternativní historii s důrazem na lovení mamutů, dostává se však postupně k současnosti. Zkouška končí a David si začíná zapisovat svoje myšlenky.
2. den: David přichází na zkoušku s několika popsány listy, snaží se číst gramaticky špatně poskládané věty. Po 15 minutách režisér Davida zastaví a rozhodne se vrátit k improvizaci. David se snaží vzpomenout na text, který napsal.
3. den: David dostává zadání jít po reálných bodech historie Neratova, tak jak mu byla přečtena, v několika jednoduchých bodech. David se vrací k mamutům, ale po jejich vyhubení se snaží vzpomenout na

¹⁷¹ Např. Teatr 21, dorisdean – Ensemble

- to, co jsme mu říkali. Dalším zadáním je poskládat body, které si herec sám pamatuje z historie Neratova. David začíná být nervózní a unavený, zkouška předčasně ukončena.
4. den: David dostává psaný text - historii Neratova v 5 jednoduchých bodech rozepsaných do několika vět, má za úkol si tyto body nastudovat a zapamatovat, nezkouší se na jevišti, čas pro samostudium a odpočinek.
 5. den: David vypráví pět bodů zkrácených na holé věty, bez většího náboje či zainteresování. Dostává nové zadání: Pobav nás! (pro většinu herců velmi nechtěné zadání). David nadšeně přijímá výzvu a spouští 10 minut zábavného vyprávění o dvou lovcích mamutů, kteří na místě Neratova řeší, jak ulovit mamuta a postupem času dochází k tomu, že pro lepší lovecké výsledky potřebují pomoc vyšší moci. Zakládají modlitebnu, na jejím místě poté vzniká kostel a dále již pokračuje podle skutečné historie. Přihlížející se smějí po celou dobu, David jede na vlně jakési flow. Jeho monolog několik členů týmu připodobnilo k dialogickému jednání¹⁷².
 6. den: David dostává stejné zadání jako předešlý den. Na místech, kde se mají diváci smát, sám propuká v bouřlivý smích, monolog se rozpadá, David neví, co je špatně. David dostává připomínku nesmát se vlastním vtipům a několikrát za sebou s ním procházíme historii Neratova „za stolem“.
 7. den: David chápe zadání, má kostru monologu, dokáže monolog zopakovat několikrát za sebou.
 8. den: Premiéra. David vstupuje na jeviště a v plné energii se vrhá do monologu. U lovců mamutů zůstává několik minut, opakuje vtipy, dokud diváci reagují. Zamotává se do situací a opakuje ty, na které diváci reagovali. Po určité době pochopí domluvené gesto od hudebníka, které znamená vést monolog ke konci, v rychlosti zmiňuje vše důležité a zakončuje monolog zvoláním a úklonou (ani jedno

¹⁷² „Základem je zkušenost a zakoušení stran jednání (mluvení, hraní) sám se sebou (s vnitřním partnerem, resp. partnery) zpravidla o samotě. Z autopsie snad každému známé tzv. samomluvy nebo samohry. Dále pak jde o to, učit se a naučit se podobně autentické, spontánní, hrající a souhrající jednání (chování a prožívání) produkovat veřejně, v situaci „veřejné samoty“ (Stanislavskij), za přítomnosti a pozornosti „diváků“. V situaci, kdy „jako kdyby“ druzí, diváci, při tom nebyli, s vyloučením zejména zrakového a taktálního kontaktu.“ (VYSKOČIL, Ivan. Dialogické jednání. Ivan Vyskočil – správce Brkola s.r.o. [online]. 2022, [cit. 19. 9. 2022]. Dostupné z <<https://www.ivanvyskocil.cz/html/dialogicke.html>>)

nebylo nazkoušené). Práce na monologu zůstává výzvou pro další reprízy.

David svoji roli zvládl a uvedl monologem inscenaci, i když jinak, než bylo nazkoušeno. Věděl však David dobře svůj cíl? Svůj herecký cíl? Jak nyní dále pracovat na jeho monologu? Jaký je prostor volnosti a kdy už se herec dostává do nekomfortní situace kvůli přílišné volnosti? Jak pracovat s herci a situacemi, kdy je velkou neznámou, jak dopadne jejich výstup (to neznamená, že *jinak* je *hůře*)? Ve specifickém divadle je velmi zrádné myslet si, že něco bude tak, jak si dopředu představujeme. Konkrétní situace vychází vždy z herců a cesta k výsledku může být tedy velmi náročná. Pokud bychom však rezignovali na to vycházet z herců samotných a skutečně s nimi zkoušet a experimentovat, mohli bychom velmi snadno sklouznout k již zmíněnému nacvičování a zahubit tak **esenci naší práce, hledání**.

5.8.6 Kompozice materiálu

Další fází tvorby inscenace *Vnitřní krajina* v roce 2022 byla kompozice materiálu. Jednoduchou kostrou byly 4 tematické části: tělo, krajina vnější, racio, krajina vnitřní. Vznikl scénosled koláže zvuku, pohybu, obrazu a slova. V této části tvorby bylo, více než jindy, důležité, aby členové tvůrčího týmu (režisér, osvětlovačka + 5 lektorů) znali velmi dobře scénosled a dokázali odpovědět každému z herců na technické otázky i otázky významové. V této části zkoušení probíhaly zkoušky ve větší míře bez herců s postižením (s těmi jsme zkoušeli pravidelně 2 hodiny denně v jejich volném čase) a byly zaměřeny na co nejdokonalejší synchronizaci všech scénických komponentů. V závěrečných fázích zkoušení se nám několikrát potvrdilo, že připravenost tvůrčího týmu, především z technického hlediska a také z hlediska znalosti celé kompozice, je pro herce s postižením zásadní. Herec v profesionálním divadle se dokáže soustředit na svůj výkon a souhru s ostatními, ale přitom vytěsnit nepřesnosti či chyby technických složek. **Herec s postižením však často vnímá celek, a to převážně jeho emocionální náboj.** Chyba ve spuštění hudby, pozdní nástup pro herce od inspicie, jiné světlo, režisér soustředící se na jiné složky než na tu hereckou. Tyto detaily tvoří dohromady velký diskomfort pro herce a zároveň dávají herci signál, že by se měl také soustředit na ostatní složky. Herec pak ztrácí soustředění, je nervózní, nefixuje. Může se nám tedy stát, že herec před veřejnou generálkou bude chodit opravovat světla a bude mít panický strach z toho, že přijde na jeviště ve špatnou chvíli.

Přípravenost celého týmu nemá vést k co nejpřesnějšímu „nacvičení“, je však předpokladem pro to, aby bylo vytvořeno **bezpečné prostředí** pro finalizaci inscenace a její veřejné uvedení. Pokud se daří mít tým každou zkoušku perfektně připravený, není problém měnit i při posledních generálkách pořadí scén, hudbu, světla atd. Je však důležité vědět, jak to předat hercům, vědět, kterým to stačí říci na začátku zkoušky, kterým je potřeba to zopakovat, kterým je potřeba to říct těsně před jejich výstupem a kterým není nutné tyto změny říkat, protože jsou např. navázáni na akci jiného herce.

5.8.7 Hudba je impuls

Ve *Vnitřní krajině* jsem několikrát použil hudbu a změny v hudbě či ve zvuku jako impuls pro nějakou hereckou akci, změnu v choreografii, odchod ze scény atd. Především ve fragmentech inscenace, které jsou z části improvizovány, může fungovat zvuk jako vůdčí komponent ve vztahu k tomu hereckému. Můžeme pracovat se zvukem principem **Major vs. Minor**¹⁷³, kdy je jasný vztah mezi tím, kdo vede situaci. Hudební změny, které udávají např. změnu v choreografii, jsou velmi výhodné i kvůli často velmi dobře rozvinutým percepčním schopnostem herců s postižením, kteří velmi dobře vnímají právě hudební změny, změny zvukové atmosféry atd.

5.8.8 Experiment a bezpečné prostředí

Projekt *Inscape of Neratov 2022*, který vyvrcholil premiérou inscenace *Vnitřní krajina*, byl jedním z nejkompexnějších autorských projektů, který vznikl v Neratově za 12 let tvorby. Samotné téma vzájemného ovlivňování krajiny a člověka bylo z počátku těžko uchopitelné jak pro herce, tak pro tvůrčí tým. I vzhledem k rozmanitosti používaných prostředků bylo velmi důležité vracet se ve společných diskuzích k tématu, hledat významy a formulovat si impulzy často abstraktních zadání pro tvorbu. Formulovali jsme si několik důležitých bodů:

Být připraveni – tvůrčí tým by měl vždy vědět, jak bude probíhat zkouška, i v případě, že bude probíhat tak, že režisér řekne: „Povedu zkoušku, ale vůbec nevím, co dnes budeme dělat.“ V tomto případě dáváme režisérovi plnou podporu např. i v nejistých zadáních a při hledání. V závěrečných fázích zkoušení by měl

¹⁷³ Princip vycházející z klaunských cvičení, kdy jeden je vedoucím situace – Major a druhý se situaci podřídí – Minor.

znát tvůrčí tým dokonale zafixovanou strukturu, a to i v případě, že se mění každou zkoušku. Připravenost nám pomáhá tvořit důležitý pocit jistoty.

Být otevřeni – může se stát, že věci půjdou jiným směrem, než jsme si připravili. Některý z herců nepřijde, jiný nemá náladu nebo se rozhodne, že nechce v inscenaci výstup, který nazkoušel. Není to chyba.

Funkční fragmenty – je třeba zařadit do zkoušky části, které se „vydaří“, případně takové hledat. Může jít o detail nebo o jedno gesto, či větu. Herec s postižením však velmi dobře vycítí, když se tvorba „nedaří“ a práce nespěje k nějakému uspokojivému dílčímu výsledku. Přestože je to běžná a nutná součást procesu, specifický herec se může cítit ztracený a může si myslet, že je to jeho neschopností. Důležitější než slovní ujišťování o opaku je nalezení fragmentu, který bude fungovat, a to i v případě, že jde o cvičení, které přímo nesouvisí s tvorbou. Jak se nám mnohokrát potvrdilo, nejde o funkční princip jen pro herce s postižením, ale i pro profesionály.

Bezpečné prostředí – při autorských projektech je velmi důležité vytvoření bezpečného prostředí, kde může každý vyjádřit svůj názor a cítit se svobodný. Banální „poučka“, kterou je však velmi těžké naplnit a uhlídat. Herci s postižením jsou často velmi senzitivní na emoční naladění skupiny. Dokáží často dobře zpracovat i negativní emoce, velkým problémem pro ně ale mohou být situace, které si nedokáží vysvětlit, kdy např. nerozumí reakcím na jejich konání na jevišti. Těmto situacím je ideální se vyvarovat nebo je vysvětlit a přijmout jako součást zkoušení.

5.8.9 Závěrem

Při tvorbě inscenace *Vnitřní krajina* jsme prošli mnoha novými a nečekanými zvraty, které jsme vzhledem k experimentálnímu přístupu očekávali a snažili se z nich vycházet pro další tvorbu. Ve vztahu ke zvuku byla zásadní práce s terénními nahrávkami, od jejich vzniku až po kompozici a interakci s ostatními scénickými komponenty. Těžko však oddělovat v reflexi práci se zvukem od ostatních komponentů, stejně tak, jako nelze oddělovat jednotlivé komponenty při tvorbě. Analýza zvukového komponentu se v této kapitole stala spíše nástrojem pro pochopení a reflexi celého projektu. Vznikly však nové principy práce, které jsou dobrým východiskem pro zkoumání v dalších projektech a mají potenciál být stavebním kamenem pro naši další tvorbu, ať už ve zvukové tvorbě nebo v herectví.

5.9 Hledání cest budoucích

Projekt v Neratově je velmi specifický a v posledních letech se ukazuje v kontextu české nezávislé kulturní scény jako velmi těžko udržitelný v cestě k profesionalizaci, a proto je pro nás výzvou hledat jeho místo i mimo výzkumnou oblast. Přesto doufáme, že laboratoře v Neratově zůstanou i nadále těžištěm této práce. Projekt v Neratově funguje již 12 let a domnívám se, že jeho motorem je neustálá změna a transformace, jak týmu, tak přemýšlení o této práci samotné. V roce 2023 bude např. součástí projektu spolupráce s plzeňským Divadlem Alfa na tvorbě profesionální inscenace.

Pokud jde o samotný výzkum zvukového komponentu při této práci a výzkum tvorby ve specifických skupinách vůbec, bude jistě i nadále nedílnou součástí neratovského projektu. Pokud si mohu dovolit osobní poznámku, považuji za nejcennější v tomto projektu právě jakýsi trénink v uplatňování výzkumných principů při práci a také aplikování výzkumných výsledků, ať jde o práce vzniklé v rámci projektu samotného nebo o práce ostatních odborníků v oblasti specifického divadla.

Divadelní tvorba s lidmi s postižením se pro mě osobně stala zásadním impulsem pro další uměleckou tvorbu, a jak si v průběhu času uvědomuji, nejen kvůli práci s lidmi s postižením, ale převážně kvůli existenciální potřebě hledat, zkoumat a artikulovat svůj/náš pohled na svět.

6 ZÁVĚR

Bádání v oblasti zvukové a hudební tvorby v divadle je oborem, který je (dle mého názoru) stále velmi málo prozkoumaným, a to nejen v rovině teoretické, ale i praktické. Pokud mluvíme o demokratizaci scénických komponentů v postdramatickém (nebo zkrátka v současném) divadle, domnívám se, že komponent zvukový si zaslouží velkou pozornost. Jedním z důvodů je používání stále vyspělejších a nových technologií, dalším je změna paradigmatu v pohledu na performativní umění, ať jde o již zmíněnou demokratizaci komponentů, tvorbu ve specifických skupinách či jiné možnosti. Budu tedy velmi rád, pokud budete vnímat mou práci jako soustavu otevřených možností a inspirací.

Ve své práci jsem se věnoval různým oborům, které se zabývají zvukem. Přestože zpětně považuji výběr těchto oborů, pro porozumění mé práce, za velmi (možná až příliš) široký, domnívám se, že právě zvolená šíře může být dobrým vodítkem pro velkou škálu možností práce se zvukem, ve které je možné se v divadle a v práci herce se zvukem pohybovat.

Přestože v reflexích projektů, které se zabývají technologiemi (sluchátka, binaurální nahrávky, interaktivní systém), jsem se zabýval jen okrajově herectvím a tyto kapitoly jsou zaměřeny na velmi konkrétní a poměrně vyhraněné oblasti využívání těchto technologií, mohou být snad vodítkem či inspirací pro další projekty a také praktickým průvodcem v těchto oblastech právě pro herce a performery. Snažil jsem se zkoncentrovat pracnou a (vzhledem k nedostatku literatury v této oblasti) zdoluhavou cestu k hledání konkrétních technických i dramaturgických řešení situací v divadle či performance.

V případové studii o projektu v Neratově jsem se dostal k práci (pro mě osobně) umělecky nejzásadnější a v mém výzkumu, doufám, také nejcennější. Velice si vážím možnosti zkoumat kontinuálně divadelní tvorbu a zvuk ve specifických skupinách a snažím se s pokorou hledat možnosti, jak projekt v Neratově udržet a neztratit jeho výzkumné naladění. Divadelní tvorba ve specifických skupinách musí být emancipována a stát se součástí profesionální umělecké tvorby. Ve chvíli, kdy nebude možné do specifických skupin řadit lidi s postižením, jelikož budou opravdu integrováni a nebude třeba hledat speciální nové umělecké obory, bude profesionální umění bohatším a lépe a pravdivěji

reflektujícím naši společnost. Potřeba bádání v této oblasti však bude stále potřebná, cenná a přínosná.

Divadlo není institucí, ale živoucím organismem, a jeho podstatou (pro mě osobně) není produkování, ale hledání a zkoumání. Doufám, že tuto esenci své tvorby se mi podařilo přenést do kapitol této práce a bude inspirací pro tvorbu budoucí.

7 PŘÍLOHY

Textová příloha - Reportáž a výpis zahraničních souborů tvořících s lidmi s mentálním postižením z festivalu No Limits

Obrazová příloha I. - Fotografie projektů z kapitoly 4 Zvuk – herec – technologie

Obrazová příloha II. - Fotografie projektů z kapitoly 5 Zvuk a specifické skupiny

Video materiál – soupis a odkazy

Audio materiál – soupis a odkazy audio souborů využívaných v textu práce

Textová příloha - Reportáž a výpis zahraničních souborů tvořících s lidmi s mentálním postižením z festivalu No Limits

No limits festival Berlín

(reportáž z festivalu)

V listopadu 2017 jsem navštívil v rámci programu krátkodobých mobilit pro doktorandy AMU berlínský No Limits Festival. Jedná se o festival, který se ve své dramaturgii zaměřuje na výrazné počiny německé i evropské scény v oblasti současného živého umění s lidmi s postižením. Jelikož se ve svém doktorském studiu zabývám specifickým divadlem a jsem pořadatelem festivalu Mentetrál, který mapuje především českou a slovenskou scénu divadla s herci s mentálním postižením, jel jsem do Berlína především sbírat inspiraci. Festival probíhal již poosmé od roku 2005 v prestižních berlínských kulturních prostorech (HAU, F40, Ballhaus OST), trval 10 dní a představila se na něm špička tvorby především z německy mluvících zemí, ale i ze Španělska, Walesu nebo Polska.

Festival samotný byl pro mě velkým profesním i osobním zážitkem. Probíhal na naprosto profesionální úrovni, jak ze strany zázemí souborů, tak servisu pro diváky. Neustále mě napadalo srovnání s naším festivalem Mentetrál, s aktivitami okolo specifického divadla na Damu, s fungováním českých a slovenských souborů.

Došel jsem ale k tomu, že je to srovnávání „jablek s hruškami“. Kontext německé divadelní scény je poměrně odlišný od českého prostředí. Srovnávat tedy výsledky snažení v dané oblasti by nebylo přínosné. Rozhodl jsem se poukázat na nejvýraznější rozdíl a vyjít z něho. Tím je fakt, že v České republice neexistuje žádný plně profesionální soubor s herci s mentálním postižením (rozumějme tomu tak, že herci jsou skutečnými profesionály včetně podmínek tvorby a finančního ohodnocení). Na Slovensku funguje Divadlo z Pasáže, které je jediným takovýmto divadlem ve své zemi. V zemích západní Evropy je těchto souborů řada. Program No Limits Festival může fungovat jako ukázka malé části z nich.

Více než reportáží je tento článek přehledem, prezentací, shrnutím. Nebudu popisovat jednotlivé inscenace nebo dění na festivalu. Vytvořil jsem seznam a popis práce souborů, které pracují plně profesionálně s lidmi s postižením, zabývají se touto prací kontinuálně a zúčastnili se festivalu v Berlíně.

Tento článek vnímám také jako inspiraci pro studenty divadelní specializace Divadlo ve specifických skupinách. Často jsem dotazován na to, jaké soubory u nás nebo v Evropě se věnují profesionálně specifickému divadlu. Existují vůbec takové? Kde je hledat? Berte tedy tento článek jako rozcestník pro další možné hledání v tomto oboru.

Barner 16

Hamburg / Německo

produkční síť

www.barner16.de

Barner 16 je produkční síť sdružující profesionální umělce se zdravotním postižením i bez něj. Součástí sítě je přibližně 80 osob jak na volné noze tak zaměstnanců, kteří hrají v hudebních uskupeních, tvoří divadelní a taneční inscenace, natáčejí filmy a hudební videa. Další součástí je např. výtvarná sítotisková dílna, v níž jsou tištěna díla umělců s postižením a také The Labor für künstlerische Experimente, kde se zaměřují na práci s těžce postiženými lidmi nebo lidmi s kombinovaným postižením.

Součástí Barner 16 je především profesionální produkční zázemí, label 17records, rezervační agentura 17booking, video produkce 17motion nebo literární dílna Storyteller.

Barner 16 funguje z části jako chráněná dílna pro umělce (ekvivalent s českým systémem).

Na festivalu No Limits byl prezentován projekt Von den Amöben zum Bösen - Die Show, spektakulární podívaná na pomezí divadla, performance a koncertu, na které se podílelo cca 40 umělců se zdravotním postižením i bez něj.

Meine Damen und Herren

Hamburg / Německo

divadlo

www.meinedamenundherren.net

Divadelní soubor Meine Damen und Herren je divadelním souborem profesionálních herců se zdravotním postižením. Působí od roku 1996, v současné době v kulturním prostoru Kampnagel, který je největším evropským centrem pro současné živé umění. Soubor pravidelně hostuje na jevištích po celém Německu.

Soubor má za sebou mnoho koprodukcí s jinými soubory a umělci z Evropy.

tanzbar_bremen

Bremen / Německo

tanec, kulturní a vzdělávací činnost

www.tanzbarbremen.com

tanzbar_bremen je kolektiv tanečníků, choreografů, sociálních pedagogů a kulturních pracovníků se zdravotním postižením i bez něj. Cílem sdružení je podpora současného tance prostřednictvím spolupráce lidí se znevýhodněním a bez něj.

Klub nabízí pravidelné taneční tréninky, workshopy a vzdělávací programy vedoucí k tvorbě a produkci integrovaných tanečních inscenací.

V roce 2018 pořádá soubor 5. ročník bienále eigenARTig, což je mezinárodní festival současného tance skupin kombinujících tanečnický se zdravotním postižením a bez něj.

dorisdean

Bochum / Německo

performance

www.dorisdean.de

dorisdean je nezávislý soubor umělců s různými fyzickými dispozicemi. Od roku 2011 tvoří především performance zabývající se otázkami lidského soužití a komunikace. Vždy se zaměřují na nedokonalosti a odlišnosti, které vytvářejí v dnešní společnosti stigma, strach a napětí.

Soubor klade důraz na zapojení diváků do společné diskuze. Využívají spojení hudby, tance a performance.

Danza Mobile

Sevilla / Španělsko

tanec, kulturní a sociální činnost

www.danzamobile.es

Organizace, která si vybrala jako klíčová témata zdravotní postižení, umění a sociální činnost. Funguje v Seville od roku 1995 a snaží se vytvořit prostor, ve kterém se spojuje svět umění a zdravotního postižení. Je založena na společné práci odborníků z oblasti sociální a profesionálních umělců. Zásadním projektem organizace je Škola tance (od roku 1996).

Cesta organizace nebyla ve španělském sociálně-kulturním kontextu snadná. Přesto se stal projekt průřezovým pro spojení sociální činnosti, vzdělávání, umělecké tvorby a kulturního managementu a nabízí lidem se zdravotním postižením možnost realizovat se na kulturní scéně.

Theater HORA

Zürich / Švýcarsko

divadlo

www.hora.ch

Teheater HORA je jediný profesionální divadelní soubor ve Švýcarsku, jehož celý herecký soubor se skládá z lidí se zdravotním postižením (především s mentálním postižením). Spolupracuje s řadou významných současných tvůrců divadla, tance, performance. Součástí jejich práce je laboratoř Freie Republik HORA, která je umělecko - společenským experimentem. Hlavními tvůrci jsou zde lidé s postižením, tvoří choreografie, učí, režírují. Touto prací se snaží zpochybňovat obvyklé rozdělení a normativní postavení v současném divadle.

Součástí Theatre HORA je od roku 2005 také hudební kapela HORA'BAND.

Nejznámější inscenací divadla je Disabled Theatre, která vznikla ve spolupráci s choreografem Jérôme Bel. Tato inscenace měla přes 180 repríz ve více než 20 zemích a stala se takřka kultovní. V roce 2017 měla derniéru.

Theater Thikwa

Berlin / Německo

divadlo, tanec

www.thikwa.de

Umělecký experiment s umělci s postižením a bez postižení. Hlavní tématem práce této skupiny je společné hledání estetiky, která dokáže vyjádřit různorodosti i spojitosti tvůrců.

Divadlo funguje od roku 1990 v Berlíně, od roku 2006 provozuje společně s English Theatre kulturní prostor F 40 v berlínském Kreuzbergu, který byl pojmenován jako první bezbariérové divadlo diváků a herců.

V současné době má divadlo 43 zaměstnanců s postižením i bez něj a divadlo dlouhodobě zkoumá a uplatňuje inovativní prvky vzdělávání v různých uměleckých oborech: divadlo, tanec, řemesla a grafika a hledá nové metody jejich uplatnění nejen v umělecké tvorbě, ale také např. v produkci nebo při propagaci.

Thikwa pochází z hebrejštiny a znamená: naděje.

Hijinx Theatre

Cardiff / Velká Británie

divadlo

www.hijinx.org.uk

Hijinx Theatre je profesionální divadelní soubor sídlící ve Wales Millennium Centre v Cardiffu ve Walsu, skládající se z umělců s postižením i bez něj.

Soubor funguje už od roku 1981, od roku 2004 pak sídlí v Millennium Centre. Má v současné době 4 pobočky svého výukového centra Hijinx Academy, které se specializuje na edukativní činnost, trénink a uměleckou práci s lidmi s postižením.

Zdroje textové přílohy:

Barner 16 [online]. *Barner 16*. 2018 [cit. 24. 1. 2018]. Dostupné z <<http://www.barner16.de>>

Meine Damen und Herren [online]. *Meine Damen und Herren*. 2018 [cit. 15. 1. 2018]. Dostupné z <<http://www.meinedamenundherren.net>>

Kampnagel [online]. *Kampnagel*. 2018 [cit. 20. 1. 2018]. Dostupné z <<http://www.kampnagel.de>>

tanzbar_bremen [online]. *tanzbar_bremen*. 2018 [cit. 24. 1. 2018]. Dostupné z <<http://www.tanzbarbremen.com>>

dorisdean [online]. *Dorisdean*. 2018 [cit. 18. 1. 2018]. Dostupné z <<http://www.dorisdean.de>>

Danza Mobile [online]. *Danza Mobile*. 2018 [cit. 21. 1. 2018]. Dostupné z <<http://www.danzamobile.es>>

Teatr Hora [online]. *Teatr Hora*. 2018 [cit. 21. 1. 2018]. Dostupné z <<http://www.hora.ch>>

Theater Thikwa [online]. *Theater Thikwa*. 2018 [cit. 24. 1. 2018]. Dostupné z <<http://www.thikwa.de>>

Hijinx Theatre [online]. *Hijinx Theatre*. 2018 [cit. 24. 1. 2018]. Dostupné z <<http://www.hijinx.org.uk>>

Obrazová příloha I. – Fotografie projektů z kapitoly 4 Zvuk – herec – technologie

(osobní archiv Jana Čtvrtníka)



Fotografie 01: PopUpShow



Fotografie 02: PopUpShow – pohled z výlohy



Fotografie 03: PopUpShow – pohled z výlohy



Fotografie 04: Plakát PopUpShow



Fotografie 05: Sweet Sixteen – digitalizovaný diapozitiv



Fotografie 06: Sweet Sixteen – digitalizovaný diapozitiv



Fotografie 07: Maringotka Malého divadla – místo nahrávání



Fotografie 08: Maringotka Malého divadla – místo nahrávání



Fotografie 09: Maringotka Malého divadla – loutka Obr a Jan Čtvrtník



Fotografie 10: Theatrum Mundi Kuks



Fotografie 11: Theatrum Mundi Kuks



Fotografie 12: Theatrum Mundi Kuks – Bluetooth vysílače

Obrazová příloha II. – Fotografie projektů z kapitoly 5 Zvuk a specifické skupiny
(fotografie z archivu Jiného jeviště z.s. a osobního archivu Jana Čtvrtníka)



Fotografie 01: Neratov 2011 (foto: Viola Kratochvílová)



Fotografie 02: Romeo + Julie = VSL (foto: Barbora Sladkovská)



Fotografie 03: Kapela Mentallica (foto: Brambora Sléhová)



Fotografie 04: Kapela Mentallica (foto: Michal Balner)



Fotografie 05: Vinnetou (foto: Jan Čtvrtník)



Fotografie 06: Kabaret Warren (foto: Michal Balner)



Fotografie 07: Zóna M (foto: Michal Balner)



Fotografie 08: Ondra Mattise (foto: Jan Čtvrtník)



Fotografie 09: Ondra Mattise (foto: Jiří Kottas)



Fotografie 10: Legenda o semínku (foto: David Kerschbaum)



Fotografie 11: Vnitřní krajina (foto: David Kerschbaum)



Fotografie 12: Vnitřní krajina (foto: David Kerschbaum)

Video materiál – soupis a odkazy

Uloženo na přiloženém flash disku nebo na webovém úložišti

<https://drive.google.com/drive/folders/11FMLTvPfanCaXo7fy51fjwSku58vrhuO?usp=sharing>, zkrácený odkaz: <https://tinyurl.com/38n2auth>. Pro spuštění online použijte hypertextový odkaz s názvem souboru či QR kód.

1. Audiovizuální materiál z instalace Sweet Sixteen (nutno použít sluchátka)

Název a odkaz: [video01_sweet_sixteen.mov](#)



2. Neratov – Zóna M – sestřih z příprav 01

Název a odkaz: [video02_neratov_zona_M01](#)



3. Neratov – Zóna M – sestřih z příprav 02

Název a odkaz: [video03_neratov_zona_M02](#)



4. Neratov – Zóna M – sestřih z příprav 03

Název a odkaz: [video04_neratov_zona_M03](#)



5. Neratov – Záznam premiéry inscenace Legenda o semínku
Název a odkaz: [video05_neratov_legenda_o_seminku](#)



6. Neratov – Záznam koncertu MC Wendy
Název a odkaz: [video06_neratov_mc_wendy](#)



7. Neratov – Experimentální film Inscape of Neratov
Název a odkaz: [video07_neratov_film_inscape_of_neratov](#)



8. Neratov – Záznam premiéry inscenace Vnitřní krajina
Název a odkaz: [video08_neratov_vnitрни_krajina_premiera](#)



Audio materiál – soupis a odkazy audio souborů využívaných v textu práce



Zvuk [2_1_01](#) - Generovaný zvuk 20Hz – 20 000Hz



Zvuk [2_1_02](#) – Ukázky zpoždění zvuku 0 ms, 3 ms, 30 ms, 300 ms



Zvuk [2_8_01](#) – Metallica: Hoří les



Zvuk [2_8_02](#) – Hudební ukázky projektu Tanzometr



Zvuk [2_8_03](#) – Binaurální nahrávka stříhu vlasů (instalace Sweet Sixteen)



Zvuk [4_2_7](#) – Zvukový záznam PopUpShow 2017



Zvuk [4_3_5](#) – Zvuková ukázka instalace Maringotka Malého divadla: Obr



Zvuk [4_3_6](#) – Zvuková ukázka Theatrum Mundi: Herkoman a Chronos



Zvuk [4.4.6](#) – Možnosti úpravy výšky tónu



Zvuk [4.4.7](#) – Možnosti úpravy zvuku audio efekty



Zvuk [5.3](#) – Mentallica: Jitko, krávo!



Zvuk [5.7](#) – Koláž terénních nahrávek z laboratoře Inscape of Neratov

Zdroje citací a prameny:

BARBA, Eugenio. In OVADIJA, Mladen. *Dramaturgy of Sound in the Avant-garde and Postdramatic Theatre*. 1. vyd. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2013. ISBN 978-0773541733.

BLAŽEK, Bohuslav, et al. *Divadlo v proměně civilizace*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm Katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU, 2018. Teatrologie. ISBN 978-80-7331-469-9.

CÁB, Michal. *Pure Data: Rukověť postdigitálního umělce ver. 0.1a*. Praha. 2014. Disertační práce na Akademii výtvarných umění v Praze. Vedoucí práce Tomáš Vaněk.

CÍLEK, Václav. *Krajiny vnitřní a vnější: texty o paměti krajiny, smysluplném bobrovi, areálu jablkového štrůdlu a také o tom, proč lezeme na rozhlednu*. 1. vyd. Praha: Dokořán, 2002. ISBN 978-80-7363-334-9.

LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, Kateřina. Trojí způsob animace. In KLÍMA, Miloslav. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2019. Kapitola 2. Teatrologie. ISBN 978-80-88217-08-4.

DONNELLAN, Declan. *Herec a jeho cíl*. 1. vyd. Praha: Brkola, 2007. ISBN 978-80-903842-1-7.

FRANĚK, Marek. *Hudební psychologie*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0965-7.

GELUSO, Paul ed., ROGINSKA, Agnieszka ed. *Immersive Sound: The Art and Science of Binaural and Multi-Channel Audio*. 1. vyd. New York: Focal Press, 2017. ISBN 978-1138900011.

HAVELKA, Jiří. *Zmrazit čerstvé ovoce: útržky úvah o divadelní zkoušce*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství AMU, 2012. ISBN 978-80-7331-306-7.

KAYE, Deena, LEBRECHT, James, BUDRIES, David. *Sound and music for the Theatre: The Art and Technique of Design*. 3. vyd. New York: Focal Press, 2016. ISBN 978-0-240-81011-9.

KLÍMA, Miloslav. *O dramaturgii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní

fakulty AMU v Praze, Nakladatelství AMU, 2016. Teatrologie. ISBN 978-80-86102-98-6.

KOUBOVÁ, Alice, KUBARTOVÁ, Eliška, ed. *Terény performance*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2021. ISBN 978-80-7331-581-8.

MALÍKOVÁ, Nina. Animace zvuku, světla a prostoru. In KLÍMA, Miloslav, DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelství AMU, 2019. Kapitola 3. Teatrologie. ISBN 978-80-88217-08-4.

MELKA, Alois. *Základy experimentální psychoakustiky*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2005. Akustická knihovna Zvukového studia Hudební fakulty AMU. ISBN 80-7331-043-0.

MIKEŠ, Vladimír. *Proč hrát: k divadelní antropologii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelství AMU, 2017. Teatrologie. ISBN 978-80-88217-01-5.

NEJGAUZ, Genrich Gustavovič. *O umění klavírní hry*. 2. vyd. Přeložil Dagmar ŠIMONKOVÁ. Praha: Akademie múzických umění v Praze v Nakladatelství AMU, 2019. ISBN 978-80-7331-515-3.

NOVÁK, Vladimír, ed. *Divadelní tvorba ve specifických skupinách*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2013. ISBN 978-80-7331-289-3.

NOVÁK, Vladimír, ŠPLÍCHALOVÁ MOCOVÁ, Kateřina. *Hnízdo pro duši: Umělecká tvorba lidí s postižením*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2019. ISBN 978-80-7331-505-4.

NOVÁK, Vladimír. *Objevování vnitřní krajiny*. Praha, 2012. Disertační práce na Akademii múzických umění v Praze. Vedoucí disertační práce Vladimír Mikeš.

OLŠÁK, Milan. *Využití nových médií ve scénické tvorbě Věry Ondrašíkové*. Brno, 2012. Bakalářská práce na Masarykově universitě. Vedoucí bakalářské práce Jana Horáková.

OVADIJA, Mladen. *Dramaturgy of Sound in the Avant-garde and Postdramatic Theatre*. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2013. ISBN 978-0773541733.

PROCHÁZKA, Tomáš, ŠRÁMEK, Vratislav. *Úvod do problematiky práce se zvukem v divadelní praxi*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2020.

RATAJ, Jakub. *Převod pohybu lidského těla na zvuk pomocí senzorů*. Praha, 2015. Diplomová práce na Akademii múzických umění v Praze. Vedoucí diplomové práce Michal Rataj.

RATAJ, Michal. *Elektroakustická hudba a vybrané koncepty radioartu*. Praha. 2006. Disertační práce na Akademii múzických umění v Praze. Vedoucí disertační práce Milan Slavický.

RATAJ, Michal, ed. *Zvukem do hlavy: sondy do současné audiokultury*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2012. ISBN 978-80-7331-229-9.

SCHAFER, R. Murray, překlad LAUER, Martin. *Nová zvuková krajina: Příručka moderního učitele hudby*. Praha: Nadace Agosto Foundation, 2020.

SYROVÝ, Václav, GUŠTAR, Milan. *Malý slovník základních pojmů z hudební akustiky a hudební elektroniky*. 3. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze (Nakladatelství AMU), 2016. ISBN 978-80-7331-383-8.

SYROVÝ, Václav. *Hudební akustika*. 3. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2013. Akustická knihovna Zvukového studia Hudební fakulty AMU. ISBN 978-80-7331-297-8.

SYROVÝ, Václav. *Hudební zvuk: příspěvek k teorii zvukové tvorby*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2014. Akustická knihovna Zvukového studia Hudební fakulty AMU. ISBN 978-80-7331-323-4.

ŠIK, Viktor. *Hudebně-obrazová instalace*. Brno, 2008. Seminární práce Proseminář IM na Masarykově universitě. Vedoucí seminární práce Martin Flašar.

ŠPLÍCHALOVÁ MOCOVARÁ, Kateřina, NOVÁK, Vladimír. *Problematika režie a dramaturgie ve specifické divadelní skupině: (s divadelníky s mentálním znevýhodněním)*. 1. vyd. Praha: Výzkumné pracoviště katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU, 2016. ISBN 978-80-86102-99-3.

Internetové zdroje:

CÁB, Michal. Hudba je obsoletní v.02. *Michal Cáb* [online]. 2014, [cit. 20. 9. 2022]. Dostupné z < <https://ticho.multiplace.org/other.html>>

Enviwiki [online]. Praha: Oddělení environmentálního vzdělávání Centra pro otázky životního prostředí Univerzity Karlovy. Poslední aktualizace 2. 9. 2017, [cit. 15. 9. 2022]. Dostupné z <https://www.enviwiki.cz/wiki/Akustická_ekologie#cite_note:-0-1>

FRANZ, Vladimír. Hudební dramaturgie. Přednáška č. 05/CZ. *Vladimír Franz* [online]. 2004, [cit. 2. 7. 2022]. Dostupné z <<http://franz.wz.cz/prostate/profesorcz/index.html>>

KAŇKA, Jan. Fyziologické vymezení zvuku. *Topinfo s.r.o* [online]. 2022, [cit. 02.07.2022]. ISSN 1801-4399. Dostupné z <<https://stavba.tzb-info.cz/akustika-staveb/214-fyziologicke-vymezeni-zvuku>>

KRAUS, Marcel. Umění jako součást výzkumu a inovací aneb mohl by mít Rudolf II. z programu ÉTA radost?. *Vědavýzkum.cz* [online]. Poslední aktualizace 5. 3. 2018, [cit. 01. 07. 2022]. Dostupné z < <https://vedavyzkum.cz/z-domova/technologicka-agentura-cr/umeni-jako-soucast-vyzkumu-a-inovaci-aneb-mohl-by-mit-rudolf-ii-z-programu-eta-radost>>

KVÍČALOVÁ, Anna. „Sound studies“ a obrat ke zvuku. *Český rozhlas, Svět rozhlasu* [online]. 2022, [cit. 5. 7. 2022]. Dostupné z <<https://svet.rozhlas.cz/anna-kvicalova-sound-studies-a-obrat-ke-zvuku-8682429>>

MORALES-MANZARANES, Robert, MORALES, Eduardo F., DANNENBERG, Roger, BERGER, Jonathan. SICIB: An Interactive Music Composition System Using Body Movements. *Computer Music Journal* [online]. 06/2001, [cit. 15. 9. 2022]. Dostupné z <https://www.researchgate.net/publication/228564279_SICIB_An_Interactive_Music_Composition_System_Using_Body_Movements/citations>

Časopis Elektro [online]. FCC PUBLIC. 2014 [cit. 10. 8. 2022]. Dostupné z <<http://www.odbornecasopisy.cz/elektro/casopis/tema/nazvy-pojmy-zkratky--12364>>

ŠRÁMEK, Vratislav. Seriál: Co se zvukem na divadle. *Amatérská scéna* [online]. 2022, [cit. 10. 8. 2022]. Dostupné z

<<https://www.amaterskascena.cz/clanek/serial-co-se-zvukem-na-divadle-01-x8t7s.html>>

ŠRÁMEK, Vratislav. Možný přístup k řešení zvukové komponenty scénického díla/projektu a jeho aplikace ve výuce. *Ústav pro výzkum a studium alternativního a loutkového divadla a divadelní tvorby ve specifických skupinách, Časopis set* [online]. 2022, [cit. 20. 12. 2022]. Dostupné z <<https://www.casopisset.cz/2022/09/30/vratislav-sramek-mozny-pristup-k-reseni-zvukove-komponenty-scenickeho-dila-projektu-a-jeho-aplikace-ve-vyuce/>>

VTÍPIL, Tomáš. Percepce hudby & experimentující čmelák - hudební zápisník. *A2 – neklid na kulturní frontě* [online]. 2012 [cit. 10. 8. 2022]. Dostupné z <<https://www.advojka.cz/archiv/2012/14/percepce-hudby-experimentujici-cmelak-hudebni-zapisnik>>

VYSKOČIL, Ivan. Dialogické jednání. *Ivan Vyskočil – správce Brkola s.r.o.* [online]. 2022, [cit. 19. 9. 2022]. Dostupné z <<https://www.ivanvyskocil.cz/html/dialogicke.html>>

Wikipedie: otevřená encyklopedie [online]. *San Francisco (Kalifornie): Wikimedia Foundation*. 2022 [cit. 5. 9. 2022]. Dostupné z <<https://en.wikipedia.org/>>