

**Akademie múzických umění v Praze
Divadelní fakulta**

Katedra Alternativního a loutkového divadla
Alternativní a loutkové divadlo

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Reality Surfing: Hledání duše věcí

BcA. Maryia Kamarova

Vedoucí práce: doc. MgA. Sodja Zupanc-Lotker, Ph.D.
Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, srpen 2023

**The Academy of Performing Arts in Prague
Theatre Faculty**

Department of Alternative and Puppet Theatre
Alternative and Puppet Theatre

MASTER'S THESIS

Reality Surfing: Searching For Soul of Things

BcA. Maryia Kamarova

Thesis supervisor: doc. MgA. Sodja Zupanc-Lotker, Ph.D.
Academic title: MgA.

Prague, August 2023

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci s názvem

Reality Surfing: Hledání duše věcí

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne

.....
[Jméno Příjmení], podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala mé vedoucí Sodje Lotker za cenné konzultace a rady, a to nejen v procesu psaní této diplomové práce, ale v průběhu celého magisterského studia. Děkuji kolektivu PYL - Svatlaně Silich, Anně Romanové, Therese Schrezenmeir, Veronice Svobodové - za spolupráci a sdílení praktických zkušeností, o kterých zde píšu. Děkuji týmu platformy Terén - pole performativního umění (Matyášovi Dlabovi, Kristíně Čajkovičové, Lukáši Jiříčkovi ad.) a také týmu divadla Alfred ve dvoře (Tomášovi Procházkovi, Marii Cavině, Adamovi Pospíšilovi ad.) za poskytnutí podmínek, které nám pomohly získat tuto praktickou zkušenost. Děkuji Cristině Maldonado, Susanne Kass, Eliovi Morettimu a Yannovi Leguay za myšlenkové podněty a zajímavé diskuze; Ondrovi Menouškovi - za pečlivou korekturu a poskytnutí zpětné vazby. Nakonec děkuji mé mámě - Natalii Kamarové - za její podporu a péči ve chvíli mé nejistoty.

Abstrakt

V této magisterské práci představuji motivy a strategie pro přehodnocení přístupu k materialitě věcí a odhalení rozmanitosti narativů, které se za nimi skrývají. Materiál zde vnímám jako plnohodnotného partnera pro spolupráci na scénickém díle jak ze scénografického, tak i dramaturgického hlediska. V každé kapitole vymezuji určitý kontextuální rámec pro způsoby práce s performativitou a kreativními kapacitami materiálu - z hlediska jeho smyslových kvalit, z hlediska jeho funkcí a z hlediska vztahů s jinými aktéry (lidskými a nelidskými). Což provádím skrze reflexi metod z vlastní umělecké praxe (zejména v rámci spolupráci s kolektivem PYL) a aplikování myšlenek z oblastí současné teorie (filozofie, studií materiální kultury, mediálních studií).

Abstract

In this master's thesis, I present motifs and strategies for rethinking the approach to the materiality of things and revealing the multiplicity of narratives behind them. I consider the material as a fully-fledged partner for collaboration within the process of theatre performance creation, both from a scenographic and a dramaturgical perspective. In each chapter, I delineate a specific contextual framework for working with the performativity and creative capacities of the material—considering its sensory qualities, its functions, and its relationships with other actors (both human and non-human). I accomplish this through the reflection of methods derived from my own artistic practice (specifically in collaboration with the PYL collective) and by applying ideas from the domains of contemporary theory (philosophy, material culture studies, media studies, etc.).

Obsah

Úvod	8
Materiál jako partner pro spolupráci	10
1.1. Scénografie bez hranic	10
1.2. Performativita a tvořivost materiálu	12
1.3. (Spolu)práce s materiálem v Reality Surfing	14
1.3.1. Porucha růžového tlačítka.....	16
1.4. Jak přemýšlet spolu s materiálem během zkoušení? – Stručný recept od PYLu ..	17
1.5. Reality Surfing	18
1.6. Gramatika PYLu	23
2. Emancipace nástroje.....	26
2.1. Pozadí technických objektů	26
2.2. Manuální práce jako dialog s materiálem. Blackboxing v designu technologií.....	28
2.3. Odcizení technologií	31
2.4. Šťourání jako strategie pro znovunalezení kontaktu s technickými objekty	33
2.5. Tradice hackingu, preparování, circuit bending.....	35
2.6. Hacking black boxu jako hacking divadelní iluze.....	41
2.6.1. Senzitivní scénografie	41
2.6.2. Dramaturgie přítomnosti lidí a věcí.....	43
3. O nových druzích a hranicích lidské agence	47
3.1. Bytosti	47
3.2. Opalizace	50
3.3. Reality Surfing. Část ii - Bestiář PYLu.....	52
3.3.1. Pískající Houby	52
3.3.2. Minecraft Delfin	52
3.3.3. Královna Zásuvek	54
3.3.4. Sliz v Haluškovači neboli Slíz Vítězící.....	54
3.3.5. Duch (psa Shih-tzu)	54
3.3.6. Vysávací Rejnok	55

3.3.7. Mluvící kaluže	55
4. Hra s objekty jako způsob nonverbální komunikace	58
4.1. Materialita na dovolené.....	59
4.2. Volno od velkého světa. Práce s formátem hřiště	63
5.3. Věštění s objekty	66
Závěr	67

Seznam příloh

- Příloha 1 – Seznam použité literatury
- Příloha 2 – Internetové zdroje
- Příloha 3 – Skicy a koláže pro obrazový scénář Reality Surfing
- Příloha 4 – Fotodokumentace Reality Surfing
- Příloha 5 – Komiks a hudební videoklip o Minecraft Delfínu
- Příloha 6 – Volno od Velkého Světa

Úvod

Tato práce je koncipovaná na poli neinterpretáčného alternatívneho divadla a rozebírá přístup ke scénické praxi ze scénografického hlediska. Scénografií se zde myslí jako komplexní disciplína, jež působí na scénické dílo a jeho dramaturgii na stejné úrovni jako ostatní složky. Přičemž se jedná o disciplínu, která těsně souvisí jak s praktickým, tak i myšlenkovým výzkumem, ve kterém je kladený důraz na proces, a nikoliv jen na pouhý výsledný tvar. Interdisciplinární přístup hraje klíčovou roli v kontextu tohoto procesu, jež skrze (spolu)práci s materiálem propojuje divadelní praxi a teorii s jinými uměleckými obory nebo dokonce s obory mimo umění, jako je filozofie, archeologie a antropologie.

Nicméně východiskem pro myšlenky a strategie, kterým se v této práci budu věnovat, je materiál samotný – materiál jako fyzická hmota, ale také jako nosič paměti a partner pro spolupráci. Materiál, který žije, proměňuje se, působí na jiné lidské a nelidské bytosti a svět okolo. O scénografii uvažuji jakožto o nástroji pro odhalování živosti materiálů a objektů, jež se zdají být na první pohled neživé. Klíčové otázky, jež povedou mé přemýšlení, zní: dá se tvořit (aspoň částečně) vycházejíce z jazyka neživých entit? Jak nastavit podmínky, za kterých k nám tyto entity 'promluví' svou řečí? Jak jejich bytí zarámovat do performativního kontextu a aktivovat diváckou pozornost vůči nelidskému světu?

První kapitola je věnována představení postupů práce s materiálem jakožto partnerem pro spolupráci. Uvádím v ní myšlenkové školy, na jejichž filozofii částečně zakládám svou praxi. V souvislosti s tím rozebírám také pojem expandované scénografie a definuji strategie pro odhalení performativního potenciálu předmětů. Na což navazují popisem divadelní inscenace „Reality Surfing“, skrze který představují tzv. gramatiku PYLu. Gramatikou myslím systém strategií a principů, které slouží jako výchozí body naší divadelní praxe. PYL je umělecký kolektiv jehož jsem součástí a v jehož rámci působím od roku 2018.

Druhou kapitolu věnuji motivům a způsobům kreativního využití technologií (nejen) v divadle; definici technologií a nástrojů jako takových. Spojuji zde metodu blackboxingu známou z oboru inženýrství s principy běžnými pro system iluzivního divadla a nabízím hacking jako praktickou metodu pro nabourání tohoto systemu. Uvádím v ní také několik příkladů z praxe jiných tvůrců, kteří pracují s rozšířenými technikami využití objektů a technologií. Tyto techniky spojují s emancipací nástroje, což je shrnujícím tématem celé kapitoly.

Třetí kapitola, jako intermezzo, seznamuje čtenáře s Bestiářem PYLu neboli bytostmi vyvinutými v průběhu práce na „Reality Surfing“, čímž naznačuje hranice lidského vnímání nelidského světa.

Čtvrtá a poslední kapitola definuje hru jako alternativního způsob mezilidské komunikace, konkrétně takový typ hry, která zakládá svou strukturu na interakcích s objekty. Popisují to na základě vlastních zkušeností s projekty, které vycházejí ze spolupráce s externími skupinami lidí - během dílen, veřejných prezentací představení a instalací. Na základě koncepce objektové biografie nabízím hru s objektem jako nástroj pro odhalení osobních příběhů lidí.

V reflexi těchto témat se opírám o vlastní profesionální zkušenosti získané na poli divadla, zvukového umění, v rámci pedagogických aktivit s dětmi a dospělými různého věku, ale také o příbuzné práce tvůrců a teoretiků jež mě inspirují nebo aktivity spojené s každodenním životem, které mě navedly (a stále navádějí) ke konkrétním myšlenkám nebo činům¹.

¹ Je možné, že systém, který zde popisuji, může působit poněkud utopicky, ale čím více ho odhaluji a zkoumám, tím více roste má víra v jeho potenciál.

Materiál jako partner pro spolupráci

1.1. Scénografie bez hranic

„Když se ti zdá, že je něco zvláštní, a rozhodneš se to umístit na scénu, znamená to, že to vyjmeš ze života (pokud tedy taky nežiješ na scéně, což můžeš) a umístíš to do nějakého umělého prostředí. Ok, tohle vyčlenění je vlastně zastaralé. Když se ti zdá, že je zvláštní všechno, můžeš se radostně potulovat světem a podívat se, nepotřebuješ s tím dělat nic (pokud to tedy není tvůj koníček). Znamená to, že ses narodil*a s estetickým úhlem pohledu, který tě trochu vytrhuje z každodenního života – můžeš si užívat všechny tyto zážitky krásy (*) jen sám*sama pro sebe, můžeš si najít podobně naladěné přátele a přítelkyně nebo můžeš své zážitky zkusit sdílet v nějakém kontextu, například v divadle. Může to ale také znamenat jenom to, že jsi naživu, toť vše.

* Podstatou scénografie není jen vytváření krásy, ale my to jaksi krásou nazýváme, i když nastavujeme zrcadla absurditě, bolesti, rozkladu, růstu a procesům života.”²

V roce 2021 odborný časopis Centru experimentálního divadla CEDIT vydal k tématu Nehierarchická organizace „Manifest Scénografie bez hranic“ – text, nebo spíše myšlenkovou mapu, kterou jsme kolektivně připravily s dalšími členkami uměleckého souboru PYL**. Publikace uvádí čtenáře do kontextu tzv. Rozšířené scénografie a provádí je jejími různými kategoriemi. Narážíme zde na Živou Scénografii prohlašující právo všech Věcí „na samotu a nezávislost, [...] vlastní život, [...] historii a smysl existence (mimo všechnen lidský úsudek)”³; Scénografii se speciálními potřebami, jež považuje péči o objekty za nedílnou součástí tvůrčího procesu, Senzitivní Scénografii, motivující čtenáře k proměně způsobu vnímání technického vybavení a dokonce Zabíjející Scénografii, jež „odstraňuje hranice mezi osobním životem, uměním, koníčky a prací“⁴ atd. Kategorie jsou sestavené na základě ironické reflexe aktivit, které vykonáváme jakožto nezávislé divadelní tvůrkyně. Zmiňujeme zde procesy spojené s výrobou scénických objektů, přípravou a uskladněním představení, sny o vynálezu Sebepečující Scénografie a také momenty z každodenního života, které nás svého času navedly na určité myšlenky. Závažný motiv Manifestu tvoří poznámky spojené s bedlivým pozorováním a hraním si s objekty. Materiál ve hře tohoto druhu považujeme za plnohodnotného partnera a necháváme se překvapit jeho chováním v tvůrčím procesu. Právě

² PYL. *Manifest Scénografie bez hranic*. CEDIT 7, Nehierarchická organizace. LIŠKA, Jakub (překladatel). Centrum Experimentálního Divadla, Brno, 2021 [01.05.2023] Dostupné z: <https://jasuteren.cz/media/pages/archiv/pyl-reality-surfing/3868980835-1671997346/manifest-scenografie-bez-hranic.pdf>

³ Tamtéž

⁴ Tamtéž

na tento aspekt tvorby, jež propojuje kreativitu lidí s kreativitou materiálů, bych se chtěla hlouběji zaměřit v této kapitole.

Po dlouhou dobu byla dynamická role zdánlivě neživých míst a věcí v historii divadla a performance do značné míry opomíjena.⁵ V západní teorii realistického divadla převažovala tendence podceňovat tvořivé kapacity nelidských objektů a vnímat scénografii pouze jako dekorativní řemeslo, které plní reprezentativní funkci v procesu inscenování dramatických textů. Posledních několik desetiletí zvláště poukazuje na zvýšení povědomí o fyzických kvalitách materiálů a jejich uznání jako nedílné součásti divadelní inscenace. Materiálem myslím všechny prvky jež formují scénický prostor a působí na smyslovou soustavu diváků, ať už se jedná o zrak, sluch, čich nebo hmat. Jsou to objekty, světlo, zvuk, kostýmy, těla a také samotný prostor. Touto cestou scénografická praxe (pro niž jsou zmíněné složky základními výrazovými prostředky) postupně získala na autonomii a začala být považována za plnohodnotnou uměleckou disciplínu. Pro definici tohoto porozumění scénografii zavedla řada teoretiků před několika lety v mezinárodním diskurzu současného divadla termín 'expanded scenography'⁶ na který bych se chtěla odkazovat v této práci a který překládám jako rozšířenou scénografii.

Rozšířená scénografie představuje „nový způsob řešení designových aspektů představení nebo performance“⁷ a konceptualizuje jejich schopnost působit na vnímání diváka a podílet se tak na procesech vytváření vnitřní logiky scénických tvarů. V kontextu postdramatického divadla Lehmann uvažuje nad „divadlem obrazů“⁸, v němž působí vizuální dramaturgie a dramatické situace jsou nahrazené řadou nálad a atmosfér⁹. V takovém druhu divadla dochází ke zrušení „logocentrické hierarchie“¹⁰ a následně syntéze scénografických a dramaturgických strategií. Díky tomu scénografický materiál nejen získává pozici ekvivalentní ostatním divadelním složkám, ale také nabývá schopnosti hrát rozhodující roli – do jisté míry určovat děj inscenace, vytvářet významy a skládat narativní linii¹¹. Věci, emancipované od statusu rekvizit a výpravy, se stávají spouštěči pro performativní situaci. Dokážou působit a performovat stejně jako lidé, a to bez toho aniž by podléhaly antropomorfizaci.

⁵ McKINNEY, PALMER; Joslin, Scott. *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*. Bloomsbury Methuen Drama. London, New York. 2017: 8. ISBN: 10-1474244394

⁶ Odkazují se zde ke studiím McKINNEY, PALMER, Joslin, Scott. *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*. Bloomsbury Methuen Drama. London, New York. 2017. ISBN: 10-1474244394

⁷ Tamtéž: s. 6 [07.05.2023]

⁸ LEHMANN, Hans-Thies. *Postdramatické divadlo*. Divadelný ústav. Bratislava. 2007. s. 105. ISBN: 978-80-88987-81-9 [05.05.2023]

⁹ Tamtéž [05.05.2023]

¹⁰ Tamtéž [05.05.2023]

¹¹ Používám slovo narativ ve vztahu ke sledu myšlenek nebo situací nehledě na to zda mají lineární nebo nelineární charakter.

Rekvizitou myslím takovou věc, kterou vnímáme jako pasivní hmotu, jejíž přítomnost se hodnotí jako druhořadá ve vztahu k jiným divadelním složkám (například ve vztahu k postavám herců nebo hereček). Úloha takových věcí se většinou vymezuje na základě jejich využití - například židle slouží k sezení, paravan rozděluje prostor na dvě části nebo vytváří stěnu skrývající 'nechtěné' objekty, o nic víc nejde. Jindy jsou rekvizity pouhými dekorativními prvky, 'ozdobou' prostoru, jež může odkazovat k určitému historickému období nebo vytvářet náladu. I v tomhle případě ale jde o druhořadou přítomnost nebo vedlejší roli. Oproti tomu, například v loutkovém divadle pozorujeme tendenci k animaci neživých objektů skrze promítání lidských emocí na tyto objekty, jinými slovy antropomorfizaci. Židle zde získává schopnost řeči, určité kvality charakteru a dokonce může představovat hlavní postavu inscenace. Tento přístup ale odhalí pouze hranice lidského vnímání nelidských objektů, nikoliv jejich přirozené a jedinečné vlastnosti. Promítáním kvalit na určitou věc jež jsou příbuzné nám samým, jenom více zastihujeme realitu věci samotné, jež je i bez toho nepřístupná lidskému vnímání.

Chtěla bych se vyhnout oběma těmito metodám přístupu k objektům v divadelní tvorbě a definovat aktivní roli materiálu skrze práci s jeho přirozenými vlastnostmi. Konkrétněji tento rozdíl, stejně jako samotný způsob organizace tvůrčího procesu, bych ráda rozebrala na příkladu mého absolventského projektu „Reality Surfing“, jehož reflexe se stala půdou pro psaní „Manifestu Scénografie bez hranic“ zmíněného výše.

** Kolektiv PYL vznikl v roce 2018 jako logické vyústění spolupráce absolventek oboru scénografie alternativní a loutkové tvorby DAMU. Praxe skupiny usiluje o interdisciplinaritu a propojuje divadelní jazyk s jinými uměleckými formami například s instalací, výtvarným a zvukovým uměním. PYL pracuje formou dlouhodobých výzkumů a rezidencí. Pozice členek je nehierarchická, není zde rozlišená scénografická, režijní nebo herecká práce, účinkující jsou zároveň tvůrci a podílí se na všech složkách projektů a její přípravě od prvopočátků. Jádrem skupiny tvoří umělkyně: Maryia Kamarova, Světlana Silič, Anna Romanova, Veronika Svobodová, Theresa Schrezenmeir.

1.2. Performativita a tvořivost materiálu

Projekt „Reality Surfing“ se realizoval v letech 2020-2022 a měl mnohvrstevnou podobu dlouhodobého uměleckého výzkumu, jehož průběh se odrazil na vzniku řady uměleckých výstupů: divadelní performance, dílny, interaktivní instalace a publikace. Cílem projektu bylo prozkoumat performativní potenciál každodenních předmětů skrze práci s jejich smyslovými kvalitami a přehodnocení jejich funkcí.

V divadelní performance pracujeme s řadou materiálů a předmětů, na něž běžně narazíme v každodenním životě. Skrze vytržení těchto věcí z běžného kontextu odhalujeme jejich skryté

nebo nenápadné vlastnosti a stavíme tak novou realitu se svým vlastním ekosystémem a pravidly. Podle těchto pravidel objekty ve společném prostoru scény nabývají hodnoty rovnocenné s lidskými těly. Zkoumáme tak různé způsoby spolubytí, mezi materiály, věcmi a lidmi.

V samotném výzkumu odkazujeme mimo jiné k myšlence na dekonstrukci antropocentrického světónázoru, jež se začala odrážet v současném myšlení na přelomu 20. a 21. století. Konkrétně jsme se pokoušely o aplikaci myšlenek z oblasti Objektově Orientované Ontologie (dále OOO) a nového materialismu na kontext postdramatického a objektového divadla. Šlo nám jednak o ověření současných teorií v praxi, zejména však o dramaturgický průzkum performativního potenciálu každodenních objektů skrze intuitivní ¹²přístup v práci s jejich materialitou a proměnu jejich funkcí.

Pro zmíněné myšlenkové školy je charakteristická dekonstrukce antropocentrického světónázoru a prohlášení rovnosti všech objektů. Jak zní jeden ze 'zákonů' tzv. Nové Teorie všeho, známé spíše jako OOO: „všechny objekty si zaslouží ekvivalentní pozornost, ať už jsou lidské, nelidské, přírodní, umělé, reálné nebo fikční.“¹³ Současná studia materiální kultury se méně zaměřují na lidskou bytost a více na to, jak věci jednají, získávají osobní povahu, duši a sílu. Nový (nebo vitální) materialismus navrhuje jiný pohled na koncept materiality, jenž spočívá ve vnímání objektů nikoliv jakožto fixní pasivní hmoty, ale jako proměnlivých, života plných aktérů, ovlivňujících se navzájem. Podle filozofky a vědkyně Karen Barad neexistují žádné pevné entity, pouze různá seskupení komponentů, které jsou v neustálém procesu proměn a které jsou *procesem* samy o sobě¹⁴. Vycházejí z kvantové fyziky a myšlenek vědce Nielse Bohra, Barad vyvinula teorii o tzv. agentním realismu (angl. agential realism) který definuje objekty jako výsledky vzájemných '*intra-akcí*'¹⁵ čímž nabízí nový pohled na kauzalitu, jenž definuje fixní hranice objektů a fenoménů jako předem dané. Jane Bennetová pojmenovává tato seskupení komponentů asambláží a tvrdí, že každý z jejich elementů má vlastní *agenci* a *vůli* jež se odráží vlivem a dopadem na okolní svět¹⁶.

¹² HODDER, Ian. *Entangled: An Archaeology of the Relationships between Humans and Things*. Wiley-Blackwell. 2012. s. 42. ISBN: 978-0-470-67212-9 [12.04.2023]

¹³ HARMAN, Graham. *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything*. Pelican books. London. 2018. s. 9. ISBN-10: 0241269156. Původní text: All objects must be given equal attention, whether they be human, non-human, natural, cultural, real or fictional. (autorský překlad zde a dále u všech zdrojů v angličtině) [18.04.2023]

¹⁴ BARAD, Karen. *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*. Článek z *Signs - Vol. 28, No. 3, Gender and Science: New Issues*, The University of Chicago Press, 2003. s. 822 [20.05.2023]

¹⁵ Podle Barad interakce neexistují, protože neexistují žádná pevná tělesa. Proto volí pojem intra-akce (angl. intra-action)

¹⁶ BENNETT, Jane. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Duke University Press. Durham. 2010. s. 20. ISBN: 100822346338 [18.04.2023]

Pojem agence (angl. agency) hraje klíčovou roli v rámci tohoto diskurzu, poněvadž právě on popisuje bytí objektů, jejich životnost a vitalitu, které se nachází za hranicemi našeho lidského porozumění. Důležité výzkumné pole ale spočívá nejen v objektech a jejich kvalitách v izolaci, ale především v napětí a vazbách mezi nimi. Poněvadž právě díky těmto vazbám zažíváme to, co zažíváme - sami sebe, objekty, své prostředí, ale také právě díky nim pokračuje život jako takový, nezávislý na nás a nehledě na tom, co si pod pojmem život představujeme.

Přiznání živosti fyzickému materiálu je cenné napříč obory – v sociální vědě, biologii, filozofii, ale také v uměleckém kontextu a kontextu performativního umění. Zmíněné myšlenkové školy se prolínají s teorií postdramatického divadla, ve které dochází k dehierarchizaci divadelních složek a zániku syntézy znaků¹⁷, běžnou pro interpretační divadlo. Každý z jednotlivých elementů scénického díla získává právo na samostatnou existenci v divadelním časoprostoru, nezávisle na dalších elementech. Takto může být pozornost věnovaná nejen lidskému projevu, ale také nelidským aktérům (prostoru, předmětům, zvuku, světlu anebo technické složce inscenace). Zároveň je každá ze složek součástí jednoho celku – divadelní performance. Díky uvědomění tvořivých kapacit materiálu, nabývají nelidské objekty místa v uměleckém procesu a transformují se z prostředků v plnohodnotné partnery pro spolupráci.

1.3. (Spolu)práce s materiálem v Reality Surfing

Divadelní performance je také svého druhu asambláží. Její síla spočívá v sestavování neobyčejných konstelací věcí a myšlenek, jejichž cesty se v běžném životě nekřížují. „Stahuje různé objekty dohromady do extradenních juxtapozic a kontingentních taxonomií, ve kterých mohou podobné věci stát vedle sebe v nových [...] převrácených korelacích“; vytváří prostor ve kterém „umístění, poměry a kombinace objektů se řídí provozními a estetickými kritérii; nalezené předměty a jejich repliky mohou existovat vedle sebe. [...] známé nám předměty mohou být konstruovány do překvapivých měřítek a shromažďovat se ve znepokojivých číslech“; prostor, kde „lze najít rudé věci, nebo tisíc lžic nebo pět tisíc škvárových bloků.“¹⁸

V „Reality Surfing“ jsme se pokusily o vytvoření prostoru, ve kterém mají objekty a lidská těla ekvivalentní hodnotu. Dramaturgie inscenace vznikala teprve v průběhu zkoušení s předměty v prostoru, a to bez jakékoliv textové předlohy. Během prvního zkoušecího bloku jsme se

¹⁷ LEHMANN, Hans-Thies. *Postdramatické divadlo*. Divadelný ústav. Bratislava. 2007. s. 94-95.. ISBN: 978-80-88987-81-9 [07.05.2023]

¹⁸ PEARSON, Mike. *How Does Theatre Think Through Things?* - kapitola studií *Thinking Through Theatre and Performance*. Bloomsbury Publishing. London. 2019. s. 118. ISBN: 101472579615. Původní text: [performance] draws sundry objects together into extra-daily juxtapositions and contingent taxonomies in which like can stand adjacent to unlike in new [...] inverted correlations. [...] [here] [...] the placement, ratios and combinations of objects are governed by operational and aesthetic criteria. [...] found objects and their replicas can coexist; [...] familiar objects may be constructed to startling scales and gather in disquieting numbers; [here] may be found obly red things, or one thousand spoons, or five thousand cinder blocks. [07.05.2023]

scházely v divadle Alfred ve dvoře v únoru 2021 a hrály si s předměty, aniž bychom se domluvily, co přesně s nimi budeme dělat. Měly jsme k dispozici selekci věcí různých barev, tvarů, původu a zkoumaly jsme, co ty věci umí a jak jde lépe odhalit tyto jejich schopnosti: zda o samotě, v páru s jinou věcí, nebo jako součást komplexnějšího seskupení.

Jedním z principů, kterým jsme se řídily, byla práce s vizuální podobností objektů skrze metaforu. Mechanismus metafory funguje na principu porovnávání dvou objektů, které se podobají určitými vizuálními, taktilními nebo sonickými kvalitami. Některé věci jsme spojovaly v svérázné rodiny jež se vyznačovaly určitým příznakem: například pomeranč, přenosný reproduktor, helma, sedací pytel patřili k rodině kulatých předmětů; rybářská síť, vrbová větev, tenký kabel a sliz vytvořili rodinu dlouhých předmětů s výraznou grafickou stránkou. Stejně důležitým zde ale byl princip práce s kontrastem mezi věcmi - odlišnosti jejich vzhledu nebo kontextů, ze kterých pocházejí. Díky různorodosti vybraných aktérů, jsme měly hodně prostoru v procesu zkoumání způsobů, kterými lze nastavovat vztahy mezi nimi.

Praktickému zkoušení také předcházela dlouhá fáze online diskuzí a práce s digitálním prostorem Google Drive, ve kterém jsme jako tým shromažďovaly inspirační materiál. Konkrétním výchozím bodem pro zahájení výzkumu se stala reflexe (post)-pandemické zkušenost a modu vnímání reality za nouzového stavu. Volaly jsme si s PYLem a bavily se o tom, jak každá z nás tráví čas, kterého najednou bylo víc než obvykle, o tom jak vnímáme věci kolem nás a jak se představa o těchto věcech proměňuje; o tom jak objevujeme nové zvyky a radosti s každodenních aktivit. Shodly jsme se, že způsob bytí za pandemie nám připomíná nějakou sci-fi dovolenou ve světě budoucnosti, kde člověk již dávno není pánem svého života, a proto není schopný určovat ani délku dovolené, ani její místo. A, vzhledem k tomu, že práce v tomto světě není užitečná a koncept efektivity je pohřbený spolu se zbytky vyprázdněných kancelářských budov, odpočinek a různé 'bezvýznamné' aktivity plní nový všední život. Každý den strávený v tomto světě je svátkem emancipace nelidského světa, fascinujícím a strašidelným zároveň.

Pandemie vyřadila z provozu hodně elementů společenského systému, včetně lidí, institucí, podniků. Proměnila řád věcí, jak jsme na něj byli zvyklí. Nicméně nouzovou situaci, nebo situaci spojenou s omylem můžeme vnímat pouze ve vztahu k zavedeným socio-kulturním kódům, to znamená optikou lidského vnímání. Pro člověka znamená omyl odchylku ve faktickém stavu objektu od jeho cílového stavu, neboli toho, co považujeme za normu. Vzhledem k tomu, že naše vnímání je z velké části spjaté s našimi potřebami, nelidský svět pro nás představuje řadu potenciálních nástrojů a stabilizátorů vlastního bytí. Porucha věci pro člověka předpokládá ztrátu kontrolu nad ní a nemožnost její dalšího využití. Jak

a bylo zakázáno ho mačkat. Ale člověk ho přesto zmáčknul a najednou všechno zmizelo a člověk zůstal sám v celém světě.

* Jako pomůcku pro první blok zkoušení v Alfredu ve dvoře jsme kolektivně vypracovaly první písemnou verzi scénáře. Ten zahrnoval narativní linku inscenace, technické poznámky, informaci o myšlenkové rovině k jednotlivým scénám, seznam objektů a postav, které se objevily v průběhu našich diskusí. Ačkoli v naší tvorbě nejsme zvyklé pracovat s textem jako předlohou pro performativní situace, tentokrát jsme potřebovaly zpracovat chaotickou sbírku výchozího materiálu do konkrétnější podoby, ze které jsme pak mohly volně vycházet během zkoušek. Tato uspořádaná struktura byla pak zpětně abstrahována na základě praktických zkušeností. Později v průběhu zkoušení jsme vycházely spíše ze záznamů ve formě skic (viz Příloha 3), technických popisů k jednotlivým akcím, foto a video dokumentace ze zkoušek.



Návrh kostymu Dělфина pro Reality Surfing²⁰

1.4. Jak přemýšlet spolu s materiálem během zkoušení? – Stručný recept od PYLu

Pokud si uvědomíme, že nelidské objekty mají svou duši, můžeme zjistit, že za určitých podmínek dokážou performovat. Aby se to mohlo dít, potřebujeme zaprvé tvořit společně s nimi a ne z nich; vztahovat se k nim jako partnerům a ne jenom nástrojům; být vnímaví vůči impulsům, které nám poskytují a nechat se těmito impulzy vést. Zadruhé, performativní

²⁰ Archiv PYLu, 2021

potenciál materiálu se nejlépe odhaluje experimentální cestou, a proto do jisté míry potřebujeme vynechat naši logiku a racionalitu. Jednotlivé věci vyžadují trpělivost a delikátnost, je třeba si s nimi hrát jako děti, improvizovat a nechávat místo pro náhody, protože ty jsou často nejzajímavějšími performativními projevy věcí a nejdou vymyslet dopředu. V takovém typu divadla se těžce dá předvídat, co přesně se stane a očekávání nebo předběžná jistota ve struktuře budoucího díla mohou být zrádné. Vyplatí se ale mít tušení, cítit a nechávat prostor marginálnímu. Samotná selekce materiálu a práce s ním jsou komplexními fázemi realizace projektu a navzájem se prolínají. Materiál se zde myslí v širším smyslu slova - jde jak o inspirační zdroje a výchozí informativní body, tak i o fyzické věci, které se v procesu zpracování „přemění v jevištní či performativní materiál [...] s jeho vlastní logikou, potřeby a svou povahou.“²¹

1.5. Reality Surfing

Představme si rovnoměrně nasvícenou bílou plochu rozmístěnou na podlaze v libovolném prostoru. Můžeme zvolit například prostor bývalé školní sportovní haly se zelenými stěnami natřenými olejovou barvou, místnost bývalého paláce královské rodiny s dřevěnými parketami a svícny, nebo starou synagogu se stropem pomalovaným ornamenty, betonový sklad supermarketu, výlohu nákupního centru, galerie nebo i divadelní prostor.

„Říkáme jí Ostrov.

Ostrov je pevninou lišící se od země okolo něj.

Dává věcem pevně ukotvený význam, který by v jiném prostředí nebyl patrný. [...]

Ostrov se může stát menším světem, který lze snadno celý přehlédnout; volným od velkého světa.“²²

Když se podíváme pozorně, všimneme si, že na Ostrově jsou další dvě bílé plochy rozmístěné ve dvou diagonálních koutech a také bílý provázek zavěšený ke stropu a dotýkající se svým koncem bílé podlahy. Až se posadíme a začneme Ostrov pozorovat – vstoupí na něj performerka v bílém triku a světle zelených kraťasech oblečených naruby. Je bosá, tmavovlasá. Na jedné ruce má postavený křehký průhledný objekt akvamarínové barvy. To, že je křehký, můžeme usoudit ze způsobů jakým ho nese – jde pomalu a sem tam musí podržet objekt druhou rukou aby nespadol a držel svou formu.

²¹ LOTKER, Sodja. Dramaturgie přítomnosti 2, skripta. DAMU. Katedra alternativního a loutkového divadla. s. 19. Dostupné z https://www.damu.cz/media/SKRIPTA_KALD_DRAMATURGIE-PRITOMNOSTI-2-2.12.2020_1.pdf [01.05.2023]

²² PYL. Popis nelidských aktérů Reality Surfing a manuál, jakým způsobem vnímat prostor a být jeho součástí. Program k představení Reality Surfing. Dostupné z: https://jasuteren.cz/media/pages/archiv/pyl-reality-surfing/1947715727-1671997346/pyl_program_cz_online.pdf [12.04.2023]

„Říkáme jí Igelitová Taška.

[jak z jejího jména vyplývá, jedná se hmotu vyrobenou z igelitu, neboli měkčeného polyvinylchloridu - [pozn. autorky].

mohou ji ovlivňovat všemožné neočekávané okolnosti, jako jsou psi nebo pohybující se vzduch (dech nečekaných cestujících bez roušky nebo vítr).

můžou v ní být uschovány různé věci.

můžete v ní přesouvat rozličné předměty, které v dané chvíli považujete za svůj majetek. [...]

může vydávat zvuk.”²³

Performerka postaví Igelitovou Tašku na Ostrov a odejde ze scény. Taška zůstane stát, samotná na Ostrově. Po krátké chvíli vstoupí do prostoru jiná performerka, také bosa, v bílém tričku a v růžových kraťasech. Je vysoká a má jemně obarvené světlé vlasy. V rukách nese hmotu, jež nemá pevný tvar a pomalu stéká na podlahu, má podobnou barvu jako Igelitová Taška.

„Říkáme mu Sliz.

Sliz je plastická substance.

může mít různé barvy.

může padat, nalepit se, vzít na sebe jakoukoliv podobu, rozpínat se nebo proudit okolo pěknou řádku minut.

je hypnotizující.

občas může vypadat jako žvýkačka, medúza nebo pavoučí síť.

a především se může objevit za neočekávaných okolností.”²⁴

Performerka si hraje se Slizem, a ten se roztahuje v jejích rukách. Roztéká se po po podlaze. Performuje. Performerka se v tuto chvíli v porovnání se Slizem stává pasivním objektem. Její pohyby jsou pomalé, ale akorát dostačující, aby daly impuls Slizu a jeho performance pokračovala. Skoro se může zdát, že Sliz animuje sám sebe nebo dokonce i performerku. Nakonec z něj vytvoří velkou bublinu, která po několika vteřinách spektakulárně praskne. Performerka odejde pryč.

Dále pak na Ostrov přibude další sada materiálů – splet' různobarevných kabelů a drátů, zamotaných do sebe, modrá rybářská síť, vrbová větvička, dva pomeranče a žlutá houba na mytí. Performerky s každým materiálem zacházejí po svém a nechávají jednotlivé objekty vynít*. Jejich pohyby jsou ovlivněné kvalitami materiálů a stejně tak chování materiálů je

²³ Tamtéž [12.04.2023]

²⁴ Tamtéž [12.04.2023]

ovlivněné jazykem těla obou performerek. Zatím není jasné, zda jsou posloupnost akcí a choreografie pohybů náhodné, ale již pozorujeme jak se na Ostrově objevuje určitý řád věcí.



představení Reality Surfing²⁵

„Říkáme mu Pomeranč

Pomeranč je kulatý a velmi přitažlivý.

můžete si s ním vymyslet hru.

může se kutálet a nebo zůstat na svém místě.

zvládne zničit nebo posunout jiné předměty.

může dokonce změnit barvu.

ale pozor - nemůže být sněden.“²⁶

* Nechat materiál vyznít znamená nechat mu čas a prostor. Trvanlivost dává věcem světa jejich relativní nezávislost na lidech, kteří je vyrobili a používají. Partnerství s materiálem znamená určitou rovnost z hlediska hierarchie vztahů. Je důležité v takové chvíli zůstat sama sebou a dokonce zkoušet (na první pohled) pasivní roli. Tento přístup je klíčový, poněvadž jsme, jako lidé zvyklí na určitý typ bytí, který si spojujeme s takovými aktivitami jako chůze, dýchání, řeč atd. Když chceme nechat něco nebo někoho vyznít, potřebujeme se zpomalit a věnovat tomu objektu úplnou pozornost. Na začátku se to může zdát jako nuda (zvláště když hmota se kterou partneríme je například něco jako kámen), ale teprve tehdy začneme vnímat projevy agence jiných bytosti.

Co se odehrává mezi sadou nehybných a zdánlivě nahodilých objektů na této bílé ploše? I když jsou statické, jsou plné vnitřní síly, vztahují se k sobě a vytvářejí vzájemné významy. Performují svým nitrem a *duší*. Jsou odlišné, ale v něčem se také podobají – svou formou, barevností, velikostí, haptickými vlastnostmi nebo zvuky, které vydávají. Postupně se jejich tvary začnou propojovat – prvně jen v naší hlavě skrze vytváření paralel mezi jejich podobnostmi a posléze skrze dotek a přímé spojení. Kus vodiče se propojí s vrbovou větvíčkou, pomeranč uvízne ve slizu a nakonec jedna z performerek zapojí do kompozice na Ostrově vlastní tělo - prst na její

²⁵ Fotograf: Martin Špelda, Alfred ve dvoře, 2021

²⁶ PYL. Popis nelidských aktérů Reality Surfing a manuál, jakým způsobem vnímat prostor a být jeho součástí. Program k představení Reality Surfing. Dostupné z: https://jasuteren.cz/media/pages/archiv/pyl-reality-surfing/1947715727-1671997346/pyl_program_cz_online.pdf [12.04.2023]

noze se dotkne vrby a hlava se položí na žlutou houbu. Skrze vzájemné vztahování se, zcela odlišné bytostí - lidské a nelidské – vytvoří dohromady jeden celek, jednu krajinu.*

* „Tomuto jevu říkáme: „Pářící se scénografie = to je, když se dvě (nebo více) scénografické entity prolnou a vytvoří novou. Například když se už konečně dovařený sliz rozlije po prostoru a ulpí na pomeranči tak, že sliz a pomeranč vytvoří jedinečný objekt – slizoranč. Nebo když se pomeranče někde potloukají s kulatými Bluetooth reproduktory, které po zapnutí hlásí, že jsou připraveny se párovat.“²⁷



Slizoranč²⁸

Posléze se na Ostrově objevují další a další věci. Performerky je vynáší ve větším množství, dokud nezaplní plochu od kraje ke kraji. Jsou to věci různého charakteru – krabice různých druhů, lepicí pásky, kosmetické výrobky, plastová židle, prodlužka, reproduktor a další umělé agregáty. V porovnání s předchozí sadou objektů jsou komplexnější – skládají se z více různých materiálů a vyvolávají určité konotace - některé z nich mají značky a za běžných okolností jasně dané funkce. Žádný z předmětů ale není využitý podle určení. Performerky se k nim vztahují s opatrností a, do jisté míry, zvědavostí, spíše jako k nezávislým bytostem než prostředkům. Jejich chování trochu připomíná chování dětí zkoumajících brouky. Řád, který vytváří na Ostrově, se zjevně odlišuje od řádu věcí s nímž se setkáváme ve všedním životě. Funkční rovina bytí zde zaniká a vytváří se „zcela nový svět, nějaký [...] hybridní techno-živočišný systém“²⁹ se svou vlastní logikou a abecedou. Prodlužka nepřenáší elektřinu, ale pasuje skrze cívkou lepicí pásky. Škvíry její zásuvky jsou opěrným bodem pro abstraktní konstrukci z brček. Víčka krabice od zařízení Apple se zvedají nahoru a spouštějí se dolů, jako kdyby krabice uměly dýchat. Obě performerky je v tuto chvíli pozorují spolu*, což je poprvé kdy se soustředí obě na jednu akci (po celou dobu mezi nimi totiž neprobíhá žádná přímá komunikace).

²⁷ PYL. *Manifest Scénografie bez hranic*. CEDIT 7, Nehierarchická organizace. LIŠKA, Jakub (překladatel). Centrum Experimentálního Divadla, Brno, 2021 [12.04.2023]

²⁸ Archiv PYLu, 2021

²⁹ ETLÍKOVÁ, Bara. *Tvoří nový svět, který samostatně dospívá (s Michalem Kindernayem o Reality Surfing od PYLu)*. Online Podhoubí. 2021. Dostupné z: <https://www.podhoubi.com/post/tvoří-novou-skutečnost-ktérá-samostatně-dospívá-s-michalem-kindernayem-o-reality-surfing-od-pylu> [22.04.2023]

* Moc ráda se dívám na akci pozorování v divadle; to jak performerky*ři ohledávají předměty nebo prostor kolem sebe; jak nedělají nic jiného kromě toho, že věnují svou plnou pozornost malému detailu čímž na něj upozorní diváky. Občas, když uvádíme představení "Reality Surfing," musím si připomenout, že většina ostatních lidí, se kterými sdílím časoprostor, tyto věci vidí poprvé, i když já je mám vidět už po tisíci. Někdy se cítím unavená a tyto věci mě už nepřekvapují tak jako když jsme je teprve objevovaly v únoru 2021. Snažím se však znovu přivolat pocity, které jsem tehdy prožívala, vzpomínám na příběh, který spojuje jednotlivé dramaturgické sekvence, a na historii těchto předmětů. Snažím se znovuobjevit vztah, který mám ke každému z nich.

S postupem času věci doslova „ožijí“ a přetvoří se ve zvláštní robotické bytosti. Žínky se rozezní vysokým tónem a začnou se volně pohybovat po scéně jako nevědomý druh, mazlit se o JBL reproduktor a nohy performerek. Krabice přikryté lesklými černými skvrnami promluví a zazpívají popovou písničku o slizu (aka Mluvicí Kaluže³⁰). Spolu s proměnou vzhledu a chování předmětů se promění také způsob, jakým jsou na scéně přítomné performerky. Najednou nepozorujeme lidská těla, ale určité postavy tvořené prostřednictvím kombinace těla a neživých objektů. Tak v jednu chvíli pozorujeme lidské tělo s modrou plastovou krabicí na hlavě a igelitovou taškou v ruce. Bytost se pomalu pohybuje mezi „tančícími“ žínkami a dívá se na předměty pod nohama. Zvedne větvíčku a pokusí se ji zasadit s pomocí lepicí pásky a pomeranče vedle zeleného akustického panelu. Posbírá krabici povalující se po scéně a připevní ji na své hlavě na místech, kde u ryb bývají ploutve a ocas. Chvilí pozorujeme na scéně delfína, který pak navždy zanikne v zákulisí, poté co z růžové lahve Vanish pískem 'zaliže' větvíčku.

Druhá performerka se objeví na scéně v motorkářské helmě spolu s oranžovým sedacím pytlem. Sedací pytel díky své náplni šustí, což trochu připomíná zvuk moře. Najednou se postava v helmě zvedne, proběhne přes celou scénu, aby si vzala pomeranč nabarvený černou barvou (přesněji - uhelnou maskou na obličej), pomerančem rozbije bílou plastovou židli a začne mlátit hlavou o sedací pytel. Posléze pochyťá všechny žínky, vyndá z nich elektroniku a nechá jejich 'vnitřnosti' s motorky a tužkovými baterií plácet o podlahu. Spolu s druhou performerkou tyto motorky pak posbírají, posadí se každá na jednu půlku plastové židle a vyhodí je na zelený molitan spolu s dalšími předměty, čímž zničí krajinu, kterou samy postavily v první části představení. Udělají to postupně, jedna po druhé, jako by si hrály se zvukem motorku: nejprve jim přidají papírová brčka, pak kus papíru, krabici a nakonec sedací pytel, jenž ztlumí zvuk motorku do měkkého vrnění. Tuto hromadu pak překryjí bannerem s kočkou

³⁰ viz. třetí kapitolu, část "Bestiář PYLu"

a obejmou ji. Chvíli pozorujeme, jak dvě performerky objímají hromadu věcí s obrázkem (vrčící) kočky.

Na rozdíl od opatrnosti, se kterou performerky zacházely s věcmi v první části, ve druhé půlce představení jejich pohyby působí poněkud odcizeně a roboticky. Lidské tělo postupně zaniká v druhém plánu, zvláště v kontrastu s živostí předmětů na scéně. Názorně tento vztah ilustruje situace, kdy postava v helmě podle manuálu z krabičky od iPhone 'vytvoří' z objektů povalujících se na scéně zvláštní bytost, které říkáme Mluvící Kaluže. Tuto kaluži pak naučí zpívat tak, že spustí z telefonu popovou písničku, kterou bude zastavuje po každém jejím verši, aby kaluže stíhala opakovat text písně. Pak zapne další dvě bytosti, které nechá zpívat na scéně a sama se schová pod bílý banner, jenž celou dobu ležel na scéně nedotknutý. Druhá performerka v průběhu této scény zalepuje slizem zlomenou plastovou židli a zbytek slizu pak nechá působit v Haluškovači. Poté se podobně jako první performerka schová pod bílou látku v koutu scény. Chvíli tak můžeme pozorovat prostor, ve kterém performují pouze objekty - Mluvící Kaluže zpívají na back vocalu písničky a třesou se v rytmu hudby, zelený sliz se houpe v haluškovači a protéká jeho škvírami. Situaci pak uzavře parta zelených plastových brouků, kteří se začnou pohybovat mezi objekty na scéně, ovládaní z dálky performerkami, které se pomalu odplazí z prostoru scény jako nějací zvláštní duchové. Diváci na konci získají ovladače brouků a zůstanou v prostoru sami s Mluvícími Kalužemi, slizem a zelenými brouky.

Fotodokumentace projektu je k nalezení v Příloze 4.

1.6. Gramatika PYLu

Dramaturgie „Reality Surfing“ se zakládá na systému pravidel, jenž určuje vývoj vztahů mezi různými objekty, které jsou součástí scénického díla. V tomto kontextu objekty myslím jak nelidské aktéry - materiál, předměty, technologie - tak i lidi nebo prostor, ve kterém se odehrává děj. Odhalujeme tyto vztahy postupně tak, abychom nejprve seznámily diváka s jazykem, kterým komunikujeme. Jedním z prvních cílů na začátku představení proto je přepnutí pozornosti z postavy člověka na hmotu. Začínáme interakcemi s materiály, které jsou jednoduché a pochopitelné z hlediska složení. Igelitový sáček, sliz, větvička, kabely, pomeranče - povaha těchto věcí je dost zřetelná na první pohled a zároveň mezi sebou nemají příliš mnoho společných konotací, což je umožňuje abstrahovat od konkrétních kontextů z reálného života. Tyto objekty vynášíme jeden za druhým, ohmatáváme, ukazujeme divákům co umí, předvádíme jejich schopnosti. Jako performerky se chováme přirozeně a vystupujeme spíše jako svého druhu zprostředkovatelé jednání materiálu a jeho smyslových charakteristik - vizuálních, sonických, taktilních. Respektujeme osobní časovost a soukromí každého objektu

- akce se v této části inscenace nekryjí a diváci vždy pozorují interakci pouze jedné performerky s jedním materiálem.

Mezi akcemi spojenými s předvedením jednotlivých materiálů je vždy krátká pauza, která umožňuje pozorování kompozice vznikající v prostoru. Proto každý z materiálů vyskytujících se na scéně působí jak samostatně, tak i jako součást celku. Skrze jejich násobení v určitém pořadí, nastavujeme podmínky, za kterých objekty navazují vztahy mezi sebou. Abych byla přesná, jde o takové podmínky, za kterých si diváci budou schopni tyto vztahy představit a prožít, každý svým vlastním způsobem.

V určitou chvíli dochází k přímému kontaktu mezi dvěma materiály, což otevře další cyklus vztahů. Materiál v kombinaci s jiným materiálem vytváří jednu entitu, jinými slovy věc. Tak se na scéně začnou objevovat komplexní předměty, jež jsou ve své podstatě kombinacemi různých materiálů. V této části mimo jiné pracujeme s performativní stránkou samotného procesu pro/roz-pojování. Věci kombinujeme mezi sebou nebo je naopak rozebíráme na části a pak nacházíme pro každou z nich nový význam v rámci mikrokosmu, který vytváříme. Přesouváme objekty z jednoho kontextuálního rámce do jiného, čímž odhalujeme jejich skryté nebo nenápadné vlastnosti.

Skrze technické manipulace s věcmi, se dostáváme k technologiím, neboli takové kategorii objektů, která kromě vlastního bytí zprostředkovává nebo určuje jednání jiných objektů. Například páska spojuje několik elementů v prostoru dohromady nebo svou vahou může zajistit jinou věc. Papírová brčka ve velkém množství díky své formě umožňují přemístění jiného objektu kutálecím způsobem. Materiál a věci, jež se předtím objevovaly v prostoru aniž by měly sloužit praktickému účelu, se najednou začnou sestavovat do určitých funkčních kombinací. Pracujeme zde s principem přehodnocení funkcí objektů a upozorňujeme na afordanci jednotlivých věcí, aniž bychom skrze jejich aplikaci cílily ke konkrétnímu výsledku. Technická aplikace je zde spojená s uměleckou performancí, nikoliv s efektivitou, na základě které je hodnocena za podmínek v běžném životě.

V sérii střídajících se abstraktních obrazů se začnou vyskytovat náznaky narativní linie v podobě určitých asociativních situací. Asociativní situací myslím takovou situaci, která má vnitřní logiku a vychází z konkrétních podnětů tvůrců a zároveň obsahuje dostatek prostoru pro interpretaci a asociace jiných lidí. V těchto situacích se zaměřujeme na práci se vztahem mezi předměty a tělem - zkoumáme jak zapojení určitých objektů v kostýmu ovlivňuje vnímání postavy člověka na scéně a jak tyto objekty působí na aspekt tělesnosti; jak se dá proměnit chování těla vůči předmětům v rámci dramaturgie, například z pozice ekvivalentní ostatním

objektům (jako v první půlce inscenace) v pozici nadřízeného (viz situace, kdy postava v helmě chytá žínky a ničí krajinu) nebo naopak podřízeného (viz závěrečné scény performance). Pro „Reality Surfing“ je aktuální otázka moci - zajímá nás téma vzájemného servisu a výměny služeb mezi lidmi a věcmi, které běžně zažíváme v každodenním životě. V rámci tohoto tématu se zaměřujeme na praktický průzkum takových otázek - jak mohou materiál a věci fungovat jako náhradníci lidí, jak věci obsluhují člověka a člověk obsluhuje věci. Tyto role (kdo/co obsluhuje a získává servis) střídáme v průběhu představení.

Dramaturgie inscenace se dá v podstatě rozdělit na dvě části. V první části se zaměřujeme na práci s agencí materiálů, předmětů, věcí nebo jejich kombinací. S jejich pomocí stavíme nový svět, ustalujeme určitá pravidla, podle kterých funguje a naplňujeme ho různými druhy - lidskými a nelidskými. Ve druhé části inscenace tento svět slouží jako fyzické prostředí pro pátrání po hranicích lidského vnímání nelidské agence. Podrobněji se těmto tématům budu věnovat v následujících kapitolách práce.



představení Reality Surfing³¹

³¹ Foto: Martin Špelda, Alfred ve dvoře, 2021. Archiv PYLu

2. Emancipace nástroje

“To hack is to differ”³².

2.1. Pozadí technických objektů

Když jsem byla malá, neměla jsem tendenci rozbíjet nebo rozebírat věci. A to ani za účelem porozumění jak fungují, ani pro pouhý akt rebelství jak to mívají některé děti. Naopak – každé poškození, jemuž jsem byla svědkyní, nebo které jsem náhodou způsobila, jsem brala osobně a vyvolávalo ve mně moře emocí. Nezáleželo na tom, jestli se to dělo v knize, animovaném filmu nebo reálném životě.

V jedné povídce, kterou mi četla moje matka, byl příběh o dvou sousedících klucích, kteří si ze společných úspor koupili telefon - hračku. Jedno sluchátko tohoto telefonu umístili do pokoje jednoho z chlapců a druhé do druhého. Takže si kamarádi mohli volat a mluvit kdy chtěli, aniž by se museli setkávat. Miška (jméno jedné z postav) – experimentoval s přehráváním vinylových operních desek do mikrofonu, se štěkotem vlastního psa a dokonce jednou chytil mouchu, aby zabzučela do ucha jeho kamaráda. Po chvíli telefon rozebral, aby získat představu, jak funguje. Nedlouho poté telefon přestal fungovat. Miška z něj vyndal baterii a udělal z jiných částí telefonu zvonek na dveře. Pak ale rozebral i samotnou baterii aby pochopil, odkud se bere elektřina. Zjistil, že se rodí z černé tyčinky obalené mokrou látkou a pak šel spokojený spát.

Nepochybně jednou z běžných metod, jak pochopit princip fungování určitého přístroje je rozebrat ho na jednotlivé díly. Minimálně díky tomu můžeme získat základní představu o tom, co všechno za komponenty obsahuje takový (zdánlivě) fixní předmět, jako je například telefon. Demontáž odhaluje podstatu ‘záhadných’ věcí, na jejichž provoz se spoléháme v našich každodenních životech, čímž otevírá možnost jiného náhledu na jejich materialitu. Do jisté míry rozbije propast mezi nástrojem a uživatelem a, zjednodušeně, sblíží člověka s materiálem (samozřejmě pokud na tento proces přistoupíme vědomě a ze zvědavosti).

Nepamatuji si, že bych v dětství šla dál, než abych rozebrala propisku nebo panenku, jejíž části těla by se daly snadno poskládat zpět. Vnímala jsem řád věcí jako daný a neměla jsem odvahu si s ním hrát nebo hlouběji pronikat do jeho logiky. I když ta garáž mého dědečka, její vůně a nářadí, určené pro zatím neznámé účely, vždy přitahovaly mou pozornost. Měla jsem ale velkou světovou encyklopedii o přírodě, geologii, materiální kultuře a různých fyzikálních

³² MCKENZIE, Wark. *The Hacker Manifesto*. Harvard University Press. 2004. 003. ISBN: 100674015436. Dostupné z: https://monoskop.org/images/8/85/Wark_McKenzie_A_Hacker_Manifesto.pdf [22.04.2023]

jevech. Popisky a fakta v ní byly doprovázené ilustracemi a také krátkými návody na to, jak nějaký z těchto oborů prozkoumat doma s pomocí obyčejných předmětů. Z papíru, plastového hrnku a suchého barviva v kombinaci se sodou a octem se dalo napodobit erupci sopky; nebo vyrobit katamarán z plastové lahve, izolepy a několika kusů dřívka. Bavilo mě zkoušet různé způsoby využití věcí a odhalovat tak ty jejich podoby, jež se liší od té „obyčejné“. Baví mě to dodnes.

Ráda trávím čas s materiálem, pozoruji ho, zkoumám jaké má vlastnosti, co umí, čemu ho můžu naučit a čemu se můžu naučit od něj. Skrze kontakt s jeho smyslovými kvalitami - váhou, barvou, strukturou, formou - zjišťuji, co mi umožňuje nebo nabízí. Jinými slovy poznávám *afordance* tohoto materiálu. Pojem *afordance* (angl. „affordance“) zavedl psycholog James Jerome Gibson jako definici „potenciálu pro určitou sadu akcí“³³ konkrétního objektu, v kontextu vztahu mezi živočichy a jejich prostředím. „*Afordance* je to co prostředí navrhuje, poskytuje, zajišťuje živočichovi, ať už v dobrém nebo ve zlém...“³⁴ Tento koncept se vztahuje k povrchům, substancím, objektům, a živočichům samotným (včetně lidského druhu) poněvadž všechny jsou součástí toho, co považujeme za prostředí.

Takto může plastová láhev díky své formě sloužit jako nádoba pro tekutinu, písek nebo jiné drobné objekty. Je lehká a proto se nepotopí ve vodě (což umožňuje z ní udělat katamarán, jak to navrhovala encyklopedie z mého dětství). Plast samotný díky své struktuře umožňuje výrobu věcí různých tvarů a forem. Hodně z těchto výrobků ale způsobuje znečištění přírody, což se negativně odráží nejen na našich životech ale také životech jiných živočichů. Narážíme tak na negativní *afordance* materiálu, jejichž uvědomění je stejně důležité jako těch pozitivních. Skrze vnímání obou typů *afordancí* se střetáváme s jednostranností vlastního přístupu k okolí a objektům, jež jsou jeho součástí. Dualita, na které zakládáme své hodnocení interakce s jinými aktéry (pozitivní/negativní), je pouze naším pohledem na stav věcí, naším monologem. Někomu udělá radost lov, nové auto čivlastní jméno vyškrabané na povrchu kaktusu v národním parku Portugalska. Někdo jiný se aut bojí a preferuje se před lidmi schovávat do keře. Dům, jenž se náhle rozpadne, již neumožní člověku život, pokud se o něj včas nepostará. Na druhu stranu - uvítá mravence, šneky, toulavé kočky nebo jiné tvory, jimž byl vstup na tento pozemek zakázán. Různé věci mají různé časovosti, umožňují různé sady akcí pro různé živočichy.* Krása koloběhu látek v přírodě mimo jiné spočívá v tom, že v jejich

³³ HODDER, Ian. *Entangled: An Archaeology of the Relationships between Humans and Things*. Wiley-Blackwell. 2012. s. 61. ISBN: 978-0-470-67212-9. Původní text - [...] potentialities for a particular set of actions. [21.06.2023]

³⁴ GIBSON, J. J. Gibson. *The Theory of Affordances. The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin Harcourt. Boston. 1979. s. 127. ISBN: 0-89859-959-8. Původní text - [...] the affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill. Dostupné z: https://monoskop.org/images/c/c6/Gibson_James_J_1977_1979_The_Theory_of_Affordances.pdf [21.06.2023]

lesích slyšíme pouze echo našeho monologu, jehož úbohé úryvky jsou doprovázené pestrou škálou jiných krásných zvuků: rozhovorem zvířat, zpěvem ptáků, šustěním rostlin a mlčením kamenů.

* Encyklopedie mého dětství mi umožnila získání informací ve formě textů a obrázků, pro psa mé sestry není teď ničím jiným, než pouhým objektem s neznámou vůní, umožňujícím olíznutí. Křeslo, na kterém jsem psala některé z těchto řádků, je nyní místem domovu pro psy.

Myšlenku ohledně afordancí můžeme snadno aplikovat z fyzické roviny na mentální – například na slova, gesta nebo emoce. Slova nám umožňují důležitou část komunikace, ale mohou působit na různé lidi odlišným způsobem. Jedna věta na jednoho člověka nemusí mít žádný účinek, kdežto druhému způsobí duševní bolest, například když ti lidé mají odlišné zkušenosti nebo názory. Zatímco jedno gesto může znamenat různé věci v různých kulturách, úsměv, pláč a jiné emoce jsou zakotvené v našich tělech na biologické úrovni a pomáhají tak v adaptaci ke konkrétním situacím. Komunikaci nejen prostřednictvím jazyka, ale také skrze pocity.

2.2. Manuální práce jako dialog s materiálem. Blackboxing v designu technologií

Proces spojený s produkcí artefaktů - ať už se jedná o umění, technologie, řemeslo, vědu - zahrnuje dialog mezi tvůrcem a materiálem; „spletitý tanec mezi lidskou a nelidskou agencí“³⁵. Během manuální práce dochází k dynamické interakci, ve které člověk jedná spolu s materiálem, reaguje na jeho charakteristiky a omezení a také na zvraty vyskytující se v procesu výroby. „Pozornost k času výroby a interakci s hmotou odhaluje to, že tvoření jakéhokoli artefaktu je mnohem blíž vyjednávání, než jednoduchému vnucení formy pasivní substanci. A stejně jako v případě všech vyjednávání nelze říci, že konečný výsledek nebo produkt vyjednávání je výsledkem předem existujícího a dobře definovaného plánu.“³⁶

Kreativita lidí jde ruku v ruce s kreativitou materiálu, a to jak v případě přírodních látek, tak i u látek vyrobených člověkem. Samotný fakt existence takových syntetických látek, v jejichž složení se slučují dva nebo více odlišných elementů, je příznakem kreativity materiálu. Proces vzniku jakéhokoliv artefaktu se vždy zakládá na spolupráci lidských a nelidských zdrojů –

³⁵ BENNETT, Jane. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Duke University Press. Durham. 2010. s. 39. ISBN: 100822346338. Původní text: Humanity and nonhumanity have always performed an intricate dance with each other. [12.08.2023]

³⁶ BRYANT, R. Levi. *Onto-Cartography. An Ontology of Machines and Media*. Edinburgh University Press. 2014. s. 22. ISBN-13978-0748679966. Původní text: What attentiveness to the time of production and engagement with matter reveals is that the production of any artifact is much closer to a negotiation than the simple imposition of a form upon a passive matter. And as is the case with all negotiations, the final outcome or product of the negotiation cannot be said to be the result of a pre-existent and well-defined plan. [23.06.2023]

záměrů a kapacity řemeslníka, nástrojů, objektů, použité hmoty a také podmínkách za kterých daný artefakt vzniká. Zároveň s tím, jak my formujeme materiál, materiál nazpět formuje nás; naše tělo a mysl. Levi Bryant popisuje tento proces na příkladě imperativů vznikajících v souvislosti s využitím určitých objektů anebo technologií. Například, některé nástroje vyžadují určité způsoby zacházení, a proto „nejen mají vliv na formu, kterou morfologie svalů a kostí nabývá v průběhu opakovaného a nepřetržitého používání, ale také vytváří různá neurologická schémata nebo tendence [...], které uzavírají jiné způsoby [...]“³⁷ jednání s nástrojem. Na druhou stranu se vyskytují imperativy, jež ovlivňují náš sociální život, psychologii, chování a vztahy s jinými lidmi. Elektrína, hodinky, jež nám napovídají o čase, nebo čas jako takový. Zkrátka všechno, co tím nebo jiným způsobem působí na soubory norem, na základě kterých fungujeme.³⁸

Avšak vedoucím principem velkovýroby artefaktů a technických objektů je tzv. *blackboxing*, jenž činí tento proces zcela neprůhledným³⁹. Odráží se to na „mikropolitické vrstvě designu“⁴⁰ zařízení - technologičtí vývojáři dbají na nehluknost strojů, se kterými koexistujeme, nenápadnost švů a spojů mezi nimi a také odolnost vůči nabourání jejich systémů. Jakmile je produkt připraven k použití, uživatelé ho chápou jako uzavřený objekt, který slouží ke konkrétní funkci: elektronická hračka vydává zvuk při stisknutí tlačítka, telefon provádí telefonní hovor, atd. Většina zařízení je navržena jako ‚černé krabičky‘ (angl. black box), „konstruované tak, aby nebyly opravitelné a ani neměly uvnitř žádné díly, které by mohli obsluhovat uživatelé“⁴¹. Všechny důležité procesy se odehrávají uvnitř takových krabiček a interakce mezi nimi a uživatelem je omezena na interakci na vstupu a výstupu zařízení, tzn. pouze na začátku a konci tohoto procesu. Jakýkoliv zásah do jejich nitra, ba dokonce pouhé otevření plastového pouzdra chránícího součástky se stává nežádoucím v rámci křivky vývoje současných

³⁷ Tamtéž. s. 20. Původní text: Not only does it likely have an effect on the form that muscle and bone morphology take over the course of repeated and continuous use, but it also generates various neurological schema or tendencies [to grasp] that, in their turn, close off other ways [of grasping]. [23.06.2023]

³⁸ Tamtéž. s. 21-22. [23.06.2023]

³⁹ LATOUR, Bruno. *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Harvard University Press. 1999. ISBN-10: 067465336X. Dostupné z:

https://monoskop.org/images/c/c1/Latour_Bruno_Pandoras_Hope_Essays_on_the_Reality_of_Science_Studies.pdf [04.07.2023]

⁴⁰ PARIKKA, HERTZ, Jussi, Gernet. *Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method*. Appendix ke knize „A Geology of Media“. University Of Minnesota Press. 2015. s. 143. ISBN-100816695520. Původní text: [In reference to contemporary consumer products, planned obsolescence takes many forms. It is not only an ideology, or a discourse; more accurately, it takes place on a] micropolitical level of design: [difficult-to- replace batteries in personal MP3 audio players, proprietary cables and chargers that are only manufactured for a short period of time, discontinued customer support, or plastic enclosures that are glued shut and break if opened]. [24.06.2023]

⁴¹ Tamtéž. Původní text: [the technological objects are designed as a black box] that is engineered not to be fixed and has no user-serviceable parts inside. [23.06.2023]

technologií, poněvadž hrozí porušením hranic oblasti expertů. Udržování vnitřních procesů v tajemství pomáhá výrobcům chránit svou sféru dovedností v bezpečí proti konkurenci na trhu.

V novele britsko-kanadského blogera a spisovatele science fiction Cory Doktorowa „Unauthorized Bread“⁴² (česky neautorizovaný chleb) nahlížíme do blízké budoucnosti očima chudší části obyvatel Dorchester Towers pobývajících mezi 35. a 42. patry. Na rozdíl od bytů představitelů vyšší třídy, jsou byty v této části budovy vybavené spotřebiči umožňujícími využití pouze autorizované zboží, začínající drahým toustovým chlebem a jinými nutričně horšími potravinami, konče nádobím, jež je ochotná přijmout myčka. Navíc obyvatelé mohou používat výtah pouze v moment, kdy zrovna není využitý někým ze zámožné části budovy. Kvůli tomu ti, kteří se potřebují dostat vysoko na něj musí čekat celé hodiny. Život mezi patry se promění poté co se jedna z obyvatel naučí hackovat jednotlivé spotřebiče a předá své dovednosti dětem sousedů, které společnými silami dokážou přenastavit zařízení ve všech bytech, čímž nesmírně zvednou kvalitu života všech sousedů, nehledě na strach z ilegálnosti svých činů.

Představa o tom, že příběh Salimy se odehrává v reálném životě, může být poněkud zneklidňující. Není však úplnou fikci - sám Doctorow svou literaturu považuje spíše za reflexivní než fantastickou a zpracovává v ní aktuální témata⁴³. Například, „poor door“ je reálným fenoménem ve Spojených Státech, Velké Británii a Kanadě, spojovaný s architektonickými projekty developerských firem, které nabízí cenově dostupné bytové jednotky pro lidi z chudé sociální třídy v jedné budově s byty pro lidi z vyšší třídy. Zatímco výraz odkazuje na samostatné vchody a lobby pro obyvatele s nižšími platy (většinou umístěné v zadní části budov), v praxi může jít i o postrádání elementárních služeb, spojených například s odvozem odpadu a poštou nebo parkováním.⁴⁴ Potíže obyvatel Dorchester Towers s nekompatibilitou spotřebičů a neautorizovaného zboží jsou částečně známé každému z nás, kdo se aspoň jednou setkal s problémem spárování dvou zařízení různých generací produktů od Apple. Současné technologie, které vypadají atraktivně, prakticky a pohodlně jsou často velmi limitující z hlediska způsobu, jakým mohou být využívány.

⁴² DOCTOROW, Cory. *Radicalized: Four Tales of Our Present Moment*. Tor Books. 2019. ISBN: 101250228581

⁴³ Cory Doctorow's 'Radicalized' reveals our dystopian technological future in four tales. Online. Los Angeles Times. 2019. Dostupné z: <https://www.latimes.com/books/la-ca-jc-fob-cory-doctorow-interview-radicalized-20190411-story.html> [01.08.2023]

⁴⁴ Poor door. Wikipedia, dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Poor_door [10.08.2023]

2.3. Odcizení technologií

Jeden manuál, který jsem nedávno studovala, popisoval připojení bezdrátového reproduktoru SONOS 5 k mobilnímu telefonu a obsahoval následující text: *Stáhněte si aplikaci 'X' a spárujte vaše zařízení s reproduktorem. Užijte si poslech hudby.* Dále obsahoval několik obrázků s možnostmi umístění reproduktoru v domácím prostředí: na stolečku v obývacím pokoji, v kuchyni. Věřím, že kdyby se mi podařilo spárování úspěšně dokončit, poslech hudby bych si určitě užila. Nicméně po půl hodině strávené pokusy o zapojení, jsem to vzdala. Překvapila mě však jednoduchost, s jakou byl tento proces představen - z textu návodu a obrázků v něm lze získat dojem, že zapojení je skoro jako vyvolání džina lusknutím prstů v pohádce. Všechny faktory, které jsou ve skutečnosti součástí tohoto nemateriálního procesu, byly však ve zmíněných informacích opomíjeny.

Těžce se dá spočítat, kolik technických objektů denně používáme. Pro použití jednoho z nich často potřebujeme dalších několik, a to aniž by musely mít fyzickou podobu: aplikace, pluginy, softwary a jiné virtuální „černé krabičky“. V masové kultuře je proces digitalizace občas naivně spojovaný s environmentální udržitelností, díky redukci fyzických materiálů, nezbytných například pro telekomunikační služby. Nicméně každý kilobyte informace, každý gigahertz signálu je také objektem vyžadujícím podíl celé sítě aktérů na jeho existenci - elektřiny, vody, vysílačů, obrovských datových center postavených za účelem ukládání, zpracování, správu a distribuci digitálních dat. 'Přezdívkou' mraků jakou se pojmenovávají - Cloud Data Centres - zní až ironicky, vzhledem k tomu, kolik zabírají fyzického prostoru, spotřebovávají energetických zdrojů a vody. Podle statistiky, „velké datové centrum může spotřebovat mezi 1 milionem a 5 miliony galonů vody denně – tolik jako město o velikosti 10 000 až 50 000 lidí.“⁴⁵

⁴⁵A new front in the water wars: Your internet use. Online. The Washington Post. Dostupné z: <https://www.washingtonpost.com/climate-environment/2023/04/25/data-centers-drought-water-use/>



Nahoře: datové centrum NSA v Bluffdale, dole: UtahLakeside Technology Center, Chicago, Spojené Státy.⁴⁶

„Věci se často zdají být úhledné a zřetelné, když se na ně podíváme zepředu, ale v zákulisí jsou potrubí, kabely, odpadkové koše, uhelné zásobníky, ropné nádrže poschováváné vzadu, v podzemí nebo pod střechou.“ Kontakt s technickými objekty se eliminuje z hlediska fyzických interakcí (jak to zažíváme například ve veřejném prostoru⁴⁷) a také z vizuálního a akustického hlediska. Technická stránka objektů se vylučuje z našeho zorného pole a některé věci se stávají tak všudypřítomné, že je přestáváme všimnout, stávají se pozadím, rámem nebo médiem⁴⁸. Ocitáme se tak sami ve svého druhu černé krabici, bez přístupu k informaci o podstatě celé řady záhadných věcí, na jejichž fungování stojí současný život. Ale co se stane když se všechny předměty, vyrobeny tak, aby držely, najednou rozbijou?

⁴⁶ Tamtéž

⁴⁷ během pandemie COVID-19 popularita bezdotykových technologií přerostla v nutnost kvůli riziku nakažení při fyzickém kontaktu se zařízeními. Tak vyrostla poptávka po technologiích Zero UI (User Interface) viz: „From luxury to necessity: Progress of touchless interaction technology“ ScienceDirect. 2021. Dostupné z: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160791X21002712?via%3DIihub> [21.06.2023]

⁴⁸ HODDER, Ian. *Entangled: An Archaeology of the Relationships between Humans and Things*. Wiley-Blackwell. 2012. s. 18. ISBN: 978-0-470-67212-9. [21.06.2023]

Technologický progres (tak jak ho vnímá moderní společnost) nesměřuje k vylepšení věcí, ani k obohacení našeho vztahu k nim. Jeho primárním cílem je dosažení zisku, a proto se účinnost technologií hodnotí pouze z utilitárního a ekonomického hlediska. Při návratu k původu definice technologického výkonu (angl. „technology performance“) se ocitáme v druhé polovině 20. století během studené války, jakožto svědkové závodu mezi Spojenými státy a jejich spojenci na jedné straně a Sovětským svazem a jeho spojenci na straně druhé. Vědecký a technologický pokrok tohoto období byl významně ovlivněn geopolitickým střetem zájmů dvou supervelmocí. Kosmická soutěž, výzkum v oblasti technologií, informatiky, biologie a chemie byly z velké části orientovány na rozvoj vojenského průmyslu a posilování politické moci.

Jedním z prvních teoretiků z oboru filozofie technologií, který naznačuje nebezpečí vývoje dané křivky technologického progresu, je Gilbert Simondon. Zpochybňuje ustálenou hierarchii mezi interními operacemi technických objektů a jejich výsledky. Jinými slovy mezi výstupy, v podobě hotových produktů připravených k opotřebení a faktorů, které to opotřebení umožňují. Separace procesů spojených s výrobou a užitím takových objektů, podle Simondona, vede k separaci kulturního a technologického života lidí a, následně k stavu odcizení technologií. “[...] příčina odcizení [...] spočívá ve špatném porozumění stroji. Odcizení není způsobené strojem samotným, ale selháním ve smyslu lidského pochopení povahy a podstaty stroje, absencí stroje ve světě významů a jeho opomenutím ze systému hodnot a konceptů, které jsou nedílnou součástí kultury.”⁴⁹ Výsledkem je nevyváženost kultury „jež uznává pouze určité předměty, jako je estetický předmět, kterým přisuzuje [...] náležité místo ve světě významů, zatímco jiné předměty, a zejména technické předměty, odsouvá zpět do nestrukturovaného světa věcí, které nemají žádný význam ale mají užitnou, utilitární funkci.“⁵⁰

2.4. Štourání jako strategie pro znovunalezení kontaktu s technickými objekty

Proces digitalizace obchodování a velkovýroby se odráží na zániku opraven, zastaváren a kamenných prodejen disponujících fyzickým zbožím. Na druhou stranu, čelíme přebytku komodit, které jsou dostupné k nákupu v internetových obchodech, na jejichž webových

⁴⁹ SIMONDON, Gilbert. *On the Mode of Existence of Technical Objects*. HART, John (překladatel a autor úvodu). University of Western Ontario. 1980. s. 1-2. Původní text: The most powerful cause of alienation in the world of today is based on misunderstanding of the machine. The alienation in question is not caused by the machine but by a failure to come to an understanding of the nature and essence of the machine, by the absence of the machine from the world of meanings, and by its omission from the table of values and concepts that are an integral part of culture. Dostupné z: https://monoskop.org/images/2/20/Simondon_Gilbert_On_the_Mode_of_Existence_of_Technical_Objects_Part_1_alt.pdf [04.08.2023]

⁵⁰ Tamtéž. s. 2. Původní text: Culture is unbalanced because it recognizes certain objects, such as the aesthetic object, and accords them their due place in the world of meanings, while it pushes back other objects, and particularly technical objects, to the unstructured world of things that have no meanings but do have a use, a utilitarian function. [07.07.2023]

stránkách strávíme hodiny, než najdeme ten správný produkt. Často vyžaduje proces objednání materiálu pro manuální práci od zákazníků znalost přesných specifikací. V kreativním sektoru takový přístup může omezit možnosti experimentování s materiálem vybraném na základě pouhé zvědavosti nebo pocitu. Věřím ale, že i v současnosti je intuitivní přístup běžný pro uměleckou praxi mnoho umělkyně a umělců.

Dříve bylo pro mně nepředstavitelné, že intuitivní přístup můžu aplikovat při práci s technologiemi. Odcizení, o které píšu, znám z vlastní zkušenosti - do určité chvíle jsem považovala technologie za třídu věcí pro něž mají cit a pochopení pouze jedinci nadaní nadpřirozenými schopnostmi. Nepřipadala jsem si jako jedna z nich. Pak jsem během mého bakalářského studia začala navštěvovat prodejnu Ges-electronics, co byla v Truhlářské, kousek od školy. Nejprve mou pozornost zaujala tlačítka a jiné součástky vystavené ve výloze. Pak jsem začala kupovat motorky, reproduktory a ledky, ve kterých jsem se pak šťourala* v ateliéru ve škole. Z nich jsem vyráběla své první mechanické objekty a skrze práci s nimi jsem získala základní znalosti v oboru elektroniky, zákony, které mi v hodinách fyziky zněly příliš abstraktně na to, abych se o ně mohla zajímat. Prodejna Ges mezitím zavřela, což považuji za smutnou, ale symbolickou událost. Žádné podobné obchody s elektronikou, disponující jednotlivými součástkami, v centru Prahy již totiž nejsou. Nevím zda bych se nyní zabývala tím, co mě tak baví, kdybych se před několika lety nedostala do Ges. Možnost podívat se na materiál ve výloze a dotknout se jeho povrchu, stále považuji za neskutečně důležitou zkušenost a mrzí mě, že se postupně eliminuje.

Tato zkušenost mi umožnila se setkat s tím, co jsem po dlouhou dobu považovala za nepřístupné – technickou realitou objektů; náhlednout do (ú)krytu záhadných plastových krabiček a uvědomit si, že technologie nejsou ani abstrakcí, ani žádnou záhadnou třídou objektů. Jsou na každém kroku kolem nás, pod námi a na nás. Bez nich je život současné společnosti nepředstavitelný, a proto mi udržování distance ve vztahu k nim přijde nesmyslné. Nyni se proto zajímám o práci s technologiemi nejen jako s pouhými prostředky, ale jako materiálem a účelem samotným. Tolik se nesnažím tvořit nové věci, baví mě ale proměňovat ty staré, rozebírat je na části a hledat pro každou z nich nový význam v jiném kontextu. Skrze práci s afordancemi jednotlivých objektů hledám jiné možnosti pro jejich aplikaci, jež jsou obvykle zastíněny jejich běžnými funkcemi.

Strategie, které bych zde chtěla zdůraznit, se vztahují k DIY kultuře a filozofii hackerství ve širokém smyslu tohoto slova. Abych přiblížila tyto termíny divadelnímu myšlení, ráda bych definovala několik úhlů pohledu, kterými na ně můžeme nahlížet a popsala konkrétní příklady z umělecké praxe, jež k nim odkazují.

* Šťouráním myslím takový druh manuální práce, kdy zkoumáme materiál ne protože usilujeme o konkrétní výsledek, ale kvůli zvědavosti. Proces připomíná Rube Goldbergův stroj a zakládá se na řetězových akcích, ve kterých základní otázka zní: „Co se stane když udělám tohle?“. Přičemž „tohle“ se průběžně proměňuje. Výsledek je většinou nepředvídatelný: častokrát překvapující, může být i žádný.

I když aktivitu šťourání znám mnoho let (asi od dětství), s termínem mě seznámil belgický zvukový umělec Johan Vandermaelen, který podobný přístup dlouhodobě využívá ve vlastní tvorbě. Potkali jsme se v Overtoon kde jsem měla stáž a Johan byl na rezidenci. Ve studiu měl rozpracovanou instalaci a několik krabic s materiály: plechy, kovové trubky, skleněné kuličky a elektroniku. Zeptala jsem se ho co dělá, na což Johan odpověděl, že se šťourá (angl. to tinker) a hledá jak materiály, které zvolil, mohou koexistovat. Tak si to alespoň pamatuji teď. Od té doby mám pro vlastní aktivitu přesnou definici a vím, že je nás hodně po celém světě.

2.5. Tradice hackingu, preparování, circuit bending

V masové kultuře je běžně spojovat hacking s nelegální činností v oboru počítačové vědy. Ašak původ této tendence pochází spíše z kreativního řešení problémů spojeného se zdokonalením fungování technických zařízení. Příkladem takových řešení může být například malý opravný [častokrát dočasný] zásah nebo změna v kódu, která je později zamýšlena být nahrazena elegantnějším řešením v provedení odborníků s dobrými znalostmi operačních systémů⁵¹. Můžeme ale také vzpomenout o zásazích do telefonních sítí prvních hackerů (viz. tzv. „phreaking“) – slepých dětí*, teenagerů, hipíků.

*Joybubbles (původním jménem Josef Carl Engressia Jr.), se narodil v Richmondu ve státě Virginie a byl jedním z prvních telefonních hackerů. Narodil se slepý, ale již ve čtyřech letech začal projevoval zájem o telefony. Měl absolutní sluch a dokázal zapískat 2600 Hz do telefonu, což byl tón používaný zařízeními známými jako „blue box“⁵² určených pro napodobování tónů používaných k přepojování dálkových hovorů.

Samotná metoda spojená s modifikací hardwaru, za účelem rozšíření jeho funkčního potenciálu, se rychle rozšířila z aplikované vědy a ovlivnila DIY kulturu. Takto v 70. letech v umění vzniklo hnutí *circuit bending*, jež spojilo experimentátory modifikující obvody v (nízkovoltových) elektronických zařízeních. Praxe circuit bending (z angl. ohýbání obvodu) je založená na principu náhody kdy experimentátor/ka, po otevření krytu technického zařízení, zkoumá jeho potenciál skrze spojení kontaktů elektroobvodu a hledá „zajímavě znějící, nedestruktivní zkratky“.⁵³ Tvůrci a tvůrkyně preparovali dětské hračky, kytarové efekty,

⁵¹ Hacker. Wikipedia. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hacker> [20.07.2023]

⁵² Joybubbles. Wikipedia. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Joybubbles> [20.07.2023]

⁵³ SUSA, Jan. CIRCUIT BENDING. Hledání nedestruktivních zkratů. Časopis A2 #10/2014. Dostupné i online, z: <https://www.advojka.cz/archiv/2014/10/circuit-bending> [20.07.2023]

syntezátory a domácí spotřebiče, za účelem výroby neobvyklých hudebních a vizuálních nástrojů a zvukových generátorů. Podobně jako s circuit bending, se preparováním myslí rozšířená technika použití nástroje. Její původ vychází z tradice současné hudby (viz. např. etudy pro preparovaný klavír Johna Cage⁵⁴), kdy hudebníci hráli na hudební nástroje objekty určenými pro tvoření hudby. Zkoumali tak nejen nekonvenční způsoby hraní hudby, ale také poprvé položili otázku co může být považováno za hudební nástroj jako takový. Tradice preparování získala svou popularitu mezi intermediální umělci (viz například „Piano Piece“ George Maciunase⁵⁵ a další nehudební partitury skupiny Fluxus⁵⁶) a později se rozšířila napříč různými obory. Dnes můžeme tuto metodu aplikovat na jakýkoliv nástroj - od kytary až po toustovač, gramofon nebo počítač.

Například umělkyně a programátorka Valentina Vuksic ve své hudební a zvukové praxi zkoumá možnosti nabízené různými elementy hard- a soft-warů. Pracuje s počítačem jako s médiem a snaží se 'zhmotnit' analytické procesy, jež se v něm odehrávají a vytvořit tak smyslový prožitek v reálném časoprostoru. Když jsem zažila její živou performance, skládal se set up umělkyně z reproduktorů, dvou minipočítačů a několika telefonních snímačů,⁵⁷ kterými Vuksic snímala elektromagnetické pole obou počítačů. Přitom jedinou manipulací umělkyně byla změna zátěže pamětí, kterou procesor počítačů využívá v danou chvíli. Tak jednoduché gesto bohatě stačilo na to, abych se ušima ponořila pod tenkou plochu obrazovky a klávesy na klávesnici, prohmatala povrch pevného disku, základní desky a jiných součástí a získala fyzický pocit toho, co běžně není přístupné naším smyslům.

⁵⁴ Viz například: *Bacchanale*. 1938. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=pNM9DLrxOZA&ab_channel=GeorgeN.Gianopoulos%2Ccomposer

⁵⁵ MACIUNAS George. *Piano Piece*. Fragment z performance natočený na Festival of Fantastics Roskilde. TVF. 1985. Dostupný online z: https://www.youtube.com/watch?v=Y9dTjUtRIR4&ab_channel=artvideotv

⁵⁶ YOUNG, MAC LAW, La Monte, Jackson. *An Anthology of Chance Operations*. Self-published. New York. 1963. Dostupné i online z:

https://monoskop.org/images/0/06/Young_La_Monte_Mac_Law_Jackson_eds_An_Anthology_of_Chance_Operations.pdf

⁵⁷ Telefonní snímač nebo EM snímač je mikrofón jenž snímá elektromagnetické signály. Běžně používá se například za účelem nahrání telefonních rozhovorů. [20.07.2023]

Poslechnout si sólové album umělkyně „Tripping through runtime“ dá přes QR kód zde ⁵⁸:



Podobným přístupem k technologiím se vyznačuje francouzský umělec Yann Leguay, který svou poslední performance „7 haikus pour un tourne disque“ (z francouzštiny "7 haiku pro gramofon") věnoval průzkumu média gramofonu a gramofonové desky. Jak z názvu vyplývá, hlavní roli v performance hraje gramofon a tvůrce vystupuje spíše jako uvaděč a správce tohoto nástroje. Leguay kombinuje tradiční techniky přehrávání desek s novými technologiemi a triky, které objevil skrze léta experimentování s 'turntablismem' odlehčené jemným humorem. Celá performance je rozdělena do sedmi částí představených ve formátu haiku. Každé z haiku je spojeno s určitou modifikací gramofonového provozu a metaforicky odkazuje k podtitulu, jež autor odhaluje v krátkém úvodu k jednotlivým částem. Jedna z nich je věnována známému alchymistickému textu z 12. a 13. století - „Smaragdové desce“, který představuje základy hermetismu. Konkrétně výrazu ze zákonů v tomto textu, který zní:

„Jest pravdivé, jest jisté, jest skutečné, že to, co jest dole, jest jako to, co jest nahoře a to, co jest nahoře, jest jako to, co jest dole, aby dokonány byly divy jediné věci.“⁵⁹

Pro názornou ilustraci tohoto zákona dokáže Leguay přehrát jednu desku z obou stran pomocí jednoho gramofonu. Z externích nástrojů využije pouze druhé gramofonové raménko a lepicí pásku pro navýšení desky (viz min. 17:33-20:40, odkaz přes QR kód dole). Celá performance působí trochu jako kouzelnická show, v níž se z pouhého nástroje pro přehrávání desek stává řada unikátních zvukových objektů. Gramofon, který těmito transformacemi prochází, vytváří základnu pro prezentaci různých druhů rozšířených technik, které posouvají hranice vnímání tohoto nástroje. Zároveň prezentuje kulturu turntablismu nejen z hlediska djingu, s nímž je běžně spojována, ale také z konceptuálního a poetického hlediska.

⁵⁸ VUKSIC, Valentina. Tripping through runtime. Hudební album. Zeromoon. Washington. D. C.. 2014. Dostupný online přes QR kód nebo z: <https://zeromoon.com/album/tripping-through-runtime/album/tripping-through-runtime>

⁵⁹ Smaragdová deska. Překlad Pierra de Lasenica. Online. Dostupné z: <https://www.lozedilo.cz/work/smaragdova-deska/>

Podívat se na záznam performance umělce dá přes QR kód zde⁶⁰:



Oba umělci překračují hranice vnímání nástrojů, který využívají - počítačů v případě Vuksic, gramofonu v případě Leguay. Hacking se v jejich případě stává svého druhou pomůckou ve zkoumání nelineárního vztahu mezi vstupem a výstupem zařízení a, především, vztahu mezi člověkem a strojem, jenž neomezuje technický objekt jeho pouhou instrumentalizací. Vždyť ne technika porobuje a odcizuje člověka, ale naopak člověk svým omezujícím přístupem k ní porobuje a odcizuje techniku, v důsledku čehož se sám odcizuje.⁶¹

V dodatku ke knize „Geologie médií“⁶² nabízí Jussi Parikka a Garnet Hertz hacking jako praktickou metodu v souboji s blackboxingem. Skrze ni aplikují myšlenky z diskusí na téma kritického designu, problematiky spojené s *plánovaným zastaráváním** technických objektů. Tvrdí, že obsah naší černé krabičky může být odhalen a modifikován za účelem alternací její předurčeného výstupu. A to i v případě dysfunkce nebo celkové poruchy technického zařízení. Tento proces popisují na příkladě tohoto schematického obrázku (viz dole), k němuž příkládám i citaci části jeho popisu.

⁶⁰ LEGUAY, Yann. 7 haikus for a turntable. Odkaz na záznam performance v Terén - pole performativního umění, ze dne 15.5.2023, natočil Mizuki Nakeshu. Dostupné z: <https://vimeo.com/827596057>

⁶¹ КРУТОВ, Михаил. О способе существования технических объектов Жильбера Симондона. Původní text: не техника порабощает и отчуждает человека, а человек своим утилитарным подходом порабощает и отчуждает технику от человеческого, в результате чего отчуждается сам. (autorský překlad zde a u všech zdrojů v ruštině)

⁶² PARIKKA, HERTZ, Jussi, Garnet. *Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method*. Appendix ke knize „A Geology of Media“. University Of Minnesota Press. 2015. ISBN-100816695520.



„Systém černé krabičky zpracovává vstup a generuje výstup bez toho, aniž by uživatel znal interní souvislosti v tomto systému. Když dochází k poruše systému, výstup se zastaví. [...] Obsah černé krabičky je oblastí odborníků a obvykle není přístupný uživateli. Přestože jde o odbornou oblast, části vnitřku černé skříňky [...] mohou být manipulované a upravené neoborníky... [Obrázek od Garneta Hertze]“⁶³

Hacking jako metodu můžeme rozšířit i na jiné sféry našeho života. Spisovatelka a teoretička nových médií McKenzie Wark definuje hacking jakožto práci s abstrakcí, jež spojuje různé nesouvisející věci nebo informace do předtím nerealizovaných vztahů: „Abstrakce může být objevena nebo vytvořena, může být hmotná nebo nehmotná, ale je tím, co každý tvůrce vytváří a potvrzuje. Abstrahovat znamená vytvořit rovinu, na které mohou být převedeny jinak odlišné a nesouvisející záležitosti do mnoha možných vztahů. Abstrahovat znamená vyjádřit potenciál přírody, přiblížit nějakou možnost jejích projevů, aktualizovat vztahy z nekonečné soudržnosti, manifestovat mnohost.“⁶⁴

V souvislosti s tím můžeme nahlížet na hacking jakožto praktickou strategii běžnou nejen v počítačové vědě, ale také v umění, kultuře, teoriích a „jakékoliv jiné sféře produkce znalostí, ve které lze shromažďovat data a získávat z něj informace pro produkovaní nových možnosti pro svět“⁶⁵. Vztahuje se to jak k manuální práci, tak i myšlenkové a nemateriální rovině – hackovat můžeme hračky, spotřebiče, ale také morálku, instituce, vztahy nebo prostor. Občas touto

⁶³ Tamtéž. Původní text: A black-boxed system processes input into output without the user's knowledge of the interior functionality of the system. When a black-boxed system is broken, output stops. [...] The interior of a black-boxed system is expert territory and tends not to be user serviceable. Despite being expert territory, [parts] [...] of the black box system can be manipulated and bent by nonexperts. [...]. [22.07.2023]

⁶⁴ MCKENZIE, Wark. The Hacker Manifesto. Harvard University Press. 2004. 008. ISBN: 100674015436. Dostupné z: https://monoskop.org/images/8/85/Wark_McKenzie_A_Hacker_Manifesto.pdf Původní text: Abstraction may be discovered or produced, may be material or immaterial, but abstraction is what every hack produces and affirms. To abstract is to construct a plane upon which otherwise different and unrelated matters may be brought into many possible relations. To abstract is to express the virtuality of nature, to make known some instance of its possibilities, to actualize a relation out of infinite relationality, to manifest the manifold. [01.05.2023]

⁶⁵ Tamtéž, 004 [01.05.2023]

činností způsobíme proměnu řádu věcí k lepšímu, jindy je zcela vyřadíme z provozu. Ani jeden z případů neznamena ani vítězství ani prohru, protože dopad obou je zcela subjektivní.

* Plánované zastarávání je politika designu výrobků zaměřená na jejich krátkou životnost za účelem podpory obratu prodeje nových výrobků. Věci vyrobené tímto způsobem se často rozbijí ještě před tím, než by skutečně měly být nahrazeny.



Screenshots z videozáznamu 7 haikus for a turntable.⁶⁶

⁶⁶ Video natočil Mizuki Nakeshu. Dostupné z: <https://vimeo.com/827596057>

2.6. Hacking black boxu jako hacking divadelní iluze

Nabízí se otázka: Jak můžeme aplikovat tyto myšlenky a metodu hackingu v divadelním oboru?

Zprv bych se chtěla vrátit k postdramatickému divadlu v němž, jak víme, každá divadelní složka má právo na samostatnou existenci. Hacking v divadle spojují právě s demontáží těchto složek, uvědoměním potenciálu každé z nich, a také jednotlivých elementů, ze kterých se skládají. Podobným způsobem, jakým otevíráme kryty záhadných černých krabiček, bychom mohli preparovat divadelní black box, podívat se, co všechno je schované před vzorem diváků a čeho si nevšímáme my sami jako tvůrci; jaké jsou k tomu příčiny, co bychom z toho mohli a chtěli odhalit.

Blackboxing považuji za metaforu systému, na jehož základě funguje iluzivní divadlo. Hacking – za praktickou strategii pro přehodnocení tohoto systému. Věřím že v kontextu myslí a praxe současného (nejen) multimediálního divadla bychom mohli věnovat větší pozornost tomu, co se často bere za samozřejmost, konkrétně přítomnosti technických objektů. Za multimediální divadlo považuji takové divadlo, které se kriticky vztahuje k definici médií, nikoliv na základě počtu a kvality využitých technologií a technik v jednotlivém představení; takové divadlo, jež otevírá kruh toho, co můžeme považovat za média jakožto prostředky mezi námi a informací.

2.6.1. Senzitivní scénografie

“V divadle se běžně užívají technologie a jsou často brány jako samozřejmost. Technické vybavení ale není jen sada nástrojů – patří k Senzitivní scénografii. Obvykle tato Scénografie obsahuje různé nezávislé entity, které společně performují, aby dosáhly určitého cíle, který obvykle slouží našim potřebám. Například všechny performují a reagují na sebe, aby se rozsvítila světla. Může se ti to zdát snadné – rozsvítit světlo, ale zkus pomyslet, kolik nelidských aktérů se podílí na tomto aktu: v tvém pokoji? v divadelním zákulisí? v supermarketu? Možná si myslíš, že takový akt je performován pouze nepatrným pohybem jednoho z tvých dvaceti prstů*, ale ve skutečnosti jsi jen posledním prvkem v okruhu.”⁶⁷

Pokud si uvědomíme přítomnost technických objektů v začátku vzniku scénického díla, můžeme je vnímat jako scénografický materiál, jenž je bezprostřední součástí prostoru a ne jen „pomůckou k vytváření divadelní iluze“⁶⁸. Technickými objekty myslím takové objekty, které

⁶⁷ PYL. *Manifest Scénografie bez hranic*. CEDIT 7, Nehierarchická organizace. LIŠKA, Jakub (překladatel). Centrum Experimentálního Divadla, Brno, 2021 [10.08.2023]

⁶⁸ KOMAROVA, Maria. *Performativita technického výkonu*. Kapitola monografie *Technologie, loutky, magie*. BAŽANT, Jan et al. KANT; Praha. 2022. s. 106. ISBN: 978-80-7437-370-1. Dostupné z: https://drive.google.com/file/d/1ePaUKCk_S4AQiiXoWVvM04rHPdNclVn6l/view [23.07.2023]

obvykle vystupují jako mediátoři situací a nálad, ale většinou nejsou jejich přímou součástí. Například divadelní světla vytváří atmosféru na scéně, ale často nejsou vidět nebo se schválně schovávají mimo zorné pole diváků. Podobně to je s reproduktory běžně umístěnými na stranách mimo scénu, nebo subwoofery pod hledištěm, nemluvě o komutaci, jež pak spojuje jednotlivá zařízení, dimmerych, mixážních pultech a lidech, co je ovládají. Za technické objekty považují také židle na elevaci, podlahu pod nimi, stěny a jiné prvky architektury divadelního prostoru, dveře do zákulisí nebo, pokud chceme, i samotné zákulisí. Jinými slovy, všechny objekty, jejichž přítomnost se bere jako daná a bývá vynechána z rámce výsledného scénického tvaru. Jako scénografka stojím o propojení scénického prostoru s technickým a považuji za důležité ohleduplné zacházení se všemi elementy přítomnými v tom (již sjednoceném) prostoru.

V inscenaci Jiřího Austerlitz „Lide chodí sem a tam pro klavír a několik interpretů“ (Alfred ve dvoře, Terén - pole performativního umění, 2021) využívá scénografka Zuzana Sceranková detailů, které jsou již přítomné na scéně. Zdůrazňuje je jemnými zásahy: například zdvojením bezpečnostních značek, doplněním zipu na povrchu černého baletizolu nebo zavěšením popruhů na (přenosný) kus zdi. Tím aktivuje pozornost diváků vůči věcem, které by jinak mohly zůstat nepovšimnuté.



Představení Lide chodí sem a tam pro klavír a několik interpretů⁶⁹

⁶⁹ Foto: Martin Špelda, Alfred ve dvoře, 2021. Online. Dostupné z: <https://www.alfredvedvore.cz/cs/program/lide-chodi-sem-a-tam-pro-klavir-a-nekolik-interpretu-165/>

Podobným způsobem pracuje s divadelním prostorem zvukový designer inscenace Ladislav Železný. Při tvorbě podkladů zpracoval akustické prostředí Alfredu ve dvoře složené z pestré škály zvuků, jako je třeba praskání a bzučení divadelních světél, zurčení přímotopu a trubek, ozvěny dvora, v němž se nachází samotná stavba divadla. Nehledě na přítomnost velkolepého křídla na scéně a početné pokusy herců se dotknout jeho kláves, zvuk tohoto strunného nástroje přesto nezazní po dobu celého představení. Zvuková kompozice, kterou posloucháme se z části skládá z živých a přirozených akustických okamžiků a částečně z předem nahraných stop těchto zvuků. Ticho, vrzání tenisek herců, třesnutí dřevěné podlahy – všechno je součástí skladby, kterou vnímáme. Občas se stane, že nějaký z tónů přítomných v těchto zvucích natáhne, a z něj se vyčlení nějaká sotva slyšitelná výška, která zůstane znít po nějakou dobu. Těžce ale rozeznáváme povahu jednotlivých částí, zda jsou živé nebo reprodukováné - vklad Železného se po celou dobu udržuje na tenké hranici mezi realitou a uměleckým zásahem.

2.6.2. Dramaturgie přítomnosti lidí a věcí

Jak jsem psala v první kapitole - emancipace nelidských aktérů v divadle předpokládá posun jejich role od statusu rekvizit k plnohodnotnému partnerství. Takový přístup znamená propracování dramaturgické linie (vývoje) přítomnosti jednotlivých věcí na stejné úrovni jako přítomnost interpretů. Navádí to na takové otázky: Jak se na scéně určitá věc objevuje a proč? Jak se k ní vztahují lidské aktéry a jak se vyvíjí vztah mezi ní a dalšími věcmi? Zůstává přítomná po celou dobu, nebo v určitý moment zaniká v zákulisí, je snědena, spálena, zničena?

Přičemž tím nemyslím, že každý z vyskytujících se objektů se má 'využít na sto procent', do poslední kapky svého potenciálu. Nemyslím také, že dramaturgie přítomnosti každého aktéra vyžaduje rovnocenné propracování. Naopak o to více vyzní rychlé a drobné gesto na pozadí zdánlivé prázdnoty a nečinnosti. „Právě nepřítomnost tradiční představy prezence a intenzity, prázdné centrum na jevišti, nás diváky znejistňuje a zároveň nás v tomto znejistnění činí vládci vlastní zkušenosti“.⁷⁰

S PYLem již dlouhodobě vyvíjíme metodu recyklace objektů v rámci jednoho scénického tvaru. V tomhle kontextu recyklaci spojuji s průběžnou proměnou funkčního potenciálu předmětu, práce s jednou věcí několika způsoby. Přičemž technické manipulace mohou sloužit jako spouštěče performativních situací a technický výkon se může stát přiznanou součástí umělecké performance nebo dokonce jejím výchozím bodem.

⁷⁰ GOEBBELS, Heiner. *Proti gesamtkunstwerku*. PETŘÍČEK, SEMOTAMOVÁ. Jan, Tereza - překladatele. JIŘIČKA, Lukáš (editor). AMU. Praha. 2022. s. 269. ISBN: 978-80-7331-533-7 [20.07.2023]

V divadelní praxi tvůrčího kolektivu Handa Gote se setkáváme s interprety, již jednají spíše na půdorysu plnění technických úkonů, nikoliv skrze herecký projev. I když fungují podle předem daného scénáře, jejich chování je autentické a vychází ze živého okamžiku. Fischer-Lichte spojuje takový druh přítomnosti s pojmem 'prezentnost', jež porovnává s 'reprezentací' založené na principu ztvárňování postavy⁷¹. Interpreti Handa Gote jsou také postavy, ale jejich charakter se odhaluje pouze skrze praktickou činnost a manipulaci s předměty. Jeden ze zakladatelů skupiny, Tomáš Procházka, tento přístup k herectví spojuje s 'task based' metodou a odkazuje k chování divadelních techniků nebo lidí pracujících v oblasti obsluhy strojů a přístrojů.

Performativní aspekt je pro technologie naprosto přirozeným, díky procesualitě operací v nich zakotvených. Hodnocení výkonu těchto operací v divadle hraje spíše sekundární roli, poněvadž můžeme jeho rámec určovat kreativním způsobem a nikoliv z ekonomického hlediska. „Technický objekt může vykonávat analogii práce, ale také předávat informace, které nesouvisí s žádným produkčním přínosem“⁷². Skrze proměnu funkce objektu a jeho vytržení z kontextů spojených s konvenční aplikací, ale hlavně skrze proměnu našeho vlastního vztahu k němu, se stává technický výkon uměleckou performancí jako takovou.

V projektu „Worktable“ (SPIN, 2011) divadelní tvůrkyně Kate McIntosh nabízí divákům (respektive účinkujícím) strávit svůj čas manuální prací se zvoleným předmětem a prozkoumat limity tohoto předmětu během jeho (de)montáže. Návštěvníci (po jedné*om) vstupují do místnosti, kde jsou vystaveny různorodé věci. Mezi nimi jsou objekty s různou historií a hodnotou - některé jsou nové, jiné za sebou mají léta nebo dokonce desetiletí života. Převážně jsou to umělé věci, tzv. komodity a předměty denní spotřeby, se kterými se setkáváme běžně - brýle, hodinky, boty, plyšové hračky. Můžeme zde najít ale i zcela raritní kusy: sadu tarotových karet z minulého století, psací stroj, krásný starožitný džbán. Návštěvníci navigovaní instrukcemi, vyberou jednu z těchto věcí a přemístí se do následujícího pokoje. Další místnost je svého druhu ateliérem, dílnou se sadou stolů a náradí. Za pomoci tohoto náradí má návštěvník*ce vybraný předmět rozebrat na díly. Každý*á to dělá po svém a tráví zde tolik času, kolik chce: „Pro některé lidi „rozebrání“ znamená rozmělnění věci na prach s velkou energií. Pro jiné jde o pečlivé a pomalé demontování, zachovávající každou část

⁷¹ FISCHER-LICHTE, Erika. *Estetika performativity*. Mníšek pod Brdy: Na konáři, 2011, s. 212-214. ISBN: 978-80-904487-2-8. [15.08.2023]

⁷² СИМОНДОН, Жильбер. *О способе существования технических объектов*. КРУТОВ, Михаил (překladatel). Транслит #9: вопрос о технике. s. 99. Původní text: Технический объект может выполнять аналог труда, но он также может передавать информацию, не связанную с какой-либо производственной пользой/ [15.07.2023]

nedotčenou. Jednou si někdo vzal balíček hracích karet a jemně setřel všechna srdce brusným papírem.”⁷³

Když práce je vyplněná návštěvník*ce pokračuje dále, do další místnosti. Podobně jako v předchozí, narazí zde na pracovní stoly. Má ale tentokrát svůj rozebraný předmět zase dát dohromady. Lepicí pásky, lepidla, gumičky, provázky zde slouží ke znovuzrození předmětu, ať už jde o rekonstrukci jeho původního tvaru nebo úplně novou podobu. Tyto předměty jsou pak vystavené v poslední sále této divadelní instalace.

Ve „Worktable“ otevírá McIntosh téma životnosti věcí a také otázku role, kterou hrají lidská energie a manuální práce ve velkovýrobě, recyklaci a distribuci odpadů, spojených s těmito věcmi. Zkoumá to ale skrze jednoduchá gesta jednotlivců, kteří vnímají přirozenost věcí na základě vlastní jedinečné zkušenosti. Někdo vnímá poslední místnost jako nemocnici plnou postižených postav, jež jsou trochu jako my, lidi⁷⁴, někdo v ní možná nalezne nový svět.

⁷³ MCINTOSH, Kate. *Reframed Wortable*. Online. SPIN. 2020. Dostupné z: <https://spinspin.be/blog/reframed-worktable/> Původní text: To some people, this 'taking apart' means pulverising to dust with great energy. To others it means a careful and slow dismantling, preserving each piece intact. Once someone took a pack of playing cards and gently scraped off all the hearts with sandpaper. [15.07.2023]

⁷⁴ Podle vypravy Kate McIntosh o projektu v rámci dílny na DAMU, r. 2023



Wortables. Kate McIntosh. foto objektů.⁷⁵

⁷⁵ foto: Kate McIntosh. Online. Dostupné z: <https://www.kaaitheater.be/en/agenda/worktable-0>

3. O nových druzích a hranicích lidské agence

„Věc není povinná udržet lidská tajemství a neměří se tím její hodnota. Má právo na samotu a nezávislost.“⁷⁶

3.1. Bytosti

„When we see an object's shape we are not seeing around to the other side, but what we are seeing, in a real way, is our capacity to see the other side.“⁷⁷ (Brian Massumi)

Ve vlastní praxi vnímám hacking a práci s funkčním potenciálem předmětů mimo jiné jako vynalézání nových druhů. Častokrát mi jde o technickou modifikaci jednoho konkrétního předmětu nebo kombinaci několika částí odlišných věcí dohromady. Jindy, abych v neživém objektu rozpoznala nový druh, stačí jen proměnit vlastní vztah k věci, která zůstává neměnná ve své původní podobě. Jak již víme, nabourat můžeme i kontext, třeba tím že věc vytrhneme z jejího běžného rámce, prostředí, času.

Když píšu „nové druhy“ mám na mysli takové objekty, ke kterým mám speciální vztah. Můžu ho navazovat různými způsoby, například tím, že něco najdu za pro mě významných pro okolností, nebo věc, kterou vlastním najednou získá jiný rozměr díky vzpomínce s ní spojené. Jednou jsem na pobřeží v severní části Portugalska objevila velký kus polystyrenu - žlutý, zchátralý, otesaný slanou vodou Atlantického oceánu; měl na sobě stopy nových životů v podobě mořských řas, mušlí a jiných mně neznámých organismu. Od té doby se mnou procestoval hodně kilometrů, z Porta do Prahy, z Prahy do Kirkenesu v severním Norsku, zpátky do Prahy, pak do běloruského Minsku a nyní se spolu nacházíme v Bruselu. Po půl roce jsem pro něj konečně našla nové využití - stal se součástí mého zvukového nástroje v kombinaci s krokovým motorem, elektretovým mikrofonom a několika elektronickými součástkami. Motor ovládaný za pomoci Arduina⁷⁸ rozhýbává polystyren upevněný na jeho ose a mikrofón snímá zvuk frikce mezi vlastní kapslí a povrchem polystyrenu.

Podobné nástroje vytvářím již několik let z různých materiálů - elektroniky, soukromých věcí, suchých rostlin a jiných nalezených předmětů. Je pro mě důležité zachovávat původní podobu jednotlivých objektů tak, aby byly rozeznatelné v nové asambláži. Během živých performancí je pak spojují v komplexnější prostředí, v nichž běžné věci získávají nové významy

⁷⁶PYL. *Manifest Scénografie bez hranic*. CEDIT 7, Nehierarchická organizace. LIŠKA, Jakub (překladatel). Centrum Experimentálního Divadla, Brno, 2021 [16.07.2023]

⁷⁷ MASSUMI, Brian. *The Thinking-Feeling of What Happens*. Rozhovor s V2_Institute for the Unstable Media pro časopis INFLeXions No. 1- How is Research-Creation?. Online. Université de Montréal, Montréal. 2008. ISSN 1916-5870. Dostupné z: http://www.inflexions.org/n1_massumihtml.html [13.08.2023]

⁷⁸ Arduino je mikrokontrolér programovaný v jazyce C++.

ve vzájemných interakcích. V těchto interakcích zkoumám zvukový potenciál jednotlivých věcí a také akustiku prostoru, ve kterém se zrovna nacházím(e). K projektům v nichž pracuji s tímto principem patří: „Don't Dance Too Much” (2018); „555 brouků” (Overtoon, 2019), „Krajina” (Sonoscapia, 2023).



Krajina. Foto objektů.⁷⁹

Sledovat trajektorii, založenou na práci s objekty kombinovanými s jednoduchými technologiemi, lze v praxi různých tvůrců současné sound art scény (viz. tvorbu Ryoko Akamy nebo mých inspirátorů Rie Nakajimy, Pierra Bertheta). Z české experimentální umělecké scény je pozoruhodná postava Petra Válka – multimedialního umělce samouka ze severozápadní Moravy. Video Válkových mechanických objektů, návody na výrobu nebo recenze vlastních hudebních nástrojů v neexistujícím jazyce, natočené v jeho domě a přírodě v okolí Šumperku, rozdmýchaly internet a během posledních let přispěly k vytvoření světové fanklubu umělce (viz. kanál the VAPE na YouTube, odkaz přes QR kód dole). Válk neustále vytváří nové a nové pohyblivé zvukové objekty, připomínající bytosti s vlastními kvalitami a charakterem chování. Nedokonalost a lehkost, s jakou jsou vyrobené, jim dodávají živost a spontánnost. Když Válk

⁷⁹ Foto: Vicente Mateus. Sonoscapia. 2023.

vystupuje živě, stačí, že tyto bytosti nechá samostatně působit v prostoru, jinými slovy je 'vyvenčí'.



QR kód odkazuje na Youtube kanal umělce⁸⁰

V takové fúzi materiálů do jisté míry dochází k emancipaci (hudebního) nástroje. Díky technologiím v něm integrovaným, animuje objekt sám sebe a již nepotřebuje člověka. Na druhou stranu, právě zde narážíme na úskalí lidského vnímání, a to v podobě promítání vlastních charakteristik na neživé předměty. I když ani moje nástroje, ani nástroje Válka nebo jiných zmíněných tvůrců, nejsou antropomorfní z vizuálního hlediska, jsou obdařené schopností pohybu, vydávají zvuky. Navíc po aktivaci jedná samostatně a jejich chování může být nepředvídatelné. Proto si jako diváci můžeme jejich podobu spojovat s podobou živých bytostí, jinými slovy je antropomorfizujeme.

Ale jsme vůbec schopni vnímat věci bez toho, aniž bychom na ně promítali vlastní lidskou agenci? Realita objektů je totiž nepřístupná a vyhýbá se přímému kontaktu⁸¹. Můžeme se snažit ho navázat přes naše smysly, ale pořád zůstane trapným překladem skutečných věcí do doslovného lidského jazyka, popisujícího je jenom z hlediska reduktivního materialismu. Když pozorujeme objekt, ve skutečnosti vidíme naši vlastní schopnost ho pozorovat. Pozorujeme jenom jednu jeho stranu a jen vnější vrstvu toho, z čeho se skládá jeho komplexní podoba.⁸² Antropomorfizace tedy slouží člověku jako strategie pro lepší porozumění okolnímu světu. Jako živé bytosti, kteří nejlépe rozumí sami sobě, se nejlépe dokážeme ztotožnit s jinými živými bytostmi. Proto podvědomě promítáme vlastní emoce a charakteristiky na

⁸⁰ VÁLEK, Petr. The VAPE. YouTube Kanal. online. Dostupné zde: <https://www.youtube.com/@thevape5030>

⁸¹ HARMAN, Graham. *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything*. Pelican books. London. 2018. s.38. ISBN-10: 0241269156. [11.08.2023]

⁸² MASSUMI, Brian. *The Thinking-Feeling of What Happens*. Rozhovor s V2_Institute for the Unstable Media pro časopis INFLexions No. 1- How is Research-Creation?. Online. Université de Montréal, Montréal. 2008. ISSN 1916-5870. Dostupné z: http://www.inflexions.org/n1_massumihtml.html [13.08.2023]

neživé objekty. Ve výsledku je realita, kterou zažíváme, zčásti zkreslená a věci kolem nás jsou zamřženy stínem lidskosti.

Proto, i kdybych se tomu chtěla vyhýbat, navazuji vztah s nelidskými objekty skrze lidskou perspektivu a svou náklonnost k nim vyjadřuji prostřednictvím jejich animace. A i přestože vím, že jejich agence je odlišná od moji, pátrám po jejich *duši* a proto je obdařuji živostí a vitalitou. Právě tato tendence k animaci odhaluje naši touhu po nalezení *jiné* povahy objektů, která nesouvisí s praktickým ziskem, na jehož základě je jako lidé hodnotíme a pojmenováváme.

3.2. Opalizace

Tuto jinou povahu objektů se snažíme odhalit společně s dalšími členkami PYLu v rámci (spolu)práci s našimi aktéry v „Reality Surfing“, a to i když u většiny z nich přetrvává zcela obyčejná nebo abstraktní podoba. Na rozdíl od loutkového divadla, ve kterém člověk animuje neživou hmotou fyzicky, v našem přístupu animujeme věci nepřímým způsobem: skrze zvýraznění jejich jedinečných vlastností nebo vztahů, které mají mezi sebou, například jenom umístěním v prostoru nebo skrze opatrnost se kterou s nimi zacházíme. Zkoumáme, jak jejich chování ovlivňuje naše a jak se vyvíjí jejich přítomnost v průběhu představení, čímž usilujeme o ‘dialog’ s věcmi. Řídíme se zde asociativním přístupem a často při tvorbě dramaturgie následujeme vlastní intuici. Přičemž asociace, které máme my jako tvůrkyně, nemusí nutně souhlasit s asociacemi diváků. Naopak usilujeme o takovou dramaturgii, která poskytuje prostor pro interpretaci jiných lidí.

Vnímání jednotlivých situací může být naprosto odlišné u jednotlivých diváků. Například když se moji příbuzní dívali na live stream „Reality Surfing“, napsali mi potom své dojmy, na které si teď zpětně vzpomínám. Třeba otčím velmi prožíval osud Pískající Houby (viz níže v Bestiáři PYLu), ze kterých na konci představení vyndavám motorky a jiné elektronické součástky.

Maminka (píše na Facebook): *Gratuluji k představení! Moc se nám to líbilo. Saša [jméno otčímá] byl velmi nervózní kvůli houbám. Říkal: „No tak to je konec. Už zemřeli. Zůstaly od nich jenom kosti.“ A potom řekl (když jste je přilepovaly izolepou k podlaze): „Ony se tak snažily, všechno čistily, a pak je takhle chytily a zabili.“*

My je ale ani trošku nezabijeme, jenom transformujeme do jiné ‘postavy’ - vrčící kočky - která se objeví jenom na krátkou chvíli. Motorky, které pod ní zůstanou, vytváří dojem, že kočka vrní. Někdo si toho ani nevšimne, ale my tak pro sebe samy vytváříme vnitřní příběh.

Podoba předmětu nebo jeho funkce se v konkrétní ucelené situaci může střídat a proměňovat v souvislosti s tím, co se děje kolem něj. V jednu chvíli se může věc vyskytnout ve své původní podobě, kdežto za několik minut se z ní může stát jevištní postava, jež bude působit úplně jinak, jenom díky proměně jejího prostředí. Pro vysvětlení metody vývoje a proměny funkčního potenciálu objektů v průběhu divadelního představení ve své bakalářské práci se odkazuji na pojem opalizace⁸³ zavedený Henrikem Jurkowským v kontextu teorie loutkového divadla. Tento pojem za považuji stále aktuální vzhledem k tomu, o čem zde píš:

„Když význam předmětu ustupuje do pozadí pod vlivem pohybu, který diváka přesvědčuje o jeho novém významu, vzniká na scéně jevištní postava a jako taková se účastní akce. Když pohybové aktivity nedokáží převládnout a dostatečně si podrobit vlastnosti předmětu, na scéně stále ještě rozpoznáváme předmět v jeho prvotních funkcích. Může se tedy stát, že budeme vidět zároveň předmět i postavu. Toho ale může umělec využít záměrně a střídavě zdůrazňovat předmětné vlastnosti objektu i jeho vlastnosti jevištní postavy.“⁸⁴

Co bych ale chtěla zdůraznit je, že jevištní postavu můžeme vnímat z různých úhlů a že objekt, který ji vytváří v imaginaci diváků, nemusí být reprezentací někoho nebo něčeho jiného, než co je sám o sobě. Každý člověk bude každopádně tuto bytost vnímat podle svých vlastních zkušeností a nálady, kterou zrovna má v daný okamžik. Divadelní představení vnímám jako mikrokosmos se svými vlastními pravidly a logikou na jedné straně a jako hřiště pro fantazii diváků na straně druhé. Diváci se mohou (ale nemusí) podílet na dotvoření logiky tohoto světa a hledat v něm svou pravdu. Právě v této svobodě výběru vnímám krásu spolupráce mezi tvůrcem, materiálem a pozorovatelem.

Kamarád Vojta (píše na Facebook): *Přišlo mi, že jsem se ocitl v nějaké rybářské vesničce, kde moře vyplavilo fragmenty nesmyslné civilizace, objekty trochu rozbité či umazané ropnou skvrnou, a dvě malé sympaticky-autistické holčičky si schované v prádelně vytvářejí tajemnou hru z těchto věcí. Není jisté, nakolik je to hra spontánní či promyšlená, kde je hranice mezi soustředěním a zasněností. Z toho plyne ta tajemnost, která dává banálním objektům pocit jemného vyššího významu a objekty tak ve vzájemných vztazích ožívají - takové jsou moje pocity.*

⁸³ MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. Pražská scéna. 2007. s. 130. ISBN: 978-80-86102-60-3 [18.07.2023]

⁸⁴ Tamtéž, s. 130. Makonj citue Henryka Jurkowského. *Magie loutky* [18.07.2023]

3.3 Reality Surfing. Část ii - Bestiář PYLu

„Dnes se mi zdálo že Scénografie z Reality Surfing odletěla do Kanady. Bez nás. Pak tam zažádala o pas a občanství“.⁸⁵

V procesu zkoušení inscenace jsme byly svědky vzniku a zániku mnoha nových druhů. Některé z nich pozorujeme v představení i dnes, jiné zůstávají ležet ve skříni a čekají na svou hvězdnou chvíli v jiné inscenaci. Nicméně jsou součástí jednoho vesmíru, který nazýváme Bestiářem PYLu, a který bych zde ráda představila.

3.3.1. Pískající Houby

Pískající Houba je bytost, jež se skládá z preparované houby na mytí, dvou kusů kartonu, tří proužků měděné pásky a několika elektronických dílů (zejména kabelů, jednotonové sireny, a dvou tužkových baterií typu AAA). Po zmáčknutí Houba vydává vysoký tón neboli píská. Frekvence tónu záleží na druhu použité sirény.

Vnitřní sestava houby může být doplněna například vibračním motorkem vyndaného z masážního přístroje, který po zapnutí obdaňuje Pískající Houbu schopnosti pohybu nepředvídatelným směrem. Pohyb Houby se dá zastavit pouze několika způsoby: přilepením Houby lepicí páskou k povrchu po němuž se pohybuje; vytvořením slizové pasti, na kterou Houba dříve nebo později narazí díky nepředvídatelnosti svého pohybu nebo odpojením tužkových baterií od vibračního motoru z masážního přístroje. Vznik Pískající Houby je zčásti inspirován tutoriálem tvůrce s pseudonymem ‚zakbobdop‘ který před pár lety zveřejnil tutorial „Jak vyrobit velmi levný tlakový senzor“⁸⁶.

3.3.2. Minecraft Delfín

Minecraft Delfín je bytost, jež povstala ze sady krabic různých druhů a rozměru. Základní část těla delfína tvoří modrá Ikea krabice, zatímco jeho ostatní části (zejména ploutve, ocas atd.) jsou krabice od zboží, jako je například Wi-Fi router, sluchátka, čaj HARMONY a také zařízení od Apple. Zbytek části těla delfína tvoří pohybový aparát libovolného člověka, který delfínovi umožňuje pohybovat se libovolným směrem. Minecraft Delfín se vyznačuje nejistotou a jemností chování. Pečuje o své okolí a snaží se ho zachránit. Například, vysvobozuje Pískající

⁸⁵ Světlana Silič, Facebook Messenger [jaro 2023]

⁸⁶ How to Make Really Cheap Pressure Sensors. Online návod. Dostupné z: <https://www.instructables.com/How-to-Make-Really-Cheap-Pressure-Sensors/> [20.06.2023]

Houby z rybářské sítě, zasazuje povalující se uřízlou větvíčku do lepící pásky a také občas uklízí svou polici (viz Příloha 5).



Nahoře – návrh Minecraft Delfina⁸⁷. Dole – představení Reality Surfing⁸⁸

⁸⁷ Archiv PYL, 2021.

⁸⁸ Foto: Martin Špelda, Alfred ve dvoře, 2021. Archiv PYLu

3.3.3. Královna Zásuvek

Královna Zásuvek je na první pohled obyčejnou rozdvojkou. Odlišuje se ale od obyčejných zásuvek tím, že nikdy není využita za účelem zapojování elektrozařízení a slouží pouze pro vytváření krásy. Dokonce nikdy nepoznala, co je elektrický proud jako takový, poněvadž se do jejího nitra nikdy nedostal.

Kralovna Zásuvek musí být přemíst'ovaná pouze alternativními způsoby, například po podlaze prostřednictvím papírových brček, jako loď po zemi prostřednictvím břevien. Pro vytváření krásy za pomoci Kralovny Zásuvek lze využít další papírová brčka nebo dřevěné hůlky (například z nejbližší vietnamské restaurace) prostřednictvím zapíchnutí a následném upevnění v jedné nebo více dírách Královny Zásuvek. Lze ale experimentovat i s jinými krásnými materiály, například vidličkou a jinými vodivými objekty, které je běžně do obyčejných zásuvek zakázáno strkat.

3.3.4. Sliz v Haluškovači neboli Slíz Vítězicí

Sliz v Haluškovači je rozšířená podoba Slizu, se kterým jsme se již seznámili v první části Reality Surfing. Jak již víme, je plastický a hypnotizující. V kombinaci s Haluškovačem zavěšeným ze stropu, dříve nebo později zvítězí a proteče skrze jeho díry, čímž vytvoří vítězný abstraktní obraz na podlaze. Nejvíce vítězí v případě houpajícího se Haluškovače.

3.3.5. Duch (psa Shih-tzu)

„Duch je liminální bytostí; přechodové stvoření.

občas dokáže projít zdí a občas vůbec.

Duch je neočekávanou okolností sám o sobě.

nebojte se duchů. většinou se cítí velmi zmateně, podivně a dokonce vyděšeně.

vyvolat Ducha můžeme mnoha způsoby.

například může povstat z kusu bílého prostěradla, které zakrývá lidské tělo.“⁸⁹

občas nosí boty se srsti a mívá obličej psa typu Shih-tzu

⁸⁹ PYL. Popis nelidských aktérů Reality Surfing a manuál, jakým způsobem vnímat prostor a být jeho součástí. Program k představení Reality Surfing. Dostupné z: https://jasuteren.cz/media/pages/archiv/pyl-reality-surfing/1947715727-1671997346/pyl_program_cz_online.pdf [21.07.2023]



na foto - Duch v nákupním centru TESCO, v Brně⁹⁰

3.3.6. Vysávací Rejnok

Vysávací Rejnok je kombinací vysavače od tajemné firmy, jejíž název si pamatuji jako Aw Owl. Vysavač stál kolem 500 korun českých a byl doručen do Centra Experimentálního Divadla v Brně tajemnou společností Mr. Black. Jako nástroj k úklidu byl docela zbytečný, nicméně ve spojení se silikonovou plackou ve formě Rejnoka vypadá moc hezky. Původně měl sloužit v pohyblivé soutěži s tortillou, nakonec se ale představení vůbec nezúčastnil, protože byl zmatený a jenom jezdil do kola. Silikonová placka mu totiž zastínila senzor pro určování směru.

3.3.7. Mluvící kaluže

Jednoho dne se v „Reality Surfing“ narodila Mluvící Kaluže. I když proces jejího vzniku trval rozhodně déle než jeden den, najednou byla s námi a dobře jsme věděly, že se jmenuje Mluvící Kaluže, jako bychom se znaly celý život. Původně jsme si totiž myslely, že to bude tzv. Russellova čajová konvice - velmi inteligentní, ale nepoužitelná čajová konvice, vždy mluvící o filozofii nebo vědě. Dále jsme pak spekulovaly o celé řadě jiných mluvících předmětů - krabičkách, hodinkách, rádiu, hračkách atd. Učila jsem zpívat čínské mluvící křečky, hrála jim na gruzínský nástroj panduri a nakonec se nerozhodla je preparovat. Sundala jsem kůži s levnou umělou srstí a rozebrala vnitřní mechanismus, který umožňoval hračce mluvit a aktivně

⁹⁰ Archiv PYLu.

kývat hlavou. Tento mechanismus se posléze využil za účelem rozhýbávání dalších objektů - větviček, krabiček a plochých kusů silikonu různé barvy. Nejlepší byl černý silikonový kus - svými vlastnostmi nám připomínal ropnou skvrnu, a jelikož jsme ropu viděly pouze na obrázcích, představa o tom, že umí mluvit a občas tancuje, nám přišla vhodná v rámci mikrokosmu inscenace.

Mluvicí Kaluže fungovala podle určitých pravidel - měla v sobě zabudovaný zvukový modul s elektretovým mikrofonom, malým reproduktorem, motůrkem a jednoduchým integrovaným obvodem. Ve chvíli, kdy 'slyšela' zvuk dostatečné hlasitosti v rámci svého frekvenčního rozsahu, nahrávala ho a opakovala 've svém stylu'. Pod stylem mám na mysli například to, že kvůli levným komponentům použitým ve vnitřním mechanismu, každá odpověď Mluvicí Kaluže zkreslovala kvalitu zvuku a zvyšovala ho o pár tónů.⁹¹ Proto ve chvíli, když se vedle očitly dvě nebo více Mluvicích Kaluží, bylo možné zažít nekonečný noisový koncert, smyčku zvuku, která po třetím opakování přestává být srozumitelná, jako lo-fi verze známé skladby Alvin Luciera – "I Am Sitting in a Room"^{**}. Theresa Schrezenmer pak speciálně pro Sliz s Kalužemi připravila skladbu^{**} v níž nechala takové mezery, aby Kaluže stíhala opakovat sloky písně. Tuto písničku pak používám jako slabikář, když učím Kaluži zpívat v rámci jedné z finálních scén představení.

* Ve své skladbě „I Am Sitting in a Room“⁹² zvukový umělec Alvin Lucier odříkal text, jehož kazetovou nahrávku posléze přehrál v akustice místnosti, ve které se zrovna nacházel. Zároveň jak to spouštěl, nahrál nahrávku nahrávky a pokračoval tak dokola, dokud slova v ni nepřestala být srozumitelná a nenahradily je rezonanční frekvence samotné místnosti ve které umělec nahrával svou skladbu.

** Text písničky „Slíz vždycky zvítězí“ (anglicky Slime Always Wins) Theresy Schrezenmeir:

with all our arms
and all our legs
we move and grab
we walk and clap
we're using shoes
and buying gloves
horses have hooves
wings have doves
but

⁹¹ Pro snadnější pochopení principu fungování Mluvicí Kaluže se stačí podívat na YouTube video s názvem „Talking Hamster Trolls Policeman“ (z angl. Mluvicí křeček troluje policistu). Dostupné zde:

https://www.youtube.com/watch?v=ObJFYcU7Zo8&ab_channel=MeanwhileinRussia

⁹² LUCIER, Alvin. I Am Sitting In A Room. Preliminary Version, Brandeis University, 1969. Dostupné zde:

https://www.youtube.com/watch?v=g8U0b8Trhjc&ab_channel=NameLess

our future has no prince
slime always wins
everyone struggles deep
everyone needs to dig
steep
to find your way
you need money to pay
and make your day
but
our future has no prince
slime always wins
slime always wins,
I don't need to tell you
the future has no prince,
you struggle deep
you're digging steep
slime always wins
I don't need to tell you,
you're walking through
our hell, you
with all your arms
and all your legs
you with all your twins
slime always wins
we are massaged by winds
but slime always wins ⁹³

⁹³ všema našima rukama všema našima nohama jdeme a hrabeme kráčíme klapeme rukavice nosíme a v botách chodíme koně maj podkovy křídla zas holubi však v tom budoucnost nevězí sliz vždycky zvítězí každý s tím zápasí každý chce prorazit svou cestou chceš se dát peníze musíš vydělat a tvůj den přijde snad však v tom budoucnost nevězí sliz vždycky zvítězí sliz vždycky zvítězí nemusím ti říkat v čem budoucnost nevězí vždyť ty s tím zápasíš vždyť ty chceš prorazit sliz vždycky zvítězí nemusím ti říkat že naším peklem procházíš se všema svýma rukama se všema svýma nohama se všema svýma dvojčatama sliz vždycky zvítězí i když nás větry masírují sliz vždycky zvítězí (Přeložil Jakub Liška) [+1.07.2023]

4. Hra s objekty jako způsob nonverbální komunikace

„No one is an island: you are produced by others just as much as you produce them.“⁹⁴

Tato kapitola navazuje na myšlenku ohledně propojení kreativity lidí s kreativitou materiálu a to prostřednictvím *hry* jako nástroje pro mezilidskou komunikaci a způsobu spolubytí. V rámci tohoto tématu popisují svou zkušenost s několika participativními projekty, ve kterých se diváci a/nebo účinkující zapojují do tvůrčího procesu skrze fyzickou interakci s materiálem. Konkrétně se zaměřím na popis dvou druhů projektu - dílny „Materialita na dovolené“ (Alred ve dvoře, Terén - pole performativního umění, Transit House, Tatwerk, 2022) a interaktivní instalace „Volno od velkého světa“ (Performensk, z.s. 2023). Oba projekty se stále nachází v procesu vývoje, a proto je jedním z cílů této kapitoly mimo jiné představit jejich aktuální stav a posbírat data s nimi spojená (například v podobě instrukcí, popisů cvičení, scénografie a zkušeností z již proběhlých prezentací projektů).

Chtěla bych také zmínit, že podobně jako v předchozích částech mé práce, zde hraje prvotní roli praktická zkušenost a teoretický materiál volím teprve v rámci písemné reflexe. Nicméně bych ráda naznačila dvě linie, kterými tuto reflexi povedu. Zaprvé, pracuji s pojmem *hry* jakožto praxí, která leží mimo „rozumnost praktického života a nemá nic společného s nutností nebo užitečností, povinností nebo pravdou“⁹⁵. Používám tento pojem v souvislosti s definicemi Johana Huizingy a řídím se zejména několika charakteristikami které nabízí ve svých studiích *Homo Ludens*:

„Hra je vždy dobrovolná. Ve skutečnosti je svobodou. [...] Hra není "obyčejný" nebo "skutečný" život. Kontrast mezi hrou a vážností je vždy proměnlivý. [...] Hra se liší od "obyčejného" života jak co do místa, tak do doby trvání. Jde o dočasnou eliminaci obyčejného světa. [...] Hra vytváří pořádek, je ve skutečnosti pořádkem. Vyžaduje absolutní a nejvyšší pořádek.[...]“⁹⁶

Přičemž v kontextu umělecké praxe, o kterou zde jde, mám na mysli hru ve širokém smyslu slova, pravidla které můžeme sami nastavovat a stejně tak je průběžně proměňovat vzhledem ke konkrétní situaci a skupině lidí, se kterými si zrovna hrajeme.

⁹⁴ MULDER, Arjen. *The Exercise of Interactive Art*. Kapitola ve sbírce esejí *Interact or die!*. NAI Publishers, V2_ Institute for the Unstable Media, ISBN 9789056625771 [17.07.2023]

⁹⁵ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge & Kegan Paul Ltd. London, Boston, Henley. 1949. s. 158. ISBN: 0-7100-0578 4 Původní text: [play] lies outside the reasonableness of practical life; has nothing to do with necessity or utility, duty or truth. [15.07.2023]

⁹⁶ Tamtéž. s. 14-16. Původní text: Play is free, is in fact freedom. [...] Play is not "ordinary" or "real" life. The contrast between play and seriousness is always fluid. [...] Play is distinct from "ordinary" life both as to locality and duration. This is a temporary elimination of the ordinary world. [...] Play creates order, is order. Play demands order absolute and supreme. [15.07.2023]

Dále pak odkazují k objektové biografii (angl. object biographies) - koncepcí z oblasti studií materiální kultury, jež se zaměřuje na průzkum historie objektů za hranicemi jejich užitkového účelu v rámci širšího sociokulturního rámce. Teorie se zpopularizovala na konci 20. století díky šíření interdisciplinárního přístupu napříč obory - archeologií, antropologií, dějinami umění, historií a muzeologií - badatelé místo pouhé kategorizace artefaktů začali zkoumat jejich kulturní, sociální, ekonomické a emocionální aspekty. Tento přístup často zahrnuje pátrání po vlastnictví objektu (v různých fázích jeho života), kontextů, v nichž byl vyroben a používán, významů, jež měl za různých podmínek.

Hlavní myšlenka z teorie objektové biografie, kterou bych chtěla aplikovat na svou praxi, spočívá ve vzájemném propojení historie lidí a věcí⁹⁷. Objektová biografie zkoumá objekty materiální kultury s přihlédnutím k jejich původu a použití, ale také sociokulturní hodnoty a symbolické významy pro jednotlivce nebo společnost jako celek. „Když lidé tráví čas, pohybují se a procházejí změnami, jsou neustále transformováni, a tyto transformace osoby a objektů jsou vzájemně propojeny.“⁹⁸ Konkrétně mi jde o zkušenosti, které jsem získala v rámci vedení série dílen, které byly součástí výzkumu „Reality Surfing“, kdy se práce s objektem stala nástrojem pro odhalení osobních narativů jednotlivých lidí. Podrobněji to popíšu v následujících podkapitolách.

4.1. Materialita na dovolené

V roce 2022 jsme s PYLem měly příležitost zúčastnit se projektu „Beyond touring: Reality Surfing and Insider tour,“ pořádaného platformou Terén - pole performativního umění. V rámci tohoto projektu se uskutečnily tři rezidenční pobyty v různých městech – v Brně (Terén), Kluži (Tranzit Foundation) a v Berlíně (Tatwerk). Kromě prezentace představení „Reality Surfing“ a diskuzí s umělci, byla součástí každého výjezdu i odpolední dílna. Průběh každé z nich se lišil v závislosti na konkrétním místě, jeho kontextu a cílové skupině.

Prvotní podobu dílny jsme vypracovali společně s Annou Romanovou v rámci hodiny Laboratoř s Lindou Duškovou na DAMU. Vycházely jsme z gramatiky PYLu, což jsou principy, se kterými pracujeme v „Reality Surfing“. Do prostoru tanečního sálu jsme přinesly různorodou

⁹⁷ GOSDEN, MARSHALL; Chris, Yvonne; *The Cultural Biography of Objects*. Článek z časopisu *World Archaeology* - Vol. 31, No. 2, Oct., 1999, *The Cultural Biography of Objects World Archaeology*. Taylor & Francis, Ltd., Routledge. 1999. s. 170. ISSN: 00438243 [03.07.2023]

⁹⁸ Tamtéž [03.07.2023]

sadu 'aktérů': igelitové tašky, sliz, pomeranče, lepicí pásy apod. Dílna začala krátkým cvičením na aktivaci pozornosti:

„Zkuste se rozhlédnout kolem sebe, projít se prostorem, ve kterém se nacházíte. Všimněte si předmětů, zvuků a vůní, které vás obklopují. Najděte v prostoru místo nebo kombinaci věcí, která vám přijde nějakým způsobem specifická. Zkuste definovat, proč ji za takovou považujete.“⁹⁹

Po krátké kolektivní procházce specifickými místy, jsme se sešli u plochy bílého baletizolu a seznámili účastníky dílny s aktéry, které jsme přinesli. Následovalo první kolo hry. Hra se zakládala na improvizaci a připomínala jam session, ale ne tolik s hudebními zvuky, jako spíše s přítomností předmětů. První kolo bylo založeno na následujících pravidlech:

„Pravidla hry №1

Na hrací ploše může být současně pouze jeden člověk.

Můžeme manipulovat pouze s jedním předmětem během jednoho 'tahu'.

Předměty se nesmějí dotýkat navzájem, ale zvažujeme vztahy, které mezi nimi vznikají.

Jsme sami sebou, vnímáme se jako součást kompozice v prostoru. Nespěcháme.“¹⁰⁰

Během prvního kola bývají účastníci opatrnější a obezřetní, jiní se rozrušují některými pravidly (například tím, které zakazuje dotyky předmětů), a snaží se jim různými způsoby vyhnout. Překážky vytvářejí napětí, a toto napětí je jedním ze spouštěčů pro zajímavé situace. Právě v něm se vyskytují kreativní řešení problémů, jako například, jak protáhnout tyčku skrze kovovou trubku a položit ji vedle, aby se nedotýkala. Jak uzavřít krabici s pomerančem krytem a schovat ho tak, aby se vyhnul dotyku.

Po prvním kole následovalo druhé, jehož pravidla se aktualizovala. Došlo k několika změnám:

„Pravidla hry №2

Na hrací ploše mohou být současně dva lidé. Nemusejí si ale sebe navzájem všímat.

Můžeme manipulovat s více předměty během jednoho 'tahu'.

Předměty se mohou dotýkat.“¹⁰¹

I drobná omezení mohou zapříčinit velký rozdíl v chování lidí. Během druhého kola jsou účinkující uvolněnější, než během prvního. Zvláště to ovlivňuje možnost vzájemného dotyku mezi předměty. Často ve druhé půlce jam session nastává okamžik přeplnění a následuje

⁹⁹ PYL. *Materialita na dovolené*. Pracovní poznámky k dílně, 2021-2022 [15.07.2023]

¹⁰⁰ Tamtéž [15.07.2023]

¹⁰¹ Tamtéž [15.07.2023]

ticho, pauza, kdy všichni pozorují krajinu, kterou sami vytvořili. Je zajímavé si uvědomit, jaké tendence mají různí lidé na odlišných místech a jak jsou si tyto tendence podobné. I když kompozice objektů, které se zde vyskytují, jsou zcela abstraktní, často mají až archetypální charakter. Lidé mají sklony skrze tyto kompozice naznačovat řád, domov, úkryt, oltář, nebo naopak cizinu, nebezpečí. Ačkoliv samotné objekty nejsou animované fyzicky, některé z nich mohou připomínat určité postavy – nějakých hrdinů s určitým „charakterem“ nebo se dokonce stávají odrazy samotných hráčů.

„Můžeme zapojit do hry vlastní hlas (ale ne řeč) a další zvuky.“¹⁰²

Dá se pokračovat dalšími koly, proměnou a střídáním pravidel, doplněním nelidských aktérů a rozdělením účinkujících do menších skupin pro některá cvičení. Navrhovaná gramatika je jednoduchá a lze ji zkoumat během různých časových úseků a v různých konstelacích lidí a předmětů. Dílna, kterou jsme představily během několika hodin, na základě zpětných vazeb účinkujících, může být snadno rozšířena do týdenní laboratoře. Tohle jsme ale zatím nezkusily.

Například, při vedení dílny v Kluži společně s Michalem Kindernayem jsme do sady aktérů přidali přenosné reproduktory s přednahrávanými abstraktními zvuky. Zvuk mohl vytvořit zcela odlišnou atmosféru od situace v prostoru, nebo naopak tuto náladu podpořit. Zvuk mohl být také samostatným objektem, který se vztahoval k jiným věcem okolo. Při provedení dílny v Alfredu ve dvoře jsme přidaly kolo s instrukcemi, které jsme rozdávaly v průběhu hry:

„jestli chceš můžeš pojmenovat to co se stalo před tvoji přítomnosti

jestli chceš staň se součástí assembláže

jestli chceš zkus' se tvářit jako jeden z objektů ostrova

jestli chceš zkus' spadnout na zem jak padá pomeranč a zůstaň ležet nějakou dobu

jestli chceš zazpívej

jestli chceš můžeš si promluvit s pomerančem

jestli chceš můžeš se představit. například každému objektu.

jestli chceš můžeš objekty rozdělit do skupin

jestli chceš zatanči po svém“¹⁰³

Několik zpětných vazeb od účinkujících nám ukázalo, že někteří by chtěli mít k dispozici nějaké 'konkretnější předměty'. Je pravda, že většina materiálu, který nabízíme, je spíše abstraktní.

¹⁰² Tamtéž [15.07.2023]

¹⁰³ Tamtéž [15.07.2023]

Vybraly jsme ho tak, aby obsahoval co nejméně konotací a dalo se s ním pracovat jako s druhem modelovací hmoty. Proto jsme se rozhodly nabídnout všem účinkujícím možnost zapojit se do hry se svými soukromými věcmi. Před konáním dílny jsme poslaly email, ve kterém jsme je požádali, aby donesli na dílnu nějakou soukromou věc, ke které mají určitý vztah (například, že se jim líbí, nebo naopak je jim odporná, nebo neví, co s ní dělat) a které by se mohli zbavit. Díky tomu se mezi aktéry začaly objevovat noviny, hračky, krabičky a různé nalezené předměty neznámého původu. Toto doplnění dílny se stalo důležitým nástrojem pro navázání vztahu mezi lidmi a objekty, a také mezi sebou navzájem. Díky tomu vznikl okamžik setkání, během kterého účinkující představovali sami sebe prostřednictvím představení svých věcí.

Během seznamování se řídíme následujícími otázkami, které jsme připravily díky podnětu ohledně způsobů analýzy objektu od Sodji Zupanc Lotker.

„Úrovně analýzy objektu

- a) *Základní sémiotická informační úroveň (Co to je?)*
- b) *Jak tomu říkáme?*
- c) *Funkční potenciál (k čemu slouží?)*
- d) *Funkční potenciál (co jiného umí, co neočekáváme)*
- e) *Fenomenologický potenciál: barva, zvuk, tvar, material, haptické vlastnosti*
- f) *Jakou má hodnotu (ekonomickou, kulturní, osobní)?*
- g) *Referenční psychologický/osobní vztah k objektu*
- h) *Metaforické a symbolické vrstvy objektu*
- i) *Paradoxní vrstva objektu*
- j) *Odkud pochází? Jakou má historii, stopy času? Kde skončí?”¹⁰⁴*

Tyto otázky rovněž souvisí s přístupem, skrze který příznivci teorie objektové biografii nabízí vnímat objekty materiální kultury. „Objekty akumulují biografie“¹⁰⁵ a tyto biografie jsou těsně spojené s kontexty, ze kterých jednotlivá věc pochází a do kterých se přemisťuje (poněvadž se nachází v neustálém pohybu). V rámci dílny se objekty, s nimiž přichází účinkující pro některé

¹⁰⁴ LOTKER, Sodja. Úrovně analýzy objektu. Ze soukromé korespondence. [11.07.2023]

¹⁰⁵ GOSDEN, MARSHALL; Chris, Yvonne; *The Cultural Biography of Objects*. Článek z časopisu *World Archaeology* - Vol. 31, No. 2, Oct., 1999, *The Cultural Biography of Objects World Archaeology*. Taylor & Francis, Ltd., Routledge. 1999. s. 175. ISSN: 00438243 [03.07.2023]

stávají ztělesněním povahy svých majitelů, svého druhu maskami a pomůckami k vyjádření projevu.

Například, jedna účinkující přinesla dětskou krabičku-šperkovnici ruční výroby. Řekla, že i když jí dříve byla sympatická, rada by se jí zbavila, protože nemá ráda zbytečné věci. Že tato krabička jí přijde zbytečná, stejně jako hodně jiných věcí, co má doma. Ještě řekla, že se jí zhoršuje zrak, ale čich se zlepšuje s věkem. Možná proto má ráda odlišné věci než dříve.

Jiná slečna přinesla růžovou gumičku na vlasy a popsala svou lásku k různým drobným předmětům. Řekla, že má celou sbírku těchto gumiček a že je často ničí, protože jimi často kroutí v prstech, když je nervózní.

Třetí neřekla skoro nic ani o sobě ani o své věci. Řekla ale, že má psa a že ten je hodně introvertní, a proto ho má ráda.

Skrze pozorování vztahů lidí ke svému a cizímu majetku můžeme zjistit mnoho informací, často mnohem více, než skrze vyprávění těchto lidí o sobě. Řada etnografů využívá tohoto způsobu v průzkumu životů komunit. Například výzkumnice Janet Hoskins ve svých studiích „Biographical Objects“¹⁰⁶ popisuje historie šesti žen a mužů z východní Indonésie skrze jejich vlastnictví a domácí objekty. Tato etnografie osob má podobu studie věcí, ve kterých Hoskins ukazuje, jak se objekty stávají „prostředky pro sebeurčení a pomáhají s organizací zkušeností, které tvoří něčí životní příběh“¹⁰⁷.

Podobně s tím v rámci dílny „Materialita na dovolené“ skrze hraní si s předměty zkoumáme vzájemné biografie, vzpomínky, povahu a očekávání. Na základě sdílených zkušeností z minulosti a spolubytí v přítomném okamžiku zkoumáme jiné než verbální způsoby komunikace.

4.2. Volno od velkého světa. Práce s formátem hřiště

„Volno od velkého světa“ (2023) je právě probíhající projekt, na kterém aktuálně pracujeme s PYLEm. I když zatím nemá finální podobu, ráda bych popsala strategie, se kterými v něm pracujeme. Prezenční forma má podobu interaktivní instalace, která nabízí návštěvníkům různého věku možnost ponořit se do imaginárního světa, naplněného mnoha nečekanými

¹⁰⁶ HOSKINS, Janet; *Biographical Objects. How Things Tell the Stories of Peoples' Lives*; Routledge; 1998. ISBN 9780415920124 [19.07.2023]

¹⁰⁷ GOSDEN, MARSHALL; Chris, Yvonne; *The Cultural Biography of Objects*. Článek z časopisu *World Archaeology - Vol. 31, No. 2, Oct., 1999, The Cultural Biography of Objects World Archaeology*. Taylor & Francis, Ltd., Routledge. 1999. s. 175. ISSN: 00438243 [03.07.2023]

druhy. Kromě Mluvících Kaluží (jež již známe z Bestiáře PYLu), se zde divák setká s Pískajícími Kelímky, Hřejivými (nebo Ochlazujícími) Žábami a Krabičkami Transformačních Možností.* Diváci se mohou dotýkat všech věcí, hladit, přemísťovat je v prostoru a ke každé z nich je k dispozici krátký manuál k využití. I když je instalace vhodná pro návštěvníky různého věku, hlavní cílovou skupinou projektu jsou rodiny s dětmi.

Původně byl vznik instalace ovlivněn jedním z uvedených „Reality Surfing“ v galerii PLATO. Byli jsme pozváni připravit adaptaci představení pro prostor galerie, která se v roce 2021 ještě nacházela ve velké industriální budově bývalého obchodu Bauhaus. V rámci krátkodobé rezidence před prezentací, jsme se pokusili o vytvoření formátu, který jsme pojmenovaly jako hřiště. Zajímalo nás, do jaké míry je možné pracovat se zapojením diváků do průběhu představení. Ačkoliv může tento cíl působit jako poměrně ambiciózní s ohledem na čas, který jsme měly na přípravu adaptace, objevily jsme postupy, které jsme dál vyvíjely v rámci nového projektu.

Soustředily jsme se na práci s interaktivním potenciálem publika skrze integraci herního principu ve scénografických prostředcích. Například prostřednictvím využití interaktivních objektů a prací s dramaturgií samotného prostoru. Přičemž díky své povaze, která má za cíl ovlivnit akce a chování účinkujících, můžeme tyto prostředky rovněž považovat za dramaturgické.

Pod interaktivními objekty myslím takové objekty, jejichž komplexní podoba může být odhalena pouze skrze interakci. To znamená, že aby je mohli zažít, účinkující musí vstoupit do kontaktu s věcmi. Například každá Krabička Transformačních Možností obsahuje sadu předmětů a (alternativní) návod k jejich použití. Krátké absurdní texty navrhuje návštěvníkům vyzkoušet si jednoduchá cvičení, která využívají určitých kombinací věcí pro různé modifikace těla. Studium těchto návodů se návštěvníci učí prodlužovat vlastní smysly a získávají tak možnost přetvořit se na jiné (alternativní) bytosti. Nejlépe zde funguje spolupráce dvou lidí (například rodiče s dítětem), kdy jeden člověk nahlas čte návod a druhý zkouší ho vyplnit.



Dále jsou součástí prostoru instalaci Mluvící Kaluže. Při setkání s nimi jim mohou návštěvníci zazpívat písničku, zahrát na pianko, věnovat báseň nebo tajnou zprávu. Jednou v Praze jsme po dobu dvou hodin neměly skoro žádného člověka, kromě jediné holčičky, která zůstala s Kaluží po celou dobu a zpívala pro ni do mikrofonu dlouhou improvizovanou píseň o lásce, samotě. Jindy v Luhačovicích navštívily instalaci dvě starší paní - kamarádky - jež pak zpívaly Kaluži českou národní písničku o pálence.

Před tím než vstoupí do prostoru hřiště, dostávají lidé krátké instrukce o tom, co zde mohou objevit, jak se v něm mohou nebo nemohou chovat. Navrhujeme jim sundat si boty a odložit věci a strávit v prostoru tolik času, kolik budou chtít.

*„právě vstupujete do prostoru meta-bažinového hřiště
dávejte pozor - jste jeho součástí. jste barvou. jste tvarem. jste pohybem. nejste středem vesmíru
dávejte pozor jakým způsobem se spojíte s bytostmi, které vás obklopují
vstupte na naše hřiště, jste vřele vítáni*

*můžete si zde ohřívat se Žáby, hrát, hýbat se, dívat, polehávat, spát a nebo taky nedělat vůbec nic
můžete zde být tiše, poslouchat, vydávat tlumené zvuky, zazpívat si s Mluvícími Kalužemi nebo pro něj
zahrát na pianko*

*můžete si něžně prozkoumat Krabičky transformačních možností s návody na prodloužení citů
nemůžete zde: ubližovat ostatním a ničit předměty. naším mottem je stabilizovat světy a nikoliv je ničit
nemůžete zde: pojídat sliz a snažit se jakýmkoliv jiným způsobem zmocnit „aktérů“. scházely bychom jim
a oni by scházeli nám*

*nemůžete zde: dotýkat se živých drátů a elektroniky. mohly by kousat a nebo zemřít. potřebujeme je
živé”¹⁰⁹*

Aktuální prezentační formát hřiště je koncipovaný do jednoho nebo dvou odpolední. I když bychom byly radi, zatím jsme neměly možnost ho uvádět v průběhu delšího období, jelikož instalace vyžaduje regulérní péči a také přítomnost člověka, jenž lidi uvítá v prostoru a pomůže v případě, když si s něčím neví rady.

Fotodokumentace projektu je k nalezení v Příloze 5.

¹⁰⁸ foto - Marie Sieberová. GAMPA, Pardubice. 2022.

¹⁰⁹ PYL - Volno od velkého světa - Instrukce pro diváky, 2023

5.3. Věštění s objekty

„V klidném a prázdném prostoru rozmístěte šesti libovolných předmětů.

Přizvěte jednotlivce nebo skupinu lidí jež by se ráda dozvěděla o budoucnu nebo potřebuje vyjasnit něco o své současnost. Požadějte je aby se posadili okolo kompozici objektů. Pokud je to skupina, vyberte z ni jednu osobu (dobrovolnici/ka).

Poproste tutu osobu, aby v myšlenkách každému z objektů přiřadila určitý emotivní význam (například symbolizující vinu, nudu, svobodu, odpovědnost, lásku) a také si zvolila jeden z předmětů pro reprezentaci sebe. Každý z předmětů v prostorů ted' má určitou roli; je reprezentací něčeho/někoho. Pokud se jedná a skupinovou spolupraci, představa o rolích jednotlivých věci se může u jednotlivců lišit.

Pomalou přeorganizujte pozice objektů v prostoru. Dejte tomu čas.

Společně proved'te čtení objektové kompozice spolu s dobrovolníkem/ci.

Počet participantů, předmětů a emotivní významy přidělené objektům jsou v této hře variabilní.”¹¹⁰

Tato hra byla inspirována sdílením tajných ideologií a principů z výkladů tarotu a byla vynalezena ve spolupráci s Kate Young v HKU (Hogeschool voor de Kunsten), v Utrechtu na jaře 2022.

¹¹⁰ ze soukromých poznámek

Závěr

„Reality is the rock against which our various ships always founder, and as such it must be acknowledged and revered, however elusive it may be.“¹¹¹

Svou práci jsem pojmenovala Reality Surfing: Hledání duše věcí. Název odkazuje k divadelní inscenaci “Reality Surfing” a stejnojmennému uměleckému výzkumu, který s ní souvisel, na kterých jsem se podílela spolu s dalšími členkami kolektivu PYL. V kapitolách této práce jsem se pokusila vymezit metodologii PYLu, která se zakládá na (spolu)práci s (fyzickým) materiálem jako plnohodnotným partnerem v divadelní tvorbě. Klíčovými strategiemi zde jsou: přístup k dramaturgii skrze scénografickou složku a zapojení materiálu do tvůrčího procesu na jeho začátcích; práce s materiálem v jeho původní podobě, s věcmi tak jak jsou samy o sobě, důraz na proměnu této podoby skrze ‘přerámování’ jejich bytí a přehodnocení funkčních potenciálů s nimi spojených; práce s technickými aplikacemi jako součástí umělecké performance; stejně tak sjednocení scénického časoprostoru s technickým a práce s technickým materiálem jako cílem, nikoliv pouhým prostředkem. Důležitou úlohu v tomto textu věnuji zkoumání agence materialu, agence asambláží, technologií a scénických objektů. Chtěla bych ale zdůraznit, že vzhledem k tomu že lidská (spolupřítomnost je nedílnou a nenahraditelnou součástí divadelní tvorby, cílem PYLu je nikoliv vyloučení postavy člověka ze scény, ale nastavení podmínek pro harmonickou koexistenci a komunikaci mezi věcmi, technikou a lidmi v rámci jednoho (nejen) divadelního časoprostoru.

‘Reality surfing neboli surfování realitou mimo jiné považuji za přístup k divadelní praxi spojený s hravým zacházením s objekty a kontexty, které s ním souvisí. Surfování realitou znamená svobodu vůči ustálenému systému, ve kterém jsou věci hodnoceny na základě efektivity a naše spolupráce s nimi je založená na konzumním přístupu. Surfování realitou je pro mě přehodnocení vztahů k věcem, procesem hledání jiné než jejich utilitární podoby, pátráním po jejich *duši*. Jakkoli jsem si vědomá, že tato duše je nepolapitelná, s radostí pokračuji v tomto dobrodružství, poněvadž neusiluji o jeho výsledek.

¹¹¹ HARMAN, Graham. Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything. Pelican books. London. 2018. s. 6. ISBN-10: 0241269156.

Příloha 1 - Seznam použité literatury

ARENDET, Hannah. *The Human Condition*. University of Chicago Press. Chicago. 1958. ISBN: 0226025934.

BARAD, Karen. *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*. Článek z *Signs - Vol. 28, No. 3, Gender and Science: New Issues*, The University of Chicago Press, 2003.

BENNETT, Jane. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Duke University Press. Durham. 2010. ISBN: 100822346338

BRYANT, R. Levi. *Onto-Cartography. An Ontology of Machines and Media*. Edinburgh University Press. 2014. ISBN-13978-0748679966.

DOCTOROW, Cory. *Radicalized: Four Tales of Our Present Moment*. Tor Books. 2019. ISBN: 101250228581

FISCHER-LICHTE, Erika. *Estetika performativity*. Mníšek pod Brdy: Na konáři, 2011. ISBN: 978-80-904487-2-8.

GOEBBELS, Heiner. *Proti gesamtkunstwerku*. PETŘÍČEK, SEMOTAMOVÁ. Jan, Tereza - překladatele. JIŘIČKA, Lukáš (editor). AMU. Praha. 2022. ISBN: 978-80-7331-533-7

GOSDEN, MARSHALL; Chris, Yvonne; *The Cultural Biography of Objects*. Článek z časopisu *World Archaeology - Vol. 31, No. 2, Oct., 1999, The Cultural Biography of Objects World Archaeology*. Taylor & Francis, Ltd., Routledge. 1999. ISSN: 00438243

HARMAN, Graham. *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything*. Pelican books. London. 2018. ISBN-10: 0241269156.

HODDER, Ian. *Entangled: An Archaeology of the Relationships between Humans and Things*. Wiley-Blackwell. 2012. ISBN: 978-0-470-67212-9

KOMAROVA, Maria. *Performativita technického výkonu*. Kapitola monografie *Technologie, loutky, magie*. BAŽANT, Jan et al. KANT. Praha. 2022. ISBN: 978-80-7437-370-1

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

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

McKINNEY, PALMER; Joslin, Scott. *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*. Bloomsbury Methuen Drama. London, New York. 2017: ISBN: 10-1474244394

PARIKKA, HERTZ, Jussi, Gernet. *Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method*. Appendix ke knize „A Geology of Media“. University Of Minnesota Press. 2015. ISBN-100816695520.

PEARSON, Mike. *How Does Theatre Think Through Things?* - kapitola studií *Thinking Through Theatre and Performance*. Bloomsbury Publishing. London. 2019. ISBN: 101472579615.

КРУТОВ, Михаил. *О способе существования технических объектов Жильбера Симондона*.

СИМОНДОН, Жильбер. *О способе существования технических объектов*. КРУТОВ, Михаил (překladatel).
Транслит #9: вопрос о технике

Příloha 2 - Internetové zdroje

CAGE, John. *Bacchanale*. 1938. Dostupné z:

https://www.youtube.com/watch?v=pNM9DLrxOZA&ab_channel=GeorgeN.Gianopoulos%2Ccomposer

ETLÍKOVÁ, Bara. *Tvoří nový svět, který samostatně dospívá (s Michalem Kindernayem o Reality Surfing od PYLu)*.

Online Podhoubí. 2021. Dostupné z: <https://www.podhoubi.com/post/tvoří-novou-skutečnost-ktará-samostatně-dospívá-s-michalem-kindernayem-o-reality-surfing-od-pylu>

GIBSON, J. J. Gibson. *The Theory of Affordances. The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin Harcourt. Boston. 1979. s. 127. ISBN: 0-89859-959-8. Původní text - [...] the affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill. Dostupné z:

https://monoskop.org/images/c/c6/Gibson_James_J_1977_1979_The_Theory_of_Affordances.pdf

LATOURE, Bruno. *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Harvard University Press. 1999. ISBN-10: 067465336X. Dostupné z:

https://monoskop.org/images/c/c1/Latour_Bruno_Pandoras_Hope_Essays_on_the_Reality_of_Science_Studies.pdf

LEGUAY, Yann. 7 haikus for a turntable. Odkaz na záznam performance v Terén - pole performativního umění, ze dne 15.5.2023, natočil Mizuki Nakeshu. Dostupné z: <https://vimeo.com/827596057>

LOTKER, Sodja. *Dramaturgie přítomnosti 2*, skripta. DAMU. Katedra alternativního a loutkového divadla. Dostupné z https://www.damu.cz/media/SKRIPTA_KALD_DRAMATURGIE-PRITOMNOSTI-2-2.12.2020_1.pdf

MACIUNAS, George. *Piano Piece*. Fragment z performance natočený na Festival of Fantastics Roskilde. TVF. 1985. Dostupný z: https://www.youtube.com/watch?v=Y9dTjUtRIR4&ab_channel=artvideotv

MASSUMI, Brian. *The Thinking-Feeling of What Happens*. Rozhovor s V2_Institute for the Unstable Media pro časopis INFLeXions No. 1- How is Research-Creation?. Université de Montréal, Montréal. 2008. ISSN 1916-5870. Dostupné z: http://www.inflexions.org/n1_massumihtml.html

MCINTOSH, Kate. *Reframed Worktable*. SPIN. 2020. Dostupné z: <https://spinspin.be/blog/reframed-worktable/>

MCKENZIE, Wark. *The Hacker Manifesto*. Harvard University Press. 2004. ISBN: 100674015436. Dostupné z: https://monoskop.org/images/8/85/Wark_McKenzie_A_Hacker_Manifesto.pdf

PYL. *Manifest Scénografie bez hranic*. CEDIT 7, Nehierarchická organizace. LIŠKA, Jakub (překladatel). Centrum Experimentálního Divadla, Brno, 2021. Dostupné z: <https://jasuteren.cz/media/pages/archiv/pyl-reality-surfing/3868980835-1671997346/manifest-scenografie-bez-hranic.pdf>

PYL. *Popis nelidských aktérů Reality Surfing a manual, jakým způsobem vnímat prostor a být jeho součástí*. Program k představení Reality Surfing. Dostupné z: https://jasuteren.cz/media/pages/archiv/pyl-reality-surfing/1947715727-1671997346/pyl_program.cz_online.pdf

SIMONDON, Gilbert. *On the Mode of Existence of Technical Objects*. HART, John (překladatel a autor úvodu). University of Western Ontario. 1980. Dostupné z:

https://monoskop.org/images/2/20/Simondon_Gilbert_On_the_Mode_of_Existence_of_Technical_Objects_Part_I_alt.pdf

SUSA, Jan. *CIRCUIT BENDING. Hledání nedestruktivních zkratů*. Časopis A2 #10/2014. Dostupné z:

<https://www.advojka.cz/archiv/2014/10/circuit-bending>

VÁLEK, Petr. *The VAPE*. YouTube Kanal. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@thevape5030>

VUKSIC, Valentina. *Tripping through runtime*. Hudební album. Zeromoon. Washington. D. C.. 2014. Dostupný z:

<https://zeromoon.co><https://zeromoon.com/album/tripping-through-runtimem/album/tripping-through-runtime>

YOUNG, MAC LAW, La Monte, Jackson. *An Anthology of Chance Operations*. Self-published. New York. 1963.

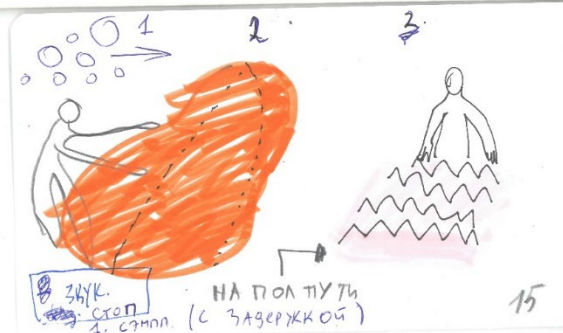
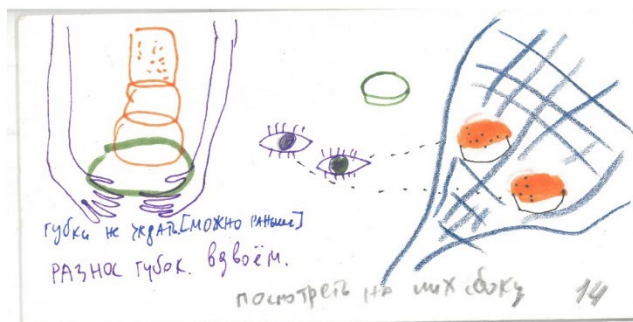
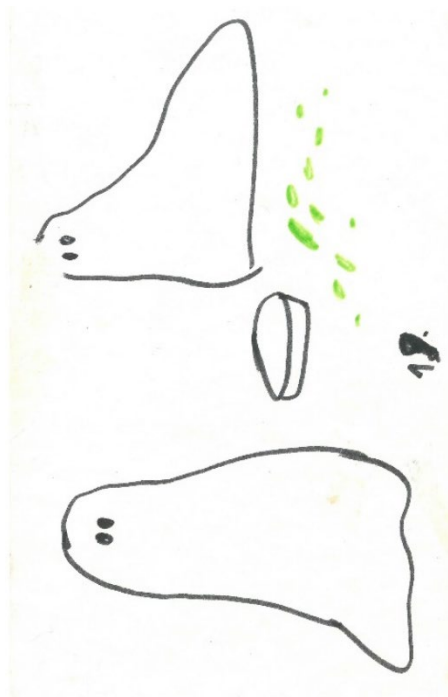
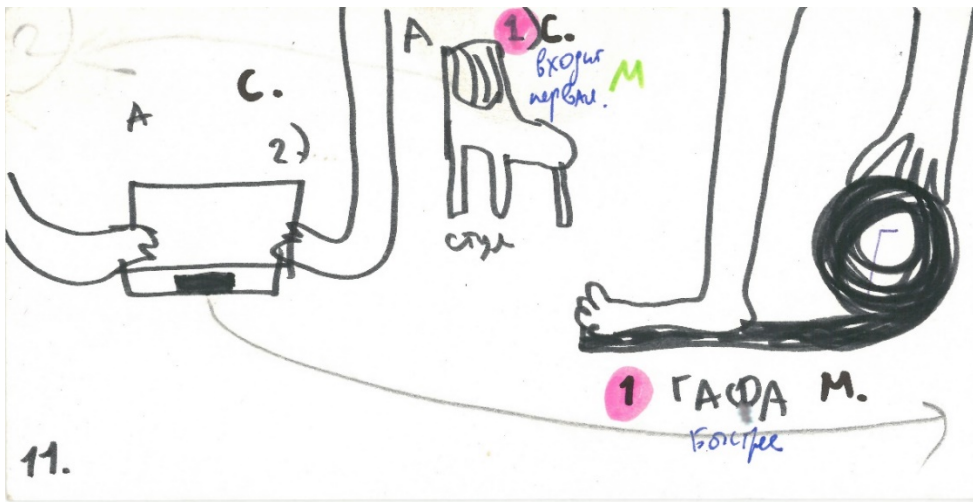
Dostupné z:

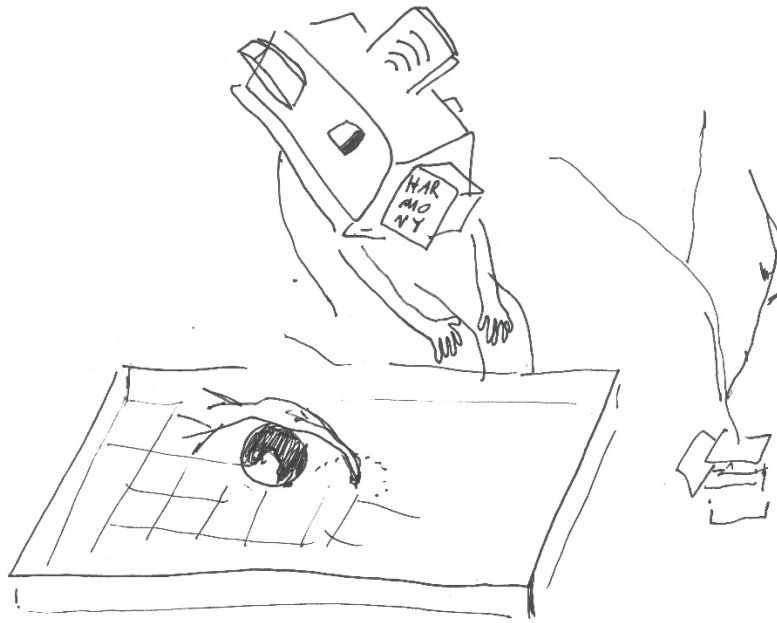
https://monoskop.org/images/0/06/Young_La_Monte_Mac_Law_Jackson_eds_An_Anthology_of_Chance_Operations.pdf

ZAHID IQBAL, G. CAMPBELL. Muhammad, Abraham. *From luxury to necessity: Progress of touchless interaction technology*. ScienceDirect. 2021. Dostupné z:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160791X21002712?via%3Dihub>

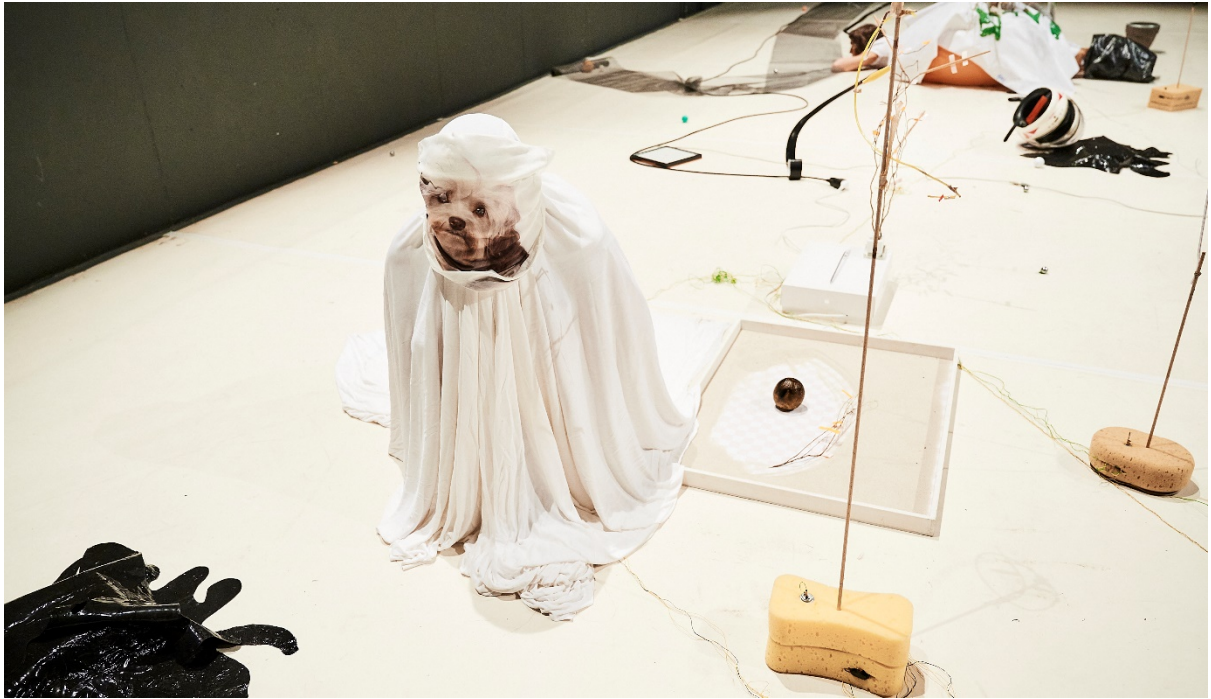
Пříloha 3 – Skicy a koláže pro obrazový scénář Reality Surfing

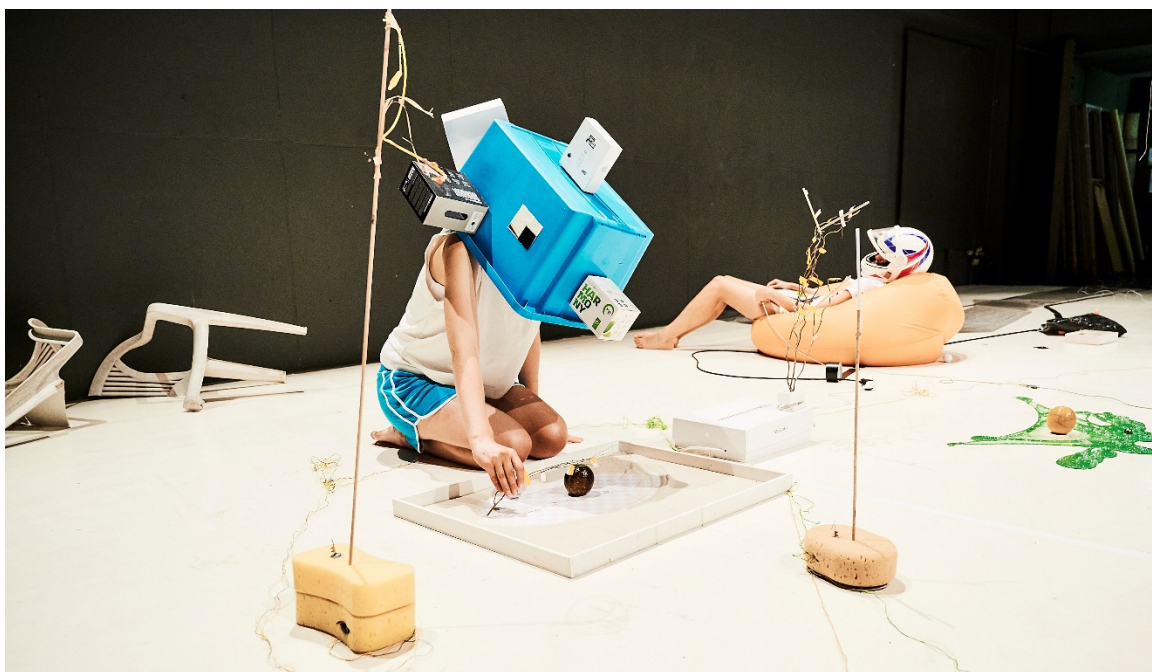




Příloha 4 – Fotodokumentace Reality Surfing



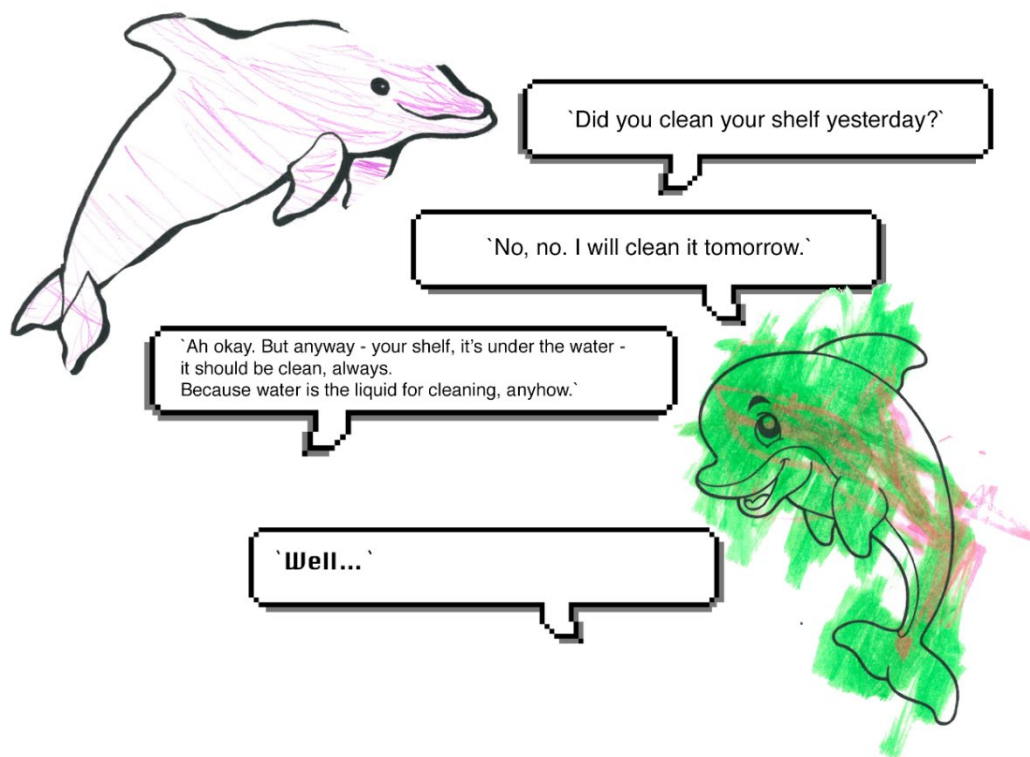




113

Příloha 5 – Komiks a hudební videoklip o Minecraft Delfínu

One dolphin is asking the other dolphin:



114



115

¹¹⁴ Archiv PYLu, 2022

¹¹⁵ QR kód odkazuje na Videoklip Reality Surfing - The Water in Venice is Clear, fragment z livestreamu Reality Surfing v OC Dornych (Brno, Terén) pořádaného v rámci programu Beyond Touring: Reality Surfing and Insider tour at Tatwerk, Terén and Tranzit House. 2022 Dostupné zde: https://www.youtube.com/watch?v=4j5OSIWqxp4&ab_channel=PYLcollective

Příloha 6 – Volno od Velkého Světa

Fotodokumentace projektu v rámci INTERMEZZO v GAMPA, Pardubice. 2022.





116

Návody z Krabiček Transformačních Možností. Text: PYL. Grafické zpracování: Světlana Silič.

MANUAL CZ

jak se stát alternativním jednorozcem/komárem

obsah: a) koprová hůlka b) nálepka c) balónek

návod na úpravu jednorozce:
vezměte si koprovou hůlku (a) a nalepte si ji na čelo nálepkou (b)
nasměrujte hůlku nahoru do vzduchu
teď máte roh
nafoukněte balónek (c)
pokuste se ho zničit svým rohem nebo jej udržovat ve vzduchu a hrát si
rozeberte sestavu a vložte obsah zpět do krabice

návod na úpravu komáru:

vezměte si koprovou hůlku (a) a nalepte si ji na nos nálepkou (b)
nasměrujte hůlku dolů
teď máte komáří chobot
nafoukněte balónek (c)
pokuste se ho zničit bodnutím nebo jej udržovat ve vzduchu a hrát si
rozeberte sestavu a kompletní obsah vložte zpět do krabice

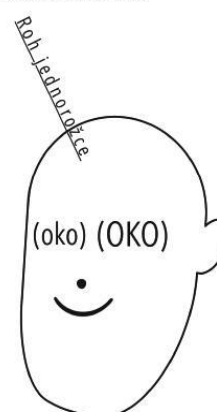
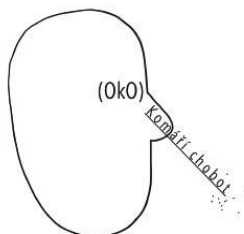
MANUAL EN

how to become an alternative unicorn/mosquito

contents: a) dill stick b) sticker c) balloon

instructions for unicorn modification :
take a dill stick (a) and stick it to your forehead with a sticker (b)
make the stick point upwards in the air
now, you have a horn
blow up the balloon (c)
try to destroy the balloon with your horn or keep it in the air and play
disassemble your set up and put the contents back to the box

instructions for mosquito modification:
take a dill stick (a) and stick it to your nose with a sticker (b)
let the stick point downwards
now, you have an insect trunk



Meta-swamp Meta-bažina Meta-swamp Meta-bažina Meta-swamp Meta-bažina Meta-swamp Meta-bažina Meta-swamp Meta-bažina Meta-swamp Meta-bažina Meta-swamp Meta-bažina Meta-swamp Meta-bažina Meta-swamp Meta-bažina Meta-swamp Meta-bažina Meta-swamp Meta-bažina

MANUAL CZ

jak si udělat nabíjecí ocas

obsah: a) poškozený usb kabel b) smršťovací bužírka c) gumičky d) spona d) rostliny a jiné dekorativní materiály

Návod k použití:
vezměte si poškozený usb kabel (a)
představte si že je vaším budoucím ocasem
vyberte některé rostliny nebo jiné dekorativní materiály (d) k
prodloužení kabelu podle toho jakého zakončení ocasu
chcete dosáhnout
zafixujte materiál pomocí smršťovací bužírky (b) nebo/a
gumičky (c)
připevněte kabel sponou (d) na spodní části zad
zkuste se hýbat v prostoru a dělat náhlé vysoké skoky
rozeberte sestavu a kompletní obsah vložte zpět do krabice

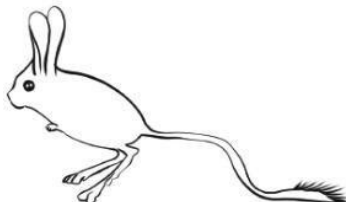


MANUAL EN

how to make a power tail

contents: a) broken usb cable b) shrink tube c) rubber bands d) clip d) plants and other decorative materials

instructions for use:
take a broken usb cable (a)
consider it as your future tail
choose some plants or other decorative materials (d) to
extend the cable, according to the tail ending you want to
achieve
fix the material with the use of shrink tube (b) or/and rubber
bands (c)
fix the cable with clip (d) on your lower back
walk around and do sudden high jumps
disassemble your set and put the contents back to the box



MANUAL CZ

jak se stát hmyzem a nechat se nalákat oblíbeným nápojem

obsah: a) sluneční brýle b) slámka c) izolepa d) papírový kelímek

návod k použití:
vezměte si sluneční brýle (a) a brčko (b)
připevněte brčko na sluneční brýle v místě, které se dotýká nosu
izolepou (c)
nasadte si připravenou sestavu a zkuste se cítit jako komár
všimněte si papírového kelímku (d) a představte si chuť oblíbeného
nápoje uvnitř něj
přiblížte se ke kelímku svým chobotem
zkuste se dotknout označeného otvoru nebo se do něj dostat
chvilu si užívejte této aktivity
rozeberte sestavu a kompletní obsah vložte zpět do krabice

MANUAL EN

how to feel like a flying insect heading to a soft drink

contents: a) sunglasses b) straw c) tape d) paper cup
instructions for use:

take out the sunglasses (a) and a straw (b)
fix the straw to the sunglasses at the part which touches the nose with
a tape (c)
once you wear it, it will be your insect trunk
notice a paper cup (d) and imagine a taste of a soft drink inside of it
approach it with your trunk
try to touch the marked hole or get into it.
enjoy the activity
disassemble your set and put the contents back to the box



117