

**Akademie múzických umění v Praze**

**Divadelní fakulta**

Alternativní a loutkové divadlo

DIPLOMOVÁ PRÁCE

# Jak chrastí zuby v krabičce

**BcA. Adam Páník**

Vedoucí práce: MgA. Robert Smolík

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, srpen 2023

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

Alternative and Puppet Theatre

MASTER'S THESIS

# How Teeth Rattle in a Box

**BcA. Adam Páník**

Thesis supervisor: MgA. Robert Smolík

Academic title: MgA.

Prague, August 2023

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci s názvem *Jak chrastí zuby v krabičce* vypracoval 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 21.8. 2023

---

Adam Páník



DĚKUJI TEREZE, FANY,  
BORISOVI, VERONICE,  
MAŠOVI, KAČE, ANASTÁZII.

DĚKUJI ROBERTU  
SMOLÍKOVÍ.

DĚKUJI DIVADLU ALFRED  
VE DVOŘE, PŘEDEVŠÍM  
TOMÁŠI PROCHÁZKOVÍ,  
MARIÍ, CAVINĚ A ADAMU  
POSPÍŠILOVI.

## Abstrakt

Cílem práce *Jak chrastí zuby v krabíčce* je reflektovat fenomén nehierarchické kolektivní tvorby. Text ho sleduje na vývoji konkrétní tvůrčí skupiny, která se takovému druhu tvorby věnuje. Tato práce přibližuje vlastní specifické postupy a strategie tvorby, které skupina vyvíjí. Činí tak na základě rozboru jednotlivých inscenačních projektů skupiny, ale také na základě dotazníků, které vyplnili jednotliví členové zkoumaného uměleckého kolektivu.

Paralelní linkou je návaznost na autorovu bakalářskou práci *Psychedelie v loutkovém divadle*. Skupina se věnuje experimentálnímu divadlu, v němž se *psychedelické* momenty objevují a kolektiv se snaží kultivovat prostředky, jimiž je takových momentů dosahováno.

V závěru práce se objevuje manifest, který shrnuje postoje skupiny k vlastní tvůrčí práci.

## Abstract

The aim of the work *How Teeth Rattle in a Box* is to reflect on the phenomenon of non-hierarchical collective creation. The text follows development of a certain creative group that is dedicated to this kind of creation. This work provides an overview of the group's own specific creative procedures and strategies. It does so based on an analysis of the group's individual projects, but also on the basis of questionnaires filled out by individual members of the researched artistic collective.

A parallel line is the continuation of the author's bachelor's thesis *Psychedelia in Puppet Theater*. The group is dedicated to experimental theater in which *psychedelic* moments appear and the collective tries to cultivate how such moments are achieved.

At the end of the work, a manifesto appears, which summarizes the group's attitudes towards their own creative work.

# Obsah

1. Úvod.....	1
1.1. Revize bakalářské práce .....	1
1.2. Získat odpověď v jiném žánru .....	2
1.3. Shrnutí myšlenek bakalářské práce, které je možné rozvíjet .....	3
2. Odkud píše.....	5
2.1. Proč si založit skupinu .....	6
2.1.1. Roráty kropáč. Mrtvola stále znamenitá .....	7
2.1.2. Hrajeme si, hrajeme .....	8
2.1.3. Náhoda je instantní symbolismus .....	8
2.2. Sběr materiálu pro herní svět .....	9
2.2.1. Dotazník dojmů .....	11
2.2.2. Oživovatelné herectví .....	11
2.3. Fáze a složky zkušebního procesu .....	12
2.3.1. Soustředění .....	13
2.3.2. Bloky zkoušení .....	13
2.3.3. Režisér je rozhodčí .....	14
2.3.4. Hotovo .....	15
3. Sdílení je základem komunity .....	16
3.1. Metody přibližování přemýšlení o divadle .....	17
3.1.2. Divadelní ekvivalent audiovizuální eseje .....	18
4. Rozbor inscenačních projektů MEC.....	20
4.1. ENTOMOLOGIOUS.....	20
4.1.1. Tichý divadlo se zvukem, kde se nemluví .....	21
4.1.2. Spontaneita příběhu vs. promyšlená past na diváka .....	24
4.2. Teď když mám dům spálený na popel, vidím lépe na měsíc: luxus nekonečného času na zkoušení.....	25
4.2.1 Balanc .....	29
4.3. GRUNT: míchání žánrů .....	30
4.3.1. Klauni ve westernovém filmu .....	33

4.3.2. Technika a technologie .....	34
4.4. Fabula Sylvestris: Lesní fantazie 2.....	35
4.4.1. Využití času .....	36
4.4.2. Líná huba, holé neštěstí.....	36
4.5. Loutkové miniatury.....	37
4.6. Škatule .....	38
5. Manifest Musaši Entertainment Company .....	39
Seznam použitých zdrojů .....	41

# 1. Úvod

Následující text pojednává o fenoménu nehierarchické kolektivní tvorby a sleduje ho na vývoji konkrétní umělecké skupiny, která se takové tvorbě věnuje. Zároveň volně navazuje na předchozí akademický spis diplomanta – bakalářskou práci na téma *Psychedelie v loutkovém divadle*. Některé myšlenky rozvíjí, některých se naopak vzdává. Přestože je s odstupem času diplomant přesvědčen, že potřebuje nalézt jiné přívlastky pro divadlo, které tvoří, v diváckých ohlasech se takové označení stále objevuje. Diplomová práce vychází především z reflexe vlastních tvůrčích přístupů v několika autorských projektech a je tedy souborem úvah o skupinové tvorbě, dramaturgii, inspiračních zdrojích a práci s nimi, o průnicích žánrů.

Reflektována je tvorba ve skupině Musaši Entertainment Company (MEC) a v textu se objevují názory formulované na základě výpovědí všech, kteří s MEC dosud autorsky spolupracovali.

## 1.1. Revize bakalářské práce

Okolnosti pro četbu kapitoly: otevřete všechna okna, způsobte průvan

Problém pojmu *psychedelie* je ten, že se pojí zcela jednoznačně s drogami a tím pádem vyvolává ve většině odezvu spíše rezervovanou, nebo rovnou odmítavou. Spojení s drogami a běžným užíváním (spíše než s výzkumem potenciálu léčivosti) přichází v 60. let, s boomem psychedelik, s beat generation a kulturou hippies. Přestože v této dekádě psychedelika ovlivňovala celou západní kulturu a přestože např. produkce The Living Theatre toho času (např. *Paradise now*) bychom za *psychedelické* označit mohli, toto spojení se nevžilo. Ve spojení s hudbou už tento přívlastek akceptujeme bez automatického odporu, už se stal jen *popisem* zvuku nebo postupů, které uslyšíme. Zbavil se své původně negativní konotace.

Problém pojmu *psychedelické divadlo* je tedy ten, že vlastně neexistuje. S jistou opatrností ho používá k popisu své tvorby snad jen skupina Handa Gote Research & Development.<sup>1</sup> Normální smrtelník ale pravděpodobně ani divadelní kritik takové spojení nepoužije, protože není zažité, *psychedelické divadlo* je špatně představitelné.

---

<sup>1</sup> Handa Gote, *Šibřinky*. Handa Gote [online]. [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <http://handagote.com/portfolio/sibrinky/>; Handa Gote, *Die Rache*. Handa Gote [online]. [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <http://handagote.com/portfolio/die-rache/>; nebo Handa Gote, *Safírová hlava*. Handa Gote [online]. [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <http://handagote.com/portfolio/safirova-hlava/>



## 1.2. Získat odpověď v jiném žánru

Pokud uznáme film jako médium, které je divadlu blízké příbuzné a budeme hledat informace zde, zjistíme, že ani na tomto poli se nestaneme o mnoho poučenějšími, co se představy o psychedelickém divadle týče. Hovoříme zde o pojmu, nikoli jen o přívlastku, ale je to pojem natolik volně definovaný, že se můžeme dočíst o zástupcích psychedelické kinematografie napříč historií filmu od *Annabelina serpentinského tance* (1900), přes *Andaluského psa* (1929) Bunuela a Dalího, přes Disneyho animovanou *Alenku v říši divů* (1951) až po Cameronova *Avatara* (2009).<sup>2</sup>

Tušíme zde tedy možnosti, co by se mohlo v divadle považovat za psychedelické? Experiment s technologií (*Annabelin serpentinský tanec*), návrat surrealistického a dadaistického uvažování, dramaturgie asociativního dobrodružství a spoléhání se na obrazy (*Andaluský pes*), příběhovou linii obohacenou o fantastické, nadpřirozené (*Alenka v říši divů*), zcela nový svět, výpravný a důkladně propracovaný (*Avatar*)?

Psychedelický film si můžeme přiblížit jako ten ovlivněný psychedelií, čili stylem nebo estetikou kořenící v 60. letech, v psychedelické zkušenosti a v užívání psychoaktivních látek. Tato definice je ale aplikovatelná i zpětně. U filmu je poměrně snadné něčeho takového dosáhnout – přeci jen jedná se o dvojrozměrný pohyblivý obraz.<sup>3</sup> Distorze lze docílit poměrně snadno technicky/technologicky – střihem, barvením, případně filmovými triky (dělený obraz, Vertigo efekt, animace, CGI apod.) nebo mechanicky – úpravou fyzického média filmového pásu. Pokud zůstaneme u technického a technologického uvažování můžeme například uvažovat o psychedelickém light-designu. V bakalářské práci jsem zmínil inscenaci *Shadow Meadow* režiséra Jana Mocka. Je jakousi choreografií světla a stroboskopů.

Jako zajímavější možnost se mi ale jeví distorze obsahu místo formy. Změna celé logiky filmového světa např. smícháním žánrů, protože to je něco, čeho se můžeme pokusit dosáhnout i v divadle.

Filmové žánry od svého počátku fungují jako zkratka mezi jednotlivými aktéry výroby, distribuce a konzumace tohoto uměleckého druhu. Pokud je pojem žánr užíván výhradně k popisu filmu pro účely distribuce nebo klasifikace, mluvíme o filmovém žánru. Pokud ovšem žánr přebírá aktivnější roli v procesu tvorby, mluvíme o žánrovém filmu, čímž uznáváme, že generická identifikace se stává formativní složkou filmu.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> TESAŘ, Antonín. *FILM JAKO DROGA: Hranice psychedelické kinematografie*. A2 [online]. 2017, (22) [cit. 2023-04-12]. Dostupné z: <https://www.advojka.cz/archiv/2017/22/film-jako-droga>

<sup>3</sup> CARROLL, Noël. Definování pohyblivého obrazu. *Illuminace*. 2001, 13 (2), s. 5–31.

<sup>4</sup> ALTMAN, Rick. Genre Cinema: Cinema and Genre. In: Nowell-Smith, Geoffrey. *Oxford history of world cinema*. s. 276-277. Oxford: Oxford University Press, 1997. ISBN 0198742428

V případě, že tvoříme žánrový film/žánrovou inscenaci, pracujeme s klišé daného žánru a tím pádem používáme určité šablony. Pokud ovšem začneme žánry míchat, pracujeme s dvěma (a více) sety klišé, které mohou být navzájem v rozporu. Můžeme se tak dostat do situace, že porušujeme pravidla dvou žánrů najednou a přesto tím vytváříme svět do určité míry srozumitelný, protože počítáme s diváckou znalostí těchto pravidel. Dopřejeme tedy divákovy komfort žánru, z něž může sledovat deformovaný obsah – tropy, které do žánru (fikčního světa) nepatří. Dáváme mu pevný bod, podle kterého se může v ději orientovat.<sup>5</sup>

Takové fikční světy jsou pro mě jako pro tvůrce fascinující a je na uvážení laskavého čtenáře, zda uzná podobnost mezi takovou deformací obsahu a výše nastíněnou deformací formy. Zda uzná *žánrový crossover* jako princip pro vytváření *psychedelického dojmu* a jestli takový princip může být společný pro film a divadlo.

### 1.3. Shrnutí myšlenek bakalářské práce, které je možné rozvíjet

Při jedné z mnoha hodin animace, které jsem při bakalářském studiu absolvoval, vyslovil Marek Bečka vcelku nenápadnou větu. Byla hodnocením jedné z etud, kterou jsme realizovali s Antonií Formanovou a zněla přibližně takto: „*Přestal jsem tomu rozumět, ale nějak mi to dohromady dávalo smysl.*“ A ta věta mi utkvěla jako něco, s čím bych se chtěl v divadle setkávat častěji.

Interpretuji si ji totiž jako výstižný popis *psychedelické* zkušenosti zažité v divadle. Porozumění viděnému už není založené na rozumovém souznění, na pochopení smyslu, ale na asociativním propojení obrazů a emocionální odezvě. Ta neprobíhá na základě funkce zrcadlových neuronů a vcítěním se do postavy na jevišti, probíhá pomocí jiných komunikačních kódů, syntetického divadelního jazyka tvořeného materiálem, objekty, pohybem, světlem, zvukem atd. Divadlo v ten moment překonává naši schopnost ho rozebrat na prvotní složky a hlavně necítíme nutnost ho rozebírat. Nenutí nás pojmenovávat slovy, přestává být uchopitelné slovy, slova přestanou vystihovat to, co se stalo. Uvádí nás do specifického transu.

V případě, že se rozhodneme takto tvořit, si musíme uvědomit jistou výhodu nesrozumitelnosti a vytyčit si faktory srozumitelnosti. Těmi budou určitě mezi prvními jazyk, děj, a použití odkazů na realitu (např. dokumentární materiály) a využití zkušenosti diváka (např. práce s popkulturními odkazy). Neznamená to však, že jejich použitím ztrácíme možnost s nesrozumitelností pracovat nebo dosahovat výše popsaného transu.

---

<sup>5</sup> Čtenářské pozornosti doporučuji k této úvaze film *The American Astronaut* z roku 2001, který bychom mohli žánrově zařadit jako sci-fi western muzikál. Případě odkážu na subžánr, který jde psychedelii naproti a je jím acid-western. Jeho zástupci jsou např. film *El Topo* (A. Jodorowsky) nebo *Limonádový Joe* (O. Lipský).

Pravděpodobně je tedy dobré nepoužívat *psychedelické* jako přívlastek pro divadlo, pro jeho konkrétní podobu, pro tvorbu naší skupiny, ale jen jako možný popis vlastního divadelního prožitku, který může být pro každého diváka diametrálně odlišný.

Přestože žádný z projektů MEC oficiálně označení *psychedelický* nenese, v diváckých ohlasech se toto slovo vyskytuje. Spojováno je však s různými aspekty divadelního díla.

Podstatou *psychedelického zážitku* v divadle může být široká paleta skutečností – atmosféra představení, určitý časový zážitek, způsob vyprávění děje, narativ samotný, zvuk, light-design nebo jen drobné části a samostatné obrazy divadelní produkce. A tak aniž bychom svá jevištní díla pojmenovávali jako psychedelická, můžeme kultivovat tvůrčí strategie a techniky, které vytváří prostor pro takto specifickou recepci představení. Přesto psychedelii v takovém případě vnímám spíše jako okolnost než nutně jako záměr.

## 2. Odkud píší

Okolnosti pro četbu kapitoly: přecházejte po místnosti nebo z místnosti do místnosti

...rovněž pokoj, jenž tělo obklopuje, působí na naše myšlení, a nejen tento pokoj, nýbrž také další prostor, v němž tělo zaujímá své místo...<sup>6</sup>

S myšlenkou uvést odstavec *odkud píší* jsem se setkal nedávno ve Směrnících NaHajanského filmového archivu (NHFA), které sepsal jeho vědecký pracovník Toe Ťukoun. Toho času nezvěstný a práci vykazující na home office zaslal po dlouhé odmlce 2 studie o NH filmu a poměrně dlouhý dopis, v němž vysvětluje, co se stalo. Ztratil se v Národním archivu na Chodovci a shodou náhod se stal jeho novým jádrem – tudíž ho nemohl opustit a byl odkázán na dopisovou komunikaci s vnějším světem. V takovém případě je určitě podstatné vysvětlit svou situaci. Může to být užitečné i v jiných případech, zvláště pak pokud *dalšímu prostoru, v němž tělo zaujímá své místo* rozumíme jako prostoru mentálnímu.

Diplomovou práci píší jako samozvaný vedoucí umělecké skupiny Musaši Entertainment Company, jejíž jsem jeden ze zakládajících členů. Zároveň v ní působím na různých pozicích, nejčastěji však jako producent inscenací, režisér, scénograf a performer/herect. Za své nedlouhé působení v divadelním světě jsem se podílel na projektech, které pracují s různými divadelními žánry. Spolupracoval jsem s divadelně-improvizačními či loutkohereckými skupinami, s tvůrci ohledávajícími paradivadelní tvary (aktivistické divadelní akce, živé instalace a divadelní bojovky) nebo interpretační činoherní divadlo. Každý divadelní druh má své příznivce a odpůrce, ale také důvody, proč existuje, a z každého se dá získat ponaučení pro vlastní autorskou tvorbu a mantinely, ve kterých ji chceme provozovat. Jejich určení je dlouhodobé a bezpochyby by se mělo měnit (např. i pro jednotlivé projekty stejné skupiny). Mít vlastní skupinu dává členům svobodu určovat tyto mantinely podle momentální nálady a potřeb, a také dává svobodu věnovat se takové tvorbě, kterou tvůrci uznají v daném okamžiku za vhodnou. Tyto dvě skutečnosti jsou pro mě zcela zásadní společně s faktem, že divadlo považuji za kolektivní tvorbu a skýtá tak jisté výhody (převažující nad nevýhodami) oproti jiným – individualistickým – druhům umění. Nad to jsme byli se spolužáky prvním ročníkem magisterského stupně studia, který neměl rozdělené obory na režii, dramaturgii, scénografii a herectví. To jsem vítal, neboť už na bakalářském oboru herectví jsem projevoval tendence k tvorbě vlastních inscenací a projektů, a právě i v jiných tvůrčích pozicích než jen v té herecké. Vnímám tedy navazující studium jako příležitost dosahovat opakovaně

---

<sup>6</sup> ENGELL, Lorenz. Mediální filozofie filmu. In: SVATOŇOVÁ, Kateřina, KRTOLOVÁ Kateřina. *Medienwissenschaft: Východiska a aktuální pozice německé filosofie a teorie médií*. s. 361. Praha: Academia, 2016. ISBN 978-80-200-2565-4

svobody při volbě své role v tvůrčích projektech (bez omezení plynoucích z pevného rozdělení studijních oborů). A skutečně se tak stalo a nadále se děje.

## 2.1. Proč si založit skupinu

Hlavní výhodou společné – skupinové tvůrčí práce vnímám v tom, že její součástí je vzájemná péče mezi členy účastnými procesu. Tato se projevuje tím, že je možné sdílet své myšlenky ohledně vznikajícího díla jako náměty k diskusi a ke zjišťování názorů a dojmů ostatních. Péče je vytvářením tvůrčího prostředí, kde se autoři nebojí/nestydí vyjádřit ke všem vrstvám a složkám díla, ale také se mohou spolehnout na konkrétní osobu, která v případě potřeby dokáže dělat dramaturgická/režijní/jakákoliv jiná rozhodnutí. Ideálním případem je pak to, že se tyto zodpovědné role střídají a každý se někdy stává vedoucím skupiny. Nejen že jsou poté všichni obeznámeni s ostatními pozicemi a dokáží lépe vnímat jejich potřeby a logiku uvažování během společné tvorby, ale také se pak péče stává zcela fyzickou, když vedoucí postava dává ostatním odpočinout od zodpovědnosti.

Ve skupině je pak také snazší dosahovat efektivněji různých cílů, především těch funkčně – administrativních a produkčních. Na rozdíl od umělecké práce jsou často tyto úkony snáze definovatelné a lépe se tedy provede jejich případná dělba. Skupinu jako výhodný útvar rozeznává i stát, je to samozřejmě dáno i podmínkou pro založení spolku (právnícké osoby, neziskové organizace), která říká, že jsou potřeba minimálně 3 zakládající členové. Ale i pro tvůrčí práci je dobré uvažovat nad kolektivem jako nad principem usnadňujícím některé aspekty autorské tvorby. Můžeme zde zmínit dialogické jednání (vytváření si vlastního kolektivu), nebo myšlenku, že skutečná tvůrčí skupina je až triáda. V takové skupině se lidé navzájem o sebe opírají a vývoj díla se nezhroutí.<sup>7</sup> Ve trojici také nevzniká pat, pokud bychom uvažovali demokratickou skupinu, která se chce řídit hlasováním.



<sup>7</sup> HERMANOVÁ, Marta, 2023. Jaká témata, otázky a skříně otevřelo kolokvium Myšlení o divadle?/6. In: *DRAMA QUEEN* [podcast]. 12.3. 2023 [cit. 2023-06-06]. Dostupné z: <https://open.spotify.com/episode/0cPRCFXCi2BLLeBKK8fIGgc?si=0e4ec525c1e44e36>

### 2.1.1. Roráty kropáč. Mrtvola stále znamenitá

Okolnosti pro četbu kapitoly: během četby si na volný list papíru kreslete, aniž byste se na vznikající ilustrace koukali

Existují i tvůrčí principy, které jsou výhradně skupinové. Znamenitá mrtvola (z francouzského *le cadavre exquis*) je metoda kolektivní tvorby, která vznikla mezi francouzskými surrealisty. Vznikla pro zábavu, jako hra stojící na základech jiných her se vzory větné stavby. Podle syntaktické šablony se postupně píší slova na papír. Každý hráč napíše jedno slovo a poté papír přeloží tak, aby následující pisatelé nevěděli, na co navazují. Vznikají tak zábavné, absurdní nebo nesmyslné věty. Surrealisté si hru přizpůsobují, povolují pravidla a implementují jako obohacující tvůrčí princip do svých básní. V čase se pak tato hra vyvíjí a téměř každý umělecký druh si ji přizpůsobuje. Často se jedná o generátor materiálu, který je nadále editován, jako je tomu např. u grafické novely *The Narrative Corpse*. Jedná se o komiksovou knihu vytvořenou obdobným principem (každý z umělců vytvořil jednu stránku komiksu a navazoval pouze na předchozí stránku). Společně ji vytvořilo 69 umělců, editory byli Art Spiegelman a Robert Sikoryak. Stopy této hry můžeme nalézt i v oblasti audiovize – *The Exquisite Corpse Project* je komediálně-dokumentární crossover film sestavený ze scén natočených podle scénáře napsaného za pomoci zmíněné metody a dokumentárních záběrů o vzniku scénáře. V oblasti hudby se této metodě věnovala např. skupina skladatelů v čele s Johnem Cagem (Virgil Thomson, Henry Cowell a Lou Harrison). Jejich skladby byly později zaranžovány Robertem Hughesem a vydány pod jménem *Party Pieces*.<sup>8</sup>

V divadelním prostředí bychom mohli najít nepřesné adaptace této hry také. My jich jako skupina rádi využíváme jako prostředků teambuildingu, jako rozcvičky na začátku jednotlivých zkoušek nebo jako generátory scénického materiálu.

Výhodu divadelních her (nikoliv ve smyslu dramatického textu), které principy náhody užívají, spatřuji v tom, že se mohou odklonit od původního tématu a rozšířit paletu asociací. Nejčistším příkladem budou pravděpodobně skoro jakékoliv improvizační hry. Od nejjednodušších jako jsou *Asociace* (hráči po kruhu říkají asociace na poslední slovo, které zaznělo, případně víceslovné asociace; existuje i verze pohybová, kdy jsou slovní asociace střídány s pohybem, případně je celá hra beze slov a asociace jsou jen pohybové), až po komplexnější jako např. *Stopovaná* (2 hráči hrají jednoduchou situaci, kterýkoliv z přihlížejících hráčů může zvolat *stop* a scénu tak *zmrazit*, hráč se do obrazu přidává, případně může někoho vystřídat a rozehrává

---

<sup>8</sup> Exquisite corpse. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-06-07]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Exquisite\\_corpse](https://en.wikipedia.org/wiki/Exquisite_corpse)

jinou scénou, která vychází z předchozí mizanscény – z pozice všech herců na jevišti a póz, v nichž byli zmražení).

Na první pohled se pro divadlo tato metoda principiálně nehodí, protože v divadle těžko dosáhneme potřebného oddělení elementů – autoři tvoří dílo společně a v jednom společném prostoru. Přesto z ní můžeme něco získat. Předně je zde skupinovým principem *hravost*, kterou je dobré si po dobu zkoušení zachovat.

### 2.1.2. Hrajeme si, hrajeme

Surrealisté (básníci) mají jako materii hry slova a verše, my můžeme jako materii používat mnohem větší objem uměleckých vyjádření, od scénografie, loutek a light designu až po herecké projevy. *Hravost* zde mění svou podstatu, není už jen zdrojem pobavení, ale technikou, jak objevovat svět, který hrou vytváříme. Fyzická přítomnost v prostoru pro nás přestává být ilustrací předem vymyšleného scénáře, příběhu, scén nebo témat. Stává se vedoucím principem zkoušení. A my si tak můžeme s dílem *vyhrát* – objevovat možnosti a z nich skládat jevištní tvar, spíše než se pokusit naplnit předem danou vizi. Divadelní svět, ve kterém se při tom pohybujeme, je mnohem organičtější a uvěřitelnější. Má svá pravidla, logiku, není závislý na světě reálném a existují v něm detaily. Ty jsou podstatnou složkou uvěřitelnosti a často vznikají právě vnímavou a citlivou (tedy hravou) manipulací s jevištními složkami. Záměrem zkoušení není vytvořit divadelní inscenaci, ale svébytný svět, jehož vybraná část je určena divákovi k pozorování.

Divadelní zkouška je pak kooperativní hra, kterou můžeme vyhrát tak, že budeme všichni spokojeni s jejím výsledkem.

### 2.1.3. Náhoda je instantní symbolismus

Druhým hlavním principem *znamení mrtvol* je vznik náhody. Poezie je jazykem metafor, obraznosti, personifikací, zkratky a symboliky. Není divu, že zde náhoda může působit jako obohacující princip. Čteme s očekáváním. Divadlo může být stejným jazykem, a tak použití náhody i nám může přinášet v procesu tvorby osvěžení. Osvobozujeme se tím na moment od zodpovědnosti a spíše než abychom sami aktivně vymýšleli obsah, podrobujeme naše stavební kameny testu kvality a kompatibility. Díky náhodě se mohou potkat nápady, obrazy, postavy, které by se pravděpodobně jinak nepotkaly. Buď by nás jako tvůrce nenapadlo takové spojení nebo bychom mohli takovou možnost rovnou zavrhnout jako nesmyslnou. Stejně jako obraz poetický může také obraz jevištní díky tomu získat na působivosti. Mohli bychom to nazvat *zvyklostí interpretovat*. V konečném inscenačním tvaru už totiž takový obraz není

náhodou. Přestože tak mohl vzniknout, jako autoři mu přiřazujeme nějaký význam, nějak ho interpretujeme, vyvolává v nás nějaké emoce a s takovým porozuměním s ním dále pracujeme. Rovněž se můžeme spolehnout, že tak činí i divák a nemusí být na škodu, když si obraz interpretuje podle své zkušenosti jinak než autoři.

Použití náhody má určitě své meze a nelze na ni spoléhat jako na samospásný mechanismus. V případě MEC se snažíme hledat její rovnováhu se strategií, náhoda sama je podrobena dramaturgii (např. losujeme sice prvky pro improvizaci, ale už z předem logicky vybraných komponentů) nebo musí být dramaturgickým hřebenem (a i režijním kartáčem) učesaný výsledek jejího působení.

Princip náhody jako skupina používáme běžně v různé míře (a všem doporučuji to někdy zkusit). Může to být třeba i samotná volba tématu, může to být nalezení objektu, který nás fascinuje natolik, že ho chceme učinit hlavním bodem inscenace, může to být řazení scén pomocí losování. Rád bych do prostoru náhody zařadil i improvizaci, protože i ta často vychází z vylosovaného zadání.

Hlavním cílem používání náhody je docílit jistého *rozšířeného (tvůrčího) vědomí* při sběru materiálu a přípravě inscenace. Odtud pochází původní myšlenka, proč jsem začal používat pojem *psychedelické divadlo* a charakterizovat tímto přívlastkem tvorbu MEC. Znamenat to může však spíše to, že je naše skupina fenoménem *psychedelie* inspirovaná, nutně to však neznamená, že takto vzniknuvší díla jsou *psychedelická*.

## 2.2. Sběr materiálu pro herní svět

Okolnosti pro četbu kapitoly: zavřete a zatemněte všechna okna





Prvním materiálem, který uvažuji, je tvůrčí tým, v němž bych chtěl pracovat. Na poli autorské skupinové tvorby jsou osobnosti v týmu hlavním faktorem, který tvoří atmosféru při vývoji uměleckého díla, ať je jím divadelní inscenace, film nebo společná výstava. Tyto osobnosti tvoří v ideálním případě bezpečné prostředí, ve kterém si navzájem důvěřujeme, ve kterém je vše diskutovatelné. Jak jsem popisoval výše, tvůrčí tým je esencí tvůrčího prostředí, v němž o sebe navzájem pečujeme.

Z praktického úhlu pohledu je dobré uvažovat nad tím, aby byly nějakým způsobem obsazené tvůrčí pozice, které pro tvorbu potřebujeme. Aby v kolektivu existoval někdo, kdo bude chtít působit jako konkrétní role (např. režisér nebo light-designérka) a v případě potřeby tak vystoupí. Na druhou stranu tak nevystupuje neustále a nechává do této role prostupovat ostatní a jejich názory. Jako jistá pojistka proti takovému vystupování může fungovat nejen prostupnost rolí, ale i jejich četnost (např. všichni kromě svých rolí jsou i performeři). A samozřejmě možnost veta od kteréhokoliv člena tvůrčího týmu. Pracovat takovým způsobem může být velice vyčerpávající, protože veškerý materiál je do jisté doby zpochybnitelný. Odhodlání a energie do poslední chvíle diskutovat a měnit je proto klíčová.



Stejně důležité je při sběru materiálu základní téma, nějaký imaginativní svět, který chceme objevovat. Často vzniká souběžně se vznikem týmu – na základě tématu můžeme oslovovat potenciální spolutvůrce, na základě jejich přítomnosti v týmu můžeme v imaginativním světě komunikovat další témata a společně formulovat svůj cíl. Pojmenovat si sen, který chceme společně realizovat.

Doposud jsme tyto zdrojové sny vybírali na základě momentálního nadšení, velmi reaktivně, často i na základě příležitosti tvořit pro konkrétní prostor (Alfred ve dvoře) nebo událost (festival Kočí v Chotči na téma *brouci*). Původní téma totiž není tolik důležité a může se během diskuze o fiktivním světě nebo při jeho vytváření zcela vytratit a nahradit tématy jinými. Je jen prvotním impulsem k procesu přemýšlení. Jako příklad může sloužit inscenace *Entomologious*, kterou jsme pod značkou MEC vytvořili jako první – o broucích sice je, do jisté míry jsou estetickým rozhodnutím a vnáší do inscenace ekologický podtext, ale hlavními tématy jsou láska, stáří a smrt.

### 2.2.1. Dotazník dojmů

Jedním z mechanismů pro sběr materiálu v úplném počátku projektu, který nám sny pomáhá formulovat, je tzv. *Dotazník dojmů (DD)*. Zmínku o jeho prvním použití najdeme v kronice zkoušení MEC v kapitole *GRUNT: Kronika lidové krutosti*. Původním výchozím tématem této inscenace byl fenomén chalupaření. Před první oficiální pracovní schůzkou v celém obsazení jsem dotazník poslal všem, kteří se procesu měli účastnit. Každý ho vyplnil sám dříve, než mohl být ovlivněn myšlenkami a nápady ostatních. Otázky jsou často asociativní (např. jak naše inscenace voní? Jaký objekt by měl v naší inscenaci rozhodně být? Léto na chalupě – co je první obraz, který se ti vybaví?) a právě proto je podle mě důležité na začátku dopřát všem nerušené zamyšlení a ostatním díky tomu dát poznat, jaký vztah každý k tématu má a jak nad tématem každý přemýšlí.

V návaznosti na *DD* můžeme sdílet své zážitky, rozvíjet asociace a témata, která se se zdrojovým tématem pojí. Na první zkoušky pak můžeme donést předměty a kostýmy, které se v odpovědích vyskytují a využít ho zcela prakticky jako nákupní seznam. Vzhledem k tomu, že považujeme za výhodnější mít více a filtrovat než mít nedostatek, přinášíme na počátek zkoušení ještě další, většinou náhodné rekvizity.

Myšlenka zavést *Dotazník dojmů* vychází z myšlenky, že každý do (prázdného prostoru) zkoušení přináší něco už tím, že je tam jako člověk, který má osobnost, zkušenosti, názory. Dle mého názoru je důležité toto otisknout do díla ještě před tím než se v prostoru setkáme a začneme se a své myšlení o vznikajícím díle navzájem ovlivňovat.

### 2.2.2. Oživovatelné herectví

Vzhledem k tomu, že je improvizace a tedy *hraní* vedoucím principem našeho zkoušení, jak je popsáno výše, nepotřebujeme tolik zkoušet finální tvar inscenace. Během zkoušek vzniká důvěra ve schopnost každého z performerů, v jeho timing, v to, že svému charakteru najde (a vybere) gesta, která jsou platná (pro postavu typická, charakterotvorná apod.).

*Hraní* je vedoucí princip zkoušení, takže vlastně zkoušíme *herectví* pořád, pořád se na sebe navzájem koukáme, střídáme se v rolích, takže od sebe navzájem můžeme přebírat gesta a vzorce chování. Vzniká zde podle mě velmi zajímavé místo balancování. Na jednu stranu máme velkou jistotu v tom, že jsme postavu viděli mnohokrát jednat tělem jiných performerů, sami jsme také jménem této postavy mnohokrát jednali, ale konečné rozhodnutí (a možná spíš reflex), jak v konkrétním představení, v konkrétním momentě *hrajeme* závisí na mnoha faktorech. To je zvláštní okolnost, která nutí performery *hrát* a nikoliv jen opakovat zafixovanou podobu herectví.

Nejčitelněji se tento princip projevuje v butó-klaunerii *Ted' když mám dům spálený na popel, vidím lépe na měsíc*, která obsahuje několik sólových výstupů. Ať už je to taneční sekvence nebo klaunská etuda, princip *oživovatelného herectví* se zde uplatňuje více než v sekvencích situačních, kde se mnohem více můžeme opřít o herecké kolegy a jejich *hraní*.

V případě loutkového divadla tento princip přechází na schopnost dokonale ovládat loutku a dokázat jejím prostřednictvím fungovat ve zmenšeném světě podobně organicky. V případě, že má loutka nějaký problém (zasekne se posuvný pás, kterým dopravuje bobky do továrny), neřeší problém performer, ale postava z imaginativního světa, tedy loutka (pokusí se bobky po páse posunout lopatou a nebo vlez do stroje a bobky posune rukou).<sup>9</sup>

### 2.3. Fáze a složky zkušebního procesu

Okolnosti pro četbu kapitoly: během této kapitoly (včetně podkapitol) si dávejte pauzy na pití a protahování se

Každé zkoušení autorské inscenace vyžaduje přes některé společné rysy individuální přístup, který je podmíněn především členy tvůrčího týmu, jejich aktivitou, ale také druhem divadla, které tvoříme. Loutkové divadlo může mít specifický postup zkoušení, vzhledem k nutnosti vytvořit velkou část objektového arzenálu předem. Zde není myšlena pouze fyzická výroba, ale např. rozhodnutí pro druh loutek, jejich technologii a podle toho korespondující hrací prostor.

Podrobnější popis zkoušení jednotlivých projektů MEC je obsažen ve čtvrté kapitole této práce. Každý z nich vznikl v jiných podmínkách a některé skutečnosti je dobré přiblížit na konkrétním příkladu a v jeho vlastním kontextu. Přesto se zde pokusím nastínit nejobecnější možnou strukturu, která se naší skupině při přípravě inscenačních projektů osvědčila.

Nacházíme se ve fázi produkce inscenačního tvaru, kdy máme definovaný společný sen. Máme zodpovězené základní otázky *co, jak, pro koho a kde* se bude dělat a jsme tedy připraveni ke zkoušení. Jsme odhodláni přeložit zdrojový materiál, který jsme nashromáždili, do fyzického prostoru a jednání. Vytyčili jsme si *společný zájem* – vytvořit kvalitní uměleckou produkci. Ten je založen na zodpovědnosti – vůči naší práci (udělat ji dobře) a uměleckému druhu (rozvíjet ho), ale i divákům (provést je fiktivním světem a rozvíjet povědomí o možnostech současného divadla/umění vůbec).

---

<sup>9</sup> Nedokonalý mechanismus scénografického prvku továrny opakovaně způsobuje takovou situaci při představeních *Fabula Sylvestris*.

Přestože je dán spíše okolnostmi fungování nezávislé scény, osvědčil se nám systém zkoušení v blocích, které se alternují se soustředěními, s tvůrčími rezidencemi.

### 2.3.1. Soustředění

Soustředěním ideálně celý proces zkoušení začínáme, protože tak nastavujeme společnou startovní pozici a rovnocenné zastoupení v tvůrčím kolektivu. Prvotní soustředění můžeme také označit jako *teambuildingové*, buduje se zde interní humor a pravidla společné komunikace. Vždy je spojené s výjezdem do nějakého rezidenčního prostoru. Ocitáme se mimo *pracovní* prostředí a trávíme spolu nejen pracovní, ale i osobní čas. Změna prostředí zároveň způsobuje iluzi, že nepracujeme, přestože součástí soustředění může být i výroba scénografie nebo např. nahrávání zvukových stop. Tyto aktivity jsou často vnímány jako *workshopy*, jako možnost si něco vyzkoušet pro svou osobní zkušenost a není ani nutné počítat s jejich výsledkem ve finálním inscenačním tvaru.

Soustředění je přizpůsobením si prostoru potřebám, které jsou zrovna aktuální. Těmito prostory se tak mohou stávat místa s výrazným *geniem loci*, místa odstřížená od civilizace, ale také místa s technickým zázemím (dílna, DIY nahrávací studio).

### 2.3.2. Bloky zkoušení

Každý zkušební blok by měl mít svůj vlastní cíl, logický co do časové posloupnosti fází zkušebního procesu a realisticky ambiciózní. Tyto logické posloupnosti jsou jiné pro každý divadelní projekt a závisí na užitých komunikačních kódech. Uvedme jako příklad interpretační činohru a taneční divadlo. V jednom případě bude v úvodu kladen důraz na hledání postavy a dramatické situace, v případě druhém bude kladen důraz na hledání pohybového jazyka dané inscenace.

V případě MEC první bloky tedy jsou generátory materiálu, postupně se přesuneme k jeho selekci a řazení, poté pravděpodobně zpět ke generování a novému řazení, přeskládání. Časem přidáme technické složky (pokud už nejsou integrální součástí divadelního jazyka, který užíváme).

V jisté fázi zkoušení je potřeba překlenout se z uskutečňování vlastních přání do dramaturgické polohy a změnit základ svých rozhodnutí. Nyní už nestojí na tom, že uskutečňujeme nějaký společný *sen*, ale do popředí se dostává společný *zájem* vytvořit kvalitní inscenaci. Mění se tedy myšlení z *tohle bych v inscenaci chtěl* na *tohle je pro inscenaci přínosné*. Je potřeba dát inscenaci vlastní svobodu o sobě rozhodnout a citlivě pozorovat jevištní materiál, který jsme nashromáždili, spíše než se tvrdohlavě držet nějakého konkrétního momentu. To, že se

některé obrazy, postavy apod. z finálního tvaru ztratí, nevadí, ve světě, který jsme vytvořili, zůstávají. Performeři znají díky nim fikční svět mnohem lépe, jsou součástí podvědomí performerů a mohou tak ovlivňovat jejich jednání na jevišti.

### 2.3.3. Režisér je rozhodčí

V nehierarchickém systému zkoušení je vždy otázkou, kdo připravuje a vede zkoušky, kdo rozhodne, jaký materiál z improvizace se použije apod. MEC nemá žádný uspokojivý mechanismus, který by rozhodoval místo člověka. Potřebujeme si tedy vytvořit vlastní definici režie jako vedoucí úlohy, která ale není absolutistická. Případně můžeme hledat nové pojmenování této vedoucí úlohy.

Slovo režisér pro nás nese autoritativní pachut'. Pokud tvoříme společně, proč by si měl někdo brát zásluhu jako režisér, tedy jako (hlavní/jediný) autor inscenace? Podle mého názoru se přesouvá tato zásluha na jinou náplň práce. Režisér je v případě MEC moderátorem diskuse, přičemž je jí myšleno i zkoušení – diskuse divadlem, *hráním*. Jednotlivé zkoušky sice připravuje a vede režisér, ale jeho novým úkolem je nechávat promlouvat a postupovat ostatní do své tvůrčí role, dávat všem prostor přicházet s náměty a kreativními řešeními. Zásluha je v rovině organizačně-uměleckého zajištění procesu vzniku inscenace (odlišme ještě organizačně-produkční roli). Režisér by měl být také iniciátorem postupu do dalších fází procesu zkoušení, např. před blokem zkoušení, při kterém se materiál třídí a řadí, sestaví několik možností bodového scénáře.

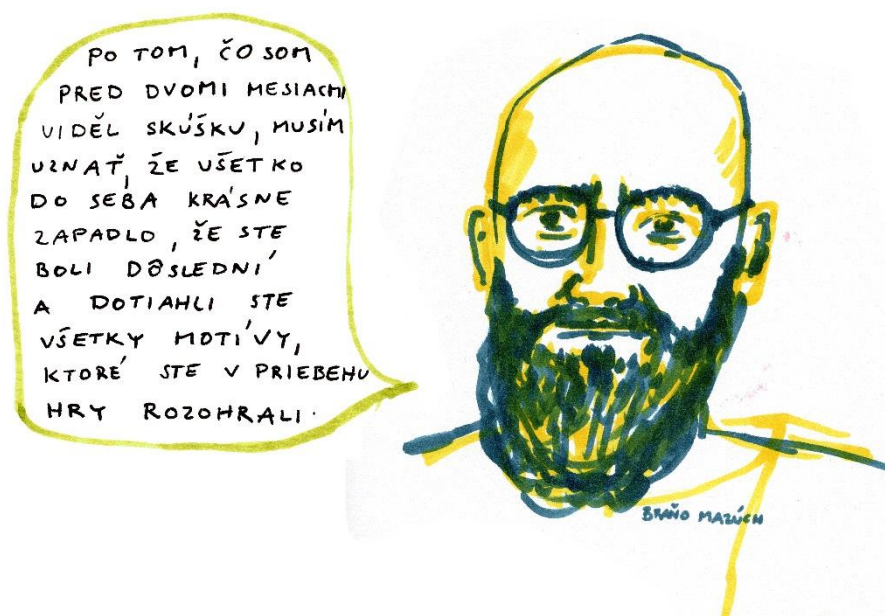
Myslím si, že zažité vnímání režie<sup>10</sup> neodpovídá způsobu (a potřebám) našeho zkoušení. Proto jako MEC neuvádíme v žádných materiálech dělení na *tradiční* role tvůrčího týmu. Režijní úloha je jen interním opatřením, které by mělo zajistit plynulý průběh zkoušení.

V případě MEC je tato úloha proměnlivá. Naší snahou je vyčlenit si na konci každé zkoušky prostor pro diskusi a vytvořit si společný plán následující zkoušky. Ne vždy se tak stane (je to časově náročná praktika) a v takovém případě režijní úlohu (přípravu zkoušky) přebírá iniciativní člen. Dalším faktorem je, že po zkoušce (a s nadhledem) se můžou dostavit nové nápady a iniciativní člen může přinést nový plán zkoušky nebo návrhy na jeho změny. Speciálním případem pak je (nejčastěji při zkoušení loutkových inscenací), že se přípravou zkoušky stává nová scénografie a zkouška je jejím testováním.

---

<sup>10</sup> Jako zažité vnímání režie zde označuji takové, které vidí režiséra jako výsadního autora scénického díla. Jako někoho, kdo je autorem konceptu inscenace a naplňuje tak především svou vizi, přičemž ostatní členové inscenačního týmu jsou této vizi podřízeni. Setkávám se s takovým chápáním režie v divadelním prostředí, stejně tak v prostředí uměleckém-mimodivadelním a především v prostředí neuměleckém.

## 2.3.4. Hotovo



Živé umění by nemělo být zakonzervované v *ideálním tvaru* svou premiérou. Není to ani možné a dle mého názoru ani žádoucí. Premiéra není mezníkem *hotovosti*, ale *připustnosti* širší divácké účasti. Její užší přítomnost je žádoucí už před premiérou, na zkouškách k tomu určených. Jako autoři experimentálního divadla často totiž chceme ověřit některé principy s nadhledem diváků nezúčastněných zkušebního procesu, ale poučených o experimentálním divadle (nejčastěji dalších praktikujících autorů). Ověřit si možnosti interpretace, které jsme mohli přehlédnout, možnosti užitých komunikačních klíčů. Vnímám zde rozdíl mezi takovou službou testovacího publika a dramaturga. Určitě je to i počtem fyzických těl v hledišti, kdy ve větším počtu je simulace bližší realitě reprízování. Předně je ale dramaturg s nějakou částí inscenace obeznámen, s přemýšlením jeho tvůrců, je spoluautorem konceptu atd. Testovací publikum je *tabula rasa*.

Pokud uvažujeme o inscenaci v hranicích nastíněných výše – výřez námi vytvořeného světa, který je možné ukazovat – je možné, že do každé reprízy pronikne něco navíc z tohoto tajného rozšíření. Že i tento svět se vyvíjí, a tak se v sedmé repríze naší inscenace například jedna z postav dostane ke špuntům do uší a místo toho, aby si uši zacpávala svými prsty, si do nich v pravou chvíli vloží bezpečnostní pomůcku. Nebo se může v tomto světě objevit úplně nová postava.

### 3. Sdílení je základem komunity

Okolnosti pro četbu kapitoly: přečtěte si tuto kapitolu s někým napůl, čtete si navzájem nahlas

V předchozích kapitolách jsem se pokusil zveřejnit některé z myšlenkových procesů, které mě a případně skupinu, ve které působím, vedou k tvorbě divadla takovým způsobem, jakým ho tvoříme. Stále považuji za nejlepší inscenace shlédnout a utvořit si vlastní názor na to, zda je to přístup nejlepší nebo přinejmenším podnětný pro vývoj autorského/experimentálního divadla. Osobně považuji v současné době za stále naléhavější (ba dokonce nutné) zveřejňovat naše uvažování o divadle i mimo samotná představení. Absence dialogu o rozličných tvůrčích metodách a o tom, *co všechno může být divadlo*, může vést v krajních případech i k násilí (vzpomeňme na přerušení představení *Naše násilí, vaše násilí* souboru *Mladinsko Gledališče* na festivalu Divadelní svět Brno 2018 nebo na kauzu z celostátní přehlídky amatérského divadla Jiráskův Hronov 2023, kdy divadelní technik během představení udeřil otevřenou dlaní jednu z hereček).<sup>11</sup>

Kolektivní tvorbu čím dál více vnímám nejen jako práci v konkrétní skupině na konkrétním projektu. Jako kolektivní vnímám i tvorbu kulturního prostředí, v němž se pohybujeme a které ovlivňují všichni jeho obyvatelé. Proto je výhodné k ní přistupovat stejně jako ke kolektivní tvorbě inscenace a sdílet to, jak přemýšlíme, nejen s ostatními tvůrci, ale také teoretiky, kritiky a diváky.

Vnímám zveřejňování vlastních úvah současných tvůrců o své práci, zveřejňování svého přemýšlení o tvorbě jako péči o možnost rozvoje celého uměleckého druhu. Je to dle mého názoru snaha oživit divadlo, nabídnout ho jako atraktivní formu, skrz níž lze zpracovávat současná témata současnou formou. Jako tvůrci pochopitelně sledujeme vývoj současného divadla, ale potřebujeme čerpat i teoretickou inspiraci, kterou můžeme aplikovat ve své tvorbě a rozvíjet ji tak. Ať už je to modelem zkoušení (jako je *devised theatre*) nebo aplikací konkrétních metod a postupů při tvorbě. Tuto inspiraci můžeme jako autoři sdílet mezi sebou.<sup>12</sup>

Přišlo by mi paradoxní, kdyby divadlo, jehož kořenem je setkávání a sdílení, mělo být konkurenční prostředí. Kdybychom si jako tvůrci měli střežit svá tajemství, jak tvoříme a proč. Tento názor se vztahuje na prostředí profesionálního (ale i amatérského) divadla. Druhou vrstvou tohoto zveřejňování je pak komunikace směrem k divákovi.

---

<sup>11</sup> ZÁVĚRY Z MIMOŘÁDNÉHO ZASEDÁNÍ FESTIVALOVÉHO VÝBORU A VYJÁDRĚNÍ VEDENÍ FESTIVALU. *Jiráskův Hronov* [online]. [cit. 2023-08-15]. Dostupné z: <https://jiraskuvhronov.eu/zavery-z-mimoradneho-zasedani-festivaloveho-vyboru-a-vyjadreni-vedeni-festivalu>

<sup>12</sup> Příklady, kde se takové sdílení může odehrávat, jsou blog Podhoubí, kolokvium Myšlení o divadle, které pořádá Marta Ljubková, Josefina Formanová a Jan Jiřík, vznikající dramaturgická asociace atd.

### 3.1. Metody přibližování přemýšlení o divadle

Dokumenty referující o představení po jeho konci jsou sice k dispozici, ale specifická materiálnost představení se vytratila. Zpřístupnit ji může pouze transformace do jiného média – videa, fotografie, popisu apod.<sup>13</sup>

Za výhodné považuji ty druhy komunikace směrem k divákovi, které prodlužují životnost skupiny (diváků a performerů) před nebo po představení a jsou tedy jeho součástí. V ideálním případě mají samy nějakou uměleckou formu nebo mohou nabídnout změnu rolí z binárního dělení *performerů/diváci* na nějakou jinou. Vytváříme tak možnost informační nadstavby, připravujeme se na zážitek, dostáváme návod, jak zážitek maximalizovat, co jsou jeho stavební kameny, kam se může naše pozornost směřovat. Případně získáváme čas na zpracování zážitku po představení, obohatíme ho sdílením jeho pestrosti spočívající v rozdílném vnímání ostatních diváků atd. *Necháváme se ovlivnit.*

Metody, které k takovému záměru můžeme použít mají různé podoby. Můžeme se setkat např. s dramaturgickými úvody, diskusemi po představení apod. Můj oblíbený příklad je pak úvodní dokumentární film, který předchází představení *Safirová hlava* skupiny Handa Gote.<sup>14</sup>

V případě MEC vznikl takový *doplňkový program* k inscenaci Entomologious. Je jím výtvarný workshop, který následuje po představení. Účastníci si při něm vyrobí brouka z textilních a přírodních materiálů, umístí ho do vitríny a odnesou si ho jako upomínkový předmět. Pokaždé je ale průběh dílny zároveň prostorem pro diskusi o představení. Není však vytvořen násilně a je změkčen manuální prací, diskuse není hlavním programem dílny, a proto je mnohem přirozenější a nenucenější.

Pokud se od představení odpoutáme a přibližování přemýšlení není jeho součástí, považuji za inspirativní přístup k divadelní kritice Barbory Etlíkové a jejího blogu Podhoubí. Sama autorka ho popisuje jako *“místo, kde lze při hledání kritického soudu vyjít na ulici. Divadelní kritika se tu nemusí vyhýbat dialogu ani debatování s praktickými tvůrci.”*<sup>15</sup> V rozhovoru pro Taneční aktuality pak říká, že smysl kritiky nemusí být v přístupu *“nebudu se s nimi bavit, abych měla čistší vhled.”*<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> FISCHER-LICHTE, Erika. *Estetika performativity*. s. 108. Mníšek pod Brdy: Na konáři, 2011. Teorie (Na konáři). ISBN 978-80-904487-2-8.

<sup>14</sup> Handa Gote, *Safirová hlava*. Handa Gote [online]. [cit. 2023-04-11]. Dostupné z: <http://handagote.com/portfolio/safirova-hlava/>

<sup>15</sup> ETLÍKOVÁ, Barbora. *Nechodme domů!*. *Podhoubí* [online]. 2021 [cit. 2023-07-14]. Dostupné z: <https://www.podhoubi.com/post/necho%C4%8Fme-dom%C5%AF>

<sup>16</sup> BARTOŠ, Josef. BARBORA ETLÍKOVÁ O PROJEKTU PODHOUBÍ: „DĚLÁM EXTRÉMNI PROSOCIÁLNÍ GESTA.“. *Taneční aktuality* [online]. [cit. 2023-07-14]. Dostupné z: <https://www.tanečniaktuality.cz/rozhovory/barbora-etlikova-o-projektu-podhoubi-delam-extremni-prosocialni-gesta>



### 3.1.2. Divadelní ekvivalent audiovizuální eseje

Jak filmová kritika, tak akademická filmová věda si již od svých počátků kladou otázku, jak podivnou asambláž obrazů, zvuků a textů zvanou film zkoumat jejími vlastními prostředky.<sup>17</sup>

Vraťme se ještě jednou k Toe Ěukounovi, vědeckému pracovníkovi NHFA. Je velkým propagátorem tzv. audiovizuálních esejí. Někdy se také označují jako video-eseje, nebo dokonce videografické kritiky. Tento útvar se začal prosazovat přibližně před patnácti lety a je důsledkem dostupnosti a možností digitálního média. Autorům vkládá do rukou mnoho možností, jak film rozložit a provádět analýzu. Ta je *“tvořivou manipulaci s obrazy, zvuky a texty, která nejnepřirozeněji umožňuje bližší zaostření (např. na detail mizanscény, který není při běžném sledování zřetelný), rozpoznání vzorců napříč filmovým dílem či díly (např. formálního či tematického motivu vinoucího se žánrem či tvorbou kanonického autora), srovnání filmů a audiovizuálních momentů mezi sebou (např. zdánlivě nesouvisejících snímků, které ve split-screenu vyjevují nečekanou afinitu) či komentování za pochodu (např. skrze voice-over či textové vložky)...*<sup>18</sup> Předně svým autorům umožňuje myslet o médiu samotným médiem, tedy audiovizuálně a ne pojmově a metaforicky.<sup>19</sup>

Mezi lety 2014 a 2016 vznikla série audiovizuálních esejí *Every frame a painting*. Jejich autory jsou Tony Zhou a Taylor Ramos, uveřejněny byly na YouTube a Vimeo. Jen jedna z dvaceti osmi esejí přesahuje délkou 10 minut, a přesto je v nich mnoho informací, které by v psaném textu nebylo možné takto zhustit, pravděpodobně ani postihnout, protože by se text poté stával dlouhým a vyčerpávajícím popisem. V případě audiovizuální eseje však můžeme místo čtení popisu vidět daný klip a v přesné momenty k němu dostat potřebný komentář, uvědomovat si skutečnosti na konkrétních příkladech. Film má bohatý výrazový rejstřík a audiovizuální esej není tedy jen přesnější, ale i zábavnější nebo poutavější, neboť je založená na samotném médiu, o němž hovoří, a využívá tak jeho technik. Nad to *“svými zásahy do audiovizuální materie dává (autor audiovizuální eseje) rozpoznatelně najevo, jakým způsobem film vnímá.*<sup>20</sup>

Série přibližuje různá témata (nejčastěji nějaký aspekt filmové formy) většinou na základě rozboru stylu jednoho konkrétního režiséra a skrze srovnání s ostatními na konkrétních scénách a sekvencích.

---

<sup>17</sup> ANGER, Jiří. Cinefilie ve věku algoritmů: Úvod do současné videografické kritiky. *Film a doba*. 2021, 67 (4), s. 4-5

<sup>18</sup> Tamtéž

<sup>19</sup> ANGER, Jiří. Médium, které myslí sebe sama. *Iluminace*. 2018, 30 (1), s. 5-6

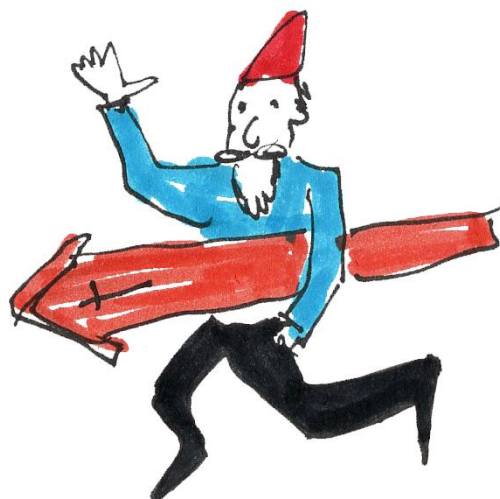
<sup>20</sup> ANGER, Jiří. Cinefilie ve věku algoritmů: Úvod do současné videografické kritiky. *Film a doba*. 2021, 67 (4), s. 4-5

V divadelním světě také můžeme rozeznávat styly jednotlivých autorů a skupin. Stejně tak jako ve filmovém umění je jejich popis ale často nedostatečný a zákonitě nepřesný kvůli individuální divácké zkušenosti. Můžeme rozbořem upozorňovat na specifické použití jevištních složek, ale nedosáhneme jejich působivosti jako v případě audiovizuální eseje.

Audiovizuální eseji nejpodobnějším žánrem by mohla být tzv. *performance lecture*, ale ta je často poddruhem dokumentárního divadla a jejím tématem tak bývá např. historická skutečnost (inscenace *RAF RAF RAF*, divadlo DISK) nebo sociální problematika (inscenace *Strachy* souboru Tantehorse). Rozdíl mezi přednáškou a esejí je možné popsat ještě její trajektorií. Zatímco přednáška směřuje *ven*, vzdělává, dává odpovědi, esej se obrací *dovnitř*, je zamyšlením, podněcuje k dalšímu zkoumání, dalším otázkám.

Audiovizuální esej je stále filmem (dvojměrný pohyblivý obraz), jejím divadelním ekvivalentem by tedy měla být divadelní inscenace. Přibližovat myšlení o sobě sebou a svými prostředky. V tom případě se ale pohybujeme po tenkém ledu, jímž se můžeme propadnout do vod parodie, protože nemáme autentický (filmový) materiál, ale napodobujeme ho, demonstrujeme bez kontextu, bez kterého se neobejde. Filmový klip vytržený z kontextu pořád obstojí, je stále tím stejným pohyblivým obrazem. V divadle je každý obraz kombinací mnohých složek, z nichž nepostradatelná je *specifická materiálnost představení*.<sup>21</sup>

Divadlo samo je tedy zdánlivě nevýhodným médiem, kterým by se mělo o divadle přemýšlet. Pokud se ale zaměříme na formulaci *médium, které myslí sebe sama*, pak je možné takto pojmenovat určitý druh divadelní zkoušky. Tím, že se jedná o zkoušku, se navíc vyhýbáme problému *specifické materiálnosti představení*. Jako MEC usilujeme o to, aby naše zkoušky byly takovou audiovizuální esejí, abychom se nesnažili *jen* vytvořit kvalitní inscenaci, ale abychom věděli, jak takovému pojmu rozumíme jako jednotlivci. Které složky divadelního díla jsou pro každého z nás důležité, jak s nimi pracujeme. Proto mi do budoucna přijde jako zajímavá myšlenka otevírat více zkoušek *testovacímu publiku* a nalézt zatím alespoň interní formu, platformu, na níž si budeme navzájem moci přibližovat své nové divadelní nápady i mimo zkoušení konkrétních projektů.



<sup>21</sup> Za pokus o divadelní audiovizuální esej bychom mohli označit inscenaci Studia Ypsilon *Drama v kostce* v režii Jiřího Havelky.

## 4. Rozbor inscenačních projektů MEC

Následující kapitola je aplikací výše nastíněného přemýšlení nad vlastní tvorbou. Můžeme tak ověřit, zda jsou uvedené teorie statické, nebo jestli jsou ve skutečnosti škálou a pro každou inscenaci se jejich aplikace mění. Každý z projektů vznikl v jiných podmínkách, v každém jsme tak dbali na něco jiného a každý nyní vzbuzuje jiné úvahy. Proto mají jednotlivé rozborů i jinou strukturu, přesto se pokusím postihnout v nich většinu složek divadelního tvaru a přiblížit na nich vývoj skupiny a svého (našeho) přemýšlení o kolektivní tvorbě.

Výhodou rozborů konkrétních projektů je také to, že některé jejich události/skutečnosti nejsou zobecnitelné jako metoda/postup, přesto v celém vlastním kontextu mohou přinést hodnotné informace.

Přál bych si, aby tato kapitola mohla být audiovizuální esejí, rozbor každého projektu je tak alespoň doplněn nějakými detaily, které by měly rozšířit textový zážitek.

### 4.1. ENTOMOLOGIOUS

Hudba doporučená k poslechu kapitoly: *Haruomi Hosono: Watering a flower*

Prvním projektem vytvořeným pod logem Musaši Entertainment Company se stala loutková inscenace *Entomologious*. Vytvořena byla jako výstup z volitelného předmětu Animace 6, který vedl Marek Bečka a původní zadání bylo vytvořit sólovou loutkovou inscenaci. To, tuším, nedodržel vůbec nikdo ze zúčastněných. *Entomologious* zároveň posloužil jako náhradní absolventský umělecký výkon místo zrušené diskové inscenace *Cumulus*. Časově totiž výroba a vývoj broučí inscenace spadá do první vlny pandemie covid-19, prvního lockdownu a omezení provozu vysokých škol. Premiéra pak proběhla v krátkém uvolnění během klauzurního festivalu Proces, v květnu 2020.

FUN FACT: Jelikož se toho roku konaly klauzury až po státní závěrečné zkoušce, byly oba posudky na absolventský umělecký výkon vypracovány bez toho, aniž by jejich pisatelé *Entomologious* shlédli. Podkladovým materiálem jim byl jen trailer.



Entomologious je inscenací malého formátu. Celá je obsloužena dvěma performery, má kapacitu omezenou na počet třiceti diváků (tři řady po deseti lidech) a trvá třicet minut. Odehrává se především na naší interpretaci a travnaté adaptaci stolku Halabala Pavouk, jehož rozměry jsou přibližně 74x74cm. Plocha je osvětlená obyčejnou bakelitovou lampičkou. Nad umělým trávíčkem, jenž hrací plochu pokrývá, se vznášá mrak z vatelínu, v němž je ukrytá žárovka a stroboskop.

Určitá záměrná *malost* a minimalismus se později stávají důležitou úvahou při přípravě našich inscenací. Jednak tím chceme dopřát každé složce jevištního jazyka *svůj prostor*, nepřehltnit jeviště, a jednak využívat naplno potenciálu jednotlivých složek. Neutíkat od loutek/předmětů/postav, místo toho hledat úplné možnosti jejich vyjádření.

*Malost* a minimalismus jsou pak také důležitou složkou udržitelnosti, která je pro naše projekty klíčová. Pokoušíme se v našich projektech o co největší soběstačnost (např. technickou a dopravní) a také se snažíme inscenace vytvářet tak, aby nebyly nutně vázané na (konkrétní) divadelní prostory.

#### 4.1.1. Tichý divadlo se zvukem, kde se nemluví

Rozhodnutí v inscenaci nemluvit proběhlo v úplném počátku, při zformulování tvůrčího záměru. Ve většině projektů se snažíme naplnit vlastní požadavek nonverbality jako pojistku proti lenosti. Divadlo vnímáme jako médium obrazu, a tak chceme *ukazovat*. A něco ukázat (spíše než říct) je pro nás tvůrčí výzva, kterou vyhledáváme.

Druhou vrstvou nonverbality je možnost užití zvuku a hudby jako silných konstitučních prvků atmosféry. Atmosféra a obrazivost jsou základní objekty našeho zájmu a nonverbalita prospívá oběma.

Inscenace *Entomologious* je tedy nonverbální a velmi tichá. Performeři ani loutkoví herci nevydávají vůbec žádné zvuky, pokud nejsou způsobeny jejich vlastním pohybem (šustění umělé trávy, po níž jede brouk na podstavci, ťukání rukou na sklo, škrtnání sirkou). Pokud odmyslíme poslední hudební stopu (první pevně rytmickou, meditativní elektronickou smyčku) a tím pádem dvě poslední scény, zjistíme, že polovina inscenace je naprosto tichá ve vzorci 452 452. Rytmus inscenace je dán především hudební složkou, přestože netvoří žádné neporušitelné pravidlo. Hudba je použita jako rozdělená interpretace při úvodním proslovu DJ Brouka (velký kostým larvy mouchy otevírá svítící čelisti jako by z jeho útroby vycházely zvuky hudební stopy), používá se společně s loutkou (letící brouk) jako přechod mezi prostředím stolku a mraku, jako přechod mezi světy reality a zmatených představ/ bludných vizí hlavní postavy, a i obyčejně jako atmosférická hudba alegorické scény, v níž se ukazují vitríny plné brouků a do jedné z nich se umisťuje nový člen sbírky. Případně se tyto prolínají nebo se postupně popírají a celá inscenace tak působí fluidně.

4min hudba + 5min ticho + 2min hudba + 4min ticho + 5min hudba + 2min ticho  
+ 8min hudba (zní i po skončení představení, při prohlížení loutek)<sup>22</sup>

Rozhodnutí být zcela potichu, nedávat postavám žádné hlasy ani zvuky způsobuje tři základní skutečnosti:

Hudba zde hraje i zcela klíčovou dramaturgickou roli – úvodní scéna, zmíněný proslov DJ Brouka, je jakousi pomyslnou operní árií larvy mouchy, která je mikroskopicky zvětšená a vyvedená v nadlidské velikosti. Lampička je v tuto chvíli připnutá na skříňku, za kterou DJ Brouk stojí, svítí na něj tedy z podhledu a imituje tak pro baroko charakteristické spodní svícení. Téměř v každém prostoru vzniká velký stín a tvoří se tak obraz (na pomezí kliše a parodie) z filmového hororu. V dozvucích první zvukové stopy se z larvy stane předložka před krb, osvítlí se hrací plocha a začíná scéna, v níž je slyšet jen šustění brouka, pohybujícího se pomocí magnetů po umělém trávníku. Měřítka larvy je přibližně 1:1000, měřítko loutky člověka přibližně 10:1, znamená to tedy, že se skončením operní árie zvětšíme 10 000x a poté se už do jiného měřítka nepřesouváme. Ale jsme touto árií poučeni, víme, co se nyní stane. DJ Brouk nám to řekl a můžeme v tichosti meditovat nad pomíjivostí všeho živého. Klíčovým dramaturgickým momentem je zde obří kontrast. V měřítku a ve zvuku v jedné a té samé jevištní změně, v extrémním střihu.

Druhá skutečnost je, že herecký projev je pozoruhodně soustředěný a herci nedostávají prostor pro dohrávání svou mimikou.

---

<sup>22</sup> Po představení dostávají diváci možnost prohlédnout si scénografii a loutky zblízka.

Třetí základní skutečností jsou omezené možnosti vyprávění příběhu. O postavách se dozvídáme pouze z jejich akcí a jednání s ostatními postavami. Jenže loutky toho mnoho neumí – použitý typ jsou manekýni, případně jejich omezené verze (loutka babičky, která má jen hlavu a tělo spojené magnetem, žádné končetiny) a speciální loutky, jako je mrak disponující dvěma rukama nebo hovnivál, jednoduchý vyřezaný brouk s nosem, který mu umožňuje nabrat voskovou kuličku. Ovládaný je také zezadu jedním drátem. Bylo tedy potřeba najít extrémní zkratku a každému pohybu dát vlastní význam. Respektive právě naopak, nalézt význam za každým gestem, zjistit, co loutky dokáží vyjádřit a udělat a z tohoto omezeného repertoáru sestavit děj.

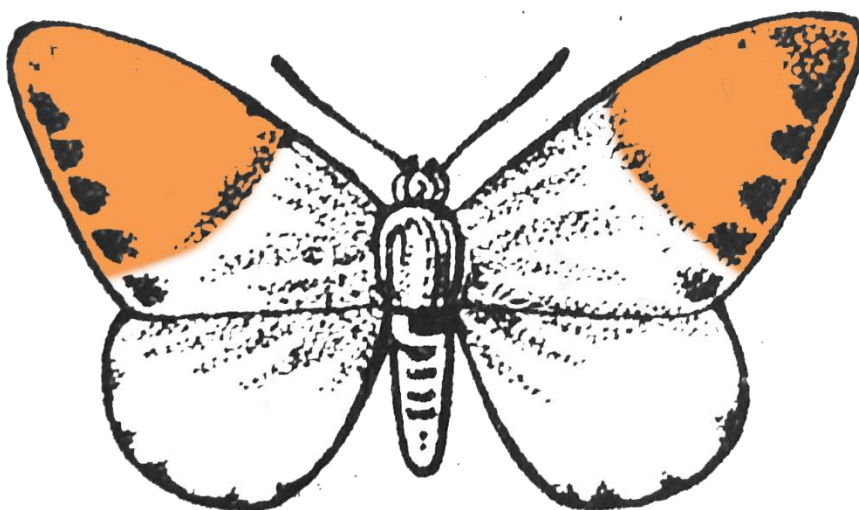


Zde je důležité ještě jednou zmínit trailer, podle kterého vznikla hodnocení pro státní závěrečnou zkoušku. Ten vznikl dříve, než měla inscenace nějaké jasnější obrysy a také dříve, než existovala zvuková stopa. Vybrali jsme píseň *Iknowhowlfeel* od skupiny *Parcels*<sup>23</sup> a trailer pojali jako klip. A mnoho z něj se přeneslo až do finálního tvaru inscenace. Obsahuje spontánní vizuální nápady jako loutku

koukající se skrze vitrínu s motýlem nebo loutku letící na dortové fontáně jako na raketovém batohu. Přirozeně trailer obsahuje střih, ale to i takový, že některé záběry jsou z pohledu hlavní postavy nebo ve střihové skladbě dialogu. Záběry jsou komponované pro kameru a tedy zaměřené na velký detail. Všechny tyto postupy a přemýšlení se propsaly i do následné tvorby inscenace – klipovitost, zaměření na detail, podpora tohoto soustředění skrze absenci zvuku (nebo jeho minimální přítomnost), spontánní vizuální nápady. Přestože atmosféra inscenace je zcela odlišná od atmosféry traileru, sloužil jako zajímavý katalyzátor tvorby, generátor stylu a koneckonců i samotných scén, obrazů a finální skladby příběhu. Začíná se zde objevovat princip, který se v dalších projektech skupiny postupně tříbí. Pro začátek zkoušení není tolik podstatné mít přesnou představu, mít veškerou výrobu hotovou, mít scénář. Důležitý komponent zkušebního procesu je donést různé a náhodné objekty a rekvizity a jejich filtraci uskutečnit na základě hry s nimi a na základě spontaneity.

<sup>23</sup> PARCELS, 2018. *Iknowhowlfeel*. In: *PARCELS* [hudební album]. Dostupné z: <https://open.spotify.com/track/2IFaUS63AIAr9P46W1IEwt?si=b171ac9450f14186>

Spontánní byly i další elementy, které daly inscenaci *Entomologious* vzniknout. A také jejich náhodná shoda. Část scénografie jsme získali před a během zkoušení od našich maminek, které obě pracují na základních školách. Na nich se vyřazovaly entomologické sbírky, protože se už k výuce nepoužívají. Druhá okolnost byl festival Kočí v Chotči, který má každoročně jiné, specifické téma, a jehož jsme se v roce 2019 zúčastnili jako scénografové. A rok 2020 měl festival probíhat právě ve znamení brouků. I název a část vizuální identity inscenace (propagační a webová) je odvozena od nalezeného předmětu. Název pochází z obalu entomologických špendlíků, jejichž etikety jsou zároveň předobrazem plakátů a následně dalších propagačně-informačních materiálů.



#### 4.1.2. Spontaneita příběhu vs. promyšlená past na diváka

Od počátku vývoje inscenace *Entomologious* jsme se vyhýbali formulaci konkrétního poselství. Nestavíme žádnou tezi ani ponaučení, ba dokonce narativ je natolik volný, že nemá jednu jedinou interpretaci. Výchozím bodem pro nás nebylo téma nebo problém, jemuž se chceme věnovat, ale alternativní svět, ve kterém někoho pozorujeme. Témata se objevují přirozeně a stejně přirozeně mizí, jako plyne příběh. Nemáme zde potřebu témata nějak podrobně rozebírat, nabízet divákům naše názory, komentáře, teze nebo je konfrontovat s dalšími pohledy. Někdy stačí, když se téma zobrazí.

Narativ také není časově ukotven, nevíme, jak dlouho příběh trvá a nevíme, jak dlouhý čas ve fiktivním světě uběhne mezi jednotlivými scénami. Stříhy jsou v lineární časové ose různě daleko od sebe a nevytváří žádné pravidlo. Přes veškerou obsahovou volnost má v sobě inscenace formální pravidla, která jsou popsána výše, a tyto dvě skutečnosti dávají vzniknout jakési meditativní atmosféře. Rytmus představení (střídání hudby a ticha, dvou světelně oddělených hracích prostor, humor a vážnost loutek) diváky uvádí do tranzu, v němž je dostatek místa pro vlastní rozjímání a interpretaci.

## 4.2. Teď když mám dům spálený na popel, vidím lépe na měsíc: luxus nekonečného času na zkoušení

Okolnosti doporučené k četbě kapitoly: přečtete si venku, buď pod stromem nebo v jeskyni

První plány na inscenaci s pracovním názvem *Samurajové a klauni* vznikla už ve třetím ročníku bakalářského studia. Vyplnili jsme dokonce open-call divadla Disk, nicméně byl určen pro studenty magisterských oborů. Veškeré odklady a dlouhý čas, který nakonec uběhl od prvotního nápadu až po premiéru, byly ve výsledku pro dobro věci. Inscenace *Teď když mám dům spálený na popel, vidím lépe na měsíc* (dále jen měsíc&popel nebo butó klauni) nakonec vznikala v divadle Alfred ve dvoře během omezeného provozu divadel kvůli pandemii covid-19. Proto jsme měli k dispozici nestandardní časové pole, nejen mnoho zkoušecích dní přímo v divadle, ale zároveň čas mezi bloky zkoušení na výrobu, dodělávání a úpravy scénografie, na získávání nových zdrojů inspirace a na přemýšlení o vlastních rozhodnutích s alespoň nějakým odstupem. V kronice našich zkoušení se k tomuto odkazujeme jako k *ideální struktuře* zkoušení. To se ukázalo jako jeden z nejdůležitějších poznatků pro tvorbu naší skupiny.

brainstorming, výroba, zkoušení, výroba, zkoušení, výroba, zkoušení, pauza na zapracování poznámek od testovacího publika, zkoušení

Výchozích inspirací pro vznik měsíc&popel bylo poměrně velké množství. Předně to byly workshopy tance butó, které vedl Pasi Mäkelä během našeho bakalářského studia, a jednak inscenace *Ridículo* argentinského mima a butó-klauna Emiliana Pina. Dále to byly fotografie Charlese Fregéra, jeho série *Yokainoshima*<sup>24</sup>, která zachycuje tradiční a lidové kostýmy a masky japonského venkova a folkloru. A jako poslední významnou inspiraci zmíním sbírku japonských pohádek a pověstí *Strašidelný chrám v horách*<sup>25</sup>, kterou do češtiny přeložil Jan Luffer. Inspirací nebyla žádná jedna konkrétní pohádka nebo pověst, nýbrž jejich duch, celkové vyznění a šokové působení na mladé evropany. Autoetnografický výzkum, dalo by se říci. Na první pohled se zdá, že to není úplně jednotná kupa informací a výchozích bodů. Na druhou stranu nejsou tyto body ani tak daleko od sebe a jejich spojení se dá provést jednoduchým geometrickým tvarem, třeba elipsou.

---

<sup>24</sup> FRÉGER, Charles. YOKAINOSHIMA. *Charles Fréger* [online]. [cit. 2023-08-16]. Dostupné z: <https://www.charlesfreger.com/portfolio/yokainoshima/>

<sup>25</sup> LUFFER, Jan. *Strašidelný chrám v horách: Japonské lidové pohádky a pověsti*. Praha: ARGO, 2009. ISBN 978-80-257-0096-9.



Z chumlu japonských lidových pohádek a pověstí vystupují bezdomovec a démon, dva samurajové, dva klauni, dva tanečníci butó, dvě gejši.<sup>26</sup>

Vytvořit si široký základ inspirací a výchozích bodů tvoří určitou pojistku proti tomu, abychom se uchýlili k jednoduché adaptaci nebo interpretaci jednoho příběhu. Zároveň nám tento přístup dovoluje možnost tvořit příběh zkoušením, filtrovat a měnit tvar inscenace podle potřeby a aktuálního porozumění tomu, co se na jevišti odehrává. Dalo by se to snad označit za rozhodnutí *povrchního přístupu* nebo *funkčně povrchní přístup*. Známe ho i z prostředí tanečního divadla. Příkladem je cvičení, které je extrémním stavem výše zmíněného. Tanečnickům a tanečnicím je dán inspirační text a jen krátký čas na jeho přečtení. Po uplynutí času tanečníci a tanečnice pracují s informacemi a spíše ještě pocity, dojmy a emocemi, které jim po přečtení zůstaly. Načež je rozvíjejí fyzicky a z původního zdrojového textu nemusí zbyť nic. V našem případě je samozřejmě zbytečná podmínka zákazu vracet se k textu (případně jinému zdrojovému kódu). Zajímavé ale na tomto přístupu je, jak rychle detekuje body, které jsou výrazné a zapamatovatelné, a přesto jim dává flexibilitu v rámci ostatních jevištních složek.

Konkrétním příkladem *funkčně povrchního přístupu* je přítomnost démona Tengy v měsíc&popel. Dlouhou dobu chyběla ve zkoušení inscenace výrazná záporná postava, která by působila jako vztažný bod. Démon Tengy je vizuálně velmi zapamatovatelný, je červený a má dlouhý nos. V blocích mezi zkoušeními tedy vznikla jeho maska, ze zvědavosti, jestli to náhodou k něčemu nebude, s oddělitelným nosem (na magnet). I bez znalosti japonské mytologie a folkloru je charakter mezi ostatními ihned rozeznatelný jako démon, jako nebezpečí. Jeho chování tedy nebylo potřeba nijak výrazně rozehrávat, stačilo umisťovat tuto postavu do situací s ostatními charaktery a sledovat jejich interakci, proměny chování postav v přítomnosti démona. Ve jménu autoetnografického výzkumu a pro kulturní přesnost jsme se však přece jen ponořili zpět do zdrojů a situace jsme začali přizpůsobovat okolnostem a informacím, které jsme se o démonovi Tengy dozvídali z dalších příběhů.



<sup>26</sup> Část anotace inscenace *Ted' když mám dům spálený na popel, vidím lépe na měsíc*

Takara no geta

Kdysi dávno žila na jednom místě matka a syn, kteří byli velmi chudí. Jednou matka onemocněla. Neměli peníze na nákup léků, a tak matka poslala syna půjčit peníze od strýce. Ten strýc se jmenoval Gonzo a byl to velmi chamtivý a zlý člověk. Řekl svému ubohému synovci: "Nemám pro tebe ani pro tvou matku žádné peníze."

Chlapec byl velmi smutný a na cestě domů potkal Tengua. Ten se zeptal chlapce: "Co je s tebou?" Chlapec se mu svěřil. Tengu se hlasitě zasmál: "Ha, ha, ha!" a pak dal své Ipponbaga, neboli dřevěné sandály s jedním zubem, chlapci. Řekl: "Tyto geta jsou vzácné. Když si je obuješ a spadneš, objeví se zlatá mince. Ale přílišné padání způsobí, že se budeš zmenšovat. Takže nepadej, pokud opravdu nepotřebuješ peníze." Poté, co o tom Tengu chlapci řekli, znovu se hlasitě zasmál: "Ha, ha, ha!" Pak s péřovým vějířem v ruce udělal silnou vichřici, vyletěl do vzduchu a přes horu.

Chlapec byl na chvíli ohromen a oněměl. Postupně přišel k sobě, nazul si geta a okamžitě se pokusil spadnout. Pád – cink! Objevila se mince, jak Tengu řekl. Dvakrát spadl a objevili se dvě mince. Chlapec byl velmi šťastný, ale pamatoval si, před čím ho Tengu varoval, a už nepadal. Opatrně si odnesl geta a zlaté mince domů.

Jakmile se jeho strýc Gonzo doslechl o chlapcově štěstí, zeptal se chlapce: "Máš mince, která pochází z vzácných geta, že? Nech mě je použít."

Chlapec chtěl svého strýce varovat: "Strýčku, existuje zvláštní způsob, jak tyto geta použít."

"Zmlkni." řekl strýc: "Vím, jak je používat, jen spadnu." Strýc chlapce neposlouchal, vzal mu geta násilím a šel domů. Poté, co se vrátil domů, zavřel všechny dveře a okna a položil na podlahu velký kus látky, aby zachytil mince. Obul si geta a začal padat a padat.

Po čase se chlapec šel podívat, jak se má jeho strýc Gonzo. Jakmile otevřel dveře, všude přetékaly zlaté mince, ale svého strýce neviděl. "Strýčku, kde jsi?" zavolal. Hledal své geta a odhrnoval mince. "Zde jsou!" vykřikl. Když se podíval na geta, uviděl na nich přilepeného malého broučka. Chlapec cvrnkl brouka pryč.<sup>27</sup>

Tengu má v japonském folkloru dvojí status podobně jako český čert. Dokáže být spravedlivým, zlým a v dalších pohádkách a pověstech na sebe bere různé podoby a snaží se svést mnichy na scestí. Na druhou stranu se v některých textech objevuje jako hlupák, který se nechá snadno napálit.

Tengu má kořeny v čínské mytologii, kde byl nebeským psem, v japonské kultuře se však stává bytostí ptačí a postupně se vyvíjí v lidskou postavu s křídly a ptačí hlavou, nakonec pak

---

<sup>27</sup> LUFFER, Jan. *Strašidelný chrám v horách: Japonské lidové pohádky a pověsti*. Praha: ARGO, 2009. ISBN 978-80-257-0096-9. Upraveno.

do podoby zcela antropomorfizované – červeného skřeta s dlouhýmnosem a bílými vousy. Jeho původ v ptákoví má v naší inscenaci své místo. Při prvním setkání ovládá loutku ptáka, která je zároveň návnadou na bambusovém rybářském prutu – ovládacím mechanismu loutky. Postava Čířana, která se na návnadu chytí a ptáka pozře, se zadává a následně změní v kuře a po zbytek inscenace jím je. I to, že se Tengu převléká, se do inscenace propadlo a je to příčinou jeho dočasného zneškodnění. Přesto však nevyprávíme jeho příběh a z inscenace se nestává interpretace jedné pohádky/pověsti o tomto démonovi. Vstoupil do zkušebního procesu později a tak je jeho existence utvářena - působí tak, jak by podle nás působil, ale ve světě, který jsme mu předem připravili.



Je to příklad přístupu, kdy příběh ustupuje do pozadí, protože zajímavým elementem, který chceme sledovat, je postava. Dopřáváme tak především čas postavám, upřednostňujeme jejich čas na jevišti před násilným posouváním příběhu k pointě. To může způsobit, že se narativ stává nečitelným a omezujeme se na střídání bizarních buto-klaunských čísel. Ani to nevádí, protože název inscenace nás navádí k vnímání představení jako temného jevištního haiku. Nebo dojem příběhovosti úplně nezmizí, ale opět se dostáváme k dostatečné volnosti mnoha možných interpretací, kterých je divák vlastním autorem i režisérem.

Dojem příběhovosti utvrzujeme tím, že se některé postavy objevují znovu, na druhou stranu ho drolíme časovou neuchopitelností. Scény se neodehrávají v chronologické posloupnosti, často na sebe navazují asociačně na základě postavy/materiálu, která na jevišti zůstává/něco zanechává. Pokud bezruký démon pomočí celou plochu jeviště, je potřeba, aby přišly dvě uklízečky a vytřely, protože provozovat pohybové divadlo na mokřím baletizolu by byl hazard se zdravím. Když je vše čisté, je potřeba, aby přijela postava na bicyklu se zabahněnými koly a uklízečku otrávil natolik, že odejde. Když si démon, který předtím proměnil postavu v kuře, omylem usekne nos, je potřeba, aby se kuře vynořilo zpoza paravanu a nos ukořistilo.

Tento rytmus postav je způsoben i tím, že celou dobu pozorujeme (kromě hudebníků) jen dva performery, kteří se musí převlékat a brát si masky. Abychom ho udrželi, museli jsme pracovat s omezenou paletou postav, a proto se během zkoušení některé např. sloučily v jednu. Selektace postav je zde klíčová, ale jejich výběr probíhá na jiném principu, než je vyhodnocení jejich přínosu pro narativ. Skoro jakoby každá nová postava (podstatná pro příběh) měla za svůj

prvotní účel přijít škodit, tím se představila, zveřejnila svoje záměry a až následně začala jednat ve prospěch narativu.

#### 4.2.1 Balanc



Příběh a atmosféra podivnosti (jejímž nositelem jsou postavy) jsou si navzájem protiváhou a jednoznačně převažuje jako dominantní stylotvorný prvek *měsíc&popel* atmosféra podivnosti. Proto bylo důležité mnohem důkladněji vyvážit jiné složky inscenace. Těmito složkami jsou předně síla přítomnosti performerů a hudebnic a také kompozice scénografie.

Hudební složka inscenace *měsíc&popel* je produkována živě, na straně jeviště je umístěné technické (hudební) stanoviště, v němž jsou dvě gejši obložené tradičními japonskými nástroji. A je důležité, že jsou dvě, protože vidíme, že každá dvojice (performeři a hudebnice) usilovně pracuje na části představení, za níž je zodpovědná, a že obě tyto části vyžadují nasazení dvou osob.

Na protější straně jeviště stojí kartonový paravan, za nímž se performeři převlékají a mění si masky. A je důležité, že je paravan na jevišti, protože je *technickým stanovištěm* performerů a vidíme, že každá dvojice potřebuje své zázemí. A protože je paravan součástí scény, performeři neopouští jeviště a tak jejich energie, jejich nasazení zůstává také na jevišti. Přestože je jeden z performerů schovaný, víme, že se za paravanem chystá na svůj výstup. Jeho nasazení je přítomné, tím pádem je přítomné nasazení obou performerů, stejně jako nasazení obou hudebnic.

Vybalancováním takových složek inscenace si připravujeme půdu pro disbalanc mezi příběhem a atmosférou podivnosti.

### 4.3. GRUNT: míchání žánrů

Okolnosti pro četbu kapitoly: pořídte si kovbojský klobouk, nasadte si ho a odjeďte na venkov

Jednou z nepsaných podmínek Musaši Entertainment Company je s každou inscenací zkoušet jiný druh nebo žánr divadla (případně alespoň jiný než při předchozím zkoušení) a pro každý projekt také alespoň částečně obnovovat a obměňovat tvůrčí tým. Tyto skutečnosti by se měly stát zárukou toho, že skupina neupadne do nějakého svého klišé a nevybuduje si *divadelní jazyk*, který bude automatickým základem pro každou další inscenaci. Pro různé zdroje inspirace se hodí různé zpracování a mohlo by být svazující snažit se dostat očekáváním, která bychom vytvořili tím, že bychom se zapsali do škatulky znemožňující vnímání rozmanitosti naší tvorby. Případně bychom tím omezili paletu možných zdrojů inspirace. Toto není dáno nerozhodností pro jeden druh divadla, ale spíše touhou udržet si vysokou úroveň překvapivosti. Jednoduše aby divák nepřicházel s domnělou znalostí toho, jak přibližně představení proběhne, jaké prostředky bude Musaši Entertainment Company (zase) používat. Tyto znaky jsou pro MEC totiž mnohem obecnější a zahrnují nyní v podstatě jen důraz na výtvarné a řemeslně poctivě zpracované řešení inscenace, vizuální dramaturgii a přítomnost narativu (jakkoliv může být mlžná a pro pozorované nepodstatná).



Tvůrčí týmy inscenací MEC jsou nehierarchické. Skutečnost, že se pro každé zkoušení mění, však vnáší určitou nejistotu do toho, jak přesně kolektiv při společné tvorbě funguje. Přestože každý vstupuje do procesu zkoušení s nějakou představou své role, časem se tyto ujasňují, zpřesňují nebo mění. Kontroverzním prvkem se pak může zdát to, že se role před samotným procesem nepojmenovávají a mohou tak vznikat třecí plochy, neoprávněné nároky na pravomoci nebo mocenské pakty, ale taky nároky a požadavky na druhé, kteří je nepokládají za svou zodpovědnost nebo kompetenci. Cílem je však naopak takový stav, kdy se nikdo nebojí/nestydí vyjadřovat své názory a nápady k veškerým vrstvám inscenace. Tohoto ideálního stavu je poměrně těžké dosáhnout právě kvůli cirkulaci členů tvůrčích týmů

– jádro MEC je minimálně opakovanou spoluprací vytrénováno k používání podobné logiky v momentech rozhodování. Naproti tomu *hosté* si mohou oprávněně připadat vzdálenější a izolovanější. Přesto je snad snaha o rovnoměrné rozdělení pravomocí v rozhodovacím procesu patrná.

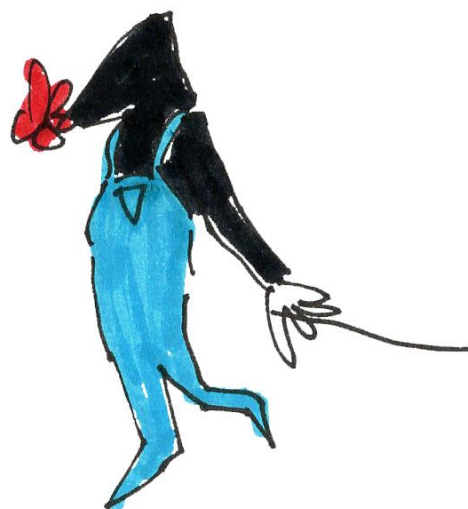
V konkrétním příkladu inscenace *GRUNT: Kronika lidové krutosti* vstupuje do úvahy ještě velmi podstatně čas. Kvůli různým dalším závazkům jsme neměli na zkoušení tolik času, kolik bychom si přáli a který by nám dovolil hierarchii dále drolit. Jakoby mezi hierarchií a časem existovala nepřímá úměrnost. Čím více je času, tím méně je hierarchie, a čím méně je času, tím více se musí *rozdělit úkoly* a vložit důvěru do těch, kteří tyto úkoly zpracovávají. Tento postup má také své výhody, protože se každý může naplno ponořit do oblasti zájmu (nebo tématu), která je mu/jí nejbližší, nejpohodlnější. *GRUNT* je první inscenací MEC, ve které se mluví. Převážná část textů jsou historické záznamy z kroniky obce Masákova Lhota. Označujeme proto inscenaci za dokumentární (western). Finální výběr dokumentárních textů, jejich zkrácení a seřazení provedl Boris Jedinák, který se dokumentárnímu divadlu věnuje ve své praxi se skupinou 8lidí nebo i v Divadle Na zábradlí. Úkolu se přirozeně ujal právě díky dělbě práce v časovém presu. Ne náhodou se z něj pak během představení stává vypravěč, jediný, kdo z kroniky předčítá a zcizuje tak předváděný děj.

Výše zmiňuji jako další prostředek, kterým se snažíme v MEC potírat hierarchii tvůrčího kolektivu, společná soustředění. V případě vzniku inscenace *GRUNT* byla klíčová, mimo jiné, protože probíhala v *místě činu*. Na chalupě ve vesnici, podle jejíž kroniky inscenace vznikala. Trávili jsme čas společnými mimodivadelními zážitky (výlety, společné sledování filmů), které se propsali do zkušebního procesu. Programem byly i referáty o vlastních vkladech (ukázky fotografií a vyprávění příběhů z prostředí chat a chalup). V neposlední řadě mají tato soustředění i nádech rezidenčních pobytů. Hrají se během nich tvůrčí hry, probíhají herecké improvizace a často společnou tvorbou vzniká i scénografie a náměty na kostýmy. Někdy bývá zadáním připravit si individuální vklady, jindy vznikne společné zadání, které každý ztvární po svém.

V konkrétním případě inscenace *GRUNT: Kronika lidové krutosti* to byla např. hra *costume hunt* a výroba umrlčích prken. *Costume hunt*, jak už název napovídá, spočívá ve vizualizaci postavy, kterou by si dotyčný/á přál/a v inscenaci mít, dostupnými materiály. Je to tedy jakási scénografická, fyzická skica, která se dá jednoduše upravit. Důležité je ale právě to, že tento námět přináší jednotlivce, ostatní ho rozvíjí a společně se ukládá do zásobníku postav, které se následně dají vytahovat během zkoušení a improvizací bez velkého rozmyšlení – víme, jak postava přibližně vypadá, jaké má rekvizity (např. lovec krtků má kopí z lyžařské hůlky), s nimiž může hrát a utvářet svůj status. V této fázi her a improvizací pak přichází zmíněné rozvíjení postavy, postupně na ní ulpívají funkční vzorce chování, které přináší každý, kdo postavu postupně hraje. Snaha je pochopitelně, aby si postavu zahráli všichni členové týmu a tím mohli

příspěť svými nápady. Nikoliv je jen vyslovit, ale fyzicky je ztvárnit. Takto vygenerovaného materiálu bývá velké množství, zvláště pokud využijeme systém turnajové tabulky a každá postava se potká s každou postavou. Tímto opět vzniká ukazatel relevance postav, podobně jako ve *funkčně povrchním přístupu* – detekujeme zapamatovatelné postavy, jejich chování a situace, kde mezi postavami vzniká napětí, konflikt, nebo naopak blízké pouto. Zkrátka nějaký druh vztahu, který chceme pozorovat a rozvíjet, a je potenciálně nosný pro příběh.

Postavy jsou jedním z klíčových budovatelů/nositelů divadelních světů, které pozorujeme. Mohou se tedy stávat jedním ze základních stavebních kamenů, vztažných bodů, podle kterých se budují další vrstvy inscenace. Přesto jsou zrovinka v inscenaci *GRUNT* postavy záhadné, většina jich je blíže nepojmenovaná, rozeznáváme je podle vztahu k centrální figuře. Tou je v první části vypravěč, kronikář, smolař Bártík. Postupně ho vidíme, jak ho *nějaké* ženy vezou vánicí na umrlčím prkně, jak nám vypráví, proč ho nepohřbily, svou situaci zasazuje do kontextu doby, ve které se děj odehrává. Následně jsme svědky retrospektivy – situace, v níž umírá. Ve scéně je s ním *nějaký* Němec. Poté se děj přesouvá do období po válce, do doby, která je i ve zdrojovém textu – kronice – vyličená turbulentně a přestávají zde figurovat příběhy konkrétních osob. Místo nich se začínají vyskytovat seznamy dat a k nim přidružených stručných událostí. V druhé části inscenace tak figuruje klastr klaunů – zahradních trpaslíků – opět s jedinou pojmenovanou postavou, starostou Bramborou.



Přestože postavy neznáme jménem, hrají důležitou roli v utvořeném světě. Nejsou jen komparzem, ale svět zabydlují a dodávají mu důvěryhodnosti svojí přítomností, přestože může být vyjádřena velkou zkratkou (kostým krav je pouze kožešina se dvěma poutky na ruce, přehozená přes záda performerek). Postavami tedy není potřeba šetřit a odvolávat se na pravidlo, že pokud nejsou na jevišti potřeba, je lepší je vynechat. Naopak, pokud je někdo z performerů volný, nechť je na jevišti a postavou (samozřejmě s nějakým rozumným načasováním). V případě inscenací MEC jsou i drobné nebo zdvojené postavy platné. Prvotním impulsem k tvorbě totiž opět není jedno téma, palčivá otázka nebo předloha. Je to představa nějakého imaginativního světa, který je potřeba zabydlet postavami, vlastní logikou a mytologií. A postava je nejrychlejším a nejjednodušším způsobem jak tento svět představit. Stačí ji pozorovat a pravidla, podle kterých se řídí, dříve nebo později vyjdou najevo.

#### 4.3.1. Klauni ve westernovém filmu

O světě, který pozorujeme, často přemýšlíme *filmově* a tedy i v hranicích klišé, která mohou filmové a televizní žánry obsahovat. Je to další ze zjednodušujících prvků, které mohou diváka do ztvárněvaného vtáhnout právě díky zmíněným klišé. Nabízíme divákovi vztažený bod, podle kterého může dění interpretovat. Přestože se od klišé během inscenace můžeme odchýlit a změnit žánr (v případě inscenace *Grunt* z westernu na socialistický seriál), pevným bodem zůstává žánr nadále. Sledujeme změnu s vědomím změny, víme proč z žánru vykračujeme. Je to v našem konkrétním případě reflexe vnímání historických etap. Válka a období komunismu mají v kronice stejný vztah jako western a socialistický seriál. Z něj už nemusíme čerpat klišé, ale můžeme jej citovat. A citací vkládáme do díla nejen sarkasmus nebo parodii. Rekontextualizací se ptáme po relevanci zdrojového materiálu, případně tématu samotného.

Jedno z původních témat inscenace bylo chalupaření. Téma na první pohled lehké, zábavné, dá se pro něj najít inspirace v audiovizí (seriál *Chalupáři*, film *Na samotě u lesa*), v časopisech pro volný čas (*Chatař a chalupář*), ale i v odborné literatuře (např. o lidovém stavitelství nebo zahradní architektuře). Ryze český fenomén je nezamýšleným dopadem politiky socialismu. Jeho kořeny však sahají právě ke konci války a vysídlení sudetských Němců. Část opuštěných chalup byla takto zachráněna před demolicí nebo chátráním, což je sice určitě chvályhodné, ale přesto je obsazování vysídlených stavení eticky problematické. Koneckonců *Sudetoněmecké krajanské sdružení* vypustilo ze svých stanov zmínku o snaze získat zpět majetek zkonfiskovaný vysídlencům po druhé světové válce až v roce 2016.<sup>28</sup> Téma se tedy podivně vyvíjí za necelé století - od samozvané pomsty (nazývané záchranou), přes roubík v odporu proti nedemokratickému režimu, náhradu za omezené možnosti cestování, až k nákupní horečce během pandemie covid-19. Přestože hlavním smyslem vlastnění takového majetku je rekreace, relaxace a bezstarostnost, stojí na základech nespravedlnosti a omezování svobody. Kromě témat, která se v našem divadelním světě objevují, tedy hromadíme i názory a různé úhly pohledu na tato témata. A citací díla, které určitý pohled zastává, s ním můžeme polemizovat ještě na jiné úrovni, než je ta věcných argumentů.

4. května 1963 bylo založeno Arboretum ve Vimperku, kde každý správný chalupář a zahradník může čerpat inspiraci pro svou zahrádku.<sup>29</sup>

Výše je zmíněno, že *GRUNT* je první inscenací MEC, ve které se mluví. Většinou se mluvenému slovu snažíme vyhnout, protože nás zajímají jiné komunikační kódy a jistá

---

<sup>28</sup> Sudetští Němci se znovu vzdali stanov o navrácení majetku. *ČT24* [online]. [cit. 2023-07-29]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/svet/1708876-sudetsti-nemci-se-znovu-vzdali-stanov-o-navraceni-majetku>

<sup>29</sup> Z kroniky obce Masákova Lhota



univerzalita např. i mezinárodní. Výše je také zmíněno, že chalupaření je fenomén ryze český, a proto je tato univerzalita už výběrem tématu narušena. Inscenace pracuje s *všeobecnou znalostí* nejen tématu, ale i jeho rezonance ve společnosti, a citovaných děl. Proto jsme se mohli setkat s odezvami, že by se diváci chtěli dozvědět více o chalupaření jako takovém nebo o vesnici, která je předobrazem divadelního světa inscenace. Naproti tomu jsme zaznamenali i odezvy (od diváků, kteří mají vazbu na toto místo nebo téma, např. jsou z česko-německých rodin), které jsou kladné a ve smyslu vystižení temnoty, podivnosti a zároveň domáckosti. Pokud by měla vzniknout verze pro mezinárodní (nebo nepoučené) publikum, musela by pravděpodobně obsahovat úvodní cimrmanovskou přednášku, protože samotný překlad by nemusel být dostatečný.

#### 4.3.2. Technika a technologie

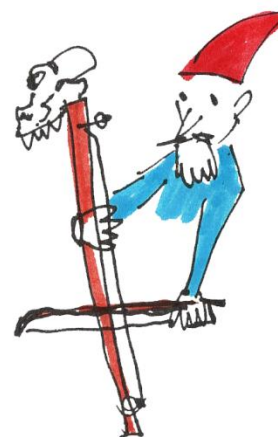
Okolnosti pro četbu kapitoly: pořídte si audiozáznam této podkapitoly a následně si ho pusťte

Kategorie, nad kterou lze také přemýšlet filmově, je technická stránka divadelního tvaru. V inscenaci *GRUNT* je takové úvaze uzpůsobena především zvuková a hudební složka jevištního díla.

Na jevišti je technické/zvukové stanoviště, které je místem četby úryvků z kroniky. Původně bylo i útočištěm performerů nevystupujících v některých scénách, kteří tak nemuseli jeviště opouštět a doprovázeli scény živě produkovanou hudbou. Často ale působilo zvláště a neopodstatněně, že někdo odcházel *na střídačku*, protože tak vystupoval ze světa, v němž se pohybujeme.

Nechtěně zcizoval v místě, kde zcizení nebylo žádoucí. Postupem času také přibývalo scén, které by nikdo nemohl zvukově obsloužit, ale zvukový doprovod nutně potřebovaly. Pořídili jsme tedy pracovní nahrávky a zodpovědnost přenesli na (do té doby) osvětlovačku. V ten moment bylo možné odstranit zesilovače a reproduktory a zredukovat zvukové stanoviště na stoleček s mikrofonom a přehrávačem, z nichž šel nyní signál do aparatury divadla.

Zde ovšem nastává problém zvukového zdroje. Veškerý zvuk a hudba si najednou byly rovnocenné a ještě navíc přicházely z vnějšku světa, přestože některé byly jeho součástí - např. četba kroniky nebo hlášení obecního rozhlasu. Podle filmové logiky jsme tedy rozdělili zvuk na dvě kategorie – diegetický (obecní rozhlas, čtení kroniky, zvuk plašičky na krta, venkovská slavnost s moderátorem a písničkou) a nediegetický (hudební atmosféry, nahraný



soundtrack). Čtenářské stanoviště se tedy opět rozšířilo o vlastní zvukovou aparaturu, fyzicky přítomnou na jevišti, ve světě, v němž se pohybujeme. Tím, že s ní performeři interagují (vypínají a zapínají zesilovač, přepojují zdroje signálu), na ni dále upozorňují a prohlubují oddělení zvukových zdrojů a s nimi korespondujících kategorií zvuku. Scénickou hudbu (soundtrack) jsme od té chvíle pouštěli z *neutrální* zvukové aparatury divadla.

#### 4.4. Fabula Sylvestris: Lesní fantazie 2

Okolnosti pro četbu kapitoly: zabalte si nohy do mokrého ručníku a/nebo si udělejte mokry turban, pust'te si zvuky lesa

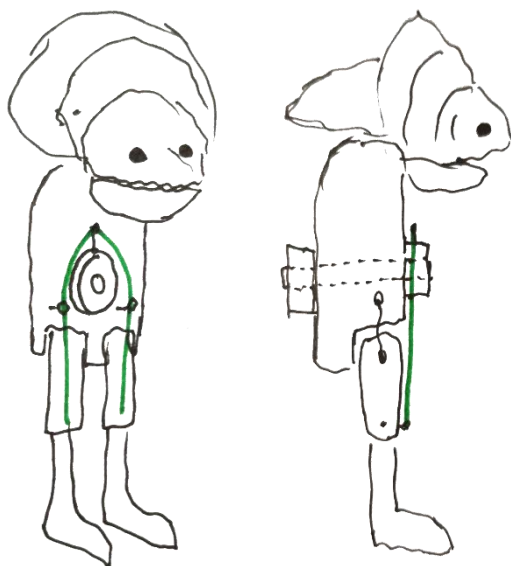
*Fabula Sylvestris* (česky Lesní pohádka/příběh) je loutková inscenace pro děti od pěti let. Je logickým dramaturgickým krokem v repertoáru skupiny a návrat k původně zamýšlenému zaměření na loutkové divadlo. Vychází z plánů na inscenaci *Cedron*. V tomto nedokončeném projektu jsme vycházeli z představy o podobě loutek, z nichž vznikly tři prototypy. Dva z prototypů jsou marionety, třetí prototyp je v podstatě totemová loutka, která má místo nohy hřebík a je tedy možné ji spíše než postavit zapíchnout. Výtvarné řešení spočívá v tradičně řezbářsky pojednané (humanoidní) loutce, jejíž hlava je ale vyrobena z neopracovaného přírodního materiálu (buď z klacku, kořenu nebo z houby).

Výchozím bodem pro *Lesní pohádku* je tedy stejná myšlenka výtvarného řešení loutek, použitý typ je ale manekýn. U výtvarného (loutkového) divadla je pro nás důležitá korelace mezi tématem a použitými materiály a většinou nezáleží na tom, co přichází první. V tomto případě vychází téma z výtvarného řešení a použití přírodních materiálů. To bylo odrazovým můstkem pro základní zápletku, která byla v tomto případě vytvořena dopředu, a to především kvůli financování projektu. V žádostech o granty se tedy můžeme dočíst o tom, že pohádka bude o skládce v lese, o lesních bytostech, které se s touto nelegální skládkou musí popasovat, o jejich vztahu k domovu a našem vztahu k přírodě.

Pro výtvarné řešení podle MEC je důležitá i řemeslná stránka, důkladné a bytelné provedení, aby se s loutkami a scénografi dalo podle potřeby zacházet i méně delikátně a aby měla samotná inscenace dlouhou trvanlivost.

Druhá vrstva řemeslné stránky je zaměření na technologii loutek. A protože v *Lesní pohádce* byly příčinou vzniku celého projektu, věnovali jsme jejich výrobě velkou péči. Vytvořili jsme několik prototypů, na nichž jsme mohli zkoušet a ladit jednotlivé mechanismy, předně dva způsoby, kterým se ovládají nohy. Jeden z nich nakonec nepoužíváme (přestože loutky jsou

mechanismem osazené) abychom docílili výraznější pohybové stylizace a kontrastu mezi jednotlivými postavami.

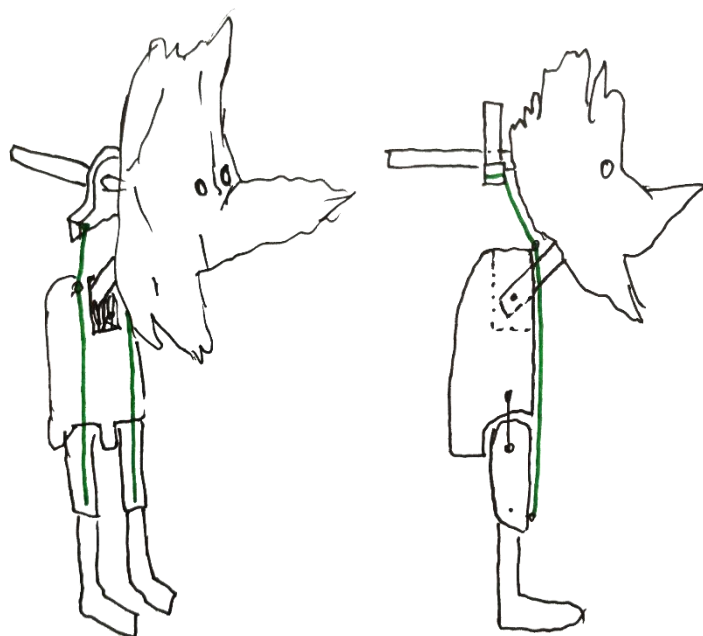


Ten, který používáme, je vlastně marionetové vahadlo adaptované pro použití na manekýnovi. Takový návrh ovládání vychází z požadavku, aby se chůze loutky dala ovládat jednou rukou a druhou rukou můžeme ovládat ruce pomocí *zadních čempurit*.

Podstatou scénografie se staly i nalezené předměty v lese – hrnce (dům v pevnosti odpadkového monstra), ohořelé pařezy (hory), vykotlaný pařez (studna) apod.

#### 4.4.1. Využití času

Na některé části vývoje *Lesní pohádky* jsme měli mnoho času, na některé naopak velký nedostatek. Ověřila se nám teorie, kterou jsme formulovali při reflexi inscenace *GRUNT*. Čím méně času na zkoušení máme, tím rozdělenější jsou role tvůrčího týmu a tím autoritativnější zodpovědná osoba musí být/tím větší důvěra do ní musí být vložena.



Na druhou stranu zde spatřuji jako velmi podstatnou mimoděčnou přípravu, kterou byly prototypy loutek do inscenace *Cedron*. Touto mimoděčnou přípravou necht' nám je do budoucna tvorba i mimo konkrétní projekty, tvorba pro radost.

#### 4.4.2. Líná huba, holé neštěstí

Odkáži se zpět na kapitolu o inscenaci *Entomologious*, kde jsem se pokusil zformulovat, že nonverbalita je pojistka proti lenosti něco jen říkat namísto toho, abychom to na jevišti

ukazovali. *Fabula Sylvestris* byla také vyvíjena jako nonverbální, a proto se v ní vše ukazuje, inscenace je velmi situační. Na tuto skutečnost se neustále objevují dvě opozitní reakce.

První je ta, že je dobře, že se v inscenaci nemluví. Vytváříme prostor, kde může divák rozjímat a užívat si výtvarnou stránku. Některé scény takové meditativní vnímání podporují, např. když pan Hladký sází stromy. Zasadí dva, přičemž při prvním pozorujeme *co dělá* a při druhém si užíváme *jak to dělá* (precizní animaci a gesta tohoto charakteru).

Druhá odezva je taková, že by mluvení prospělo navázání vztahu mezi charaktery a diváky a vedlo by k ucelenosti charakterů. Mluva by dále diváky ujistila v tom, že postavička nějak přemýšlí a divák chápe jak. Zároveň je možné, že selhává náš předpoklad klidné, meditativní části, rozjímání v lese a pozorování pomalého lesního života, a proto se objevuje odezva, že by mluvení pomohlo dynamizovat tyto pomalé scény.

Dodání slov je v tomto případě možné. Inscenace je vystavěná na základě situací, které jsou srozumitelné a mluva tak není leností.

## 4.5. Loutkové miniatury

Okolnosti pro četbu kapitoly: dejte si sladkou svačinu

V porfoliu tvorby Musaši Entertainment Company se nachází kromě výše popsanych inscenací i další projekty. Jsou to výtvarné instalace, které vznikaly pro různé příležitosti, ale také série loutkových miniatur. Jiný termín je také *krabičkové* nebo *skříňkové* divadlo. V současné době čítá repertoár 5 exemplářů. Skříňkové divadlo je vždy sólová loutková inscenace, která se vyznačuje absolutní mobilitou performer/ky. Celé divadlo má člověk připevněné na sobě (např. jako krosnu nesenou na břiše, dřevěnou skříňku zavěšenou na krku apod.), loutky a objekty má zavěšené na divadélku nebo je schovává v kapsách či ve snadno přístupném zavazadle (chlebníku).

Miniatury jsou extrémním příkladem *malosti* a minimalismu, jsou pro nás připomenutím důležitosti skromnosti a intimity v divadle. Atmosféru představení kterékoliv z miniatur nemáme pevně v rukou, protože se často odehrávají venku, za denního světla, mnohdy jako doprovodný program událostí nebo jako *buskerské* vystoupení, a proto bývá kolem hluk, procházejí lidé, troubí auta apod. Vzniká zde ale jiný druh intimity, divák nesedí ve tmě v divadle, nabízíme intimní zážitek pro jednoho nebo jen malou skupinku lidí. Absence jeviště a hlediště této intimitě ještě napomáhá. Před i po představení zpravidla vzniká zvědavá konverzace.

## 4.6. Škatule

Současné alternativní divadlo má množství druhů a v jejich rámci se rychle vyvíjí množství stylů. Vnímám tendenci mnohých nových souborů hledat si svůj styl. Ten často vychází z poetiky skupiny jiné, přesto může opět svébytný, nový, založený na jiném uvažování tvůrců.<sup>30</sup> Za problematické považuji, pokud se styl stává *škatulí* založenou na sázce na jistotu. Pokud je založená na pokusech skupiny zopakovat úspěch vytvořením další inscenace ve stejném stylu.

Důvody tvorby *škatule* určitě nemusí být tak povrchní, aby odpovídaly základním tržním principům, mohou být vyjádřením zaujetí tvůrců pro konkrétní oblast divadla.

Přesto považuji *škatuli* za zjednodušující mechanismus a v jistém momentě vývoje tvůrce může působit jako svazující očekávání. MEC se proto snaží takovou *škatuli* nevytvářet a ke každému projektu přistupovat pouze s návazností na mechanismy a přemýšlení, které zkoumá a buduje, nikoliv s návazností na *svůj styl*. Ten přesto samovolně vzniká, má však mnohem obecnější rysy.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Příklad takové inspirace stylem jiné skupiny popisuje Adéla Vondráková v *Loutkáři*, a i MEC byla takovému přirovnání podrobena v článku na webu Opera+.

VONDRÁKOVÁ, Adéla. RECEPT NA NESMRTELNOST. *Loutkář*. 2020, 70 (2), 17-19.

KOCOURKOVÁ, Lucie. Na festivalu Bazaar 2022 (1): Různé úlohy diváka. OPERA+ [online]. [cit. 2023-08-01]. Dostupné z: <https://operaplus.cz/na-festivalu-bazaar-2022-1-ruzne-ulohy-divaka/>

<sup>31</sup> To s sebou přináší i jeden konkrétní problém, že naše *fanouškovská základna* může být roztržena na *fanouškovské základny* jednotlivých inscenací. Styly a poetika našich inscenací se v některých případech výrazně liší a např. pořadatelům festivalů a kulturních událostí nemůžeme nabízet celé naše portfolio bez takového varování.

## 5. Manifest Musaši Entertainment Company

Na základě této práce a reflexe dosavadní tvorby MEC formulujeme zde první manifest MEC.

I.

MEC je platforma, která umožňuje realizaci kreativních nápadů a tvůrčích snů.

MEC sdružuje umělce z divadelního i mimodivadelního prostředí a dává jim možnost kolektivní, nehierarchické tvorby. MEC je postupně se rozšiřující komunitou.

Tvůrčí týmy projektů MEC jsou nehierarchické, založené na přátelství a jsou průchozí.

MEC s každou inscenací zkouší jiný druh nebo žánr divadla (případně alespoň jiný než při předchozím zkoušení) a pro každý projekt také alespoň částečně obnovuje a obměňuje tvůrčí tým.

Členové MEC mezi sebou sdílí své názory a pohledy na umění, činí tak i uměleckou formou.

II.

Prvotním impulsem k tvorbě není jedno téma, palčivá otázka nebo předloha. Je to představa nějakého imaginativního světa, který je potřeba zabydlet postavami, vlastní logikou a mytologií.

MEC tvoří herecké a scénografické divadlo. Výroba je zkoušení, hraní je zkoušení.

Tvůrčí proces je v rámci divadelní inscenace nekonečný. Nikdy není pozdě to celý překopat.

Někdy bohatě stačí, když se na jevišti téma jednoduše objeví/zobrazí, není potřeba ho hned dovysvětlovat, komentovat, interpretovat. To zvládne divák bez nás.

Nevadí, pokud divák něco nepochopí. Dobré je ho na tuto možnost předem upozorňovat.

MEC je invenční v oblasti loutkové a loutkářské technologie, při jejím vytváření i užití.

Tvorba pro radost a mimo konkrétní projekty nechť je naší mimoděčnou, třebaže netušenou přípravou dalších děl.

Náhoda je naším přítelem.

III.

Derniéry v případě inscenací MEC neexistují. Jejich absence je prostředkem udržitelnosti divadla i komunity.

MEC naplňuje personálně-ekonomický model: s každým jedním členem MEC navíc je možné zahrát představení jedné (nebo více) inscenací navíc. V malém počtu členů tak může MEC zaplavit zábavou celý festival.

Scénografie kterékoliv inscenace je skladná a snadno přepravitelná. Vejde se (spolu s performery) do osobního auta, maximálně do dodávky, pro kterou není potřeba jiné řídičské oprávnění.

MEC vyznává principy recyklace, reuse a repurpose. To co najdeš je vždycky lepší než to, co koupíš a i z montérek se dá udělat kimono.

MEC usiluje o soběstačnost ve svém provozu a zkoušení vytvářením různých druhů tvůrčího zázemí (dílna, zkušebna, nahrávací studio). Poskytuje prostředky kolegům a přátelům, umělcům bez takových možností.

## Seznam použitých zdrojů

### Knižní zdroje

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

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

ALTMAN, Rick. Genre Cinema: Cinema and Genre. In: Nowell-Smith, Geoffrey. *Oxford history of world cinema*. Oxford: Oxford University Press, 1997. ISBN 0198742428

ENGELL, Lorenz. Mediální filozofie filmu. In: SVATOŇOVÁ, Kateřina, KRTILOVÁ Kateřina. *Medienwissenschaft: Východiska a aktuální pozice německé filosofie a teorie médií*. Praha: Academia, 2016. ISBN 978-80-200-2565-4

### Články

CARROLL, Noël. Definování pohyblivého obrazu. *Illuminace*. 2001, **13** (2), 5–31.

ANGER, Jiří. Cinefilie ve věku algoritmů: Úvod do současné videografické kritiky. *Film a doba*. 2021, **67** (4), s. 4-5

ANGER, Jiří. Médium, které myslí sebe sama. *Illuminace*. 2018, **30** (1), s. 5–6

VONDRÁKOVÁ, Adéla. RECEPT NA NESMRTELNOST. *Loutkář*. 2020, **70** (2), 17-19.

TESAŘ, Antonín. FILM JAKO DROGA: Hranice psychedelické kinematografie. *A2* [online]. 2017, (22) [cit. 2023-08-16]. Dostupné z: <https://www.advojka.cz/archiv/2017/22/film-jako-droga>

### Audiozdroje

HERMANOVÁ, Marta, 2023. Jaká témata, otázky a skříně otevřelo kolokvium Myšlení o divadle?/6. In: *DRAMA QUEEN* [podcast]. 12.3. 2023 [cit. 2023-06-06]. Dostupné z: <https://open.spotify.com/episode/0cPRCFXCi2BLeBKK8fIGgc?si=0e4ec525c1e44e36>

PARCELS, 2018. Iknowhowlfeel. In: *PARCELS* [hudební album]. Dostupné z: <https://open.spotify.com/track/2IFaUS63AIAr9P46W1IEwt?si=b171ac9450f14186>

### Internetové zdroje

Handa Gote, Safírová hlava. *Handa Gote* [online]. [cit. 2023-08-16]. Dostupné z: <http://handagote.com/portfolio/safirova-hlava/>

Exquisite corpse. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2023-06-07]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Exquisite\\_corpse](https://en.wikipedia.org/wiki/Exquisite_corpse)



ETLÍKOVÁ, Barbora. Nechodme domů!. *Podhoubí* [online]. 2021 [cit. 2023-07-14]. Dostupné z: <https://www.podhoubi.com/post/necho%C4%8Fme-dom%C5%AF>

BARTOŠ, Josef. BARBORA ETLÍKOVÁ O PROJEKTU PODHOUBÍ: „DĚLÁM EXTRÉMNI PROSOCIÁLNÍ GESTA.“. *Taneční aktuality* [online]. [cit. 2023-07-14]. Dostupné z: <https://www.tanecniaktuality.cz/rozhovory/barbora-etlikova-o-projektu-podhoubi-delam-extremni-prosocialni-gesta>

ZÁVĚRY Z MIMORÁDNÉHO ZASEDÁNÍ FESTIVALOVÉHO VÝBORU A VYJÁDŘENÍ VEDENÍ FESTIVALU. *Jiráskův Hronov* [online]. [cit. 2023-08-15]. Dostupné z: <https://jiraskuvhronov.eu/zavery-z-mimoradneho-zasedani-festivaloveho-vyboru-a-vyjadreni-vedeni-festivalu>

FRÉGER, Charles. YOKAINOSHIMA. *Charles Fréger* [online]. [cit. 2023-08-16]. Dostupné z: <https://www.charlesfreger.com/portfolio/yokainoshima/>

Sudetští Němci se znovu vzdali stanov o navrácení majetku. *ČT24* [online]. [cit. 2023-07-29]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/svet/1708876-sudetsti-nemci-se-znovu-vzdali-stanov-o-navraceni-majetku>

KOCOURKOVÁ, Lucie. Na festivalu Bazaar 2022 (1): Různé úlohy diváka. *OPERA+* [online]. [cit. 2023-08-01]. Dostupné z: <https://operaplus.cz/na-festivalu-bazaar-2022-1-ruzne-ulohy-divaka/>