

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Studijní program Dramatická umění

Studijní obor Alternativní a loutková tvorba a její teorie

DISERTAČNÍ PRÁCE

PROJEKTY OBŘÍCH LOUTEK

MgA. Jan Bažant

Vedoucí práce : Doc. Pavel Kalfus

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: Ph.D

Praha, 2013

OBSAH

1 Úvod

2 Bohové, vladaři a veselí bláznů. Obří loutky ve světové náboženské, kulturní a politické tradici

- 2.1 Římský triumf a multikulturalismus v dnešním Berlíně
- 2.2 Středověké alegorie a Loutková Intervence při demonstracích proti MMF
- 2.3 „Entrées solennelles“ a podivuhodná cesta pánů Petra Bendla a Pavla Béma do 14. století

3 Hledání ztracených rituálů. Obří loutky v současném světě

- 3.1 Síla loutek – politické pouliční divadlo druhé poloviny dvacátého
- 3.2 Royal de Luxe - magie obrů a manipulace davu
- 3.3 Nové rituály – Mutoid Waste, Co. a Burning Man
- 3.4 Počátek nové evoluce – plážová zvířata Theo Jansena

4 Kreativita a Technologie. Obří loutky Echt Street Puppets

- 4.1 Typologie loutek Echt Street Puppets
- 4.2 Reflexe projektu Echt Street Puppets

5 Závěr

Apendix. Obrazová dokumentace Echt Street Puppets

Rakvičkárna – Prvotní projekt ESP 2008

Andělé – rozšíření projektu 2009

Bajaja – Taiwanské turné 2009

Živly – La petit Mord 2010

Rytíři a Vlajkonoši – Duelanti 2011

Věž – Doplnění projektu 2012

Abstrakt

Obsahem této disertační práce je zmapování a popis fenoménu obřích loutek. Jejím cílem je hledání východisek pro další směřování moderního loutkářství. Historický vývoj tohoto žánru od počátku do současnosti se pokusím zasadit do kontextu současného umění jakožto výchozího bodu úvah o budoucnosti loutkářství. Vedle problematiky dramaturgie divadla obřích loutek ve veřejném prostoru a uměleckého pojetí této disciplíny se zaměřím na rozličná technologická řešení obřích loutek. V souvislosti s tím mne bude zajímat vzájemný vztah kreativity a technologie a způsob, jakým oba přístupy ovlivňují výsledné umělecké dílo. Nebudou mne zajímat pouze tradiční postupy různých světových kultur, ale také možnosti využití moderních materiálů, které vedle inovativních technických řešení přinášejí i nová témata dotýkající se hlubších společenských otázek. Nedílnou součástí práce je reflexe zkušeností nabytých při realizaci projektu obřích loutek Echt Street Puppets a workshopů realizovaných od roku 2004 v Praze, na Taiwanu, ve Velké Británii a v Německu.

1.

ÚVOD

Náboženské procesí, tradiční rituální slavnosti, zahájení sportovních klání, politické průvody, demonstrace síly či odporu, demonstrace vlastní jedinečnosti či naopak sounáležitosti k masám, oslavy radosti ze života, pouliční divadlo. Toto jsou příklady shromáždění, při kterých vždy hrály a hrají významnou roli kostýmy, masky a – obří loutky. Smysl jejich vzniku stejně tak jako jejich účel bývá většinou jasný, plní funkci více či méně sofistikované alegorie, jsou symbolem či ilustrací účelu daného shromáždění. V průvodu pomáhají jasně a jednoduše sdělit ideu setkání, kterou podporují především pomocí své monstrosity. Percepce této ideje probíhá prostřednictvím intenzivního osobního prožitku v davu lidí, kde se emoce velice dobře šíří a sdílejí, tudíž je dopad sdělení násoben. Zároveň jako prapor v bitvě – a pouliční shromáždění můžeme často k bitevnímu poli přirovnat – obří loutky sdružují k sobě své věrné šiky. Velikost obřích loutek určuje scéna, na které se pohybují, a jejich účinek stoupá s počtem diváků, kteří je mají možnost vidět a mohou tak být zasaženi sděleními, která zprostředkovávají.

Tento text je mimo jiné věnován otázce, zda je tento způsob, ve své podstatě jistě velice přímočarý a jednoduchý, aktuální i ve světě, kde může i bezvýznamný jedinec pomocí chytrého telefonu a sociálních sítí oslovit miliony lidí. Je sdělení zprostředkovávané obřími loutkami aktuální i ve světě, kde jakoukoli informaci můžeme během okamžiku nalézt v bezbřehých vodách internetu?

Specifická skupina obřích loutek vybočuje z intencí, ve kterých jsme zvyklí pouliční divadlo chápat. Theo Jensen vypouští na holandské pláži mechanické bytosti vybavené primitivním mozkem. Jejich existence je jejich účelem a ideou. Sofistikovanou technologií a vysokou kvalitou uměleckého zpracování vytvářejí iluzi života. V současné době, kdy se čím dál větší část života civilizovaného světa přesouvá do virtuální roviny, stává se tato iluze velice relativní. Ve světě, kde percepce okolního světa skrze virtuální média

či virtuální sociální interakce nabývá nových rozměrů, jsou zásadně přehodnocovány i procesy utváření loutkového spektaklu. Tyto spektakly již nemají základ v reálném světě vázaném fyzikálními zákony a stávají se moderní magií. Magií, ve které novodobý alchymista Theo Jensen vytváří novou evoluci a vypouští na svět nové živočišné druhy vstříc jejich osudu. Tomuto fenoménu včetně fotografické dokumentace je věnována podkapitola 3.4 - Počátek nové evoluce – plážová zvířata Theo Jansena.

Tato práce si klade za cíl popsat a zhodnotit jednotlivé typy nadměrných loutek, které se objevily v projektu Echt Street Puppets, s ohledem na technologii, specifické využití a přesahy do dalších uměleckých oborů. Zároveň se zabývá využitelností obřích loutek v inscenační praxi a to jak na klasické scéně, Site specific projektu či karnevalového průvodu. Dalším aspektem, kterým se práce zabývá, je vzájemné ovlivňování technologie a kreativního procesu a jejich další vztah k praktickému výstupu, což je v tomto případě interakce loutky s divákem. Zhodnotím zde zkušenosti a technologické poznatky z workshopů obřích loutek, které jsme pořádali v Evropě a v Asii. Na základě poznatků z této spolupráce se pokusím popsat motivaci k vytváření nadměrných loutek a jejich prezentaci ve veřejných prostorech. Také se dotknu otázky praktické realizace, financování tohoto druhu pouličního divadla. Jelikož z jeho podstaty vyplývá, že na jeho zhlédnutí nelze prodávat vstupenky, je zcela závislé na dotacích, grantech, sponzorských darech či mecenáších. Zde vedle sebe stavím současnou roli motivace této podpory v historickém a kulturním kontextu.

Nedílnou součástí disertační práce je reflexe a obsáhlá obrazová dokumentace mého projektu obřích loutek Echt Street Puppets, ve kterém jsme spolu s MgA Lukášem Kuchinkou během pěti let jeho trvání vyvinuli pět generací obřích loutek. Na jejich vývoji budu demonstrovat postup motivace k pokračování projektu a technologický posun dosažený díky kombinaci evropských a asijských tradičních postupů a především díky odlišnému charakteru dostupných materiálů.

2.

VLADAŘI, BOHOVÉ A VESELÍ BLÁZNŮ.

Obří loutky ve světové náboženské, kulturní a politické tradici

Loutky mají dlouhou a tajemnou historii. Člověk již od pravěku obráběl různé materiály, jimiž v rámci sociálních rituálů oživoval různé objekty. Činil tak přímou animací, či použitím masek, s jejichž pomocí modifikoval sám sebe, proměnil svoji tvář a svoje tělo v ducha předků, démona či božstvo. A protože oživení předmětu v podstatě neprobíhá ve fyzické rovině, ale v myslích diváků. Neživá hmota se pomocí přiřazeného významu, rituálu, či vyprávěného příběhu stává dramatickou postavou, božstvem, démonem, i živou lidskou bytostí. Právě tento moment, kdy člověk přistupuje na hru neživé hmoty a promítá do ní vlastnosti živé bytosti, je mimořádně zajímavým výchozím bodem.

Schopnost bezprostředně vstoupit do hry, je vlastní dětem, které ji postupem času, s nabývajícími zkušenostmi, ztrácejí. V jejím rozvíjení se skrývá nebezpečí ztráty kontaktu s fyzickou realitou a přesun do reality jiné, která je velice snadno manipulovatelná vypravěčem. Samo slovo „loutka“ má dvojí význam, podle toho, co jí označíme. Neživou hmotu či živou hmotu. Loutka chápaná jako hmota, která je člověkem přizpůsobená k animaci, může být neživá, dřevo, kůže, papír, kov), ale i živá, může to být i člověk – tedy divák. Každé divadlo je proto tak trochu manipulací s našimi smysly. Pokud tedy chce vyjádřit pomocí hmoty něco velikého, jež mne samého přesahuje, potom i hmota sama by měla odpovídat velikosti a významu zobrazovaného. Zobrazovaného ve vizuálním smyslu slova, neboť loutka je v této práci nahlížena především jako výtvarný objekt nesoucí metafyzické významy v symbolické rovině. Symbolem, metaforou abstraktního a neuchopitelného, je loutka pro poučeného diváka. Avodah zara (zákaz modloslužebnictví), jak jej známe ze Starého Zákona, můžeme

chápat jako snahu přimět pravověrné k oddělování těchto dvou rovin.

V případě divadelního představení v klasickém slova smyslu, v divadle, s uvaděčkami, zvoněním oznamujícím začátek, zkrátka v prostředí plném známých a bezpečných signálů, je divák připraven na pohodlné vnímání toho, co přijde. V ideálním případě se divák stává účastníkem hry, partnerem, spojencem tvůrce. V zásadě je podstatný fakt, že je účastníkem divadelního představení dobrovolně, dokonce za možnost být přítomen zaplatil vstupné. Velkoryse přechází, že zámek je pomalovaný kus plátna a Kašpárek je opracovaný kus dřeva. Chce být „klamán“ a proto posuzuje dočista jiná kritéria představení. Na ulici tomu tak není, máme zde co dělat s publikem mimořádně nedůvěřivým, zaměstnaným, neustále se měnícím protože procento diváků které se nám podaří zaujmout je poměrně nízké. Proto je nutné využít všech prostředků k udržení pozornosti diváka, k získání pokud možno co největšího počtu dalších diváků. K tomu je nutné být co nejviditelnější. Chůdy, prapory, hlasitá hudba a – loutky. Samozřejmě čím větší, tím jsou více viditelné.

Motiv cesty, procesí, měl vždy tradičně rituální význam. Nacházíme ho v každoročních slavnostech vynášení Smrtky/Zimy a jejího rituálního pálení které dodnes přetrvávají i u nás. V mnoha poutích pradávné pohanské slavnosti plodnosti přirozeně přecházejí v liturgická křesťanská procesí. Zároveň je průvod či procesí forma pro divadlo na ulici, ve veřejném prostoru, formou nejpřirozenější. Cesta zde pohybem v prostoru zároveň znázorňuje plynutí času, určuje tempo a z praktického hlediska dovoluje obsáhnout svým sdělením celé město. Ulice, veřejný prostor, jako médium v sobě obsahuje obrovské množství energie. Energie nestálé, velice nedůtklivé, která je základní esencí jakéhokoliv davu. Může se velice snadno zvrtnout a negativní emoce explodují ve vlně nenávisti a násilností. Zároveň je prostorem velice skutečným, události a jevy, které se zde odehrávají, jsou autentické, tudíž i věci přehrávané se jeví autentickými. Byť předstírané, mají zdání skutečnosti.

Originální francouzský myslitel, esejista a spisovatel Georges Bataille silně ovlivnil změny ve vnímání umění ve veřejném prostoru na konci

šedesátých let XX. Století. Byl od mládí zaujat temnými či „podvratnými“ stránkami života, vášní, násilím a smrtí. Země i život se podle něho vyznačují přebytkem „energie“ a lidé se jen rozhodují, jakým způsobem jej vyplývají nebo zničí. Logickým vyústěním této teze bychom mohli označit obnovu tradice pouličního umění a jeho schopnosti pozitivního působení na formu spálení přebytečné energie. V naší civilizaci je takto významná socializační síla téměř vždy cílem politické proklamace, ať již pozitivní či negativní.

2.1

Římský triumf a multikulturalismus v Berlíně

Začněme u antických triumfů, kde byla ve slavnostním procesí demonstrována politická a vojenská moc. Oslavy vítězství, potupení nepřátel, proklamace soudržnosti a síly rodu, města, státu. Senát v období římské republiky přiznával tuto poctu veliteli, který dosáhl velkého vojenského vítězství vedoucího k završení války a jehož povolalo vojsko na bitevním poli imperátorem. Vítězství muselo být vybojováno ve spravedlivé válce (*bellum iustum*) a v rozhodující bitvě muselo padnout alespoň 5000 nepřátel. Triumf mohl být přiznán jen nejvyšším magistrátům, jimž náleželo *imperium*. V dobách římské říše byl vyhrazen osobě císaře a zpočátku také jeho nejbližším příbuzným. Význam těchto průvodů byl nejen v oslavě konkrétní osoby a v udržení soudržnosti společnosti, ale také v jitření nenávisti. Rituální symbolické označení společného nepřítele, triumfu nad ním a demonstrace síly vlastního klanu.

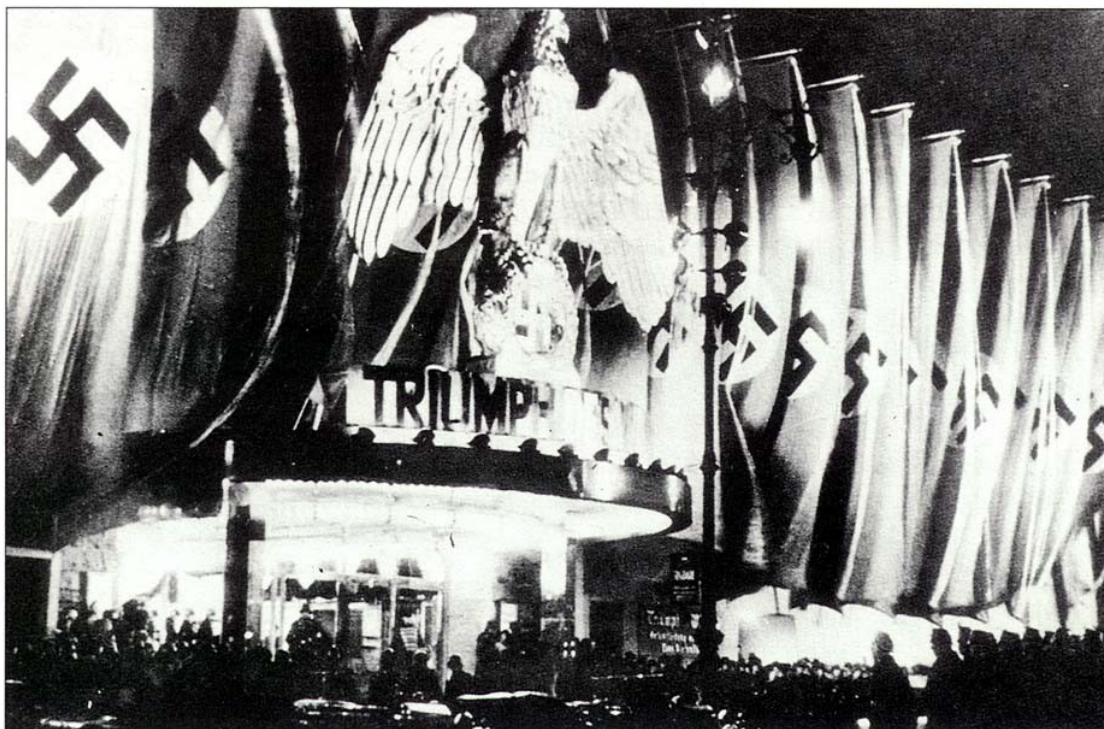
V antických římských triumfálních průvodech byla vítězství předváděna pomocí předmětů. Autentická válečná kořist byla vystavena na vozech nebo nesena v průvodu, jehož součástí byli také nosiči speciálně pro tuto příležitost zhotovených předmětů – transparentů s obrazy bitev nebo modelů dobytých měst. Diváci se v těchto průvodech setkali také s loutkami, na něž byli degradováni zajatci. Nevystupovali tu jako herci, protože jejich role byla zcela pasivní. Poražení vojáci byli spoutáni a vlečeni v průvodu, jejich špína, chatrné oblečení a zoufalé tváře byly součástí podívané.

Význační zajatci byli vezeni na vozech a oblečeni do svých ceremonálních oděvů, aby tak o to více vynikla velikost vítězství. Zajatý nepřátelský vůdce byl hlavní loutkou triumfálního průvodu, i jeho role byla zcela pasivní: antický římský triumf vyvrcholil tím, co s ním bylo sehráno. Válečné tažení skončilo rituálním aktem, divadlem. Teprve tehdy, když

průvod dorazil do svého cíle, před hlavní svatyní římského státu, chrám Jova Kapitolského, válka skončila. Vyvrcholením triumfu byla veřejná poprava zajatého nepřítele Římanů.

Společný nepřítel je nejsilnějším tmelícím prvkem starým snad jako lidstvo samo. Atavismy v nás, na které tento rituál působí, jsou nám jako bytostem žijícím ve smečkách vlastní. Co je schopen spektakulárně provedený rituál udělat z moderního člověka, můžeme vidět i dnes na tribunách stadionů při každém fotbalovém zápase.

Idea antického římského triumfu jako oslavy vojenské moci státu byla s pomocí nejnovějších technologií obnovena v Hitlerově Německu. Hlavním médiem byl film a vrcholným projevem byl film Leny Riefenstahlové „Triumf vůle“ z roku 1935. Tento film byl moderní obdobou nejen antických římských triumfů, ale také středověkých „entrées solennelles,“ slavnostních vstupů panovníka, o nichž bude řeč níže. Film začíná záběrem letadla, v němž se Hitler snáší z oblak do Norimberku, který se připravuje na sjezd NSDAP. Adolf Hitler byl nejen hlavním producentem, ale také hlavním hercem filmu „Triumf vůle.“



Berlínská premiéra filmu „Triumf vůle,“ 1935.

Dalším, mírumilovnějším, účelem průvodů je oslava společenského postavení a hodnot, které vyznávají ti, kdo společnost tvoří. Žil jsem dva roky v Berlíně na třídě Kottbusser Tor, která je tradičně každou neděli k dispozici nejrůznějším průvodům a demonstracím. Mohl jsem proto z okna sledovat každý týden jiný průvod - komunisté, anarchisté, Kurdi, Turci, muslimové, křesťané, ateisté, odboráři a další a další, celý rok defilovali každou neděli pod mými okny jiní lidé, kteří přinášeli navzájem protikladná poselství. Je pravda, že si nedovedu představit jinou zemi, kde by takovéto pravidelné demonstrace mohly fungovat prostě všech násilností. Německá zkušenost z doby nacistické totality vyústila v odmítnutí totality jako takové ve všech jejích projevech, včetně pouličních spektaklů.



Adolf Hitler při přehlídce jednotek NSDAP triumfujících v ulicích Norimberka. Ležící kameraman a klečící Lena Riefenstahlová při natáčení filmu „Triumf vůle“ v roce 1935-

Názorným příkladem diverzity a multikulturní struktury berlínské populace je Berlínský „Karneval der Kulturen“. V opozici k prohlášení Angely Merkelové z roku 2010 o totálním selhání multikulturní politiky ve Spolkové republice Německo, zde již patnáct let jednotlivá etnika prezentují svou jedinečnost, jak národnostní tak kulturní a sociální. Zároveň jde také o demonstraci existence minorit ve většinové společnosti, ačkoli zrovna v případě Berlína je leckdy složité rozlišit, jestli je většinou německý element nebo právě etnické a kulturní minority. Od roku 2008 tu českou kulturu prezentuje náš projekt obřích loutek Echt Street Puppets.

2.2

Středověké alegorie a Loutková Intervence při demonstracích proti MMF

Tradice průvodů a procesí, které využívaly mimo jiné obrovské loutky, byla v evropském středověku velice silná. Spektakulární podívané probíhající u příležitosti liturgického svátku, ve kterých nakonec nešlo ani tak o spirituální prožitek jako o demonstraci významu příslušné kapituly. Od 11. století byly totiž při významných městských chrámech zřizovány po vzoru klášterů společenství duchovních, kapituly. Sebe-representace kapitul, tolik kritizovaná dobovými mravokárci, zahrnovala pouliční divadlo, živé obrazy, různá sportovní klání, která často přerůstala ve střety a násilnosti.

Ve Florencii o svátku svatého Jana lid jásotem vítal nádherné procesí s korouhvemi obrovskými zdobnými reliéfy, slavnostní průvod inspirovaný antikou, který svědčil o ambicích florentské obce. Hry byly inspirované rytířskými úkoly *battaglie*, jakési turnaje posilující soudržnost skupiny. Typickou podívanou bylo *Castello d' Amore*, při nichž bandy mladíků odění v kostýmech zářivých barev útočili na pevnost z tvrdého papíru či dřeva, odkud dívky sledovali jejich statečnost a zasypávali je květinami, cukrovím, konfetami či flakony s voňavkami.

V italských městských státech se setkáme i s lidovými verzemi turnajů, či přímo jejich parodiemi. Těmi byly například benátské „boje o most,“ kdy proti sobě stáli protivníci, beze zbraní či pouze s holemi. Večer pak obě strany počítali raněné a někdy i mrtvé.¹

Teprve skutečnými parodiemi však slavnostní hry ztratily punc násilí, udržovaný neochvějnou a pevně pociťovanou solidaritou. Závody hospodářských zvířat místo koní, burleskní a podivné průvody, mechanické loutky, bezuzdné veselí bláznů. Tato nevázanost a parodie dává také možnost nadnést závažná témata, která by se jinak neobešla bez konfliktů a nevole, tímto dávají slavnosti příležitost k sociálnímu smíru.

Zajímavou studií vztahující se k fenoménu zmírňování násilné povahy

¹ Jaques Heers, Svátky bláznů a karnevaly, Argo 2006

současných pouličních demonstrací je esej amerického antropologa a anarchisty, profesora Davida Graebera, který v současné době působí na College Goldsmiths (University of London). Zmíněnou esej nazval „O fenomenologii obřích loutek“. ² Popisuje zde mimo jiné způsob protestu, který nazývá Loutková Intervence. Při demonstracích proti zasedání Světové banky a Mezinárodního měnového fondu v Seattlu v roce 2001 pořádkové síly již rozprášily obušky a slzným plynem část účastníků, kteří blokovali budovu, kde se konala jednání. Tehdy před zasahující policii nastoupili chůdaři a klauni spolu s šestimetrovou loutkou a břišní tanečnicí. Útočit násilím na tu to bláznivou cirkusovou jednotku pod dohledem médií by ovšem bylo směšné, proto alespoň protentokrát na ulici demonstranti zvítězili.

O významu, který mají loutky, a jejich síle svědčí i zdokumentovaný fakt, že se policie při pouličních protestech primárně soustředí na zničení demonstrujících obřích loutek. Jde zde o destrukci symbolu, bojové zástavy, či snahu zasáhnout protivníka útokem na objekt představující hmotný majetek a tím ho poškodit v ekonomickém smyslu, jak předpokládá David Graeber? Domnívám se, že od obojího trochu, loutky jsou, na rozdíl od anonymních, povícero maskovaných demonstrantů jediným jasně definovaným cílem. Při srovnání se středověkem ovšem nalézáme mnoho styčných bodů, které nám dokazují, že na úrovni ulice se lidé o mnoho nezměnili. Jde o to, že ulice již není hlavním médiem, prostřednictvím kterého bychom vnímali směřování světa kolem nás.

² „On the Phenomenology of Giant Puppets: broken windows, imaginary jars of urine, and the cosmological role of the police in American culture.“ Eсей byla původně přednesena 6. prosince 2005 na semináři „Anthropology, Art and Activism Seminar“ pořádaném Watson Institute při Brown University. Srov. <http://www.libcom.org/files/puppets.pdf> (staženo 12. května 2013).

2.3

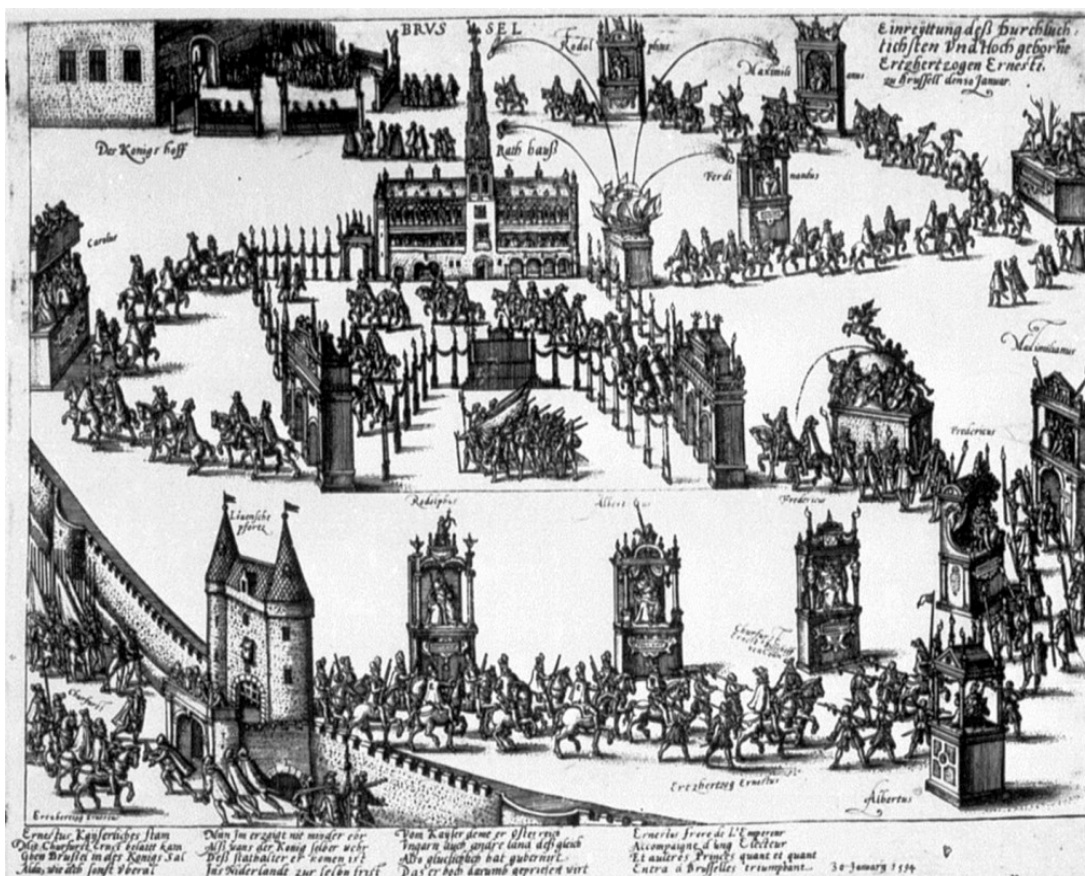
„Entrées solennelles“ a podivuhodná cesta pánů Petra Bendla a Pavla Béma do 14. století

V roce 2008 proběhla obnova královských průvodů z Prahy na Karlštejn po vzoru tradice založené Karlem IV., na které jsem se podílel jako výtvarník. Jednalo se původně o každoroční cesty korunovačních klenotů k posvěcení ve Svatovítské katedrále a zpět do místa jejich uložení na hradě Karlštejn. Událost pořádaná Středočeským krajem byla samozřejmě koncipována jako politická propagace tehdejšího středočeského hejtmana Petra Bendla spolu s tehdejším pražským primátorem Pavlem Bémem.

Vedle uspořádání historické podívané jsme se pokusili projekt uchopit také jako příležitost pro vytvoření atmosféry vhodné k nadnesení citlivých témat aktuálních pro konkrétní města a vsi, kterými průvod procházel. To ostatně zcela odpovídalo duchu „entrées solennelles,“ jak byly ve středověké Evropě nazývány slavnostní vstupy panovníků do měst. Nebyli jsme natolik naivní, abychom předpokládali nějaký reálný efekt. Výsledek nebyl nijak překvapivý, ale přeci jen dal možnost srovnání a vykreslení ducha současné společnosti. Ukázal, jak se dnešek se liší a přece podobá minulosti, kdy sociální život probíhal přímo bez zprostředkování médií. Dnes na sebe chléb a hry berou jinou podobu a jejich percepce se stahuje z veřejného prostoru do individuálního a intimnějšího prostředí obývacích pokojů s televizní obrazovkou.

Pojďme si připomenout průběh a účel středověkých a renesančních „entrées solennelles.“ Když se panovník přiblížil k městu, vyšli mu na určenou vzdálenost vstříc zástupci města, představitelé městských cechů a všech dalších korporací a stavů, včetně těch nejbezvýznamnějších, jako byli například nosiči vody. Po zdravicích byly proneseny přísahy poslušnosti a věrnosti města panovníkovi, který na oplátku potvrdil městská privilegia udělená již dříve, případně je i rozšířil. Měšťané mu pak darovali klíče od

města. Teprve tehdy panovník spolu s družinou vstoupil do města. To vše za zvuku zvonů, bubnů, hudby.



Vstup velkovévody Ernesta Rakouského do Bruselu roku 1594. Jedná se o kombinaci antického triumfu a „entrée solennelle,“ vlevo dole představitelé města holdují před městskou branou panovníkovi na koni.

Při slavnostním uvítání na náměstích, na radnici nebo v katedrále se uplatňovaly dramatické produkce, divadelní představení, živé obrazy jako alegorie panovníkových ctností, rodokmenu, skutků nebo země. Tyto spektakulární podívané dávaly prostor k přednesení požadavků poddaných vůči panovníkovi, většinou o zmírnění daní ale i vznesení podmětů k řešení sporů a ožehavých témat. Tato středověká tradice pokračovala i v novověku, ale již v 16. století došlo k zásadní proměně.

Nový politický kontext těchto slavností dokumentují živé obrazy, kterými se na panovníka obracela města ve Flandrech, které tehdy byly pod habsbursko-španělskou vládou. Měštům šlo především o vlastní hospodářskou prosperitu, a proto se snažila s pomocí panovníka likvidovat své konkurenty. Do konce 15. století v této oblasti dominovaly Bruggy, které na počátku 16. století vystřídaly Antverpy, ale již na konci 16. století se do čela dostává Amsterdam. Tento politicko-ekonomický vývoj věrně kopírují spektakly předváděné v průběhu 16. století při slavnostních vstupech panovníka na ulicích Brugg a Antverp.

Evropská města se v 16. století snažila prostřednictvím živých obrazů při slavnostních vstupech působit na panovníka, ale komunikace mezi poddanými a panovníkem byla přerušena a tak byly tyto pokusy odsouzeny k nezdaru. S nástupem absolutní vlády byl zrušen dialog mezi panovníkem a jeho poddanými, který byl typický pro středověkou Evropu. Důsledky jsou patrné do dnešních dnů.

V případě obnovených královských průvodů z Prahy na Karlštejn byl základem kostýmovaný průvod, v němž císaře Karla IV. představoval herec Vladimír Čech, ale jednotlivé historické osobnosti feudálních pánů byly částečně zastoupené také představiteli současné volené moci – tehdejší Hejtman Středočeského kraje Petr Bendl představoval Karlova syna Jana Zhořeleckého, svého času zemského hejtmána, a jemu byly adresovány všechny zdravice a proslovy. V kostýmu v průvodu vystupoval také pražský primátor Pavel Bém. Průvodu se zúčastnili jako hosté na císařském dvoře také zástupci zahraničních partnerských regionů Středočeského kraje, a to Porýní – Falce, Opolského vojvodství a Bratislavského samosprávného kraje.

Byla tu vytvořena ideální příležitost nadnést ožehavé otázky a témata k diskuzi, ale pouze v Černošicích této příležitosti skutečně využili. Všechny ostatní zastávky byly hostitelskými obcemi pojety jako lidová veselice bez jakýchkoliv nároků vůči kraji. Dnes sice máme demokratický politický systém a není teoreticky žádná překážka, která by bránila komunikaci mezi lidmi a vládnoucími politiky, ale na karlštejnských královských průvodech,

které byly pokusem o obnovu typické středověké platformy politické diskuse, k žádné diskusi vlastně nedošlo. Což patrně něco vypovídá o současné české společnosti, která vnímá spektakly, obří loutky a kulturu obecně především jako něco předem určeného k pasivní konzumaci. Možná je to ale právě důsledek a vlastnost této občanské svobody, v níž je možnost svobodného vyjádření považována za něco samozřejmého, čímž upadá její hodnota. Kvalita života je poměřována výlučně měřítky ekonomickými. Což potvrzuje také vlna odporu iniciovaná pozdějším středočeským hejtmanem Davidem Rathem, který ji označil za zbytečnou a předraženou akci. Dokonce zvažoval žalobu za zpronevěru kvůli zakázce na výrobu kopie korunovačních klenotů.

V královském průvodu spojujícím Prahu a Karlštejn obnoveném roce 2008 se objevily i loutky. Zároveň s prapory, bubeníky a historickými šermíři v průvodu šlo osm loutkových rytířů, používajících prastarý způsob zvaný v Alžbětinském divadle „body horse“. Vodič hrající horní polovinou těla jezdce má v pase navlečenou loutku koně spolu s malýma nohama což působí velice komicky i reálně zároveň. Průvod zakončovala obří loutka Smrti právě se zrodivšího projektu Echt Street puppets.

3. HLEDÁNÍ ZTRACENÝCH RITUÁLŮ.

Obří loutky v současném světě

Město je jeviště na 360 stupňů

Michael Crespin

Zdrojem i podstatou našeho bohatství je sluneční záření, které rozdává energii – čili bohatství – bez jakékoli protihodnoty. Slunce dává a nic nedostává zpět

Georges Bataille³



Sous les pavés, la plage! (Pod dlažbou je pláž!), heslo studentských bouří v Paříži (anonymní fotografie, Paříže, květen 1968).

3

Georges Bataille, Prokletá část / Teorie náboženství. Praha 1998, str. 32 (La part maudite 1967, Theorie da la religion, 1973).

3.1 Síla loutek

politické pouliční divadlo druhé poloviny dvacátého století

Počátek novodobého rozmachu pouličních spektaklů leží v sedmdesátých letech devatenáctého století ve Francii. Události z května 1968 přivádějí pozornost k veřejnému prostoru jako svobodnému místu vyjádření, byť i násilnou formou. Přinášejí potřebu umělců ukázat ulici jako místo života, místo existencionálního vyjádření spíše než prostor k politickému protestu. Na této úrodné půdě vznikají nové směry čerpající z tradičních slavností jako svátky bláznů, karnevaly, vyvíjí se formy nového cirkusu. Vzniká řada divadelních společností La Fura dels Baus, Comediants ve Španělsku, Théâtretracide, Ritacalfoul ve Francii zabývajícími se intervencí do veřejného prostoru.

Na jihu Francie, v Aix de Provance, v roce 1973 dává Jean Digne ulice města k dispozici festivalem „Aix Ville ouverte aux saltimbanques“ (Aix město otevřené kejklířům), který později iniciuje obnovu umění ulice. Z tohoto prostředí vycházejí Jean-Luc Courcoult, Didier Gallot-Lavallée a Véronique Loève, kteří v roce 1979 zakládají zprvu malou společnost Royal de Luxe a začínají představením Cape Horn. Jejich cílem je stát se součástí městské krajiny a odtud působit na své diváky. Skrze představení jako The Mysteries of the large freezer (1980) nebo the Bidet Heart (1981) naplňuje Courcoult svoji touhu ukázat předměty běžné denní potřeby (Mrazák, bidet), jako hrdiny úžasných a fantastických dobrodružství. Po roce 1984 se Courcoult odvrací od pozice revolučního umělce a vytváří podobu Royal de Luxe, jak je známe dnes. Sám sebe definuje jako "řemeslníka s cílem pozvednout lidské srdce." Především chce vytvářet příběhy, které přinášejí nový rozměr reality, vytvářet emoce a poezii, když to nejméně čekáte. Což ve své podstatě můžeme označit za záměr veškerého neangažovaného street artu, jakkoli toto označení je dnes chápáno v čistě vizuální, výtvarné formě.

3.2 Royal de Luxe - magie obrů a manipulace davu

V současné době ve světě neexistuje mnoho divadelních společností, které se zabývají tak velkými loutkami ve veřejném prostoru, srovnatelnými s francouzskou společností „Royal de Luxe“ režiséra Jean Luc Courcoula a výtvarníka a konstruktéra Françoise Delaroziera. Spektákly jako Sultan´s Elephant, nebo La Princesse, představení s 40 tunovým obřím pavoukem vedeným stavebním jeřábem, jsou v tomto odvětví nejvýraznějším příkladem. Dramaturgie Royal de Luxe se vyznačuje jednoduchou linkou, okouzlením světem Jules Vernea, a přiznanými technicko-manipulačními prvky které jsou součástí designu loutky. Příběh je vyprávěn v úměrnosti k velikosti loutek. Pro dějiny obřích loutek mělo zásadní význam setkání Jean-Luc Courcoula s François Delarozière v roce 1987. Za jejich spolupráce vznikají gigantické marionety tvořící Ságu Obrů. V roce 1989 se skupina přesouvá na základě nabídky města Nantes na využití opuštěných doků na březích Loire z Toulouse do Nantes, kde vzniká unikátní urbanistická oblast zasvěcená zejména umění ulice. Autorem její koncepce je návrhář, režisér a francouzský urbanista Michael Crespin. Vznikla zde řada obřích loutek, z nichž je třeba zmínit alespoň některé. Sága obrů začíná ve francouzském přístavu Le Havre třídním spektáklem „The Giant who fell from the Sky.“ Royal de Luxe zde na pozvání národního divadla Le Volcan stvořili Giganta, téměř dvanáctimetrovou dřevěnou marionetu. Loutka byla vedena lidskou silou z šestipatrového lešení. O deset let později je již vedena pomocí hydraulického ramena napojeného v pase a nástavbou suplující vahadlo. Chůze obrů je vedena pomocí zdvojených kladek. Na rampě je připraveno pět pomocníků, kteří se střídavě zhoupnou na kladce, svou vahou zvednou koleno, vpředu další táhnou nohu vpřed a doskočivší se vrací na rampu do řady k dalšímu skoku. Zde se objevují také rudé livreje vodičů, které vystoupení Royal de Luxe doposud provázejí, snadno čitelný odkaz na Gullivera Jonathana Swifta.



Gigant v kleci, Le Havre, 1993

Dějová linka představení V Le Havre se vyvíjí takto - Gigant spadl z oblak na zem. Když se probudil, lidé ho spoutali a v kleci (lešení) ho vodili po městě k pobavení všech. Ale každou noc Gigant snil a lidé, kteří se báli jeho snů, postavili velikou stěnu světel, aby gigant nemohl usnout. A té noci

Gigant snil tak usilovně, že rozbil svou klec a zmizel ve světelné stěně...

v následujících týdnech se Gigant objevuje v řadě francouzských měst, aby se vrátil do Le Havre v představení „The Giant who fell from the Sky, final journey.“ Gigant se vrací do svého města a lidé mu tentokrát postaví vor, na kterém se odplaví do neznáma.



„Wall of light,“ Le Havre 1993.

Instalace „Wall of light“ vznikla již v roce 1987, Gigant se potom objevuje v dalších podobách a doprovázený novými legendami na různých místech na světě. Jedná se tedy o neustálou recyklaci jednotlivých prvků představení v závislosti na místě a příležitosti uvedení. Představení se do sebe prolínají, kombinací různých charakterů vytvářejí nové příběhy. Tento princip vychází ze samotné povahy ulice chápané jako otevřená scéna, kde dochází k neustálému míšení vlivů a vzájemných konfrontací. Tyto performance vykazují společný již ustálený půdorys, příchod obrů, zastavení a odchod obvykle rozčleněné do tří dnů.



Gigant po návratu z Afriky do Marseille, 1998.



Little Giant Girl, Nantes, 2007

Zde je výpis některých dalších obřích loutek, které vznikly v bývalých docích na řece Loiře. Nosorožec (Le Rhinocéros 1997), párek Žiraf (The Giraffes 1999), Černošský chlapec, syn původního giganta (Little Giant 1998), Děvčátko (Little girl-Giant 2005) Slon, obrovský dopravní prostředek sultána cestujícího časem a prostorem (Sultan's Elephant 2005).



Různé instalace ve veřejném prostoru, narušující normalitu všedních dnů, jsou nedílnou součástí vystoupení Royal de Luxe. Curcoult je nazývá Dream situations. Dvacetimetrové gejzíry vody. Auta přibodnutá k chodníku obří vidličkou, katapult odpalující piáno, nebo pouliční 3D komiks „The revolt of the Manekins,“ vzbouření figurín, kdy uprchlé figuríny z výkladních skříní vytvářejí bizarní příběhy po celém městě.



The Mannequin's revolt, Nantes 2007



Traffic jam, Dijon 1993

V roce 2004 se Courcoult a Delarozière rozcházejí a Delarozière spolu s producentem Pierrem Orefice zakládá společnost Le Machine. V roce 2003 zahajuje činnost projektem Le Grand Répertoire v dílnách Royal de Luxe v Nantes, který je v podstatě výstavou shrnující dvacet let práce Royal de Luxe spolu s ukázkami z představení. Z projektu se nakonec stává stálá expozice Les Machines de l'Île Nantes, jakýsi Disneyland obřích loutek kde je možné projet se na Slonu z představení Sultan's Elephant podobně. Vytváří loutku obřího pavouka La Princess a další stroje ale přes nespornou vizuální a technickou dokonalost již loutkám něco chybí, zábavní park již nenaplňuje základní princip Art de Rue - umění pro každého a zadarmo.



La Princess, Liverpool 2008

Základem práce Jean-Luc Courcoult v je princip který popisuje jako „Réalisme imaginaire“ tedy imaginární realismus.⁴ Realismem je myšlen hmotný objekt (například u projektu Trafic jams je to skutečné auto), který je posunut do imaginární roviny. Středem automobilu prorůstá strom, je

⁴ Rozhovor s Jean-Luc Courcoult v edl Marc Moreigne, publikovaný 1. 1. 1998 <http://mouvement.net/fil-de-une/realisme-imaginaire>.

připíchnuto k zemi obří vidličkou či mu z kapoty vyrůstá živá hlava, která komunikuje s okolím. Tyto prvky narušující normalitu se objeví přes noc, nečekaně a tím silnější je jejich dopad. Stejně tak působí práce například Krištofa Kintery, který běžné předměty uvádí do jiných souvislostí a tím pro diváka posouvá hranici reality.



Traffic jam, Dijon 1993

Pro mne osobně byl vždy největší zážitek s loutkami Echt Street Puppets právě tento moment úžasu, kdy se nám podařilo zaskočit nic netušícího spěchajícího kolemjdoucího a přimět ho aby se zastavil a chvíli sledoval naše loutky. Zde již nejde o snahu zasáhnout co nejvíce diváků. Například, když jsme se po skončení průvodu na předměstí Taipei vraceli s loutkou tříhlavého draka na místo odkud průvod vycházel a zabloudili jsme ve spleti úzkých uliček. Improvizované představení, které spontánně probíhalo pro kolemjdoucí i obyvatele města, kterým okna olizovaly dračí hlavy, vzbuzovalo bezprostřední reakce. Na intenzitu napojení nás jako animátorů a diváků nikdy nezapomenu a doufám, že ani naše neplánované publikum.

Práce s publikem v případě spektaklů jako je Sága Obrů používá podobné principy jako iluzionisté. Odvedením pozornosti na levou ruku umožní přípravu triku v pravé ruce. Výrazným prvkem je zvuk. Nejen hudba, která provází loutky v průvodu, ale například u gejzíru se zvuk nese po městě několik kilometrů a ve své podstatě vás vábí k místu instalace. U spektaklu, jakým je některé vystoupení ze Ságy obrů, je příběh ve své podstatě vyprávěn přes média. Přečtete si v novinách článek, že do města přibyl Gigant, kde byl spatřen a kam se bude ubírat. Celou zápletku se také dozvíte z médií, u průvodu, který sleduje přes milion diváků, trvá tři dny a přesune se o deset kilometrů, děj jinak snad ani sdělit nelze. Jde tedy o princip, známý ostatně také ze tradičních liturgických slavností a alegorií, kdy je nám jako divákovi řečeno, co máme vidět dříve, než to uvidíme.

V roce 2009 jsem měl možnost zúčastnit se představení "The Berlin Rendez-Vous" k oslavě dvacetiletého výročí sjednocení Spolkové republiky Německo v Berlíně, které trvalo tři dny. Příběh loutek tím dostává velice reálný rozměr a jeho dopad je velice silný. Motiv dlouhé cesty završené konečným shledáním naroubované na výročí sjednocení východního a západního Německa je příkladem, jak takovéto spektakly prakticky vznikají.

Příběh setkání strýce s neteří byl velice podobným způsobem odehrán v roce 2008 v Chile, v roce 2012 proběhlo setkání potápěče a děvčátka



Shledání v Berlíně, 2009

v Liverpoolu tentokrát jako připomenutí výročí nešťastného prvního a zároveň posledního vyplutí zaoceánského parníku Titanic.

Těmto velkolepým spektaklům připravily půdu osobnosti jako Petr Schumann se svým radikálním politickým divadlem Bread and Puppets stavící nezbytnost umění na roveň potřeby chleba. Schumann ovlivnil Welfare State International, společnost založenou na stejných, i když méně politicky cílených principech. Radikální politický přístup se časem u nově vnikajících společností vytrácí spolu se změnami ve společnosti. Toto politické volání po alternativě, svobodě v umění a po změnách ve společnosti nezůstává bez odezvy, ač je již apolitické, zůstává stále stejně radikální.



Gigant se vynořuje ze Sprevy a kráčí po mostě při oslavách znovusjednocení Spolkové Republiky Německo v Berlíně, 2009

3.2

Nové rituály – Mutoid Waste Co. a Burning Man

V osmdesátých letech dvacátého století vznikají skupiny, které svojí tvorbou i životním stylem nahradily politický boj za změnu ve společnosti vytvářením alternativní reality. Britští Mutoid Waste Company vytvářejí loutky a objekty vyrobené ze šrotu a předvádějí v nepoužívané budově autobusového depa na londýnském Kings Cross postapokalyptické industriální performance.

Koncem osmdesátých let byli Mutoids spolu s dalšími tlakem policie provádějící neustálé razie vytlačeni z Británie a vydávají se na dnes již legendární pouť do zmytizovaného státu Goa na Indickém pobřeží. V posttotalitním východním Německu pořizují vyřazenou vojenskou techniku, která byla snadno k dostání od stahujících se sovětských vojsk, a přetvářejí ji, i když ne přímo v loutky, tak ve scénické kinetické objekty. Stíhačka Mig21, samochodní psi z motorů motocyklů Ural a další fantastické nestvůry slepené z odpadu naší technické civilizace provázejí jejich show po celé Evropě. Po deseti letech kočování po světě založili vesnici Mutonia v blízkosti Bologně. Právě Mutoid Waste Co. Spolu s britským sound systémem Spiral Tribe svým vystoupením v Čechách v roce 1994 iniciuje vznik domácí freetek scény. Neokočovníci, Tribal culture a New age již zdánlivě s obřími loutkami nesouvisejí, ale zmiňují je záměrně. Mají totiž jeden významný společný prvek, který loutky provází, a tím je rituál.

Velice unikátní rituál „plýtvání“ nebo uvolňování přebytečné energie, jak ho popisuje Georges Battaile, lze v současnosti nalézt ve Spojených státech na události Burning Man. Od roku 1989 každoročně v Nevadské poušti v místě Black Rock Desert vyroste město Black Rock City, plné nejbizarnějšího umění, obrovských soch, chrámů, instalací a samozřejmě obřích loutek. Událost je dedikována komunitě, umění, sebevyjádření, a soběstačnosti. Celému městu vévodí skulptura muže, která po týdnu v souladu s názvem Burning Man lehne popelem. Poté všichni opustí poušť a

nic co by značilo, že se tu něco odehrálo, zde nesmí zůstat. To je jeden z deseti pilířů, na kterých Burning man stojí. Tyto pravidla vyjadřují jakési hledání ideální společnosti a rituál jakým se stává týdenní pobyt v nepřátelské pustině, má iniciační charakter. Zásadním pravidlem je Radikální Soběstačnost. Burning Man povzbuzuje jednotlivce k objevování, uplatňování a důvěru v jejich vlastní vnitřní zdroje. Máte pouze to, co si přinesete sebou. Což platí jak ve fyzickém tak duchovním smyslu, i když se předpokládá, že v tom duchovním budete opouštět poušť bohatší. Další ze zásad je otevřenost. Každý se může zúčastnit a tím se stát součástí komunity, neexistují zde rasové, etnické, sociální ani žádné jiné předpoklady nutné k účasti. Jedinou podmínkou je ochota respektovat a řídit se těmito deseti pravidly.

Burning Man je zasvěcen darování. Hodnota daru může být jakákoliv, nesmí být ovšem darován v očekávání návratnosti podobné hodnoty ekvivalentní k hodnotě daru a podobně. Zde se nabízí znovu zmínit citát Georgese Bataille o darujícím slunci z úvodu kapitoly, citát, který v podstatě



Burning man 2003

shrnuje filozofii fenoménu Burning man.

S darováním souvisí také pilíř nazvaný dekomodifikace.

V duchu darování se komunita snaží vytvářet sociální prostředí, které není zprostředkované komerčním sponzoringem, obchodem nebo reklamou. Komunita chrání svou kulturu před takovým zneužitím a odmítá nahrazení prožitku s aktivní účastí pasivní spotřebou.

Radikální Sebevyjádření. Nikdo jiný než tvůrce nebo spolupracující skupina tvůrců neurčuje obsah toho, co bude prezentováno. Výsledek je nabízen jako dar ostatním. V tomto duchu by dárce měl respektovat práva a svobody příjemců.

Komunitní úsilí. Komunita si cení tvůrčí součinnosti a spolupráce. Snaží se produkovat, prosazovat a chránit sociální sítě, veřejné prostory, umělecká díla a metody komunikace, které podporují takové interakce.

S tímto také úzce souvisí Občanská odpovědnost. Členové komunity, kteří organizují jednotlivé instalace či spektakly, přebírají odpovědnost za veřejné blaho a úsilí o komunikaci apelující na občanskou odpovědnost účastníků. Musí také převzít odpovědnost za provádění akce v souladu s místními, státními a federálními zákony.

Podstatným pilířem, který je zároveň předpokladem pro fungování festivalu Burning man je Totální účast. Komunita je zasvěcena radikálně účastnické etice. Věří, že transformační změny, ať už jednotlivce nebo společnosti, mohou nastat jen skrze médium hluboké osobní účasti. Dosahujeme bytí skrze konání. Každý je zván ke spolupráci. Každý je zván, aby hrál.

Bezprostřednost. Bezprostřední zkušenost je v mnoha ohledech nejdůležitějším měřítkem hodnoty. Burning man se snaží překonávat překážky, které stojí mezi námi a uznání našich vnitřních já, reality těch kolem nás, zapojení se do společnosti, a kontaktu s přírodním světem přesahujícím lidské síly. Žádná idea nemůže naradit nahradit osobní zkušenost.

Nezanechat žádné stopy. Po odchodu nesmí zůstat žádná fyzická stopa činnosti komunity tam, kde se schází.

Tyto pilíře Burning man, jeho filozofie, neodbytně připomíná Domestic Resurrection Circus Petra Shumanna a Bread and Puppets a v mnohém na něj i navazuje. Je zde ovšem podstatný rozdíl ve striktním oddělení politického zacílení festivalu.

Burning man byl původně cestou osmdesáti městských nadšenců ze San Franciska do Nevadské pouště, kde doufali za pomoci jednoho z nejstarších lidských rituálů nalézt svobodu. Za dvacet let se proměnil v obrovský festival kreativity, na kterém se v roce 2012 podílelo na šedesát tisíc účastníků. V době konání festivalu je město Black Rock, postavené do půlkruhu kolem dřevěného muže odsouzeného k zániku v plamenech, připomínkou naší pomíjivosti. Není politickým hnutím či formou kritického kolektivního divadla jako u Schumanna, ale voláním po návratu ke kořenům, k respektu a pokoře před silami, které nás přesahují. Voláním po osobní účasti a zodpovědnosti za vše co se kolem nás děje, což je možná krok správným směrem v době, kdy se naše civilizace čím dál víc uzavírá do individuálního a virtuálního prostoru, zatímco stále větší rychlostí spotřebovává svět kolem nás. Paradoxem by se mohlo zdát, že při nočních show v městě Black Rock, při hře na ohnivé varhany a světelných a laserových show shoří a protečou generátory stovky litrů benzínu. Je to ovšem tolik co spotřebuje menší město v automobilech při cestě do práce.



Cars, Burning man 2008

3.4 Počátek nové evoluce – plážová zvířata Theo Jansena

Přetrvávání určitého dědictví základních lidových tradic po tisíciletí není ničím překvapivým. Americký neurobiolog Roger Sperry, nositel Nobelovi ceny, objevil v šedesátých letech rozdíl mezi mozkovými hemisférami člověka. Levá hemisféra je soustředěna na racionální, pravá hemisféra je centrem kreativity a emocí. Zkusme si představit kulturní projevy lidské civilizace ve dvou proudech. Jedním proudem, vědomým, racionálním, řízeným více méně v reakci na příčinu vnějších změn ve společnosti a jako důsledek dějinného vývoje. Druhý proud je podprahový, líně reagující na změny prvního, udržuje folklor, jeho projevy odkazují na atavismy hluboce v nás zakořeněné.

Máme za to, že obvykle dospějeme k rozhodnutí vykonávat určitou činnost, toto rozhodnutí je důsledkem argumentů a obvykle tlaku vnějších faktorů jako například obživa. Ale zkusme to pojmout obráceně. Druhý nevědomý proud vede k nutkání vykonávat určitou činnost a teprve zpětně nám ten první, vědomý, opodstatňuje a přiřazuje hlubší význam tomu, co děláme. Jsem přesvědčený o tom, že tento princip funguje zejména v kreativním procesu.

Příklad spojující oba principy může být fyzik a umělec v jedné osobě, holandský umělec Theo Jansen. Studoval fyziku na univerzitě v Delftu a od počátku se ve své práci zabývá přesahy technologie a umění. Světovou proslulost získal jako tvůrce umělého života, „plážových zvířat“ holandsky „Strandbeest“. Tyto obrovské konstrukty vyráběné z plastových trubek berou energii z větru a Jansen se od roku 1990 věnuje jejich soustavné evoluci. Jejich vývoj Jansen řadí do period podle technologie zpracování a vlastností - období nazvané Gluton – je perioda lepicí pásky, Chorda je periodou stahovacích pásek, Calidum obdobím horkovzdušné pistole, Vaporum, pneumatickým a konečně Cerebrum je periodou mozku. Jansen je často nadneseně nazýván bohem, který vytváří nové živočišné druhy vyrobené z odpadu a vypouští je na pláži.

Jansen plážová zvířata popisuje a rozlišuje podle tříd druhů, rodů a podrodů. Nejdéle přeživší exemplář *Animaris Percipiere Rectus* ponechaný napospas živlům bloudil po holandských plážích přes dva roky. Jeho zvířata sama chodí poháněny větrem, nevyužitou energii střádají do „žaludku“ tvořeného plastikovými lahvemi, které natlakují a využijí ji v případě bezvětří. Mají svaly, mají také primitivní nervový systém, který jim signalizuje nutnost změnit směr, pokud kráčí do moře, nebo když stoupají na písčnou dunu. Rod zvaný *Animaris Excelsus* má dokonce orgán na bázi barometru, který dá zvířeti signál, když se blíží bouře a zvíře zakope do země kotvu.



Ilustrace 1: Theo Jansen, Animaris Percipiere

Dílem Theo Jansena, komplexní evolucí nových druhů pojatou vskutku systematickým, vědeckým přístupem, se vine parodická linka sebeironie a nadsázky. Kniha, shrnující dvacetiletou práci na vývoji plážových zvířat se příznačně jmenuje „*The Great Pretender*,” což můžeme také přeložit jako „Velký podvodník“, obsahuje úvahy nad způsobem, jakým

vnímáme skutečnosti, události a jejich význam a hodnotu.

Evoluce plážových zvířat, není o snaze vytvoření nových živočišných



Theo Jansen, Plážová zvířata

druhů, ale o zkoumání vztahu fyzického světa kolem nás a světa, jak jej projektujeme v naší mysli. Jensen říká, že naše smysly jsou otroky míry našeho poznání. K tomu, abychom určitý objekt nebo jev zaznamenali, nestačí jej vidět, cítit nebo hmatat, musíme si jej uvědomit, zařadit si jej. V okamžiku, když objekt zařadíme, jsme schopni jej popsat a stává se objektem či jevem skutečným. Ale to automaticky neznamená, že skutečně existuje. Když hledám určitý předmět, postupně mi vytane v mysli řada obrazů, jak předmět leží na určitém místě. Vidím ho do všech detailů, jen jej zvednout, ale když se tam podívám, není tam. Není to o tom, že bych jej na tom místě někdy viděl a zapamatoval si ten obraz, který se mi teď vybavuje. To moje mysl předmět promítá tam, kde by si přála, aby byl. Znáte ten pocit?

V roce 1980 Jansen realizoval projekt nazvaný UFO. Vytvořil z plastových trubek a z černé zahradní folie disk o průměru zhruba tři

metry, naplnil jej héliem a vypustil na předměstí města Delft. Zanedlouho se ozvaly první policejní sirény, lidé vybíhali z domů a přísahali, že viděli létající talíř. Jensen se je snažil přesvědčit, že to byl pouze igelitový pytel, ale nikdo mu neuvěřil. Oni skutečně viděli třicetimetrový létající talíř, který za sebou zanechával kondenzační stopu a vydával znepokojivé zvuky. A mají pravdu, oni to skutečně viděli, nehledme na to, že u černého objektu proti světlé obloze se velice těžko odhaduje velikost. Všechny deníky v Delftu přinesly toho dne zprávu o objektu velikosti jaderného reaktoru, kterého nezachytil radar a velkou rychlostí zmizel do mraků. Proto také nebyl vypátrán stíhačkami, které vzlétly z nedaleké základny.

Stejně tak jako sníme, tak pozorujeme okolní svět. Pozorujeme světelné záblesky, pachové stopy, zvukové vlny. Tyto impulzy spínají náš vnitřní filmový projektor, ladí vnitřní rádio na naši vnitřní frekvenci. Sníme naše životy. Vidíme to, co myslíme.⁵ Pochopení tohoto principu je podstatou práce scénografa. Jeho úkolem je vytvářet iluze, přesvědčit diváka, že objekty, které vidí na scéně, jsou něčím jiným, než ve skutečnosti jsou. Překližku změní v hrad a holý prázdný prostor pomocí světla promění v les. Na divadle platí obecně jiné fyzikální zákony, loutka má jiné proporce než člověk, stejně jako třeba v animovaném filmu postavičky mají pouze čtyři prsty neboť, s pěti prsty působí nepřírozeně. Na těchto příkladech můžeme pozorovat, že mnohdy příliš věrná nápodoba reality je spíš matoucí než přínosná. Proto tedy není na škodu oprostít se od původní hmoty a hledat její substituci v hmotě, která se pouze zdá být původním materiálem.

⁵ Theo Jansen, *The Great Pretender*, 010 Publishers, Rotterdam, 2007.

4. KREATIVITA A TECHNOLOGIE.

Obří loutky Echt Street Puppets

4.1 Typologie loutek Echt Street Puppets

Loutky Echt Street Puppets se dají rozdělit do tří kategorií, podle jejich funkce v představení potažmo jejich velikosti. První nejmenší, nejmobilnější a tedy nejvíce schopnou interakce s divákem je kategorie krosnových loutek. Tento druh loutky není nic nového a byl již popsán a v různých obdobách je používán po celém světě.⁶ Jako nejmenší a nejmobilnější loutky z dílny Echt Street Puppets prošly ve svém zrodu dalšími modifikacemi posouvajícími již známou konstrukci. Jako první vznikla dvojice čertů, které jsme pojmenovali Belzebub a Brouk.

Brouk je velice specifická loutka, jejíž pohyb je založen za dvou prvcích. Prvním je velice jednoduchá vnitřní konstrukce s párem plastových trubek na vodu.⁷ Tento materiál je velice pružný a lehký, jedná se o jakousi variantu bambusu z XXI. století a k tomuto materiálu se v následujících odstavcích ještě vrátím, protože se z pohledu technologie jistě vyplatí se jím hlouběji zabývat. Trubky tvořící tělo jsou vyvázány s krkem ze stejného materiálu, hlava zde funguje jako závaží, které násobí pohyb loutkoherce a tím je výraz loutky expresivnější.

Druhým specifikem jsou ruce zakončené francouzskými holemi. Pomocí těchto holí je možné provádět podivný přískokový pohyb, vytvářející plíživý charakter Brouka. V tomto případě se podařilo přirozeným způsobem sladit loutku s loutkohercem, protože ten velice rychle zjistí, že pohyb s „živou“ hmotou s neustále měnícím se těžištěm, které nese na zádech, je velice vyčerpávající, pokud svoje pohyby s loutkou nesladí.

Tento princip, kdy technologie loutky sama o sobě vytváří charakter

⁶)Alois Tománek, *Podoby loutky*, Nakladatelství AMU 2006, str. 65.

⁷)Tento materiál je velice pružný a lehký, jedná se o jakousi variantu bambusu z 21 století k tomuto materiálu se v následujících odstavcích ještě vrátím protože se z pohledu technologie jistě vyplatí se jím hlouběji zabývat.

postavy, jde sice zdánlivě proti zásadám, podle kterých je loutka plně podřízena kontrole vodiče a tím je schopna naplnit veškeré potřeby inscenátorů. V průvodu však toto není největší prioritou, zde je nutné, aby loutka i po mnoha hodinách hraní unaveným a ploužícím se vodičem stále působila dojmem životnosti. Zároveň také jedním z principů ESP je vnuknout divákům představu loutky jako živé bytosti. Zde je kladen veliký důraz na schopnosti a talent loutkoherce, který má k dispozici jako základ charakter loutky případně její vztah k ostatním loutkám - improvizací a situacemi, jež vytváří, navazuje kontakt s publikem a uvádí je do hry.

Když vedle této jednoduché loutky postavíme zatím poslední model – loutku rytíře Energita, zjistíme, že se celkem i logicky stává loutka sofistikovanější, ale tím pádem také složitější. K pohybu hlavy používá dvojitý kulový kloub, který umožňuje velice přirozený pohyb do všech stran, kdy bovdeny navázané na přilbě vodiče převádějí každý jeho pohyb na hlavu loutky. Tím je umožněno dosáhnout velice jemných pohybů hlavou, které však, jak jsme posléze zjistili, jsou možná až zbytečně moc jemné na pouliční performance.

Druhou kategorií jsou loutky pracovně přezdívané majáky. Sem patří Andělé a Vlajkonoši. Jsou to loutky s ocelovou trojúhelníkovou základnou, která nese osu vysokou kolem čtyř metrů. První generace, Andělé, mají mechanická křídla, loutky z druhé generace, Vlajkonoši, nesou bambusová kopí s prapory. Zásadní výhodou těchto loutek je jejich obsluha pouze jedním vodičem. Od první verze se tento model dočkal vylepšení ve formě zvětšené základny, která sice při pohybu v davu není ideální, ovšem vyřešila neduh Andělů, kteří museli být neustále pod dozorem, protože ve větru měli tendenci padat. Tomu byly také na vině křídla, která se stávala plachtami. Za větrné noci na holé pláni, při natáčení klipu amerického rappera Kayn Westa, ve kterém Andělé účinkovali, bylo skutečně obtížné je udržet. Oproti nim mají Vlajkonoši poměrně menší hlavy s rameny, také jsou vybaveny kruhy z plastových trubek, které drží vypjatý tvar sukňě. Jejich základna je stavěna z komponentů, které je možné rozebrat na jednotlivé tyče, tudíž je možné celou konstrukci sbalit do transportovatelných rozměrů, v nejhorším

případě osobním vozem kombi, což předchozí verze neumožňovala.

Největším typem loutek ze stáje Echt Street Puppets jsou Loutky voděné třemi až čtyřmi vodiči. Jde o Loutky Čerta, Smrtky a obou Živlů. Jejich konstrukce se liší podle charakteru, který loutka představuje. Voda má širokou základnu, pohybuje se plavně a elegantně. Oheň má malou základnu, velká kola a tím pádem je rychlý a pohyblivý. Základem je ocelový či dřevěný podvozek, umožňující sezení pro vodiče hlavy. Ruce jsou voděné pomocí bambusových tyčí zespodu jako javajky. Pod sukní loutky je schován řidič, který u smrtky zároveň vodí hlavu. Specifická je loutka Ďábla, je postavena na podvozku vyrobeném z vozíku trubkové konstrukce, na kterém je osazena hliníková konstrukce umožňující otáčení o 360 stupňů. Loutka má dvě tváře, které se přetáčejí na horizontální ose. Ovládána je pomocí ocelových lanek a bovdenů, tato metoda se ovšem s ohledem na složitost případných oprav ukázala ne příliš vhodnou.

4. 2

Reflexe projektu Echt Street Puppets

Projekt obřích loutek Echt Street Puppets vznikl a dále se vyvíjel díky velice různorodým impulsům, který mnohdy přicházely z velmi vzdálených končin. Prvotním impulsem byla moje stáž v Berlíně, kde jsem vytvořil koncept cirkusu obřích loutek, zápasníků, kteří soutěží o trofej po vzoru sportovních mistrovství. V té době se shodou okolností v Berlíně konalo mistrovství světa v kopané. Fascinovalo mne, proč statisíce lidí neváhá přijet přes půl světa a zaplatit nemalé peníze za to, aby mohli sledovat dva tucty sportovců honících se po trávníku za míčem. Odkud se bere obrovské množství emocí, které výsledky hry provází? Národy se upnou k tomu svému tuctu, který je vyslán, aby za ně vybojoval na stadionu trofej. Upřímně řečeno jsem to nikdy moc nechápal, tím víc jsem byl zvědavý.

Idea cirkusu loutkových zápasů spočívala ve vytvoření kvazi-národních týmů, které postaví k zápasu svou loutku, která bude bojovat s ostatními v jednotlivých vyřazovacích kolech, tedy stejně, jak je zvykem v podobných soutěžích. V zápasech by se střetávali loutky různých kategorií a technologií, obří marionety, javajky, nafukovací loutky, krosnové loutky a podobně. Zápolení by neprobíhalo pouze prostřednictvím fyzické síly, ale jednotlivé loutky by používaly specifické zbraně vycházející z jejich podstaty. Brutální síla, vzduch, oheň, pára, komika, puch, zvuk, poezie...

Prostor pro projekt měl být přírodní amfiteátr uprostřed Görlitzer parku v berlínské čtvrti Kreuzberg. To byl původní plán z roku 2007. Projekt jsem zahajoval s velice mlhavou představou, co obnáší produkce takového spektaklu, ale byl jsem ochotný se učit.

Ke spolupráci jsem vyzval MgA Lukáše Kuchinku jako producenta MgA Davida Kašpara, a k režijně-Choreografické spolupráci jsem oslovil nizozemskou choreografku Eunice Morice. Projekt byl, s ohledem na náročnost plné verze rozčleněn do dílčích úseků, kdy každým rokem přibude

některá z loutek. Příležitost k prezentaci a tím i k zajištění budoucího rozvoje projektu jsme našli v Karnevalu der Kulturen v Berlíně, přineslo to mimo jiné také výhodu možnosti financování projektu pomocí grantu na mezinárodní spolupráci. Ostatně tato forma financování pro projekt se celkem osvědčila, avšak v důsledku převažující mezinárodní spolupráce a minimální finanční podpory z ČR je projekt více známý v zahraničí než doma.

Karneval jako divadelní forma, pro nás nebyl novinkou, s Lukášem Kuchinkou jsme již od roku 2004 vytvářeli výtvarnou podobu Pražských karnevalů na Smíchově, které byly ovšem pořádány po vzoru brazilských průvodů založených na soutěžích jednotlivých škol samby. Byla tu jistá tendence zapojit veřejnost do přípravy karnevalu, ale nesetkala se s moc silnou odezvou. Soudím, že příčina byla v nepřiliš jasné koncepci a neschopnosti organizátorů navázat karneval na existující lokální tradice – proč imitovat Brazílii v Praze? Zato koncepce Berlínského karnevalu byla jasná. Zapadala i do plánu postupného budování jednotlivých loutek a navazování kontaktů, které by v budoucnu mohly vést k projektu loutkového cirkusu.

Vznikla tak forma pouličního loutkového divadla využívající jak obří čtyř a půl metrové loutky s třemi až čtyřmi animátory, tak i krosnové loutky či akrobaty na chůdách i bez nich. Ve svém základním tvaru z roku 2008 toto obří loutkové divadlo obsahovalo tři základní postavy tradičního českého i evropského loutkářství - Čerta, Kašpárka a Smrt. Tyto postavy jsem zvolil pro jejich obrovský symbolický náboj - v jejich interakci se zde předvádí v silně stylizované podobě pradávňý a věčný zápas člověka se zlem a se smrtí. Představení bylo založeno na krátkých etudách, kdy se čert snaží polapit Kašpárka, láká ho svojí krásnou tváří, která se vzápětí otáčí na ďábelskou a podobně. Kašpárek čerta škádlí a provokuje a celou situaci komentuje Smrt, která odměřuje jednotlivá kola a dává vědět, že jakkoli zápas skončí, ona bude mít poslední slovo.

Projekt byl pojat se silným důrazem na improvizaci a interakci s diváky. Představení mělo pouze holý rámec a vše co bylo na počátku dané,

byly charaktery jednotlivých postav a jejich vzájemný vztah. Další se měnilo podle okolností. Toto řešení bylo nutné s ohledem na neustále se měnící publikum, kdy příběh musel být čitelný okamžitě, bez jakéhokoliv úvodu.

Zkoušení projektu probíhalo stejně jako výroba loutek v prostorách alternativního centra pro současnou kulturu Meat Factory na Smíchově. Evropské premiérové uvedení performance se odehrálo 12. května 2008 v Berlíně, v Čechách 20. května na festivalu Street for Art v Praze. Projekt se hrál ještě v rámci Královských průvodů 21. června a 15. srpna jako součást Karlovarského karnevalu.

Ve tvaru z jara 2008 fungovaly loutky výborně v průvodu, čímž byla jejich existence více méně naplněna. Byly dány vzájemné vztahy Kašpárka a Čerta, význam Smrti byl jasný. Pro pokračování byly potřebné výjezdy po světových festivalech a pro jeho další rozvíjení bylo nutné postavy obměňovat, případně stávající tvar rozšiřovat o další postavy. Přirozeně jsem totiž došel k tomu, že reprízování stávajícího tvaru bez jeho dalšího rozšiřování pro mne postrádá význam, proto bylo potřeba posunout projekt dál. Spolupráce v dané sestavě nám vyhovovala, a proto jsme hledali příležitosti k další práci. Eunice přišla s nabídkou Taiwanské nadace Dream Community na stáž pro umělce zabývající se průvody a obřími loutkami. V daném roce hledali pouze jednoho umělce, proto jsem tedy na konci srpna odletěl do Taipei, abych zjistil možnosti a případně připravil půdu pro rozsáhlejší projekt Echt Street Puppets v Asii.

Stáž v Dream Community byla především obrovskou zkušeností. Zakladatel Dream Community je Gordon Tsai, který se inspiroval duchem festivalu Burning Man, zejména principem totální participace, a pořádá každý rok Dream Parade. Ta se koná před prezidentským palácem v Taipei a dnes se již řadí mezi největší průvody v Asii. Kromě této akce pořádá Gordon Tsai na padesát dalších menších průvodů po celém ostrově.

Cílem Dream Community je probudit vášeň k životu v Taiwancích, kteří jsou tradičně trochu upjatí a konzervativní. Tsai vystavěl na předměstí Taipei čtyři osmipatrové budovy s luxusními byty. Mimo to je zde divadlo, několik restaurací, pekárna, dílny, kde se vyrábějí loutky a alegorické vozy.

Pokud si chcete koupit či pronajmout byt v jeho budovách, musíte se stát součástí komunity. To předpokládá splnění tří bodů – musíte navštívit některý z festivalů jako je například Burning Man nebo Fremont Solstice v Seattlu, musíte dát dohromady deset dalších lidí a aktivně se zúčastnit Dream Parade a pokud chcete byt prodat, musíte vše nad tři procenta z původní ceny bytu odevzdat komunitě. Přes tyto podmínky a přes to, že byty jsou dražší, než je obvyklé v této lokalitě, velice dobře se prodávají a komunita tímto vzkvátá a expanduje. V letošním roce staví Gordon další budovu. Z výnosů tohoto prodeje je financován stipendijní program pro zahraniční umělce a pozvané na ostrov a pro Taiwanské umělce, vysílané do zahraničí.

Mým úkolem bylo společně se dvěma dalšími umělci z Malaisie a z Austrálie vést workshop obřích loutek pro veřejnost. První workshop probíhal mimo Dream Community v Taipeiské čtvrti Nei Hu, trval měsíc a byli jsme tři na cca 400 účastníků workshopu. Loutky se kaširovaly na hliněnou formu, těla byla vyráběna z bambusu a pokrývána látkou. V rámci druhé dílny se připravovaly loutky na Dream Parade a spolupracoval jsem zde s brazilskými umělci.

Zkušenost ze spolupráce s Clebsonem Pratesem, který je autorem řady dekorací a kostýmů pro karneval v Rio de Janeiro byla inspirující, zejména pokud se týkala dekorativnosti a metody zdobení. Na rozdíl od Evropy je v Asii obecně galanterie, látky a různé korálky a peří velice levné. A průvod v brazilském stylu musí být v luxusním duchu. Barevné peří, zlato, blyštivé čelenky a polonazí tanečníci pochodují v rytmu samby. To vše v podání snědých Brazilek působí velice dráždivě, ovšem přenesené do jiné kultury a podané ne úplně spontánními Taiwanci může působit poněkud křečovitě. Naštěstí se v průvodech projevilo i dost místní invence a tradičních loutek, neboť Taiwan má také silnou tradici loutkového divadla. Každý Taoistický chrám, jichž je na ostrově přes dvacet tisíc, obsahuje také nadživotní loutky příslušného boha nebo bohů, kterým je zasvěcen. Při různých příležitostech jsou bohové vynášeni na speciálních nosítkách a předváděny za rachotu tradičních ohňostrojů. Na konci srpna se koná Ghost

festival, noční průvod k uctění duchů zemřelých ve kterém jsou k vidění desítky nádherných chrámových loutek.

Naprosto hektické tempo, kterým na Taiwanu pracují, je něco neuvěřitelného. Poprvé v životě jsem viděl, jak deset lidí najednou zatlouká s jedním kladivem, jejich energie byla neskutečná, většinu času v dílně jsem trávil tím, že jsem jeho účastníky brzdil a pokoušel se je přimět, aby se zastavili a přemýšleli o tom, co dělají. Odjížděl jsem nabytý obrovským množstvím energie, s tím, že se v létě vrátím spolu s dalšími umělci a realizujeme rozsáhlejší projekt.

Na jaře 2009 se v projektu objevily postavy Andělů. V té době projekt Echt Street Puppets mírně stagnoval, protože mne plně zaměstnávala práce na projektu galerie Hygienická Stanice, kterou jsme otevřeli hned po mém návratu z Asie, na podzim předchozího roku. Andělé byli realizovanou částí plánované obrovské spektakulární podívané inspirované barokními slavnostmi Svatojánské Navalis pořádané u příležitosti výročí umučení Svatého Jana Nepomuckého.

Koncept svatojánských slavností, jehož autorem byl Adam Renč, obsahoval scénu umučení na pontonu pod Karlovým mostem, scénu shození do řeky a následné vyzdvižení loutky světce alegorií Vltavy za doprovodu pěti Andělů nesoucích atributy Sv. Jana. Závěrečné odehnání nectností a ďáblů od světceva těla Anděly pod vedením Archanděla Gabriela se mělo odehrávat na Malostranském břehu. Celou událost pořádal Zdeněk Bergman, převozník pražský, se štědrá podporou Magistrátu, své partnerství potvrdily Italské Benátky zapůjčením plovoucího mostu a řady historických gondol. Koncept s loutkami zajišťoval produkčně Jakub Vedral a Art Prometheus.

Projekt byl bohužel nakonec realizován pro vzájemné nepochopení bez loutek a bez představení. Nicméně některé loutky se už začaly vyrábět s tím, že nejistý konec vskutku velice ambiciózního projektu o sobě celkem dával tušit, a proto byly vyrobeny částečně také pro projekt Echt Street Puppets. Skupina Andělů se tedy začlenila do koncepce jako náhrada za Smrtku, která nyní hraje stejnou roli jako Ďábel. Kombinace sošných andělů

se smrtkou získala na Berlínském Karnevalu der Kulturen ocenění odborné poroty.

V červenci roku 2009 se pěti členný team Echt Street Puppets přesunul na Taiwan. Skupina obsahovala MgA Lukáše Kuchinku, Adama Renče jako režiséra a odborníka na chůdy, malíře Michala Blažka a jako fotografku MgA Leonu Telínovou. Každý z českých účastníků vedl pět 5-30ti člennou skupinu místních v měsíčním workshopu obřích loutek. Většina účastníků neměla s podobnou prací žádnou zkušenost, a proto bylo vedení workshopů s nedostatkem tlumočnicků velice vyčerpávající. Workshop vyvrcholil šesti nočními průvody a jedním závěrečným celodenním průvodem v celostátním měřítku.

V průběhu příprav průvodu jsme vyrobili loutky a nazkoušeli kompilaci klasických českých pohádek, výsledný tvar jsme uvedli pod názvem Ba-ya-ya. Představení bylo určeno primárně pro turné po vesnicích původních obyvatel ostrova. Původní populace má etnicky blízko k Polynésanům a jejich mentalita je diametrálně odlišná od mentality majoritní čínské populace. V sedmdesátých letech dvacátého století, za vlády vojenské diktatury, byly vesnice původních obyvatel ostrova vystěhovány ze svých horských vesnic a umístěny do nově zbudovaných vesnic na pobřeží, kde dnes žijí v podstatě z vládních subvencí, neboť tradiční způsob života není možné aplikovat v nových podmínkách.

Hráli jsme pro publikum, které se v drtivé většině setkalo s divadlem v jakékoliv formě poprvé v životě, jeho reakce byly velice spontánní. Představení sklidilo veliký ohlas především v lokálních médiích. V půlce srpna zasáhl Taiwan ničivý Taifun, který zcela zdevastoval jih ostrova. Proto jsme odehráli z původně plánovaných osmnácti pouze jedenáct představení.

Pokračování projektu pod jménem Echt Street Puppets Elements přivedlo do příběhu postavy Živlů, jako prapůvodních obyvatel světa, nesmrtelných tvorů neznalých dobra ani zla. Byly zde představeny jako divocí démoni obdařeni obrovskou silou, v podobě mechanických loutek, tudíž spoutaných jednak vizí jejich tvůrce, jednak omezením mechanického kinetického objektu. Tato expozice samotná zpracovávala téma člověka a

přírody. Tato expozice samotná zpracovávala téma člověka a přírody.

V roce 2010 byly vytvořeny charaktery dvou Živlů - Oheň a Voda. Naprostá neslučitelnost těchto dvou elementů dává širokou škálu základních situací, ze kterých mohou herci při improvizaci vycházet. S těmito loutkami vzniklo na podzim 2010 představení La Petit Mord, příběh o Vodě a Rybě, o Člověku a Ohni, který začíná i končí smrtí. Člověk obelstí vodu, aby ulovil Rybu, a potom zkrotí oheň, aby ji upekl. Ale zahrávat si se silami přírody je příliš pro malého člověka, i když je na chůdách a tak na konci Smrt bere všechno.

Kus jsme nazkoušeli ve vysočanské Trafačce na podzim roku 2010. Vedle mne a Lukáše Kuchinky byl v naší sestavě Josef a Vojta Kadeřábek, Michal Blažek a Josef Wisner jako člověk na chůdách. Protože pořádající festival mohl pozvat pouze šest účinkujících, bylo nutné ještě představení dozkoušet na místě. Bylo nám tedy ctí spolupracovat s mistrem Liu a jeho dvěma syny, s rodinou jejichž loutkářská tradice sahá do osmnáctého století. S loutkami Ohně a Vody jsme v listopadu otevírali roku 2010 Kaoshungský festival a v rámci festivalu bylo představení uvedeno osmkrát a čtyřikrát bylo uspořádáno vystoupení pro základní školy v okolí města. Zážitek z představení pro více než 3000 dětí, které bouřlivě reagovaly na dějové zvraty, byl úžasný.

V roce 2011 jsme vyrobili základ tvaru pracovně nazvaného Duelanti. Krosnové loutky Modrého a Červeného rytíře a k nim majáky, čtyřmetrové vlajkonoše pro jednoho vodiče. Majáky mimo funkci vycházející z jejich přízviska, tj. přitahování pozornosti na dálku, vymezují hrací prostor pro obě krosnové loutky. Celou sestavu doplňuje centrální objekt věže, která vznikla o rok později. Na čtyřmetrové rezavé věži žije Princezna – Smrt, která na příslib své krásy láká osamělé rytíře, štve je proti sobě, aby se pobavila jejich souboji. Však nakonec také sbírá jejich duše. Představení bylo poprvé uvedeno na Jaře 2012 v rámci Karnevalu der Kulturen v Berlíně.

Je nutné zmínit také dva evropské workshopy, které jsme vedli s Lukášem Kuchinkou v Manchesteru v roce 2011 a v Hamburku 2012. V rámci těchto týdenních workshopů jsme vyvinuli konstrukci loutky vysoké

kolem čtyř metrů, pro tři animátory. Při její výrobě jsme kombinovali postupy vyzkoušené při předchozích projektech. Detailní dokumentace je knahlédnutí v Apendixu – obrazové příloze této práce.

V současné době plánujeme projekt Magnificent Puppet Monsters, představení rozkročené mezi formou varieté, cirkus, pouliční performance a klasickou divadelní podívanou. V projektu bude využita celá škála loutek, od prstových po obří loutky. Divadelní představení bude prezentováno spolu s letním workshopem výroby a zpracování obřích loutek otevřeným pro studenty Katedry alternativního a loutkového divadla DAMU a odbornou veřejnost v rámci festivalu Deepcamp v Ostravě. Pražská premiéra proběhne v experimentálním prostoru NoD/ ROXY. Zároveň v rámci představení počítáme s intervencí obřích loutek do veřejného prostoru, a to jak v areálu bývalého dolu Hlubina v Ostravě, tak v pražských ulicích.

Cílem tohoto projektu Echt Street Puppets je představení o vztahu člověka a stroje, o zvědavosti a ctižádosti, o vývoji, který se valí vpřed jako sněhová koule stále větší a stále rychlejší a toho, kdo zůstane stát, smete z cesty. Stroje pokorně slouží člověku, přinášejí mu pohodlí a bezpečí, ale zároveň dnes technologie již zcela určuje a řídí naše životy. Naším záměrem je znázornit tento technický svět pomocí mechanických loutek, jejichž technologie je v poměru k již zcela běžným přístrojům denní potřeby, které nás obklopují, velice archaická. Zvolili jsme tento způsob vyprávění právě k akcentování této symbiózy člověka a stroje.

5. ZÁVĚR

Tato práce nebyla dějinami obřích loutek. Při výběru příkladů obřích loutek ve světovém divadle jsem se ani nepokoušel obsáhnout všechny umělce, kteří se zabývají tímto oborem. Mnoho jich tu chybí, jiní jsou zmíněni jen letmo, jako například Peter Schuman a jeho Bread and Puppets, také se nezmiňuji o tuzemských umělcích, jako je například Jan Švankmajer, divadlo Continuo, či bratři Formanové.

Práce se jmenuje Projekty obřích loutek. Jak už název napovídá, nešlo mi o popis a historickou analýzu všeho, co se na poli obřích loutek uskutečnilo. Zajímaly mne projekty, záměry a jejich ideové pozadí. Z historie obřích loutek jsem si proto vybíral pouze to, co považuji za dnes aktuální. Ze současných umělců jsem vybíral ty, jejichž dílo může přinést nové pohledy na problematiku obřích loutek ve veřejném prostoru.

Snažil jsem se podle svých možností popsat to, co mne fascinuje nejen na fenoménu obřích loutek, ale na umění a umělosti obecně. Vybrané příklady možná nejsou nejpřiléhavějším praktickým vyjádřením a můj popis možná není úplně trefný, ale věřím, že práce na loutkách Echt Street Puppets mluví za mne lépe než tyto stránky.

Loutky Echt Street Puppets považuji za nedílnou součást této práce, nejen jejich fyzickou podobu, ale především jejich vývoj v čase. K práci na obřích loutkách mne zpočátku vedla ctižádost vytvořit nepřehlédnutelné dílo a snaha vymanit se z prostoru divadelního jeviště. V současné době se ovšem vracíme zpět a představení, které chystáme na léto 2013, by mělo být komorní, určené pro uzavřený prostor.

Mé působení na DAMU výrazně ovlivnilo projekt Echt Street Puppets. V rámci přípravy přednášek pro studenty DAMU jsem se dostával k výrazným inspiračním zdrojům, reflexe mé vlastní práce mi zároveň umožnila vidět vlastní tvorbu v kontextu světových trendů.

Praxe s produkcí Echt Street Puppets, kterou jsem nikdy neměl v úmyslu dělat, ale kterou jsem musel zažít, mne utvrzuje v přesvědčení, že takový způsob projektového divadla, jaký vzniká na Katedře alternativního a

loutkového divadla DAMU, je velice přínosný. Prolínání jednotlivých profesí je v takovém druhu projektů, jako jsou Echt Street Puppets nezbytností. Při pohledu zpět jsou slepé cesty, kterými projekt prošel, zcela nezbytnou a užitečnou zkušeností.

Při kompletování materiálů pro tuto práci jsem teď, po téměř pěti letech, pročítal původní přehled projektu, se kterým jsem vstupoval do doktorského studia. Byl jsem kupodivu celkově překvapený, jak moc se projekt Echt Street Puppets změnil od původního plánu. Nezarazil mne klikatý vývoj projektu. Fakt, který mne zaskočil, bylo to, jak daleko projekt skončil od původně plánovaného výsledku. Na základě tohoto zjištění nechci dosavadní stav ani v nejmenším hodnotit negativně, spíše to ve mně vzbudilo vlnu energie k realizaci projektu v jeho původních intencích.

Zkoumání fenoménu obřích loutek v kontextu práce na projektu Echt Street Puppets i v světové kultury obecně mne dovádí k závěru, že loutka je především médiem. A to médiem, které působí především svou vizuální formou. Pokud je divadlo jednání, přestává být performance obřích loutek ve veřejném prostoru divadlem v pravém smyslu slova. Protože je umělecký prožitek delegován především na vizuální stránku, ať již z důvodů vynucených formou průvodu či samotnou povahou loutky jako uměleckého objektu, balancuje už na pomezí výtvarného umění a divadla.

Loutka, jako každé médium, je předurčena k přenášení sdělení. Podstatné na tomto procesu je to, co je cílem tohoto sdělení. Obří loutka je médiem schopným přenést toto sdělení přímo a to poměrně velkému počtu lidí zároveň. Loutkám jakožto médiu dodává obrovskou sílu fakt, že percepce probíhá kolektivně a to přímo na ulici, v reálném světě, že je konfrontována s prostředím známým z mnoha všedních situací. V tom se s loutkami nemohou ani v nejmenším měřit zprostředkovaná média, která fungují pouze ve svém vlastním či dokonce virtuálním prostoru. Naplnění této základní funkce může být ve výsledku pobavení publika, ale k plnému využití tohoto potenciálu dojde pouze tehdy, pokud je cílem provést diváka určitým obřadem. Obřadem, který v nás zanechá stopu, která může napomoci k poznání nás samotných i světa kolem nás.