

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění

Alternativní a loutková tvorba a její teorie

**DISERTAČNÍ PRÁCE**

**Loutky a hudba**

**Matija Solce**

Vedoucí práce: doc. Vratislav Šrámek, Tomáš Žižka

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: Ph.D.

Praha, 2015

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatic arts

Alternative and Puppet Theatre and its Theory

**DISERTAČNÍ PRÁCE**

**Puppets and Music**

**Matija Solce**

Advisor: doc. Vratislav Šrámek, Tomáš Žižka

Examiner:

Date of defense:

Academic Title Granted: Ph.D.

Praha, 2015

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci s názvem

*Loutky a hudba*

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

Praha, dne .....

.....

podpis diplomanta

## **Upozornění**

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

## ANOTACE

Ve své disertační práci jsem na základě praktických divadelních a hudebních zkušeností postavil loutkovému divadlu alternativní terminus „divadlo iluzivních bodů“, v rámci kterého jsem vystavěl kritéria divadelní iluze. Na druhé straně jsem popsal vlastní interpretaci hudby a obě definice prakticky vysvětlil na příkladech vnímání iluzivní události.

## ANNOTATION

Based on my practical experiences, I connected different aspects of illusion and defined alternative version of puppet theatre, which I named „theatre of illusive points“. On other side I took the musical way of my understanding of illusion and connected them in few examples of my own productions and events.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b>	<b>9</b>
<b>KAPITOLA I: Důvod a původ mé divadelní vize</b>	<b>9</b>
1. Stručný životopis.....	10
2. Počátky tvorby.....	11
2.1. První impuls.....	11
2.2. Umění jako „hraní si“.....	11
2.3. Divadlo.....	12
2.4. Záměr.....	13
<b>KAPITOLA II: Moje divadelní perspektiva</b>	<b>16</b>
1. Umění ve smyslu – smysl v umění.....	16
2. Loutky a hudba v dnešním kontextu.....	17
2.1. Ideologie, terminologie a termín „loutkové divadlo“.....	17
2.2. Současné společné jmenovatele loutkového divadla.....	18
2.3. Loutkáři dnes.....	21
2.5. Proudů v loutkovém divadle.....	22
2.6. Proměnlivost okolností působení loutkového divadla.....	23
2.7. Autorská adaptace působení.....	24
2.8. Site specific.....	26
<b>KAPITOLA III: Divadlo iluzivních bodů</b>	<b>29</b>
1. Původ divadla iluzivních bodů.....	32
1.1. Iluzivní bod.....	31
1.2. Primární okolí – iluzivní hranice – iluze.....	34
1.3. Iluze a deziluze.....	34
1.4. Herec jako kompozice.....	35
1.5. Ohnisko divadla iluzivních bodů (iluzivní krajina).....	36
2. Příklady iluzivních bodů.....	39
2.1. Materiál jako iluzivní bod.....	39
2.2. Zvuk jako iluzivní bod.....	41
2.3. Pohyb jako iluzivní bod.....	40
2.4. Světlo jako iluzivní bod.....	43
2.5. Prostor – iluzivní bod.....	43
2.6. Obraz / nehybný (vystavený) objekt jako iluzivní bod.....	44
2.7. Fiktivní iluzivní bod.....	45
2.8. Slovo jako iluzivní bod.....	45
2.9. Senzorický (dotekový) iluzivní bod.....	47
2.10. Divák jako iluzivní bod.....	47
2.11. Kombinovaný iluzivní bod.....	48
2.12. Herec – iluzivní bod.....	49
3. Kompozice iluzivního bodu.....	50
3.1. Centrum gravitace iluzivního bodu.....	52
3.2. Formy různých struktur iluzivního bodu.....	53
3.3. Iluzivní bod – akord.....	54
4. ANIMISACE / MANIPULACE / ANIMACE / OPALIZACE.....	56
4.1. Prezence iluzivního bodu.....	60
4.2. Bezkontaktní animace a „efekt Andersen“.....	63

4.3. Přímá (kontaktní) animace.....	65
4.4. Animátor.....	66
4.4.1. Prezence animátora a funkce iluzivního filtru.....	68
4.4.2. Vztah animátor – iluzivní bod.....	70
5. KRITÉRIA „DIVADELNÍ LOUTKOVOSTI“ .....	73
5.1. Znakový systém.....	75
5.1.1. Atom jako znak.....	76
5.1.2. Znak jako impuls.....	77
5.1.3. Kód – obecný a specifický.....	77
5.1.4. Princip hudební kompozice.....	79
5.1.5. Hra.....	80
5.2. Vrstvení realit.....	82
5.2.1. Makro (dramaturgicky-horizontální) vrstvení realit.....	83
5.2.2. Mikro (situační-vertikální) vrstvení realit.....	84
5.3. Okamžik zcizení.....	85
5.4. Humor a ironie.....	88
5.5. iluzivní izolace.....	93
5.6. Analogická logika.....	94
5.6.1. „Analogická“ hudba v rámci divadelního objektu.....	94
5.6.2. Analogická scénografie.....	95
5.6.3. Stručný přehled analogie v mých produkcích.....	96
5.7. Ostatní kritéria loutkovosti.....	98
5.7.1. Iluzivnost a vědomí.....	98
5.7.2. (O)pravdivost divadla iluzivních bodů.....	99
5.7.3. Princip „fiktivní absence“ divadelního subjektu.....	99
6. Divák v divadle iluzivních bodů.....	102
6.1. Divák - objektivní pozorovatel (pasivní poloha).....	104
6.2. Divák – reflektující a internalizace provokace.....	104
6.3. Divák – spoluhráč.....	106
6.4. Divák – iluzivní bod.....	106
7. Závěr.....	107

## **KAPITOLA IV: Od hudby k divadlu 110**

Předehra.....	110
Hudební perspektiva.....	111
Pohled amatéra.....	111
I. EXPOZICE.....	112
Hudba a iluze.....	112
II. EXPOZICE.....	112
Dvě hudby.....	113
Divadlo, které hrajeme (divadlo bez adresáta).....	113
III. EXPOZICE.....	114
Příroda v hudbě, hudba v přírodě.....	114
Architektura jako obsah.....	115
Kompozice jako jazyk.....	115
IV. EXPOZICE.....	116
Sen a opojení.....	116
Apollónská perspektiva divadla.....	117
Dionýská perspektiva hudby.....	117
V. EXPOZICE.....	117
Rytmus a existence.....	118
VI. EXPOSICE.....	118
Evoluce hudby.....	118
Pamět přírody – pamět hudby.....	119

VII. EXPOZICE.....	120
Dva jazyky.....	120
Hudebník-animátor a Animátor-hudebník.....	120
Role hudebníka.....	120
Role animátora.....	121
Kultura.....	121
VIII. EXPOZICE.....	122
Mizanscéna zvuku.....	122
Hudba v divadelním prostředí.....	123
Upřímnost hudby.....	123
Divadlo v hudbě.....	124
IX. EXPOZICE.....	124
Hudební jazyk jako princip.....	125
Interpretace hudby.....	125
Hudba jako hra.....	125
Hra v lidové hudbě.....	126
Analýze dioniský kompozice.....	126
Objektivní a subjektivní poloha hudební komunikace.....	127
Příklad.....	128
Ticho jako hudební subjekt.....	128
Aktivní a pasivní ticho.....	128
X. EXPOZICE.....	130
Hudba v rámci moderního rituálu.....	131
XI. EXPOZICE.....	131

## **KAPITOLA V: Formy kompozice iluzivní události 132**

1. PŮVOD PRO ANALÝZU.....	131
1.1. Svět jako ulice.....	131
1.2. Cesty.....	132
1.3. Legenda.....	135
1.4. Podklad pro analýzu.....	136
2. FORMY KOMPOZICE ILUZIVNÍCH UDÁKLOSTI – obecně.....	137
3. FORMY KOMPOZICE ILUZIVNÍCH UDÁKLOSTI - podrobně.....	139
FORMA 1. <i>Sólová akustická událost bez diváků</i>	
F - 1.1. Nevědomé sólové hraní bez diváků – pasivní.....	139
F - 1.2. Nevědomé sólové hraní bez diváku – aktivní.....	139
F - 1.3. Vědomé sólové hraní bez diváků – pasivní.....	140
F - 1.4. Vědomé sólové hraní bez diváků – aktivní .....	141
FORMA 2. <i>Sólové hraní s odkazujícím bodem (divákem)</i>	
F - 2.1. Nevědomé sólové hraní s divákem – pasivní.....	142
F - 2.2. Nevědomé sólové hraní s divákem – aktivní.....	142
F - 2.3. Vědomé sólové hraní s divákem – pasivní.....	143
F - 2.4. Vědomé sólové hraní s divákem – aktivní.....	143
FORMA 3. <i>Hraní ve skupině bez odkazujícího bodu (diváků)</i>	
F - 3.1. Nevědomé skupinové hraní bez diváků – pasivní.....	144
F - 3.2. Nevědomé skupinové hraní bez diváků – aktivní.....	145
F - 3.3. Vědomé skupinové hraní bez diváků – pasivní.....	146
F - 3.4. Vědomé skupinové hraní bez diváků – aktivní.....	146
FORMA 4. <i>Hraní ve skupině s odkazujícím bodem (divákem)</i>	
F - 4.1. Nevědomé skupinové hraní s divákem – pasivní.....	147
F - 4.2. Nevědomé skupinové hraní s divákem – aktivní.....	148
F - 4.3. Vědomé skupinové hraní s divákem – pasivní .....	148
F - 4.4. Vědomé skupinové hraní s divákem – aktivní .....	149
4. PŘÍKLADY.....	150

**KAPITOLA VI: HUDBA A LOUTKY** **151**

---

1. SPOLEČNÁ EXISTENCE LOUTEK A HUDBY.....	152
2. KOMPOZOVÁNÍ.....	152
2.1. Tvoření hudební kompozice.....	152
2.2. Tvoření divadelní kompozice.....	153
3. CÍTĚNÍ HUDBY A DIVADLA JAKO SOUČÁST ILUZIVNÍ UDÁLOSTI.....	160
3.1. Objektivizace.....	160
3.2. „Hraní si na“ a „Hraní na“.....	162
3.3. Rytmizace materiálu.....	164
3.4. Cítění rytmu v DIB (Kompozice a improvizace).....	165
3.5. Internalizace rytmu v DIB.....	167
3.6. Dynamika v DIB.....	168
3.7. Hudební kompozice a divadelní detajl v DIB.....	169
3.8. Hudební dramaturgie v DIB.....	169
3.9. Prázdný prostor – cítění hudby a cítění divadla.....	170

**KAPITOLA VII: ANGAŽOVANÉ SPOLČENSKÉ UDÁLOSTI** **171**

---

1. Festivaly „Hist(e)ria“ a „Floating Castle“.....	173
1.1. Koncept festivalu etno HIST(e)RIA.....	174
1.2. Hudební dramaturgie.....	175
1.3. Umělecká interference do okolí.....	175
1.4. Projekce dlouhodobého působení v lokálním prostředí.....	176
2. Protestival.....	178
2.1. Krátké resumé.....	178
2.2. Záměr a projekce Protestivalu.....	181
2.3. Dyoniská Existence Ticha.....	182
2.4. Apolinická Smrt.....	183

**PULCINELLA** **185**

---

**POUŽITÉ PRAMENY A LITERATURA** **186**

---

**PŘÍLOHA 1: METODICKÉ POSTUPY** **188**

---

**OBRAZOVÉ PŘÍLOHY** **192**

---



## ÚVOD

Na základě své pragmatické perspektivy hudebníka, loutkáře, herce, divadelníka, vyučujícího loutkové animace, režiséra, organizátora rozsáhlých site specific festivalů, politického aktivisty, mentora hudebních dílen i cestovatele s kufrem a harmonikou, chci vysvětlit, proč právě loutkové divadlo a hudba tvoří nejvzdálenější umělecké větve. Mým cílem je ozřejmit, proč je hudba fyzický jazyk (prajazyk) a proč loutkové divadlo (sám jej nazývám divadlem iluzivních bodů) představuje jeden z nejotevřenějších jazyků lidské exprese, který má díky své schopnosti vrstvení realit, schopnost posouvat kulturu, a tím ovlivňovat mysl společnosti. Rád bych popsal, z jakého důvodu mě v průběhu psaní dizertační práce přestalo zajímat divadlo v černé díře a proč se loutky, masky a ticho staly symbolem protestu, který zapříčinil odchod politické elity. Diskutovat chci úlohu hudby a divadla ve společnosti a hlavně jejich vzájemný vztah ve smyslu díla jako kompozice.

Jak se mohou hudba a divadlo navzájem podporovat vnímáním divadla prostřednictvím hudby a hudby prostřednictvím divadla? V první části této práce se na základě své zkušenosti pokusím definovat mechanismy v divadle iluzivních bodů. V části druhé se soustředím na mou vlastní hudební perspektivu. Třetí část je věnována srovnání forem akustických s formou divadla iluzivních událostí. Pak popisuji způsob využívání hudebních mechanismů v hudbě a v divadle. Na konci se skrze angažované události dotknu mé divadelní vize – funkčního umění, které funguje na pomezí autorské umělecké tvorby, ale vždy v kontextu současné společenské situace.

## **KAPITOLA I: DŮVOD A PŮVOD MÉ DIVADELNÍ VIZE**

### **1. STRUČNÝ ŽIVOTOPIS**

Matija Solce, aktivity 2005–2015

- Teatro Matita, sólová představení (režie/korežie, hraní): *Pulcinella*, *Malé noční příběhy*, *Želva*, *Šála*, *Pozor, Los!*, *Happy Bones*, *Pavliha Revival*
- režie: LG Ljubljana (*Luknja*, *Štirje muzikanti*, *Luknja Kabaret*, *Salamander*, *Turlututu*), Matita (*Pražské legendy*), DRAK (*Děvčátko se sirkami*), LG Maribor (*Proces*, *Časoskop*), DAMU (*Beckettomotive*, *Mrtvé duše*)
- workshopy s produkcí: DAMU (*Life of Mary*, *Trash*, *Gastronomia dell'arte*, *Puppetonic orchestra*, *Problem*), Giessen (*Strassenkunst Theater*), LG Maribor (*Štorje na kilo*)
- režie divadelních projektu s produkcí (*Osel Vili*, *Don Qui-shop*, *Woland's band*)
- hudba: kapely (Fekete Seretlek, Folkoholics, Ethno in Transit, The Breaks, Etno Histrion, Grad Gori, Kroshka Kartoshka, Mahesh Vinayakram, Sabiha Khan a množství menších projektů)
- ethno orchestra: 10x Etno Histrion 2003–2015, Ethno Australia, Ethno Sweden, Ethno Belgium, Ethno Scotland, Ethno Czech
- site specific festivaly – Etno Histrion 2011–2013 (Šavrinka, Etno Hist(o)ria, Transhistrion Express), Floating Castle site specific 2013–2015 (Grad Gori!, Floating Castle)
- protestní akce: 2012/13 (Protestival)
- workshopy (Krakow, Verona, Rusko, AGRFT – Ljubljana, festivaly)
- cestování s postprodukcí divadla jak hudby (EU, Austrálie 3x, Rusko 10x, Japonsko 2x, Chile 2x, Amerika, Mexico)

CELKEM: Kromě cestování, jam sessionů a různých neformálních událostí, loutkových dílen, či vedení protestních manifestací, jsem vytvořil i 28 režijních počínů (často také jako autor nebo koautor, hudba a přinejmenším část scénografie), organizoval jsem 5 site specific festivalů (program a koordinace), dále jsem organizoval a vedl 15 orchestrů Ethno Histrion, zahrál jsem přes 1 000 repríz autorských představení a vedl jsem více než 10 hudebních seskupení. Teorii jsem tedy vystavěl na reálném podkladu vlastních zkušeností z hraní, režie, organizace, manipulace lidí, materiálu, zvuku a mysli.

## 2. POČÁTKY TVORBY

### 2.1. První impuls

Jako syn loutkářů jsem první zkušenost s divadelním výstupem zažil teprve v šestnácti letech, když jsem klavír (svůj první hudební nástroj) vyměnil za akordeon. Klasický přístup k hudební produkci nahradila mně doposud neznámá úroveň folkové hudební sféry. Interpretaci dané kompozice vystřídalala volná improvizace strukturou, melodií, harmonií, rytmem, více-hlasu, kontrapunktu. Tradiční západoevropský přístup dodržování přesného postupu určeného notový zápisem ustoupil ve prospěch komunikace z ostatními hudebníky, intuitivního tvoření společných hudebních aranžmá, kombinování a propojování různorodých žánru nebo možnosti ocitnutí se v různých nástrojových konstelacích.

V té době jsem si vyrobil i svou **první loutku - harmonikáře**. Když jsem hrál na harmoniku, on, navázán k mému tělu nitěmi, opakoval mé pohyby. Kromě toho měl v kapse ještě několik "triků", aby upoutal divákovu pozornost. To se mu dařilo tak dobře, že jsem se ve svém hudebnímu projevu mohl uvolnit. Aniž bych si toho byl vědom, loutka mě během hraní na ulici vedla k odpoutání od vlastního ega, učila mě komunikaci prostřednictvím jiného média. Loutka se stala záměrem hry, hudba představovala její "řeč" a já jsem se stal pouhým animátorem. Nebyl jsem ani herec, ani interpret, pouze loutkář, který v zájmu představení odděluje od vnějšího světa. Mé ego se podřídilo funkci animace.

### 2.2. Umění jako „hraní si“

Můj pohled na umění radikálně ovlivnily dílny "Ethno <sup>1</sup>" – setkání více hudebníků z různorodých kulturních sfér, kteří na poslech (bez not) učí jeden druhého, a tím se obohacují jak o nové melodie a způsoby hraní tak i dále rozvíjí schopnost vzájemného naslouchání, aranžování pro orchestr, vystupování a hlavně hudební komunikace. Horizontální struktura učení, kde se vyučujícím stane každý účastník, změnil klasický proces *zkoušení* na **proces tvorby**. Ve všech ostatních oborech je potřeba vysvětlit kontext, koncept nebo jinak přidat smysl procesu tvorby. U „Ethna“ je smyslem samotná komunikace – samotný průběh, samotný proces. **Hudební komunikace** není na rozdíl od ostatních uměleckých disciplín postižena jakoukoli potřebou zařazování do kontextu nebo přípravy. Hudba je

---

<sup>1</sup><https://www.youtube.com/watch?v=MoqYFzTW98g>

podstatou svým principem a ne formou. Každé řemeslo má produkt, každé umění produkci. Produktem hudebního řemesla, jak jsem se jej naučil vnímat skrz „Ethno“, je setkávání nebo bytí samo o sobě. Hraní pro vězni, procese pod okni obyvatelů, hraní pro imigranti, okupace supermarketu, koncerty v jeskyně, hraní pro prázdný skokanský můstek – každá událost je nezávislá na okolí jednání ve smyslu, že je skupina hudebníků sama sobě stačí. Hudebníci jsou zároveň diváky. Kromě toho se u „Ethna“ stává součástí procesu i produkce – koncert, který je založen na vzájemné komunikaci hudebníků, stejně jako na komunikaci z divákem, prostorem, tématem. Jedinečnost okamžiku hraní pro prostor, pro fakt nebo objekt je někdy silnější než plnění diváckých očekávání. „**Hraní pro**“ se tak změní u „**hraní si**“.

### 2.3. Divadlo

Hudbu zmiňuji jako začátek své divadelní cesty kvůli tomu, že jsem se v principu loutkové animace, kompozice představení a vůbec loutkového jazyka naučil právě prostřednictvím hudby. Jak rytmem, tak i vnímáním iluze divadla. Od doby, kdy jsem vytvořil své první představení ***Pulcinella***<sup>2</sup>, se tento můj pohled na divadelní jazyk nezměnil. Mění se záměr (divadelní a společenské události, protesty, festivaly, manifesty, experimenty, výchova, sociální divadlo), tvar (senzorické divadlo, instalace, site specific), způsob (míchání vizuálních, zvukových, hudebních prvků), ale hudební principy exprese zůstávají.

### 2.4. Záměr

Už *Pulcinella*, jako první představení, je angažované jak společensky, tak i umělecky. Společenský záměr spočívá v detabuizaci smrti a v odporu vůči autoritám, záměr umělecký v hledání nových cest interpretace, jak na poli *média* (objektové divadlo) tak i *tématu* (tradice).

#### 2.4.1 Záměr společenský

##### a) Politický záměr

Od počátku jsem loutky využíval coby nástroj ekologického a politického aktivismu (hraní loutek proti americké intervenci v Afgánistánu, protesty proti

---

<sup>2</sup><https://www.youtube.com/watch?v=xxnaxZ6IuCc>

spalovném), jehož jsem se ujal v roce 2012 formou protivládní demonstrace<sup>3</sup>. Po šesti měsících intenzivních protestů, na kterých se nakonec shromáždilo i 20 000 účastníků, slovinská vláda odstoupila. I když byl záměr politický, šlo především o způsob, o formu komunikace jak s politikou, tak s médii, a v první řadě o komunikaci mezi seskupením a jednotlivci, kteří byli součástí protestu. Hlavním záměrem se vlastně stalo, jak s protestu udělat manifestativní událost, která může změnit lidské chování z destruktivního na kreativní, jak využívat symboly, jak vytvořit kulturu protestu.

#### b) Interference umění z jinými sociálními sférami

Dalším cílem mých aktivit je *interference umění z jinými sociálními sférami prostřednictvím* různých událostí. Největší z nich je organizace site specific festivalů (*Floating Castle*<sup>5</sup>, *festival Histria*<sup>6</sup>). **Totální divadlo**, do kterého je zapojen jak divák, tak i umělec, donutí všechny účastníky kilometrového prostoru (v roce 2013 bylo denně přítomno několik tisíc lidí, vystupovalo 600 umělců) k rozdílnému vnímání času, komunikaci a chování. Koncept hudebního setkání „Ethno“ se přenesl na diváka, jenž se octne v iluzi, kterou začne brát jako realitu, a stane se účastníkem hry, stejně jako herec na jevišti.

Koncepce festivalu „Floating Castle“ klade větší důraz na obyvatele Ložského údolí. Ty představují účastníky ve všech sférách projektu – jak na úrovni účinkování, tak i organizace, hledání možných osobních zájmů seberealizace i projekce dlouhodobého vývoje symbiózy umění s výchovou, turismem, filmařstvím i průmyslem. Princip dobrovolnictví posouvá ideologii individualismu do sociální sféry. Umělecké hnutí v údolí má ambice postupně ovlivnit i ekonomické proudy a pomocí kultury podpořit praktickou existenci tamních obyvatel.

#### c) Společenská událost

Podobně jako u P. Brooka mým cílem *„není nová mše (konceptuální umění), ale nový alžbětinský vztah – spojit privátní a veřejné, intimní a davové, tajné a otevřené, vulgární a magické.“* Sdílet z divákem kolektivní zkušenost. *„Silná přítomnost herců a silná přítomnost diváků může vyvolat okruh unikátní intenzity, v níž padají bariéry a neviditelné se stává skutečným. Tehdy se*

<sup>3</sup><https://www.youtube.com/watch?v=7wmEPQNRkr0>

<sup>5</sup><http://www.floatingcastlefestival.com/>

<sup>6</sup><https://www.youtube.com/watch?v=ZN8y7lBaVHg>

*veřejná a soukromá pravda stávají neoddělitelnými součástmi jedné a té samé bytostné zkušenosti.<sup>8</sup>*

#### 2.4.2 Záměr umělecký

##### a) Jevištní forma

Ve svém uměleckém výzkumu hledám prostřednictvím různé angažovanosti tématu také způsob tvoření divadelní kompozice na základě užití prostoru, rytmu, média a diváka. Hudební koncept divadla iluzivních bodů může rozšířit divadelní představení na formu iluzivní události. O tomto principu se ve své práci zmíním později.

##### b) Metodika

Prostřednictvím jednotlivých hodinových semináře i měsíce trvajících dílen jsem vytvořil způsob učení se animace předmětu, loutek, hudby, diváků a ostatních divadelních elementů na hudebních principech. Také o něm bude řeč v dalších kapitolách této práce.

Kromě toho jsme s skupinou loutkářů vytvořili studijní program pro novou uměleckou akademii v Mariboru, jejíž fungování už v počátku přerušila ekonomická krize. Program je ale stále aktuální. Je vystavěn na principu odklonu vyučovacích metod od analyticko-praktického přístupu k synteticko-teoretickému. Znamená, že aplikuje teoretické obory na základu praktických zkušeností, což se dnes děje většinou obráceně. Nabízí také větší syntézu všech elementů vyučovacího procesu a klade větší důraz na implementaci do systému volného uměleckého trhu.

#### 2.4.3 Ostatní záměry

##### a) Technologie loutek

Jedním z mých cílů je hledání nových loutkových technologií, které umožňují jak výraznost, tak i proměny a metamorfózy, jež jsou součástí divadla objektu. Vynalezl jsem tak šest různých druhů **otevírání očí**, systém „**left-right**“ – těla loutky, které se může otočit, a často používám vlastní systém otáčení hlavy do

---

<sup>8</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988. str. 50 - 52  
<sup>1</sup><https://www.youtube.com/watch?v=xqHOhmS3yjs>

všech stran. Moje figury se na jevišti mnohdy rozestavují nebo mají jiné schopnosti roztažení do prostoru.

#### b) Hledání diváka

Alternativní loutkové divadlo (loutkové divadlo pro dospělé) má zatím velice úzký okruh obecnstva. Vinu na tom nese jak neinformovanost obecná, tak i v uměleckých kruzích. Už proto je potřebná redefinice tohoto uměleckého směru i hledání spolupráce z ostatními uměleckými žánry. Loutkové divadlo pro dospělé je potřeba také oddělit od loutkových institucí věnovaným komerčnímu divadlu nebo divadlu pro děti.

#### c) Divadlo jako součást výchovy

Divadlo pro děti, jako relativně čerstvý kulturní výmysl, namísto toho, aby děti vychovávalo, staví je do prvoplánové pozice. Děti podceňuje v jejich schopnostech vnímání, inteligence i co do tematické šíře, již jsou schopny pojmout. Umělecká výchova pro děti postrádá základní záměr vykládat – ne „o umění“, ale „uměním“. Schopnost nahlížet na svět na základě uměleckého, výtvarného nebo hudebního prizmatu by měla být základem veškeré výchovy a pedagogických programů vůbec. Divadlo jako jedna z nejotevřenějších forem uměleckého výrazu má potenciál rozšířit **vědecký přístup** ke školním tématům na **přístup autorský**. Prostřednictvím seminářů, dílen na pedagogických fakultách, účinkování i režie pro instituce věnující se loutkám, které prosazují dětský divadelní model, se snažím změnit pohled budoucích učitelů a učitelek. O totéž se snažím také aktivací škol na našich site specific festivalech, kde se oficiální školní rozvrh pro jednou přizpůsobí rytmu a kdy se impulsem k učení stává intuice podnětená site specific událostí, což lze dnes vnímat jako velký pokrok v chápání umění věnovaného dětem.

## **KAPITOLA II: MOJE DIVADELNÍ PERSPEKTIVA**

### **1. UMĚNÍ VE SMYSLU – SMYSL V UMĚNÍ**

*„Opera vznikla před padesáti tisíci lety, když lidé, právě opouštějící jeskyně, vydávaly zvuky. (...) V určitém okamžiku však tato forma ztuhla – začala být dokonce pro svou ztuhlost obdivována a milovníci opery začali projevovat ohromný obdiv k umění jakožto umělosti. (...) Řekl bych, že největším úkolem, který dnes před námi stojí, je nahradit v mysli umělců i diváků představu, že opera je umělá, představou, že opera je přirozená.<sup>9</sup>“* V této poznámce Brook vystihl problematiku dnešní oddělenosti umění od společnosti.

*„**Umění ve smyslu** formy společenského vědomí, jeho odraz jako součást vzdělanosti či ideologické nadstavby dané společnosti.<sup>10</sup>“* ovlivňuje kulturu a lidskou morálku, chování, vzdělání a tím mění prostor, v němž se člověk nachází. Doposud měl umělecký výraz také funkci média. Prostřednictvím umění se kritizovalo, vysvětlovalo, osvětlovalo, poukazovalo se na chyby společnosti i oponovalo politickým vůdcům, autokratům nebo náboženským představitelům. Je pravda, že umění jedná na základě reálné situace intuitivně, že jeho jazyk přetvářejí jednotlivci, kteří ve své době zůstanou většinou nepochopení, ale právě díky nim umění vždy jako první orientuje společnost jiným směrem a představuje nejradikálnější médium, které posouvá mentalitu od podléhající represi k osvícené.

*„V těchto dnech, kdy domácnosti ovládá televizní temno, se živé vystoupení stalo jistou raritou, až do té míry, že Aaron Copeland nedávno prohlásil, že koncert je věcí minulosti.<sup>11</sup>“* Napsal **John Cage** kolem roku 1960. O padesát let později digitální revoluce bombarduje příjemce informačními i audiovizuálními impulsy, čím kratšími, tím silnějšími. Zážitek z uměleckého projevu ztrácí na síle a účinku. Digitální impulsy, které mohou lidi individualizovat, zaměstnat jejich mysl a zároveň jim dát pocit volnosti a svobody (přičemž stále zůstává možnost výběru), se stávají základem jak informačních zdrojů, tak i mezilidské komunikace. Technologie převzala úlohu autorit (edukačních, rodinných,

<sup>9</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988.

<sup>10</sup><http://artslexikon.cz/index.php/Um%C4%9Bn%C3%AD>

<sup>11</sup>Cage, J. *Silence*. 2. vyd. Praha: Tranzit, 2010. ISBN: 978-80-87259-07-8



religiózních), sociálního okruhu i arbitra pravdivosti. Dominantní postavení získává materiální ideologie. Co je dnes pravdivé? Lidé jsou podle **Slavoje Žižka** postiženi freudovským "**izolačním afektem**". Pro dnešní ideologie je charakteristické, že velké množství informací přijímáme, aniž bychom, je hodnotili nebo považovali za pravdivé. Materiální ideologie v nás podporuje vznik cynismu a skepse. Pravdu jsme neschopni integrovat a jednat. Stojíme před ekonomickou, ekologickou nebo jinou katastrofou a chováme se, jako kdyby se nic nedělo. Digitální komunikace je právě to – její funkce je pravdivá, i když má iluzivní efekt. Technologie převzala úlohu iluzivního umění a emotivně naplňuje člověka. Ocitli jsme se v době, kdy umění poprvé v historii hledá opozici, hledá motiv, hledá smysl. „*Myslím, že divadlo se dnes musí vzdát vytváření jiného světa za čtvrtou stěnou, za kterou může divák utéct. Musí se pokusit vytvářet intenzivnější vnímání přímo uprostřed našeho světa.*”<sup>11</sup>

## 2. LOUTKY A HUDBA V DNEŠNÍM KONTEXTU

Přestože používám v názvu své práce termín "loutkové divadlo", nejprve bych rád vyjasnil svůj pohled na tuto definici v současném kontextu.

### 2.1. Ideologie, terminologie a termín „loutkové divadlo“

V dnešní době se dochází k výrazné mediální, až orwellovské manipulaci s termíny. Krize změnila pohled na různé ideologie, hnutí, politickou orientaci. **Slavoj Žižek** říká, že rasismus, který ještě před dvaceti lety nebyl myslitelný, se dnes toleruje. **Craig** se zmiňuje o změně účelu hudby s nástupem technologického vývoje. Nacionalismus a socialismus jsou dnes odsuzovány, a zítra budou patřit mezi společensky prosperující ideologii. **Historie mění obsah termínu.**

"**Loutkové divadlo**" zosobňovalo v průběhu historie významy alegorické, rituální i politické a vždy přizpůsobovalo době svou funkci i formu. Od druhé poloviny 20. století bylo ustaveno v podobě exprese, která je svou iluzivností, naivností, přímostí, komediálností, prostotou a barevností nejbliž dětem. Termín "loutkové" ztratilo podstatu formy a je chápáno ve významu výtvarného divadla

---

<sup>11</sup> Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988. str. 240

pro děti. Mírně posunulo vyjadřovací složku k multimedialitě, pohybu a vizuálnímu experimentu.

## 2.2. Současné společné jmenovatele loutkového divadla

### a) Divadlo pro děti

*„Ten svět chce být dětským, aby věřili, že dospělí jsou jinde, v 'reálném' světě a že by zůstalo skryté, že je opravdová infantilnost všude, vskutku opravdová infantilnost samotných dospělých, kteří si chodí sem hrát na děti, aby si vytvořili iluzi o své reálné infantilnosti.<sup>13</sup>“* Jak Disneyland v interpretaci **Jeana Baudrillarda**, tak dnešní loutkové divadlo, jak ho nazývá největší slovinská loutkářská instituce Království imaginace, směřuje koncepčně k naivní představě, která má sice „ideologickou“ funkci, ale zároveň se snaží svým protipólem reanimovat fikci „reality“. Stereotyp loutkového divadla ve funkci divadla dětské imaginace donutí i loutkáře, kteří hrají pro dospělé, aby přizpůsobili svá představení dětskému diváku, jak si ho představují dnešní dospělí. Dětské diváci, zvyklí že představení je pohádka s prvky fotbalového zápasu, jsou někdy překvapení, když se před nimi objeví loutky jemné, abstraktní formy. Když jim v představení *Pozor, Los* představím vejce jako oko, ruku jako nos a druhou ruku jako parohy losa, který může zničehonic měnit svou formu, ale stále zůstávat losem<sup>14</sup>, vyžadují od dětí více práce a zájmu proto, aby pochopily nám neznámý komunikační kód.

Umění určené dětem do 19. století takřka neexistovalo a formovalo se jako součást nových výchovných systémů. *„Děti navštěvovaly představení pro dospělé, protože v těch dobách idea o specifickém umění pro děti neexistovala. Děti se mohly bez diskriminace koukat na vše.<sup>16</sup>“* Loutky byly přisouzeny dětskému diváku a instituce, obecnost i loutkáři přijali jejich pedagogickou funkci. Dnes i v divadle pro děti existuje snaha přesahu tradičních loutkových forem, což dále minimalizuje vklad projektů určených "všem divákům". V každém programu je jasně určeno: pro děti od 3 od 5, 7–12 let, pro rodiny atd. Sám se snažím představení přizpůsobovat různým okruhům diváctva: představení se stejnou strukturou, stejným textem a stejným médiem hraju jak

<sup>13</sup>Baudrillard, J. *Simulaker in simulacija, Popoln zločin*. 1. vyd. Ljubljana: ŠOU, 1999. ISBN 961-6211-09-9, str. 22

<sup>14</sup>[https://www.youtube.com/watch?v=qxTlf2PX\\_eI](https://www.youtube.com/watch?v=qxTlf2PX_eI)

<sup>16</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037

pro čtyřleté diváky v ruské školce, tak ve večerním gala pořadu v australském klubu. Jako loutkář se musím přizpůsobovat představě většiny, a na druhou stranu neustále hájit nebo i vnučovat svou představu sociálním okruhům, které od loutkáře čekají „království imaginace“ a růžovou princeznu.

#### b) Figura

*„Loutkové divadlo ztratilo svůj unikátní jazyk, když figury začaly předstírat, že jsou odraz člověka nebo zvířat. To, co se dělo od 19. stol. do druhé poloviny 20. stol, byl pyšný, ale nevýrazný pokus imitace.“<sup>2</sup> **Figuralní loutky** – marionety, maňásci nebo jiné zkresleně využívané prvky s předobrazem v realitě jsou stále základem diváckého porozumění loutkového vyjadřování. „Loutkařství přešlo stadiem kopírování melodramatu, cirkusových čísel a varieté, na která se jediná možná kritika vztahovala na realismus pohybu,“ říká o nedávné kontextualizaci loutek **Penny Francis**. Loutky–figury jsou stále jen symbolem kopie reality, i když „krása loutkového divadla spočívá v odlišnosti od reálného života. Je umění, které přehání, přesahuje, nadsazuje fakta, aby ponížilo, zesměšnilo, satirizovalo, poetizovalo realitu.“ Symbolika figurálního loutkového divadla – kopie božství, ikony, angažovanost – ztrácí svou váhu ve velice jasných požadavcích divadelních a pedagogických institucí a trhu. Dnešní společnost potřebuje, jak říká **Paul Baudrillard**, „viditelnou historii, viditelnou kontinuitu, viditelný mýtus, který nás ujišťuje o našem cíli.“<sup>3</sup>*

#### c) Specifické jmenovatele

Stereotypní představy o loutkovém divadle se mění také podle *místa, kde se nacházíme*. V **Los Angeles**<sup>4</sup> jsem měl příležitost nahlédnout do zakulisí televizní "loutkové" animace známých filmů, anebo vidět tradiční "nedělní" marionetové divadlo pro děti, které mělo i vlastní akademii. Kromě toho byli loutkově společnosti blízka i televizní *Muppet Show* a *Sesame Street*, u nichž však jejich zájem skončil. Většina loutkářů se přizpůsobila televiznímu průmyslu. Také v dalších zemích jsem pozoroval obdobný trend. V **Rusku** a **východní Evropě** vnímají nové formy jen v rámci kontextu, snad i vizuální barevnosti a hudebních podkladů (které jsou někdy až příliš hlasité), v **Japonsku** vedle tradičních funguje jen málo početná skupina loutkářů, v **Austrálii** jsou loutky ještě

<sup>2</sup>Penny Francis, *Animated Encounters vol. 1*. 1. vyd. London: Puppet centre Trust, 2007. ISBN 978 0 904842 05 0, str. 5

<sup>3</sup> Baudrillard, J. *Simulaker in simulacija, Popoln zločin*. 1. vyd. Ljubljana: ŠOU, 1999. ISBN 961-6211-09-9, str. 19

<sup>4</sup>[www.lapuppetguild.org](http://www.lapuppetguild.org)

vzdálenější pojem než v Americe, i když zde existuje několik loutkářských průkopníků. V **Jižní Americe** jsem zaznamenal očekávání, že loutkář bude jednoduchými vtipy bavit tisíce lidí, loutky (maňáskové nebo marionety) jsou tam chápány jako jeden z druhů zábavy. Lidé mají pod pojmem "loutkář" velmi konkrétní představu o tom, co znamená.

#### d) Problematika kontextualizace divadla (kultra/tradice)

Kontextualizace je věc jednotlivých kultur. Dnešní morálka, etika, ideologie a návyky určují i směřování loutkového umění. *"Příliš mnoho inscenací, pokusů o vizuální interpretaci se zakládá na předem formulovaných myšlenkách, jako by bylo třeba je ilustrovat. Podle mého názoru bychom se v první řadě měli pokusit znovu objevit **hru jako živou bytost**,<sup>5</sup>"* říká Peter Brook. Loutkové divadlo je často přesnou kopií nám známých motivů. Ilustrace je kromě slov, pohybu a zvukového podkladu zdůrazňována vizuální podobou. Ta je dnes ve většině divadel stále **figurální (Pavlovski)**, což znamená, že představu zhmotňuje v nám známém vizuálním jazyce – jako kopii reality či karikaturu, ale vždy v dětském nebo jiném obecně známém kontextu. Ten způsob interpretace utvrzuje diváky v jejich představách a očekáváních. *"V případě Oidipa, římské hry v národním divadle, jsou všechny reference uklidňující, a tak i bariéry na straně diváků jsou nízké. (...) **Kultura je talisman**, který diváky ochraňuje ode všeho, co by je mohlo ošklivě vrátit zpět k jejich životům."<sup>6</sup>* Kultura se může brzy stát ne tím, co umožňuje flexibilitu uměleckého vyjadřování, ale jeho vězením. **Kultura je náplň jednání člověka, určuje jeho chování, jeho ideály.** Umění, hnací síla kultury, se ujišťováním diváků stává sebedestruktivním. Když není umění tím, co mění pohled, odporuje konzervativní logice "nepohyblivosti", když nebourá stereotypy a jenom vyhovuje požadavkům, ztrácí smysl a relativizuje vlastní význam. Obsah kultury a umění se dnes mění rychlostí, jíž umělci nejsou schopni přizpůsobovat své jednání a myšlení. **Tradice** se naopak stává čím dál tím jistější ve svém bití.

<sup>5</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988. str. 107

<sup>6</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988., str. 74

## 2.3. Loutkáři dnes

„(...) performeři, kteří by se nikdy nepojmenovali loutkáři, aniž by si toho všimli, používají loutkové přístupy a loutkáři zase převezmou roli herců (...),<sup>7</sup>“ říká **Rene Bakerová**, britská profesorka loutkařství.

**Kdo je dnes loutkářem?** Je to každý umělec, který ve své práci využívá animaci předmětů? Může to být i učitel, jenž při přednášce využívá figuru namísto obrazu? Nebo je to ten, kdo hraje s figurativními loutkami? Je to tanečník, který využívá své tělo jako objekt, je to mediální hvězda, která manipuluje svým obecenstvem, je to pán který nařizuje otroku, co má udělat, je to architekt, který svou intervencí do prostoru změní chování lidí? „*Co se dotkne lidí? Jakou sílu mají živé loutky, kterou video nemůže napodobovat? (...) Je možné vytvořit silnější živé představení než to, které nám dnes nabízí video, film a internet? Je možné to vytvořit s loutkami?*“<sup>8</sup>. Podobné otázky jako **John Bell** si kládu také já sám. Podívejte se kolem sebe. Kolik lidí komunikuje prostřednictvím telefonu a kolik jich komunikuje „přímo“?

**Současná situace** přizpůsobování odběratelům, existenční situace umělců na volné noze a přeplněnost zábavního trhu posunuly funkci loutkářů. Ve Slovinsku se ocitají v situaci, kde – kromě dvou velkých institucí – většina loutkářských seskupení hraje v školách, školách a obchodních centrech. "Odběratelé" mají v tomto případě velmi podobný vkus. Řídí se hlavně podle titulů, které znají. Tímtéž způsobem fungují i větší divadelní instituce. Dnešnímu návštěvníku loutkového divadla dnes postačují dvě základní informace: loutkové divadlo a známá pohádka pro děti, někdy ani to ne. Ve Slovinsku došlo v roce 2010 ke sdružení dvou divadel – loutkového a činoherního divadla pro děti –, v divadle Minor se hrají téměř jen pohádky pro děti, kde se prosazuje činoherní divadelní jazyk. Obdobná situace je i v jiných zemích, čítajíc v to i Francii, jako hnací sílu experimentální loutkové scény. Zda se, že se komplexní **loutkový jazyk**, ve smyslu *loutky, která představuje esenci charakteru*, odděleně praktikuje jen v určitých úzkých uměleckých okruzích.

---

<sup>7</sup><http://renebaker.org/tag/puppeteer/>

<sup>8</sup>Bell, J: *Puppets, Masks and performing objects*. 1. vyd. Cambridge: MIT Press, 2001. ISBN 0-262-52293-4

## 2.5. Proudý v loutkovém divadle

*„Vypadá to, že se blížíme bodu, kdy se bude mluvit o jednotnosti přístupu pro loutkové a činoherní divadlo. Ale – ta jednotnost opravdu existuje? Ne! S nějakého transcendentního důvodu mají loutky pořád oddělenou existenci. Je jejich odpověď na lidskou psychologii tak unikátní, že je není možné najít v žádném jiném divadelním žánru? Abychom dostali odpověď na tuto otázku, je nutné pozorovat loutkové divadlo v přicházejících letech.“<sup>9</sup>* Nevím, zda **Jurkowski** na tuto otázku z roku 1988 kdy dostal odpověď. Mě samotnému se zdá, že se v té době loutkářství rozvíjelo, expandovalo jak umělecky, tak i prakticky a že dnes jsme svědky opačného průběhu.

Loutkářská společnost se podle mého názoru posouvá do více směrů. **Na základě formy** lze loutkové divadlo rozdělit do tří větví. První je loutkové divadlo tradičních forem, kde se zachovává loutkářské řemeslo v původním tvaru. Většinu tohoto směru představují tradice Blízkého a Dálného východu, Indonésie, Střední a Jižní Ameriky. Menšina, do níž náleží můj učitel, Bruno Leone, jako i spousta mých kolegů (Rod Burnett, Paz Tatay, Viktor Antonov, La Pendue atd.) dodržuje tradiční formu a vizuální podobu v moderním kontextu. Druhý směr by bylo možné nazvat novým divadlem loutek. Dodržuje figurálnost loutek a tradiční způsob vnímání a loutkových kódů s novými loutkovými formami (Duda Paiva, Neville Tranton, Muppet Show, Bread & Puppets). A třetí směr je možné označit alternativní loutkové divadlo. Většinou je určeno dospělým a snaží se nalézt nejrůznější možnosti vyjadřování (technologie, multimédia, vizuální experiment), návaznost na tanec, činohru, rituál, performanci, intervenci, hudbu. Alternativní loutkové divadlo stírá hranice mezi různými formami uměleckého vyjádření (Gyula Molnar, Massimo Schuster, Wild und Vogl, Dmytri Krymov Lab<sup>10</sup>).

Podobně je možné loutkové divadlo rozdělit i **podle záměru**. V Evropě představuje převážnou většinu komerční loutkové divadlo, které je určené zpravidla dětem. Mezi žánry určené dospělým můžeme zahrnout televizní politickou satiru. Druhým směrem, do něhož se počítají rodinné divadelní společnosti i spolky vycházející z tradičního přístupu, je tradiční loutkové divadlo. Třetí směr, jež se soustředí převážně na formu, tvoří experimentální loutkové

<sup>9</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 43

<sup>10</sup><https://vimeo.com/20332531>

divadlo. A čtvrtý směr lze považovat angažované loutkové divadlo – toto označení se vztahuje obzvláště na aktivitu seskupení Bread and Puppets, Snuffed Puppets, Waka Waka Productions<sup>11</sup>).

Loutkové divadlo bychom mohli rozdělit také podle *typu diváctva* (geograficky, podle stáří, podle společenské „vrstvy“), podle *rozsahu* a souboru, podle *otevřenosti při využívání uměleckých forem*, podle *náležitosti k organizaci* (institucionální, neinstitucionální, školní), podle *„profesionality“* (amatérský, poloprofesionální, profesionální) atd. **Jurkowski** tak například rozdělil loutkové divadlo podle jeho **znakového systému**<sup>12</sup>. Když rozšíříme divadelní perspektivu na veškeré umělecké, někdy i společenské nebo vědecké obory, můžeme jej dále třídit podle **kritéria loutkovosti**, který popíšu dále ve své práci.

## 2.6 Proměnlivost okolností působení loutkového divadla

V 80. a 90. letech se loutkové divadlo posunulo od primárně figurálního k otevřenější formě konfrontace herce a loutky, také díky vlivu českých loutkářů. V zahraničí byli „(...) fascinovaní novinkami z oblasti scénografie, nápady v novém pojetí dramaturgie i odvahou uskutečnit první setkání a interakci mezi loutkou a hercem. Otevřel se velký prostor pro experimentování – v Československu byli významní loutkáři, kteří zaručeně přispěli k oživení a rozvoji loutkového divadla v Evropě. (...) Dnes je situace docela jiná. Pokud někteří mají tendence říkat, že loutkové divadlo je uměním 21. století a budoucností současného divadla, měli bychom velkou radost, kdyby nám již zítra dali čeští loutkáři příklad a předvedli svůj poctivý opus.“<sup>13</sup>

Příklad českého loutkářství jako **spící divadelní větve** platí pro většinu zemí. Moderní společnost žádá o větší angažovanost ve smyslu inovace, kompatibilitosti, průkopnictví, ale to vše v rámci obecně schválených standardů, obecné mentality. Průkopničtí loutkáři, kteří rozvíjejí tento směr a způsob vyjadřování, by neměli na tuto hru přistoupit. Loutkové divadlo má dnes příležitost změnit způsob komunikace s divákem v divadelních sálech, stát se angažovaným nebo jednoduše začít fungovat v performativním tvaru v různých

<sup>11</sup><https://www.youtube.com/watch?v=TJKDBn5MYtg>

<sup>12</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 68

<sup>13</sup>CABANIS, Anne - Françoise, ČESKÉ LOUČKY V ROCE 2014, Loutkař, 1/2015.

Přístup z: <<http://www.loutkar.eu/?id=1065>>

prostředích, která ho vytrhnou z tradičního kontextu. Loutkové divadlo se musí stát divadlem specifického prostoru, času i komunity.

*„Dnes abstrakce už není abstrakce mapy, dvojníka, zrcadla nebo konceptu. Simulace už není simulace teritoria, referenční bytosti, substance. Je generováním skrz modely reálného bez původu nebo reálnosti: hyperreálností.<sup>14</sup>“*

**Hyperrealita** je izolace od pravdivosti, simulace sama sebe. Představuje to, co od divadla vyžaduje dnešní divák – aby ho co nejdůsledněji vytrhlo z reality. Aby diváky rekrutovalo, musí je divadlo oslovit svým jedinečným způsobem a vytvářet nejen iluzi, ale činit i opak – neustále srovnávat iluzi s realitou. Jak efektem zcizení, komunikací a interakcí, performativními prvky, tak i námětem.

## 2.7 Autorská adaptace působení

*„Myslím, že jsme tu, abychom přijímali vlivy. Jsme neustále ovlivňováni a sami naopak ovlivňujeme jiné lidi. Proto dle mého názoru nemůže být nic horšího, než si dát obchodní značku, získat zvláštní podpis, dostat se do podvědomí pro určité zvláštní rysy. Pracujeme v oboru, který musí zůstat polem svobodné výměny.<sup>15</sup>“*

Jako loutkář mám zkušenost s neustále se měnící funkcí mých představení v různých směrech. Vývoj probíhá jak průběžně, v rámci konceptu adaptace, tak i během účinkování – krátkodobě, ve smyslu jednorázového výstupu.

### a) Představení – jedinečná událost

Každé představení je událost, *kolektivní zkušenost (4)*, ve které se setkávají jedinečné okolnosti.

*„Přišel jsem na to, že zájem spočívá v něčem jiném, v události samé, jak se to děje v každém okamžiku, neoddělitelně od reakce diváků.<sup>16</sup>“* Podle Petera Brooka tedy divadlo nezávisí na vizuálním obrazu, ale jde o společnou tvorbu herců a diváků. Kompozice mých produkcí dodržují určitou volnost interpretace a improvizace. Má příprava pro každou novou reprízu probíhá jinak, pokaždé se snažím vykročit jiným směrem a objevovat během představení nové úrovně.

<sup>14</sup> Baudrillard, J. *Simulaker in simulacija, Popoln zločin*. 1. vyd. Ljubljana: ŠOU, 1999. ISBN 961-6211-09-9, str. 9

<sup>15</sup> Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988., str. 32

<sup>16</sup> Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988., str. 24



Jako příklad různých možností přizpůsobování představení okolnostem mohu uvést autorskou produkci *Happy Bones*<sup>2</sup>. Podle scénáře přijdu na jeviště a zastřelím se. Tento akt je možné interpretovat mnoha způsoby. **Pateticky, ironicky, realisticky, naivně.** Pokud hraji ironicky, dopouštím se větší expresivnosti, což znamená nejen samotnou expresi, ale i *rytmizaci*. „S - pauza“ činí z jednání přirozeného jednání *divadelní* (iluzivní). Komedialnost může být i minimalistická, avšak stylizovaná - jak chůze, tak příprava, pohled před "smrtí", zdůrazněné "s - pausy". Ironie sluší intimnímu prostředí, kde je divák blízko, kde není jasná hranice mezi jevištěm a auditoriem a nelze ho "nevnímat". Naše úmluva, že já hraji a on se dívá, je tudíž křehká, podobně jako když sedíme s někým u stolu a vyprávíme mu. Podle hudebního doprovodu (v novém prostředí vždy hledám nového hudebníka) se může ironie této scény zjemnit: pokud mám třeba polyfonní chór v Řecku, klasické housle ve Švédsku, nebo silnou hudební nahrávku, hudba udrží napětí - zaplní tematický prostor a hra se může zvrátit do **realistické** stylizace. Hudba "kontroluje" atmosféru, která vytvoří „čtvrtou stěnu“. Realistický projev využiji i na velkém jevišti, kde se diváci necítí být součástí divadelního děje. Realistická hra diváka překvapí poněkud více než ironie, protože mu nedává žádný pokyn, uvede ho do pasivity, a když je z ní vytržen, přinese mu to mnohem silnější zážitek. Realismus se může ve stejných podmínkách rychle převrátit do patetického projevu, který vyloučí ironii. Stává se mi to u vstřícného obecenstva, když diváci v očekávání reagují přehnaně. To mě nutí k „agresivní poloze“ uměle vytvořit čtvrtou stěnu a znejistit diváka. To proto, abych mohl zcizovacím efektem stěnu hned porušit a diváka dostat do jiné reality. Dětské obecenstvo většinou připravím na to, že budu hrát s kostmi. **Naivita** ve smyslu komentáře "es muss sein", je jasný pokyn, že výstřel je hra, je to něco veselého. Tím pádem se i akt "smrti" stává jen nutným přechodem do hry, smrt získá konotaci začátku, zatímco v případě rituálního "realismu" jde jen o přechod k jinému divadelnímu kódu. To je jen krátká ukázka toho, jak se může prostředím (velikost obecenstva a jeho řeč, politický a jiný společenský kontext, konstelace prostoru, světla, času) měnit nejen způsob jednání, ale i smysl, kompozice, dokonce i téma hry.

#### b) Koncepční adaptace uměleckého působení

Jako **autor** smím neustále měnit tvar vlastních představení nejen interpretačně, ale i kompozičně a významově. V nefigurálním loutkovém divadle je to díky

<sup>2</sup> <https://youtu.be/cu6FER4G6AI?t=27>

vícevrstevnatosti mnohem snazší. Figury, kulisy, hudební doprovod apod. a jiné přímé prvky dělají z divadla rigidní formu, neschopnou proměny. Na druhou stranu méně scénografických prvků usnadní vývoj představení. Proces učení se prostřednictvím účinkování praktikují i ve své metodice, aby si herci (studenti) zvykli neustále reagovat na impulsy z okolí. Představení nikdy nepovažují za hotové, proto mě pomalu už nebaví režirovat v divadelních institucích, kde se proces po premiéře většinou zastaví. Mé vlastní produkce, kromě interpretačních úrovní mění i svou formu. Představení **Pulcinella** dostává nové rozměry svou angažovaností, na začátku představení vytvořím před diváky loutku smrti, kterou jim na konci věnuji, „tradiční“ části představení poněkud zkracuji, poněvadž už mě tolik nebaví. Obdobně se vyvíjelo představení **Malé noční příběhy**, kde postava Toreadora v nové verzi vysvětluje nadřazenost španělské kultury, a vytváří pantomimický oblouk kolem toho, jak by mohla vypadat dnešní princezna. Každé představení je premiéra.

V nejširším smyslu toho slova bych mohl konstatovat, že směřuji svou práci ke konceptu **site specific**. Každé divadelní představení, ať tradiční nebo experimentální, je společenská událost. Klasické (tradiční) divadelní tvary budou v blízké budoucnosti zařazeny do širšího kontextu site specific, divadelní sál bude jenom jedno z možných míst divadelního jednání.

## 2.8 Site specific

*„Když opustíme konvenční prostory a vyjdeme do ulic, do přírody, na poštu, do garáže, do stáje nebo kamkoli jinam, pokud jsme pod širým nebem, může to sebou nést jak výhody, tak nevýhody. (...) Přizvat diváky, aby odložili podmíněné návyky, jakož i návyk shromažďovat se ve zvláštní místnosti, je velká dramatická výhoda.<sup>17</sup>“*

### 2.8.1 Termín site specific

V užším kontextu znamená **site specific** "představení koncipovaná pro dané prostředí, existující sociální vztahy či sociální lokace, vystavená v jejich rámci a

---

<sup>17</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988., str. 158

*podmíněná jejich náležitosti." Mike Paerson<sup>18</sup>. Když odhlédneme od divadelního projevu a zaměříme se na současnou situaci, můžeme interpretovat site specific "současnou společenskou situaci, která vybízí k proměnám hodnot, prolínání stylu, k recyklaci. Projekty site specific mohou přímo provokovat společnost k sebereflexi. Vzájemně v potaz, co neztratilo ze své původní síly. Příběh prostoru, genia loci a lidí, kteří do této situace vstupují."<sup>19</sup> (T. Žižka) Site specific nemusí být jenom divadelním tvarem. V širší možné interpretaci se termín vztahuje kupříkladu i na zemědělství. (...) Virtuální anebo zemědělské, vždy bere v potaz všechny aspekty výroby, produkce a distribuce, rozkládá si prostor do takových sítí, v nichž lokalizuje a zpracovává určité body a přehledně je analyzuje."*

### 2.8.2 Site specific v divadle

Divadlo site specific – v dalších překladech také *otevřené divadlo, divadlo veřejného prostoru, divadlo lokace* nebo také *umění v netradičním prostoru, událost na určitém místě, akční umění* – stojí na pomezí **reality a iluze, události a představení, života a neživota**. Od tradičního umění se vzdaluje svou percepcí **absolutního umění**, kde neexistují hranice mezi hudebním, divadelním, výtvarným nebo slovním projevem ani mezi divákem a hercem, kde se mísí vnitřní percepce a interpretace impulsu z exteriérovým, materiálním. Divadlo v kontextu site specific se stává součástí každodenního lidského působení (komunikace, etikety, společenského systému atd.) i divadelního experimentování. Otázku percepce kontextu site specific budu dále rozvíjet v subjektivní interpretaci loutkového divadla jako **divadla iluzivních bodů**.

### 2.8.3 Existence umění v duchu času

Kromě uměleckého přínosu má termín site specific také praktický smysl. **Umění je vlastní organická potřeba hledání alternativy systému**. V praxi to znamená přizpůsobování, nebo naopak oponování realitě. Dnes se kvůli **demokracii neoliberalismu**, kde má občan vždy pocit, že je v jeho možnostech měnit svět, umělecké proudy přizpůsobují "davu". **Umělecký průmysl<sup>20</sup>**, posiluje umění v moderním kontextu a zároveň posouvá umělecký výraz na

<sup>18</sup>Žižka, T., Vaclávova, D. *Site specific*. 1. vyd. České Budějovice: Pražská scena, 2008. ISBN: 970-80-86102-44-3

<sup>19</sup>Žižka, T., Vaclávova, D. *Site specific*. 1. vyd. České Budějovice: Pražská scena, 2008. ISBN: 970-80-86102-44-3

<sup>20</sup>[www.creativeeconomy.com](http://www.creativeeconomy.com)

úroveň obchodu. Krunýřem umění se tak stávají marketing, management a produkce. Bez toho je existence dnešního umění ohrožena. Jako opoziční stranu **volného trhu** by měly instituce o to víc chránit a zkoušet divadelní experimenty, které nejsou nutně přínosné. Jsme svědky opačného vývoje – experimenty probíhají na úrovni nezávislé divadelní scény, zatímco institucionální scéna hájí svou existenci před obecnou veřejností zábavním programem. Loutková divadelní scéna pomalu zapomíná na svou angažovanou (politickou) konotaci, jako by si loutkáři nevšimli schopnosti proměnlivosti a flexibility loutkového umění a na to navazující možnosti filmových změn perspektivy. Někdy nerozumím neangažovanosti loutkářů, tanečníků, vizuálních umělců nebo umělců, zabývajících z multimédií, kteří se zdráhají spojit moderní technologii z reálnou událostí, aby současnou lidskou vyprázdňenost, současný individualismus nahradili rituálem setkání nebo, chcete-li, s **folk revivalem**. Téma doby, kde je povoleno vše, ale pouze za splnění množství podmínek, zdokonalené vězení fungující na bázi dobrovolnosti, svět, v němž může jedinec přežít, aniž by s někým promluvil, to je přece víc než záležitost, která volá po opozici, po jednání, po nových výrazech, jež mohou otevírat mysl. Chtějí-li loutky přežít, musejí se stát formou, která odpoví na otázky moderní doby. Musejí vyjít na ulici, do malých scén, do opuštěných budov, do škol, muzeí, parků, v určité formě také do medií, do obchodních center, na internet a do sociálních sítí. Aby umění naplnilo svou podstatu, svůj opoziční postoj, aby měnilo úhel pohledu a objektivizovalo současnost, aby se posunulo s kolejí, které mu vybuodoval "volný trh kreativity", musí radikálně proměnit svou podstatu.

### **KAPITOLA III: DIVADLO ILUZIVNÍCH BODŮ**

*„Vše v divadle je nápodobou toho, co je mimo divadlo.“<sup>21</sup> P. Brook*

Během neustálého vysvětlování, co všechno může být loutkové divadlo, jaké má schopnosti, co vůbec dnes znamená být umělcem a jaká je jeho funkce, jsem hledal definici, která by mohla vyjádřit můj, nejen divadelní, ale také hudební a společenský postoj.

**Loutkové divadlo** se od ostatních jevištních forem liší tím, že pracuje s ožíváním materiálu v sekundární realitě. **Josef Krofta**, průkopník v otevření tradiční formy loutkového divadla konfrontaci s hercem, **Philippe Genty**, který posunul smysl loutky na pole vizuálních multimédií, i další současní loutkáři už naznačili vývoj loutkového umění směrem k dalším typům umělecké exprese, které už není možné pojmenovat jako loutkové. Potřebu změny loutkového divadla jsem právě kvůli velkému rozporu mezi novými loutkovými směry a straně jedné a tradičnímu nebo komerčnímu loutkovému divadlu na straně druhé nahradil potřebou nové definice, která by vystihla současnou podstatu loutek. Nové směry lze nazývat **alternativním loutkovým divadlem, loutkovým uměním, divadlem objektů, figurativním divadlem** atd., ale pořád se vztahem na dříve zmíněné problematické stereotypy a omezení loutkovou figurálností.

Mluvíme-li o divadelním tvaru, blíží se mému divadelnímu pojetí definice **„totálního divadla“**, jak ho vidí **Peter Brook**, který říká: *„Podle vžitého názoru je režisér od toho, aby využíval různých prostředků, které jsou mu k dispozici – světla, barvy, dekorace, kostýmy, líčení, text a herecké výkony – a hrál s nimi jako na klávesnici. Kombinace těchto výrazových forem vytváří zvláštní režiséřský jazyk, ve kterém je herec jen jméno, sice podstatné, ale závislé na ostatních gramatických členech, které mu teprve dávají význam. Taková je koncepce 'totálního divadla', které má představovat divadlo na tom nejrozvinutějším stupni.“<sup>22</sup> **Roman Ingarden**, polský estetik a filozof, popisoval **„live theatre“** (živé divadlo), *„které používá jak herce a jejich aktivitu, jejich definované okolí, předměty a zvuky (...). Tyto živé bytosti mají jen dočasnou existenci a jsou spojené přímo v procesu, který je omezen časem a vývojem**

<sup>21</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988., str. 236

<sup>22</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988., str. 26

*dramatické akce (situace)*.<sup>23</sup> Jediný rozdíl mezi loutkou a hercem vidí Ingarden v její funkci na jevišti. **Jurkowski** se zmiňuje o **třetím žánru** („third genre“), který balancuje na pomezí činohry a loutkového divadla. Podle Jurkowského ale překračování konvencí vždy končí „ve prospěch“ herce (činohry), což znamená, že herec převezme iniciativu exprese na jevišti. Jurkowski v jednom případě popisuje loutkové divadlo otevřeným způsobem jako divadelní umění, ve kterém je *mluvící a performativní objekt dočasně využit vokální a zvukovou silou, která je prezentována za objektem (v pozadí)*. Také žánr „**multimediální performance**“<sup>24</sup>, který v šedesátých uvedl **Josef Svoboda** a jenž kombinuje film, projekci, zvuk, herce a tanečníky, by mohl být ve smyslu otevřenosti blízko mému pohledu na divadlo, stejně jako „*object theatre*“ nebo „*material theatre*“<sup>25</sup>. Jedním z podstatných rysů, kterými se loutkové divadlo v Jurkowského definici „(...) liší od divadla ‚živých‘ účinkujících podle jeho nejzákladnější funkce, je ten, že *mluvící, performativní subjekt dočasně využije hlasových a motorických zdrojů energie, které jsou mimo něj a nejsou jeho vlastními atributy*.<sup>26</sup>“ Jednak je zajímavé, že, když srovnává loutkové divadlo a činohru, **Jurkowski** změnil definice a místo slova *performativní objekt* využije termín *performativní subjekt*, což redefinuje nebo spíše zrelativizuje loutkové divadlo jako umění, které zasahuje do všech ostatních uměleckých projevů. Opak subjektivizace loutkového divadla představuje teze **George Speighta**, který moderní loutkové divadlo pojmenoval **neosobním divadlem** (impersonal theatre). **Zich** se snažil definovat loutkové divadlo prostřednictvím estetiky a vždy vycházel s činohry, **Bogatyrev** mu oponoval v tom smyslu, že loutky mají zvláštní znakový systém, který funguje na vlastních principech. Místo toho, aby se zabývali formou exprese, by bylo vystižnější charakterizovat hru (nebo jiný typ iluze) spíše kontextem, ve kterém se nachází, a způsobem, kterým iluzi tvoříme. **George Sandová**, autorka druhé poloviny 19. století, sjednotila veškerá dramatická umění následovně: „*Zde není dvojí dramatické umění, ale jenom jedno*.<sup>27</sup>“ To, jestli hrajeme botou, loutkou, hercem, krajinou, slovem, je dnes méně důležité než typ iluze, kterou tvoříme, za jakým účelem a jak působíme na diváky a okolí. Proto je mým cílem loutkové

<sup>23</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 27

<sup>24</sup>Bell, J: *Puppets, Masks and performing objects*. 1. vyd. Cambridge: MIT Press, 2001. ISBN 0-262-52293-4, str. 2

<sup>25</sup>H. Jurkowski. Puppets: A reader in theatre practice, Puppets aesthetics at the start of the twenty-first century. Přístup z: <[http://www.palgrave.com/resources/sample-chapters/9780230232730\\_sample.pdf](http://www.palgrave.com/resources/sample-chapters/9780230232730_sample.pdf)>

<sup>26</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 54

<sup>27</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, st. 11

divadlo, stejně jako ostatní performativní tvary, které využívají „loutkových“ přístupů (které popíši dále), zrelativizovat jako divadlo „*iluzivních bodů*“.

## 1. PŮVOD DIVADLA ILUZIVNÍCH BODŮ

Jak už jsem zmínil, divadlo je už ze své podstaty událost fungující v site specific kontextu (prostoru, lidí a genia loci). Středem této události je v mé interpretaci **iluzivní bod**. V loutkovém divadle loutka, v případě tance pohyb, na koncertu tón nebo téma, v poezii slovo, v pantomimě gesto. Iluzivní bod je v konfrontaci s divákem nutně spojen s jeho – podle **Rolanda Barthes** – „*reflexí nebo sekundárním aktem znalosti*<sup>28</sup>“, kterou sám nazývám **internalizací impulsu**. Znamená, že iluzivní bod neexistuje bez příjemce, který pomocí svého vnímání vytvoří představu o určité události. Tato představa může vycházet ze strany tvůrce divadelní události (animátoru) i ze strany příjemce. **Příjemcem** (divákem) může být i samotný animátor, stejně jako nepřímý divák (takový, který se dozví o události zpětně nebo prostřednictvím jiného média). Iluzivní bod může být také fiktivní, tedy může existovat jen v představě příjemce. Právě lidská **představivost**, její schopnost zpracování neviditelného, je to, co vytváří iluzi. Iluze, jako **sekundární realita**, dává vzniknout divadlu. Most mezi realitou a iluzí vytváří lidský mozek, který je schopen interpretovat divadelní impulsy, přetvářet je do pocitů, smyslů, poselství. **Iluze je v rámci divadla iluzivních bodů nadřazena realitě, kterou od svého reálného (objektivního) okolí odlišuje příjemcova lokalizovaná představa.**

### 1.1. Iluzivní bod

„Loutka je hercův předchůdce,“ tvrdí jak Craig, tak i Kleist. A proč loutku vůbec srovnávat s hercem? Proč ji neposkytnout svobodu odděleností od lidského těla stejným způsobem, jakým to děláme u jiných uměleckých disciplín?

**Roger Daniel Bensky** definoval loutku jako „**mobilní objekt**“: „Loutka je, (...) mobilní objekt,(..) vytvořen pro dramatickou situaci, řízen viditelně nebo neviditelně jakoukoli technologií vymyšlenou jejím vynálezcem.<sup>29</sup>“ **Henryk Jurkowski** tomu oponuje v tom smyslu, že se loutka jako „mobilní objekt“ přidáním divadelní povahy změní na „subjekt“. Tím se také liší od všech ostatních objektů, které jsou součástí procesu „projekce lidské imaginace“. **Stephan Kaplin** termín loutky používá, když se „(..) centrum gravitace performativního

<sup>28</sup>Barthes, R. *Camera Lucida*. 1. vyd. Ljubljana: ŠKUC, 1992. str. 12

<sup>29</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 15 – 29



*objektu a performerera oddělí od sebe.*<sup>30</sup> Jedná se o fyzické rozdělení těla umělce od animovaného objektu, přičemž hranice se podle Kaplina mění. Někdy je loutkou už maskot na fotbalovém zápase nebo maska, která přesahuje fyzické rozměry člověka. Podobně smýšlel **Samule Foote**: „*Živý člověk jako divadelní subjekt ve funkci symbolu nebo znaku je zaměnitelný s komplexnější výrazovou formou.*“ Loutkové divadlo pro něj představuje mnohem širší pojem, než jak mu rozumí většina loutkářů. „*Pět set padesát let později (po starořímském divadle op. p.) jsme se náhodou přiblížili loutkovému divadlu ještě blíže. Livius Andronicus, který se během jedné ze svých her tak unavil, že odmítal hrát, dovolil jednomu z jeho studentů vyjít na jeviště a gestikulovat jeho roli. A od té doby se dodržuje praxe, že jeden herec gestikuluje, zatímco druhý za něj mluví. (...) Z rozdělení charakteru vzniká loutka.*“ Rozdělení centra gravitace a performerera viděl Foote už v samotné masce.

**Iluzivní bod je animovaný element divadelní hry.** To může být animovaná figura, objekt, člověk, zvuk, světlo, slovo, gesta, pohyb... (Animací, jako způsob ožívování i charakterizování objektu, se budu zabývat v dalších kapitolách.) Základ spojení animace a iluze je postaven na ožívování pomocí **představy příjemce** (diváka) – to znamená, že je *animace principem hry*, jež nám otevírá vnímání na abstraktní úrovni, kterou nazývám úroveň **sekundární reality**. „*Gestikulace a mimika herce jsou na stejné úrovni jako animační prvky loutky. (...) Animovaná není jen loutka, animovaná je věta, pohled, scéna, diváctvo a samotné představení,*“ píše **Jelena Sitar Cvetko** o mé práci<sup>31</sup>. Každý divadelní element má vlastní princip animace, základem je ale jejich orientace v rámci primární reality, což vysvětluje užití výrazu „bod“, který naznačuje určité spojení s *primárním okolím*, otevře čtvrtou stěnu, odkazuje na svou pohyblivost, a tím i svou flexibilní formu a schopnost transformace do různých medií. Právě transformace umožňuje jeho vertikální působení: interpretace znaku se na základě vytvořeného kódu určité hry zobecní na veškerá média, a tím se otevře chápání na souběžných synestetických úrovních.

---

<sup>30</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 5

<sup>31</sup>Sitar Cvetko, J.: *Solcetov lutkovni triptih o štirih živalih*. Přístup z: <<http://www.lgl.si/si/files/default/Predstave/stirje-muzikanti/stirje-muzikanti-gledaliski-list.pdf>

## 1.2. Primární okolí – iluzivní hranice – iluze

Opakem iluzivního bodu chápou *primární okolí*. Nahlíženo z perspektivy klasického divadla je primárním okolím jeviště se svým inventářem, šály a světla, velikost prostoru a jeho ozvěna, barvy stěn atd. Také jsou to lidé v auditoriu, jejich pohyby, smích nebo kašláním, vůně, jejich reakce. Primárním okolím je to, co rozumíme jako reálnou událost. Klasické divadlo se snaží snížit vliv primárního okolí na divadelní událost, která by měla zůstat „neposkvrněna“. Naopak divadlo **site specific** vychází právě s primárního okolí, které je součástí, někdy i základem představení. Divadlo iluzivních bodů pracuje s jemnou hranicí mezi *primární realitou* (to, co považujeme za pravdivé) a *sekundární realitou* (iluzí). Hranice iluze, nebo i čtvrtá stěna, se proto pořád posouvají. *Pojem čtvrté stěny* vychází z naturalistického a realistického (Stanislavskij) divadla a vyžadují od herce, aby hrál způsobem, jako by divák neexistoval. Hranice mezi *jevištěm a hledištěm* je zase omezena způsobem vnímání oddělenosti iluze ve smyslu „události“ a ne jako hranice *dramatického prostoru*, který stojí na pomezí iluze a primárního okolí. Mluvíme-li o hranici mezi realitami, která může fungovat na makro- (mezi realitou primární a iluzí), i mikroúrovni (v rámci efektu zcizení každé z realit), dostáváme se k termínu **iluzivní hranice**. Pokud dodržujeme princip bodovosti iluze, může funkci hranice převzít i samotný animátor. Jak popíšu v dalších kapitolách, v objektivní pozici pozorovatele a zároveň součásti iluze se dostává na hranici iluze. Stává se tak **iluzivním filtrem**. Jde o součást iluzivního bodu, ale zároveň komentátora, který informace svým jednáním „filtruje“ k příjemci.

## 1.3. Iluze a deziluze

*Divadlo iluzivních bodů* do tvoření jiné reality zapojuje jakékoli prostředky a přitom využívá rytmizaci nebo jiné způsoby pro posouvání změny divadelní perspektivy, které mají funkci **Brechtova "efektu zcizení"**. Je ale nutné, aby nezůstalo jen u jednoho způsobu vyjadřování (jedné formy), aby se podstatou divadla staly **změny perspektivy**, proměny divadelního subjektu a tím mohlo dojít k přechodu do jiné reality. To, že sdělujeme příběh, situaci, to že se navlékáme do kůže jiného postavy, je podstatné pro základní moment hry, jenž představuje **vytržení z iluze**. Tento moment je podstatou události, základním rozdílem mezi filmem a divadlem, mezi umělostí a opravdovostí, mezi „izolací“

(podle Slavoje Žižka) a „internalizací“, mezi „frontální výchovou“ a učením, mezi „vědeckým“ a „autorským“ přístupem, mezi neživotným a životným. Když během představení *Happy Bones* přijdu na jeviště jako postava, odložím rakev a zastřelím se, může taková událost působit na diváka silným dojmem. Když tutéž situaci rytmizuji, divák se necítí do hry stejným způsobem, nýbrž ji vnímá určitým odstupem. Podobný účinek navodí transformace situace do jiného média – může být pohyb, vizualizace, změna z herce na loutkou nebo jednoduše změna v rámci situace jako (stejně jako u Brechtových představení) komentář. **Rytmizace** však vytvoří změnu v rámci „hudebnosti“, což je mé poetice nejbližší (k čemuž se vyjádřím v dalších kapitolách).

Aby divák pochopil princip proměnlivosti iluzivního bodu, musí porozumět jazyku, který „přehání, přesahuje, nadsazuje fakta<sup>32</sup>“, musí pochopit princip sekundární reality, musí se naučit chápat znaky, kódy, které tvoří „loutkový jazyk“. Ten je základem exprese divadla iluzivních bodů. Je-li, jak říká Brook, divadlo iluzí, pak je v takovém kontextu loutkové divadlo iluzí v iluzi, nebo – z Brechtovy perspektivy – **loutka je sama o sobě materializací zcizovacího efektu**. Už samotná figura, kterou ožívujeme na jevišti, je znakem, a pokud s ní hrajeme, že hrajeme, znamená divadelní nadsázku. Princip divadla iluzivních bodů může být za určitých podmínek aplikováno jak na činohru, tak i na film, tanec nebo sochařství.

#### 1.4. Herec jako kompozice

Brechtovo divadlo ve smyslu „**jasné vize**“, jejímž prostřednictvím se pokoušel narušit víru v opravdovost toho, co se na jevišti děje (víru v iluzi), pro mě představuje háček. V hlavní roli je vždy **herec** se svou nevypočitatelností. I **Brook** pracuje s iluzí vždy v rámci hry, jejímž ústředním bodem je herec. Obdobně se hercem a jeho **fukcionalizací (objektivizací)** zabývá **Mejerchold** (prostřednictvím pohybu). **Ingarden** nevnímá herce jako součásti loutky, což je jedna ze zásad divadla iluzivních bodů (kompozice iluzivního bodu). **Edward Gordon Craig** „...vynalezl koncept nadloutky, která by nebyla sestavená v souladu se životem, ale přesahovala by ho. Chceme-li tudíž vytvořit nějaké umělecké dílo, můžeme pracovat jen s takovým materiálem, který je

---

<sup>32</sup> Penny Francis, *Animated Encounters vol. 1*. 1. vyd. London: Puppet centre Trust, 2007. ISBN 978 0 904842 05 0

vypočitatelný. Člověk z takového materiálu není.<sup>33</sup> I když se vzdávám tradičního vnímání loutkového divadla, musím (možná kvůli tomu, že pocházím z loutkářské rodiny) vzápětí obhájit loutkovou tradici, jako tu, která umožňuje odstup od "osobního herce". Co může být dokonalejším nástrojem pro zcizení samého sebe, vlastního já, než loutka, která převezme veškerou zodpovědnost, stud, kritiku živého člověka a zároveň zůstane zachován "živý" element divadla? „Loutka nese jen jednu identitu, zatímco herec jich nosí víc. Loutka nemá osobní život, loutka žije jenom na jevišti.<sup>34</sup>“ Jurkowski povyšuje pozici loutky na „totální, božskou svobodu sebe-exprese“ a tu můžeme najít pouze v loutkovém divadle. Když však mluvíme o iluzivních bodech, můžeme totéž uplatnit i na ostatní média včetně herce. **Iluze je sama o sobě objektivizovaná**, je nápodobou, zrcadlením. Z pohledu iluze vnímáme herce na jevišti jako **kompozici** zvuku, pohybu, materiálu, slov. Herec je svým projevem zakomponován v rámci animace, jak gestikulace, zvuku, slov, tak i ostatních divadelních elementů. Tělo herce existuje na úrovni materiálu, performativního objektu (Jurkowski). O této problematice se podrobněji zmíním v kapitole „kompozice iluzivního bodu“.

### 1.5. Ohnisko divadla iluzivních bodů a iluzivní krajina

Když hraju představení *Happy Bones*, divák nejdřív uslyší hudbu. Jeho pozornost se rozostří z vizuální na akustickou úroveň. Do sálu přichází člověk (soustředění se opět přesune na vizuální vnímání), posadí se za stůl, a pohlédne se na diváka. Pokud je pohled správně rytmizován, stává se iluzivním bodem divák... Ohnisko se může měnit na základě dvou principů: **mikro** (ve stejné vrstvě reality) a **makro** (posun mezi různými vrstvami reality). První se posouvá v rámci situace, máme-li na příklad na scéně víc iluzivních bodů, které může příjemce vnímat zároveň. Je tím míněn obyčejný přesun ohniska, přestože může fungovat v různých mediích. Příkladem makro principů je komunikace dvou postav v představení *Happy Bones*. Vidíme vždy jen jednu, ale cítíme přítomnost druhé, jež funguje buď jako zvuk (echo), vizuálně (postava), nebo prezenčně (reakce na subjekt). Tři úrovně animace subjektu jsou v důsledku na stejné úrovni reality a mění ohnisko divákovy (příjemcovy) pozornosti z vizuálního (postava) přes akustický (echo) až na fiktivní (představa kvůli reakci).

<sup>33</sup>Bablet, D.: *Edward Gordon Craig*, o. c., s. 109. Přístup z: <<http://host.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=14443>>

<sup>34</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 3

Iluzivní bod může být charakterizován, mít pevné rysy a fungovat v rámci situace jako divadelní subjekt. Je definován jak záměrným ohniskem animátora, tak příjemce. Ohnisko je závislé na médiu (materiál, zvuk, světlo, kombinované médium) i na způsobu animace (způsob přenášení pozornosti). Divadelnímu subjektu jsou ale podřízeny ostatní elementy hry, které ho mohou svým vztahem dovytvářet. Primární okolí se může stát *divadelním objektem* základního materiálu, z kterého tvoříme iluzivní body a jež je na stejné úrovni reality jako **animátor**. Ten existuje v rámci divadelního okolí, stejně jako ostatní příjemci (diváci), a je oddělen od divadelního subjektu. Okolí, které v rámci iluze dovytváří iluzivní bod, můžeme nazvat **iluzivní krajinou**. Iluzivní krajina se stane jevištěm ve chvíli, když animátor zmizí a loutka se ukáže v kukátku. Když ale animátor vyjde zpoza paravanu z loutkou v ruce, stává se součástí primárního okolí, loutka je samostatným iluzivním bodem, který od reality odděluje jenom animátor. V tom okamžiku se stává – na pozici *iluzivní hranice* – **iluzivním filtrem**.

Příkladem může být představení *Happy Bones*, kde jsou divadelním objektem kosti. Když je ožívím (pomocí animace i internalizace příjemce) stanou iluzivním bodem (divadelním subjektem, který představuje např. Červenou Karkulku<sup>35</sup>). Červená Karkulka chodí po „jevišti“, které před chvílí mělo funkci rakve. I stůl a ostatní součásti scény, jež používám, i stromy, které animuji rukou, se stávají *iluzivní krajinou*. Když kost najednou odhodím a podívám s do diváků, stanu se *iluzivním bodem* sám (animátor se stane postavou). V tuto chvíli existuje více možností interpretace: buď komentuji děj v rámci primárního okolí (jsem deziluzivním divadelním subjektem) nebo hraju dál v rámci postavy (jsem iluzivním bodem). Když začnu vyprávět pohádku, iluzivní krajinou se stává samotná představa z pohádky, fungují však v *další* vrstvě sekundární reality. Postavy v ní se stávají iluzivním bodem v okamžiku, když je začneme jakkoli (slovně, pohybově, dynamicky) animovat. Podobně to platí i pro ostatní divadelní média: zvuk, pohyb, dotek, světlo, loutka atd. Nyní si projdeme různé možnosti interpretace iluzivních bodů.

***Iluzivní bod v sobě sdružuje tři základní funkce. První funkcí je animace materiálu. Pokud je animátorem hudebník, charakterizuje zvuk. Pokud je jím loutkář, vytvoří loutku a animuje ji určitým způsobem.***

---

<sup>35</sup><https://youtu.be/4EHDr8Ou7o0?t=2296>

***Pokud je to herec, interpretuje roli. Součástí animace je prezence animovaného charakteru. Druhou funkcí je interpretace znaku. Ta závisí na příjemci, který přijme impulsy, a svou znalostí o divadelním jazyce je přetváří do obrazu, který tvoří novou realitu. Třetí funkcí je ohnisko iluzivního bodu, které se přenáší jak pomocí animátora, tak příjemce.***

„(...) Vyhýbám se určité definici: objekt. Objekt existuje jen proto, že my se klameme, že jsme subjekty.<sup>36</sup>“ **Peter Schumann**. Sám se vyhýbám definici: loutkové divadlo. Loutkové divadlo existuje, protože činohra se přítomnosti loutek zříká.

---

<sup>36</sup>Bell, J: *Puppets, Masks and performing objects*. 1. vyd. Cambridge: MIT Press, 2001. ISBN 0-262-52293-4, str. 48

## 2. PŘÍKLADY ILUZIVNÍCH BODU

### 2.1. Materiál jako iluzivní bod

*„Největší výhoda loutek je v jejich 'materialitě'." Lothar Buschmeyer*

Od Kleista po Jurkowského se všechny teoretici zabývali loutkovým divadlem ve srovnání s živým hercem. Loutky mají vůči činohře nevýhodu ve své omezenosti, mrtvosti, a výhodu díky své určitosti, své materialitě. Srovnávání žánru působí negativně na vývoj loutkového divadla, snaží se ho zařadit, definovat, stereotypizovat. Umění by ale mělo být flexibilní částí lidského vědomí. Zánik figury neznamena nutně její nenávrat v jiném smyslu. To, že loutky vymizí z jeviště, může znamenat i návrat ke kořenům loutek doma, v politice nebo v nových médiích. Znamená to osvěžení v práci s multimédií nebo v pohybu. Loutkovost, jak jí budu definovat v pozdější kapitole, je práce s médiem, divákem, prostorem a geniem loci. Jako jedna z možností se nám nabízí i práce s materiálem. Ten může být vybrán na základě významu (znak) nebo chování (předmět, loutka, materiál). Pro výchozí bod práce s materiálem můžeme vycházet s koncepčního základu nebo se můžeme nechat ovlivnit chováním materiálu a jeho možnostmi. O tomto bude pojednávat kapitola „Animace“.

*„Na rozdíl od herce může být loutka také sama sebou, ze svými vlastními možnostmi exprese." (Jurkowski) Iluzivním bodem se může stát jakýkoli prvek nebo i spojení více divadelních prvku. Materiálním iluzivním bodem se může stát jakákoli hmota – buď figurální, nebo nefigurální, která ožije způsobem přímým (loutky) nebo nepřímým (instalace, mobile atd.). Ve své metodice rozlišuji způsob animace předmětu (např. šálek), ohebného materiálu (např. papír, provaz, hadr), končetin (ruka), loutek a herců. Animace materiálu může obsahovat i další iluzivní body: vyprávění, hudbu atd. Jinými slovy, když materiální iluzivní bod (loutka Pandy) vypráví o svých zážitcích ze snu, dokreslují to další charaktery (holčička, která ve člunu mává na Pandu) svou aktivitou vytváří další iluzivní body v rámci jiných medií (zvuk, slovo). Když Panda hraje víc rolí, jsme svědky iluzivních bodu na více úrovních reality zároveň: Pandy (animovaná loutka) a příběhových charakteru (třeba rybář na člunu, který zdraví Pandu<sup>37</sup> atd.).*

---

<sup>37</sup><https://youtu.be/4EHDr8Ou7o0?t=411>

## 2.2. Zvuk jako iluzivní bod

„Existuje hudba bez emoce? Když nic nevyjadřuje, je to ještě hudba?“<sup>38</sup> Na tuto otázku odpovídá **Vratislav Šrámek** negativně. Podobně myslí i **Johna Cage**. Podle něj ticho neexistuje. Existuje jenom zvuk záměrný nebo **nezáměrný**. Nezáměrný odpovídá **tichu**, odpoutání ega, zatímco **záměrný** odpovídá **hudbě**. Nezáměrné/nemotivované zvuky v divadle jsou divadelním objektem, zatímco záměrné, i když zní nezáměrně, jsou vždy subjektem, z divadelní perspektivy jsou iluzivním bodem. Záměrnost, nepřichází nutně ze strany animátora, ale může být i věc příjemce. Když John Cage poslouchá ruch města, tak je to lidem, který svým jednáním na ulici vydávají zvuk, jedno, ale přece jsou součástí iluzivního bodu, který udržuje pozornost příjemce. Když umělec postaví 100 metronomů na jeviště, je situace o trochu jiná. Sice jde o záměrnou událost, ale jenom v rámci provokace, která (podobně jako performance) určí odrazový bod pro různou interpretaci příjemců. Stejně jako dnes většina lidí vnímá ruch města, můžeme vnímat i hudbu. Hudba může být pouze kulisou, jen podkladem pro iluzivní bod. Znamená, že když hudbu vnímáme na začátku představení *Happy Bones* jako výpovědní hodnotu, situace se změní, když na jeviště stoupí herec. Ten se stává iluzivním bodem, jehož součástí může být i hudební podklad. Hudba se přetvoří do divadelního objektu, stejně jako světla, diváci v auditoriu a okolí, a stává se podkladem iluzivního bodu.

Kvůli přehnanému využití technických vymožeností hudba mnohokrát zastíní ostatní prvky a stává se výpovědní hodnotou divadelního obrazu. Když obědvám a u toho slyším jemný hudební doprovod, pořád je to oběd. Pokud přitom začne hlasitě hrát Beethoven, smysl scény „oběda“ změní svou konotaci. Na druhou stranu může zvuk, hudba, navozovat konotativní hodnotu ve smyslu naučeného leitmotivu, který příjemce rozpozná jako přináležící určité postavě. Je možné, aby se hudba stala nositelem určitého charakteru, který může existovat pouze hudebně. Příklad uvedu na svém představení *Pozor, los!*, kde se hudební pasáže prolínají s loutkovými. Na závěr se zahraje písnička vycházející s charakteru Skřítky<sup>39</sup> Je tu jasně patrný přesun ohniska z "materiálního" na "**zvukový**" **iluzivní bod**. Hudební leitmotiv se "realizuje" v rytmu figurálního charakteru, když se v něj nakonec přemění chůze postavy a stačí příslušná písnička, aby divák pochopil pointu hry. Příklady přechodu z figurálních do hudebního se

<sup>38</sup>Vratislav Šrámek, rozhovor, Praha, 2010.

<sup>39</sup><https://www.youtube.com/watch?v=cRShiHKtREg>



objevují takřka v každé z mých režii mimo jiné proto, že zvukovost charakteru je **analogická** – úzce spjata se slovníkem (jazykem) postavy, a tím pádem mnohem flexibilnější, než v případě reprodukované hudby. Dadaismus subjektů v loutkovém představení *Happy Bones* vzhledem k pozici charakteru v prostoru a jeho jednoduchému pohybu vytváří **hudebně-vizuální vzorec**. Rytmizací charakterů, které k promluvě využívají dadaistické zvukové prvky, se situace prolíná do hudby.<sup>40</sup>

Mluvíme-li o jiné formě jevištní iluze, kde se subjektem stává zvuk, je možné vzít v úvahu i koncert nebo jinou formu hudebního výstupu. Hranice mezi **iluzivním a pravdivým** je u hudebního vyjadřování mnohem subtilnější (podrobněji se k tématu vyjádřím později). Jedná se o expresi, kde se animovaným objektem (iluzivním bodem) stává zvuk. Hudebník se stává subjektem jen tenkrát, když se svou expresí, slovy, vyjadřuje k hudbě protikladně, ironizuje ji, nadsazuje nebo využívá jako jazyk. Ve svých hudebních produkcích a seskupeních (kapela Fekete Seretlek, orchestr Etno Histeria, Folkoholics, The Breaks, Ethno in Transit atd.) často využívám divadlo jako přesah koncertu nebo kombinuji divadelní prvky odpovídající hudebním impulsům. Jde tím pádem o **dialog různých divadelních subjektů**. Jako příklad lze uvést indický rytmický zpěv (v našem provedení nikoli přísně tradičně) „[Kanakol](#)<sup>41</sup>“, kde soupeří muž a žena, jejichž hádka je na pomezí hudby a divadla<sup>42</sup>. Jihoindická hudební kultura je na rozdíl od západoevropského hudebního principu založena na hudbě jako přímém jazyku – zkušenost s tímto přístupem jsem získal na projektech se známým jihoindickým zpěvákem Mahesh Vinayakramem<sup>43</sup>, s nímž jsme vytvořili několik společných projektu. Jeho kultura uplatňuje subjektivní přístup, v němž se postavení hudby jako primárního jazyka blíží funkci řeči a komunikace.

### 2.3 Pohyb jako iluzivní bod

Iluzivní bod se může změnit v pohybový tím, že pohybující se bod se **objektivizuje** a jeho pohyb se stane výpovědním prvkem, který nesouvisí s charakterem pohybujícího se divadelního elementu. Herce, který se vyjadřuje

<sup>40</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=4EHDr8Ou7o0>

<sup>41</sup> <https://youtu.be/FgDSmt6nj6U?t=169>

<sup>42</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=FgDSmt6nj6U>, čas 2.50–3.10

<sup>43</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=IFISmYh4FQ8>

pohybem, gestikulací, vnímáme většinou jako divadelní subjekt, především když jde o sólový výstup. Když je zařazen do kompozice několika stejně se pohybujících těl, začne navozovat dojem objektu, divák začne vnímat pohyb jako kompozici, jako vizuální expresi, která už se nemusí vztahovat na charakter herce. Objektivizace těla využíval například **Mejerchold** ve své metodě herecké techniky známé jako **biomechanika**. Racionálně využitý pohyb uvede herce do pozice nástroje, který má své hranice působení. Pohyb se stává jazykem vyjadřování, znakem, který je svou odděleností od "realistického" způsobu divadelní exprese nad hereckým "já" a díky této formě vyjadřování posouvá divadelní komunikaci do jiné sféry. Fyzické divadlo **DV8** svým způsobem právě svou divadelností, kontrastem realistické hry a abstrakce pohybu, odděluje tělo od ega, manipuluje s ním jako z objektem a tím subjektivizuje pohyb. **Robert Wilson** často překračuje hranice tělesné objektovosti, člověka jako objektu. Tělo na jevišti je pro něj figura, která získává význam teprve v širší kompozici. Pohyb se stává subjektem také v případě rituálu, kupříkladu japonského čajového obřadu. V jednom z našich projektu s Norim Sawou, „**Chryzantémový slib**“, jsme coby dva herci zrcadlově prováděli čajový obřad. Koncentrace na objekty (šálek, lžičku, ubrousek) mění herce v animátora pohybu. Rituál nezískává význam tím, co představuje, ale tím, jak animátor přistupuje k jednoduchému gestu, jako je otočení šálku.

Další možnost pohybu jako iluzivního bodu můžeme sledovat u náhodných instalací **Petra Nikla**. Na svých výstavách, performancích a koncertech používá mechanické hračky, které svým náhodným pohybem tvoří obrazy, situace, někdy i příběhy. **Absence živého člověka** nebo jiného subjektu posouvá pohyb koule na kulečnickovém stole nebo na velkém plátně na zemi do pozice subjektu. Obdobné postupy – náhodný pohyb materiálu, předmětů, loutek – používám i ve své metodice "*hudební perspektivy loutkového divadla*". Oživujeme schopnosti a možnosti pohybu materiálu, a tím se necháváme (podobně jako u Mejercholda) inspirovat a tvořit charakter až na základě tohoto výzkumu (inspirujeme se v první řadě pohybem, a teprve potom ostatními prvky).

## 2.4 Světlo jako iluzivní bod

Také světlo může mít podobnou funkci jako jakýkoli jiný nasvícený vizuální divadelní tvar – figura, předmět nebo herec. Ve svých představeních často využívám světla jako tvaru (animace světelného bodu ve hře *Turlututu*, světla jako oči v představeních *Luknjakabaret* a *Šála*, lampa jako charakter hry a zároveň jediný světelný prvek ve hře *Malé noční příběhy*, světelný koncept hry *Močeradek gre čez cesto*<sup>44</sup>). Světlo se stává svým způsobem základním prvkem současných multimediálních žánrů, využívajících různých světelných efektů. Tam je však subjektivizace světla použita ve smyslu osvětování, změny atmosféry v roli charakteru. Jak se může světelná změna sama o sobě stát iluzivním bodem, nikoli součástí scény, prostředí, ve kterém se nachází divadelní subjekt?

Světlem přímo v pozici herce se zabývá už zmíněný **Robert Wilson**, který jej využívá v rámci dramatické hry. **James Turrel**<sup>45</sup>, jehož výstavu jsem navštívil v Japonsku, zapojuje diváka do hry díky interpretaci, pocitům a „magické nedefinovanosti“ a posune funkci světla v prostoru do centrální polohy. Osvícené místo a jeho pozice v roli charakteru jsou většinou podmíněny absencí „živého“ charakteru, dalšího subjektu, který objektivizuje světlo. Diváka jsme na tuto hru připravovali v už zmíněnou inscenací **Močeradek gre čez cesto**. Hra spojuje světlo s poezií a hudební atmosférou, divák si může vybírat mezi iluzivním bodem slovních her, zvuku nebo světla. Světlu umožňuje animátor přímou hru skrz různá skla, vodu, zrcadla. Místo stínohry využívá „**světlohru**“. Světlo je na stejné úrovni animace s ostatními prvky hry a toto představení lze jen obtížně zařadit do jakéhokoli z divadelních žánrů.

## 2.5. Prostor – iluzivní bod

Jak může prostor hrát "divadelní roli"? V klasickém divadle – podobně jako v případě světla – má prostor vždy úlohu prostředí, primárního okolí. Brook srovnává prostor s nástrojem, což mu stále přiřazuje funkci divadelního objektu. V případě **landartu** a umění **site specific** se prostor posouvá směrem k aktivnímu prostředí, které se díky absenci divadelního subjektu samo stane plnohodnotným iluzivním bodem. Prostor je možné animovat podobně jako světlo – **James Turrel** ho animuje nepřímou, přímo ho naopak animují kustodi a

<sup>44</sup><https://www.youtube.com/watch?v=QOqxg2-EXPE>

<sup>45</sup><http://www.wmagazine.com/wp-content/uploads/2013/06/James-Turrell-Las-Vegas.jpg>

návštěvníci výstavy svou přítomností, svým omezením prostoru. Prostorem v roli iluzivního bodu může být **vzdálenost**, která obsahuje napětí, i když mu chybí jasný obsah. Vzdálenost však musí být omezena, ne iluzivním bodem, nýbrž objektivní hranicí. Když vejdem do kostela, tuto hranici představuje stěna a její **tvar**. I to představuje možnost fungování prostorové animace – tvar chodby nebo kopule nese význam, který může fungovat i ve smyslu prezence. V představení *Močeradek gre čez cesto* jsme tvarem kopule zamýšleli vyvolat pocit *nebe*, jinde v představení *Lunkja* měl prostor roli nekonečnosti. S prostorem hrajeme na festivalech, kde jenom expozice – pouhé rozestavění jevišť – provokuje diváka, aby se stál účastníkem.

## 2.6. Obraz / nehybný (vystavený) objekt jako iluzivní bod

Obrazový iluzivní bod má v zásadě stejnou funkci jako materiální, pouze s tím rozdílem, že animátor není přítomen a že si délku i ohnisko si většinou určuje příjemce. Obraz jako nehybná instalace získává roli iluzivního bodu už svým postavením a působením na příjemce (diváka). Výstavu můžeme posunout blíže k jevištnímu (divadelnímu) tvaru její „**interaktivizací**“, která divákem manipuluje, aktivizuje jej a záměrně mu mění ohnisko hry. Zde jako dobrý příklad opět poslouží **Petr Nikl** <sup>46</sup>, který vědomě pracuje s prostorem, kde vystavuje (site specific), reakcí diváků, příběhovostí výstavy. Divadlo **site specific** se zákládá na **záměrnosti**, což (pro mě) posouvá tvar výstavy z nedivadelního k divadelnímu.

Vlastní zkušenost s interaktivizací obrazu jsem čerpal s autorem interaktivních knížek **Herve Tulletem**. Jeho princip pohyblivých obrazů, které komunikují s divákem skoro jako živé charaktery, je skvělým příkladem toho, jak jsme my lidé rádi manipulováni a jaké potěšení nám přináší hraní hry, jejíž konec je předem daný. Iluzivní bod na první stránce představuje nakreslená tečka, která mění barvu, pozici nebo jinak "reaguje" na naši akci mačkání, foukání do ní. Obrácení stránky zapřičiňuje funkci nejen pohybu v prostoru (výstava) nebo času (divadelní děj), ale také funkci diváka jako animátora hry, páku děje. Ukazuje také princip "hraní si" na iluzi, kde je divák přítomným účastníkem, to znamená, že je přítomen s odstupem, který představuje tak zásadní součást divadla

---

<sup>46</sup><http://www.ceskatelevize.cz/ct24/nejnovejsi-vidoa/254746-petr-nikl-o-vystave-hra-o-cas/>

iluzivního bodu (knížka "Une Livre"<sup>47</sup>,; knížka bez názvu<sup>48</sup>). Představení jsme museli posunout o krok dál od otáčení stránek a změnit jej na divadelní událost. To se nám povedlo díky minimalistickému přístupu, kdy jsme kromě vizuálního (materiálního) použili "fiktivní iluzivní bod" (**Turlututu**<sup>49</sup>).

## 2.7. Fiktivní iluzivní bod

Fiktivní iluzivní bod je nejčastěji vytvořen pantomimickou a slovní animací. Neviditelnou postavičku **Turlututu**, kterou nosíme na prstu, vytvoříme svou aktivitou – jak gestem (vytažení prstu), zvukem (pokaždé když se prstem dotkneme jiné osoby, musíme říct "Tu!"), svým ohniskem (postavou různými způsoby manipulujeme, ztrácíme ji), hudbou (když uslyšíme leitmotiv, víme, že je to ona postava). Manipulace je proto flexibilnější, iluzivní bod mění tvar – je jak hudbou, tak gestem, dotykem, v konečném důsledku je i hrou. Fiktivním bodem se stává tedy, když si ho vytvoříme podle představ, podle předešlých informací, a manipulujeme s ním. Hudba, zvuky, gestikulace jsou pouze pomůcky k tomu, abychom mohli z divadelním subjektem hrát jako z živým, jako z reálnou částí. Naše orientace je ale stále fixována na charakter, který nevidíme – *centrem gravitace* (o kterém se zmíním v kapitole věnované kompozici iluzivního bodu) je charakter, podle kterého se orientuje děj. Na konci představení Turlututu znásobíme tak, že ho dáme všem divákům, a tak rozmělníme charakter a hru, dáme ho do rukou diváků, kteří si musejí sami poradit, co si s takovým fiktivním bodem počnou. Hra pokračuje v reálu a to nás opět přivádí k zásadě divadla iluzivních bodů – nutnost proměny, která člověka vytrhne z iluzivního světa a uvede jej do reality, ale zároveň ho s iluzí spojí – iluze se stává realitou, ale cesta zpět zůstává otevřená.

## 2.8. Slovo jako iluzivní bod

*„Ukažme si to na jednoduchém příkladu: hlasatel, který čte v rozhlase zprávy, je intuitivně nadosobní a drží si odstup, protože chápe svou funkci – je hlas, který slouží tomu, aby byl přehled zpráv jasný – potřebuje zřetelnost a tempo. Jeho intonace nesmí být ani příliš vřelá, ani příliš suchá – kdyby informace*

---

<sup>47</sup><https://www.youtube.com/watch?v=Kj81KC-Gm64>

<sup>48</sup><https://www.youtube.com/watch?v=pN-QEOOdZu4>

<sup>49</sup>[https://www.youtube.com/watch?v=iKBxh\\_T-lgg](https://www.youtube.com/watch?v=iKBxh_T-lgg)

*přibarvoval podle vlastních emocí, podle toho, jestli má ze zpráv radost, nebo je z nich smutný, působil by hloupě.*<sup>50</sup> Slovo, jako i veškeré ostatní divadelní elementy, se musí v divadle iluzivních bodů nejdříve stát materiálem neživým – musí se *objektivizovat*. To samé platí pro slova, která svou *zásadní* funkci sdělování získají až s její *objektivizací*, ztracením veškerého ega, i ostatních divadelních prvků (mluvčí nehovoří za sebe).

Slovo by díky svému působení mohlo tvořit součást zvukové složky, ale právě kvůli podstatě dnešní komunikace i využitím v divadle (jaké procento současných her dnes nepoužívá slovo jako základ vyjadřování?) je většinou základem divadelní hry. Proč většina zkoušek začíná "první čtenou", a ne "první mizanscénou"? Koncept divadla a jeho dramatickosti vychází z konverzační situace, kterou tvůrci představení posouvají na jinou úroveň. Slovo je ale stále zvuková složka náležící k postavě jako celek, a není tedy nositelem exprese, nýbrž jen prostředkem herce. Kdy ale slovo (nebo jazyk) získá tvar iluzivního bodu? **Theatre musicale**, které zkoumá **Jiří Adámek**, jako forma hraničící mezi divadlem a hudbu, využívá slovo jako záminku pro distancování od hudební "subjektivity", která tak jednoduše diváka vtáhne do sebe svou rytmikou, bezprostředností, "*reálností*" a přítomností. Slovo poskytuje této výrazové formě (theatre musicale) divadelní prvky ironie, nadsázky, zcizovacího efektu. Divák vnímá dvojí – nejprve hudební hru se slovem, až pak jeho význam. Slovo posloucháme jako impuls melodicky, rytmicky, dynamicky a herec s ním nakládá obdobně jako jazzman s jednoduchou řadou tónů. Až díky herci v roli hudebníka se slovo stává iluzivním bodem.

Jemnější přístup k animaci slov se projevuje, když herec není přítomen. V mém představení **Močeradek gre čez cesto**<sup>51</sup> se animovaným divadelním objektem stává poezie. Nikoli jako exprese, ale jako impresie (vybrali jsme si impresionistickou poezii Srečka Kosovela), podobně jako hudba udržuje divákovu podvědomí v pozornosti (a vědomí odsouvá). Slovo se může v roli iluzivního bodu zobrazovat také **vizuálně**, jako popisný prvek, který mění kontext, obsah, pozici divadelního elementu. V případě **brechtovského „efektu zcizení“** slovo funguje ve smyslu popisu dění, jako záměrné odpoutávání diváka od subjektu, od vcitování se do hry.

<sup>50</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988.

<sup>51</sup>[www.lgl.si/en/performances/otroci/205-Little-Salamander-Goes-Across-The-Road#.VR50b5SUdq4](http://www.lgl.si/en/performances/otroci/205-Little-Salamander-Goes-Across-The-Road#.VR50b5SUdq4)

## 2.9. Senzorický (dotekový) iluzivní bod

Nestává se příliš často, že by bylo v divadelní hře užito sensorického přístupu pro oživení subjektu. U sensorického (senzoreálního) divadla, jak jsem ho sám poznal, se často využívá atmosféry, pocitů, ale nepříliš často dotekového iluzivního bodu. V představení **Močeradek gre čez cesto** používáme dotekový moment hraní si na ruce (mravenec dotekem cestuje po ruce, která je pro něj světem), podobně hrají prvky doteku v představení **Proces** roli [Elsy](#)<sup>52</sup> (dotýkání diváků za zády Advokáta, který mluví nesmysly), [roli dětí](#)<sup>53</sup> (které ruší malíře Titorelliho) i v [roli agentů](#)<sup>54</sup>, kteří hledají Josefa K. V představení **Luknja** používáme kompot, hru s marmeládou atd., do které jsou zapojení diváci v roli Alenky v říši divů.

## 2.10. Divák jako iluzivní bod

Je zřejmé, že pokud divák přebere roli herce nebo loutky a komunikuje přímo v rámci hry (jak to rádi děláme v představeních pro děti), stává se iluzivním bodem. Mnoho představení využívá nebo zneužívá interaktivitu k tomu, aby diváka aktivovaly a daly mu pocit spoluúčasti. Kromě toho může jeho subjektivizace znamenat i jeho manipulaci a aktivaci právě opakem – divadelní pasivitu, „mrtvost divadla“ ve smyslu provokace, do které přichází divák, začne na ni reagovat a tím se stane hybatelem hry. K tomu směřuje **performance a sociální projekty site specific**. Tělo **Marine Abramovič**, jako materiál pro výzkum extrémů, které jsou někdy až vědecky analyzované, se stává animovaným objektem. Pohyb, hlas, pozice, kontext se stávají prostředkem hledání hranic těla, průzkumu těla v prostoru, a v důsledku provokací diváckých smyslů. Performance, kde se nic neděje, nutně vyvolává v divákovi postoj, někdy dokonce reakce (performance Rythm 0). Diváka může aktivovat také prostor, který určuje jeho chování. Nejasné rozmezí mezi jevištěm a hledištěm už samo o sobě hru interaktivizuje. Auditorium používám jako jeviště v takřka ve všech představeních, (v Kabaretluknja objevuje prostor v roli Alenky v říši divů, v představení Časoskop ho vtáhneme do skladu plného nábytku, v představení Močeradek gre čez cesto musí zkoušet, kreslit, točit, sundat boty a lehnout si, v představení Štirje muzikanti přejde na jeviště skrz flašinet až po začátku

<sup>52</sup><https://youtu.be/GPvsOQ-3VjI?t=1979>

<sup>53</sup><https://youtu.be/GPvsOQ-3VjI?t=2070>

<sup>54</sup><https://youtu.be/GPvsOQ-3VjI?t=2206>

představení, v Beckettomotive ho necháme čtvrt hodiny v "mrtvém prostoru"). Aktivní divák ale neznamena vždy iluzivní bod hry. Jako hlavního hrdinu děje jsem jej zkoumal v dílech *Kabaretluknja* (divák jako Alenka v říši dívů), *Proces* (divák v úloze Josefa K. - ) a *Beckettomotive* (divák v úloze cestovatele). Tu se nestával nutně divákem aktivním a držel roli „**příběhového subjektu**". Problematika diváka tvoří samostatnou kapitolu této práce.

### 2.11. Kombinovaný iluzivní bod

Většinou iluzivní bod spočívá v kombinaci většího množství prvků – zvukových, vizuálních či pohybových (o tom se zmíním v kapitole „Kompozice divadelního iluzivního bodu“). Není-li jej možné zařadit do jednoho z typů, nazývám „kombinovaným“. Iluzivní bod jako záměrná kombinace různých výrazových prvků, využívám často jako **kontrast k loutkovému realismu**, jako grotesku nebo tematický prvek. V představení *Děvčátko se sirkami* je tak panence, jíž herci omylem utrhnou hlavu, přidáno papírové tělo, aby zase mohla fungovat. Tím kromě pohybu získáme i součást scénografie (papír), který se stane atributem (leitmotivem) hlavní hrdinky, a vznikne tak mnohem otevřenější divadelní forma. Opačný princip využíváme v *Pražských legendách*, kde se hraje jen nohama panenek v kombinaci s objekty. Podobně v představení *Nos*<sup>55</sup> využíváme realistické nosy v kombinaci s rukama. V představení *Pozor, Los!*<sup>56</sup> zůstává ústředním elementem nehybné oko, kolem kterého se pohybem rukou mění forma subjektu, atd.

**Samuel Foote**, herec a autor konce 18. století, považoval za loutkové divadlo starořímské divadlo masek. „*Nic z člověka nebylo viditelné, celý jeho vzhled nebyl nic než loutka, i když jeho hlas vznikl v pozadí figury (zpoza masky), není v tom zásadní rozdíl.*”<sup>57</sup> **Maska** jako loutkový prvek se stává iluzivním bodem v „kombinaci“ s tělem člověka. Maska (figurální loutka) a tělo jsou dva různé elementy. Mohly bychom dále zobecňovat a říct, že i kostým je součástí loutkového divadla, protože se také jedná o znak, který může být stejně výstižný

<sup>55</sup><https://www.youtube.com/watch?v=ix8ZL9vKFfw>

<sup>56</sup><https://www.youtube.com/watch?v=ix8ZL9vKFfw>

<sup>57</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 13



jako maska. Pomocí kostýmu určujeme charakteristiku subjektů, kostým může určit funkci animátora silněji než pohyb nebo jeho projev.

## 2.12. Herec – iluzivní bod

Podle **J. Císaře** je materiálem potřebným pro divadlo *herec, vždy živý člověk (subjekt)*. *Ten proměňuje materiál svůj i materiály další ve znak jiné skutečnosti. Jakmile k této změně dochází, začne herec fungovat jako znak.* Tradičním divadelním subjektem je herec – je vnímán jako osoba, jako někdo, kdo je jednotností svého vyjadřování vnímán v kontextu (charakteru) *živého člověka*. Když se chová v rámci kontextu „přirozenosti“ a komunikuje v nám známých divadelních znacích, stává se iluzivním bodem. Pokud se abstrakcí znaku jeho tělo objektivizuje, může se stát součástí více divadelních elementů. **Objektivizací herce** (jeho těla) se zabývali Mejerchold, Brecht i Brook. Craig chtěl herce vyměnit za *neživou, de-personifikovanou* figuru, již pojmenoval „uber-marionette“ a která bude podřízena hře a významům.

Jurkowski v rámci definice loutkového divadla konstatuje, že je herec *totální „unie“ zdroje pohybu s pohybujícím subjektem*<sup>58</sup>. Když toto tvrzení vytrhneme z kontextu a aplikujeme na princip loutky, zůstane jednodušší příklad herce, který je sestaven z *hnacích síly a materiálu* (svého těla), což znamená, že je animován sám sebou. Herce lze, stejně jako ostatní jevištní elementy divadla subjektu, rozdělit na více divadelních elementů (např. zvuk, pohyb, slova, gesto...), stejně tak jeden subjekt může být sestaven z více herců (animátorů). Tomu se věnujeme v další kapitole.

---

<sup>58</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 54

### 3. KOMPOZICE ILUZIVNÍCH BODU

**Jurkowski** popisuje loutky v divadle *bunraku* ne jako ilustrace zpěvu vypravěče (*yoruri*), ale jako vizuální komponenty charakteru. Ten je podřízen procesu **atomizace (atomisation)** a „atomy, které získáme, jsou využity v konstrukci nových celků (*unity*), které existují jako divadelní bytosti“. V jeho interpretaci jde o kooperace (*cooperations*) různých elementů<sup>59</sup>. Už **Bogatyrev** označil loutku jako spoj *performativního subjektu* (loutka) a *hlasových a motorických zdrojů energie, které stojí mimo něj a nejsou jeho vlastními atributy* (animátor). V kontextu kompozice loutkového divadla jsem **loutku** definoval jako **dislokovaný iluzivní střed**. Stejným způsobem může být dislokovaným středem obraz, který kreslí malíř, nebo zvuk, který nepochází přímo z hudebníka, ale z nástroje. **Stephan Kaplin**<sup>60</sup> vytvořil „loutkový strom“ (***Puppet tree***), do něhož zařadil veškeré typy loutek a performativních objektů. Díky němu je možné loutky definovat podle vzdálenosti od animátora (*distance between performer and object*) a poměrem v počtu animátorů a objektu (*ratio of performer to object*). Na nejnižším „stupni“ vzdálenosti se ocitají umělci a objekty, pak následují herci, charakterové role, masky, tělové loutky, maňásky, tyčové loutky, marionety a tak dále až k satelitem řízenému autu na Marsu. Rozdělení charakteru **Footo**<sup>61</sup> považoval za „**divadelnost**“ (*theatricality*), což je v divadle subjektu možné srovnat s kritériem „**loutkovosti**“ (které rozebereme později). Kaplinovi i Footovi, který ve svých hrách (stejně jako Josef Krofta) kombinoval živé herce a loutky, stačí, že zvuk pochází z nepřímého zdroje (zpoza masky nebo od jiného herce), aby se z herce stala loutka. Právě o to se snažil Craig –jde o princip zcizování, který by mohl použít Brecht, aby dosáhl větší vzdálenosti diváka od děje.

Pokud například v malém kostele ve Slovinsku kněz vytvoří živé jesle, chór doprovází „herce“, kteří gesty znázorňují, o čem se pojednává v textu, vznikne tak pravý brechtovský orloj charakterů navázaných na nitě příběhu, o kterém „nepřítomně“ a podle not zpíval chór. Oddělenost od zosobnění charakterů mění vnímání děje divákem – stal se objektivním pozorovatelem situací a postav, zatímco vánoční příběh je iluzivním bodem, kterému bylo podřízeno jak

<sup>59</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 66

<sup>60</sup>Bell, J: *Puppets, Masks and performing objects*. 1. vyd. Cambridge: MIT Press, 2001. ISBN 0-262-52293-4, str. 22-24

<sup>61</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 5

obecenstvo, tak i herci. Viditelný animátor může být zásadním prvkem rozložení iluzivního bodu. Už když hrajeme hračkou před dětmi, okamžitě poznáme, co sledují: nás – animátory, nebo loutku – figuru. Aby divadlo objektu upoutalo pozornost diváka, vyžaduje větší herecký i myšlenkový vklad. Kompozice iluzivního bodu je komplexnější, nabízí větší proměnlivost. Rozdělenost charakterů na části dané výrazovými prvky – zvukem, pohybem, figurou, světly, gestikulací nebo kombinací více stejných elementů – je jedním z kritérií „loutkovosti“.

Rozdělení je zajímavé především ve fázi, než se tělo stane loutkou, jak už popisoval **Kaplin**. Od umělce se tělo díky přítomnosti diváka posune na další úroveň do „*charakterní role*“, která má oproti herci odlišnou objektivní existenci. Oddalováním performativního objektu lidské tělo už nestačí a pomocí líčidel, kostýmu a jiných prvků se dostáváme na hranici fyzických schopností projevu. Masky už je externím prvkem, a aby byla funkční, musí být artikulovaná v souladu s impulzy herce. Když se, jak už jsme zmiňovali, fyzicky oddělí **centrem gravitace** od těla umělce, lze mluvit o **termínu „loutky“**. V divadle iluzivních bodů bychom ale měli už z principu vnímat tělo herce jako rozčleněný divadelní subjekt, který odděluje charakterizaci role (vzdalování od svého ega) a zároveň posouvá centrum gravitace, nebo ho dokonce násobí zvukem, slovem, pohybem. Tím transformace (fyzikální změna) z činohry k loutce, kterou zmiňuje Kaplin, přestává být problematická. Rozčlenění musí být však vyjasněné už v principu, jak ve funkci, tak i přítomnosti animátora v divadelní události (zevrubněji o tom pojednáme v kapitole „Animátor“).

**Kaplin** ve svém „**puppet tree**“ loutky definoval podle vzdálenosti od animátora (distance between performer and object) a podle velikosti poměru animátora a performativního objektu (ratio of performer to object). „Ratio“ 1:1 znamená přímý přenos energie z umělce na performativní objekt. S „*Matkou Zemí*“ divadla **Bread and Puppets** manipulují stovky lidí, na druhou stranu v indonéském tradičním divadle „**wayang golek**“ nebo maňáskovém divadle, jediný animátor řídí více charakterů. Pro účely rozdělení iluzivního bodu na elementy je u loutkového divadla zásadní i počet animátorů. Je tu však ještě další faktor, podle něž lze subjekty dělit, a sice viditelnost a neviditelnost animátora. Případ, kdy je animátor viditelný, změní jeho funkci projevu, což ovlivňuje i jeho pozici na jevišti (podle Jurkowského se tím změní vztah různých **atomů**, které tvoří

scénický charakter). Při vnímání loutky někdy nejsme schopni určit, jestli je řízena jedním, nebo pěti lidmi (například díky dokonalé čistotě provedení v případě představení **Seed Carriers**<sup>62</sup> Stephana Mottrama, u kterého není jasné, co je řízeno mechanicky a co animovaně), a tak se zaměříme na jiné divadelní prvky, zapomeneme, že sledujeme loutkové divadlo nebo že animátor vůbec existuje. Proto je podstatné otevírání zákulisí představení, které si dovolím nazvat „**divadelní prozrazovatelnost**“, tedy že se děje přiznaně. Někdy stačí konfrontovat loutku z jiným živým člověkem, nebo vystoupit z role neviditelného animátora, aby se reality setkaly. Viditelnost chápeme ve smyslu, jak ji vnímal Brook, když v půlce kariéry zjistil, že pro divadelní iluzi nepotřebuje ani scénografii, ani světelné změny a pokaždé, když přijel do divadla, zavolal jen „*Nasviťte mi to jasně!*“

Nyní se podívejme, jak je možné rozčlenit iluzivní bod.

### 3.1. Centrum gravitace iluzivního bodu

**Kleist** se ve svém eseji *O loutkovém divadle* zmiňuje o *transpozici animátora do centra gravitace loutky*. Centrum gravitace je v tomto případě komponentem iluzivního bodu, který určuje *prezenci* marionety, což je možné nazvat jejím **motivačním centrem pohybu** (o tom se dozvíme víc v části věnované animaci). Pro divadlo iluzivních bodů není podstatné jen to, který komponent je **obsahovým subjektem**, ale také která součást postavy je nositelem její **prezence**. Figurální divadelní subjekt je v tomto ohledu mnohem omezenější než objekt nebo jiný typ iluzivního bodu, který má schopnost přetváření své funkce.

Při jedné scéně představení **Happy Bones**<sup>63</sup> animují předměty ležící na stole pouhým dotekem. Jejich pozice má funkci situace v mizanscéně, zatímco animátor (já) má díky své expresi funkci charakteru. Iluzivní bod je zde rozdělen na dvě komponenty a divák většinou sleduje animátora, přestože divadelním subjektem je vlastně ležící předmět – kost. Předmět má funkci orientace na mizanscéně, napětí se tvoří (jako když hrajeme šachy) jen pozicí kosti, jak se jedna blíží druhé, když měním jejich polohu přestavováním po stole. Divák neví, zda má sledovat animátora, nebo předmět. Předmět ale nadále zůstává centrem gravitace iluzivního bodu – dodržuje obsah situace a divák si vytváří příběh podle

<sup>62</sup><https://www.youtube.com/watch?v=m6Ssz5ONKtA>

<sup>63</sup><https://www.youtube.com/watch?v=4EHDr8Ou7o0>

mizanscény. Podobnou formu animace užívá **Gyula Molnar** ve svém představení **Malé sebevraždy**<sup>64</sup>, kde dochází k animaci minimalistických předmětů, při níž animátor doprovází svým výrazem a zvuky kávové zrnko nebo sirku. Divák dostává informaci z více zdrojů, nejen aby se lépe orientoval, ale i proto, aby byl donucen sám vytvořit most mezi dvěma expresemi.

U tradičních divadelních forem (čínohry) je většinou centrem gravitace jednota – herec. To je nutné pro jasné předání příběhu, motivu, myšlenek, ale na druhou stranu je zakotveno svou definovaností a nemožností předání otevřené formy, která dovoluje různé interpretace. V loutkovém divadle je iluzivní bod kompozicí nejméně dvou součástí, což mu přidává možnosti přetváření, sekundárních realit atd. Právě otevřenost divadelní formy, změny a proměny jak iluzivních bodů, tak i posouvání jejích centra gravitace, je to, co aktivuje diváka, zahrne jej do hry jako jeden z elementů, což změní představení z pouhého objektivního zážitku frontálního divadla v událost.

### 3.2. Formy různých struktur iluzivního bodu

Tradiční figurální materiální iluzivní bod (loutka) je sestaven z vizuálního komponentu (figury) a hlasu, který je dislokován. Když se animátor zviditelní, silně zasáhne do struktury iluze svou přítomností, a tím struktuře přibude další součást. Na příkladech představení rozčleníme iluzivní bod na komponenty, například:

- animátor + objekt + pohyb + fiktivní iluze

V představení **Pražské legendy**<sup>65</sup> je iluzivní bod postaven na znaku, který tvoří pohyb končetin (ruky nebo nohy) ve spojení s pohybem a ohniskem animátora. Protože je postava **neúplná**, doplňuje ji divákova představa fiktivní nadstavby. To, že iluzivní bod není prozrazen jako celek (figura), ale že jej musí divák pomocí gestikulace (pohyb), projevu animátora (zvuk, tvař) a vizuálních částí (ruka, noha, kolo...) dovytvářet, mu přidává fiktivní úroveň.

---

<sup>64</sup><http://www.theater-der-dinge.de/images/kleineselbsmorde2.jpg>

<sup>65</sup>[https://www.youtube.com/watch?v=zYix\\_1n5bnE](https://www.youtube.com/watch?v=zYix_1n5bnE)

### - animátor + různé divadelní elementy + hudba

V představení **Turlututu**<sup>66</sup> hlavní postava mění podstatu své existence a účinkuje jako zvuk (řeč), hudba (leitmotiv, který většinou plynule přejde do zvuku) světlo (kužel světla, který cestuje po papíru), fikce (fiktivní iluzivní bod, který si předáváme s divákem), předmět (zvětšovací sklo ožije, když se na charakter podíváme zblízka), kombinace dvoudimenzionálního útržku z knížky a ruky (prsty jako nohy přidáním obrázku), divák (z jednoho z diváků se na konci "náhodou" stane Turlututu, z divačky Tarlatata), gesto (dotekem prstu si předáváme Turlututu) a princip (na závěr se ukáže, že existence Turlututua závisí jenom na nás). Animátor je tím, kdo hledá, poslouchá, gestikuluje, a tak vytváří hlavního hrdinu svým vztahem k němu. Turlututua definuje písnička – leitmotiv, který se ukáže být určujícím znakem jeho existence.

### **3.3. Iluzivní bod – akord**

Pokud je určitý znak tvořen např. zvukem, světlem a pohybem, je možné iluzivní bod přirovnat ke skladbě. Ve srovnávání s hudbou, odpovídá každý komponent *tónu*. Dokonce i herec jako scénicky subjekt, který se octne v určitou chvíli na určitém místě, tvoří součást *akordu*, který odpovídá funkci divadelního subjektu (charakteru).

#### LEGENDA:

O – komponenta iluzivního bodu

X – centrum gravitace iluzivního bodu

2 – číslo iluzivního bodu

---

<sup>66</sup>[https://www.youtube.com/watch?v=iKBxh\\_T-lgg](https://www.youtube.com/watch?v=iKBxh_T-lgg)

Kompozice iluzivního bodu v role slečny Burstner v představení [Proces<sup>67</sup>](#):

- 1: Gestikulace rukou, každá z nich představuje jinou slečnu.
- 2: Zůstává ruka slečny Burstner, která svádí diváka (Josefa K.), aby zašel za ní do pokoje.
- 3: Slečna Burstner vezme lampu a vtáhne ji do skříně (Josef K. se dostane do slečnina pokoje).
- 4: Hudba se zastaví, slečna Burstner se ptá, co po ní Josef K. chce.
- 5: Objeví se šaty a ruka (slečna Burstner přeruší Josefa K.).
- 6: Objeví se nohy, šaty zůstávají, nohy se „svléknou“ zmizí.
- 7: Objeví se ruce Josefa K., hladí šaty, svlékají ženu, sundají ramínko (slečna mluví o tom, jak by mohla Josefovi v určité situaci pomoci).
- 8: Šaty letí do diváku.
- 9: Skříň se otevře, začne se rytmicky pohybovat, zároveň rozpadává.
- 10: Skříň se zavře, hlas slečny Burstner odhání Josefa K.
- 11: Vyjdou dva agenti, postaví skříň, poslouchají co se děje uvnitř (agenty poslouchají za dveřmi).
- 12: Agenti zmizí ve skříně, dveře se zabouchnou (Slečna B. vyhodí Josefa K.).

TABULKA 1: Kompozice iluzivního bodu v roly slečný Burstner, představení Proces

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ruce	o	o	o	-	o	-	x	-	-	-	-	-
hlas	o	o	x	x	o	-	x	x	x	x	x	-
světlo	o	o	o	-	o	o	o	o	o	o	o	o
gesto	x	x	-	-	o	-	-	-	-	-	-	-
divák	-	x	-	-	-	-	-	x	-	-	-	-
objekt - šaty	-	-	-	-	x	x	o	-	-	-	-	-
nohy	-	-	-	-	-	o	-	-	-	-	-	-
hudba	-	-	-	-	-	o	o	o	o	-	-	-
skříň	-	-	-	-	-	-	-	-	o	o	-	o
herci	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	x	-

Jde o velice zjednodušený úkaz střídání základních elementů, když mluvíme o vývoji jednotlivých (samostatných) iluzivních bodu. Každý komponent (každý *atom*) může být nadřizen nebo podřizen ostatním, i centrum gravitace je v zásadě otázkou interpretace příjemce. Když chce být hra otevřenější, může vždy ponechat možnost přechodu centra gravitace na jiné médium.

<sup>67</sup><https://youtu.be/GPvsOQ-3VjI?t=1015>

#### 4. ANIMISACE / MANIPULACE / ANIMACE / OPALIZACE

„**Operátor** je fotograf. **Spektátor** jsme všichni my, kteří si v novinách, sbírkách, archivech prohlížíme sbírky fotografií. A to, nebo ten, kdo je na fotografii, je terčem, **referentem**, nějaký malý simulakrum, kterého vyzařuje předmět, kterého by rád pojmenoval spektrum fotografie, protože slovo v kořenu uchovává spojení se '**spektáklem**' a přidává mu něco strašidelného, což je na každé fotografii: návrat smrti.<sup>68</sup>“ Smrt popisuje **Barthes** jako součást ukotveného, ničím neproměnlivého, dokonce manipulativního aktu fotografie, který **deanimuje** realitu, který staví *referenta* do nepohyblivé univerzality, kde „*dýmka* vždy *urputně zůstává dýmkou*.<sup>69</sup>“ I divadlo může dodržovat funkci smrtelnosti ve své „filmové“ definovanosti, která přichází zpoza čtvrté stěny nebo z „kukátka“, anebo se může svou živostí stát opakem. Proto je tak obtížné najít hranu mezi divadelními žánry, proto se dnes divadlo ztrácí na pomezí mrtvosti filmu a reálnosti „stand-up“, mezi *primární realitou* a (podle **Jean Baudrillarda**) *hyperrealitou*, *simulováním simulace*. Divadlo se může obojím stát **regresivní iluzí**, kde se divák a herec od sebe postupně oddalují, stává se pouhou ukázkou simulace reality, nebo naopak ujišťuje diváka v konvenci. Proto stejně jako **George Sandoval** míním, že „(...) *zde není dvojí dramatické umění, ale jenom jedno*<sup>70</sup>“ – nemyslím tím však v kontextu formy, ale v rámci základních principů přetváření reality. *Animace*, jako způsob fiktivního oživení, je svou strukturou srovnatelný s aktem fotografování, „**aktem smrti**“, a může mít, stejně jak fotografie, iluzivní nebo kontrailuzivní efekt. Pro animaci potřebujeme vztah tří divadelních elementů: animátora (operátora), performativního objektu (referenta) a příjemce (spektátora).

*Zjednodušené interpretace pojmů, se kterými budu pracovat dále:*

- **Animizace**: performativní objekt existuje v rámci ikony a ožije vztahem okolí.
- **Manipulace**: manipuluje se existující živý materiál (charakter) s jeho existující funkcí.
- **Animace**: při animaci se oživuje existující materiál s jeho existující funkcí.
- **Opalizace**: opalizací se animovanému materiálu změnil funkce, jeho povaha dominuje jeho základní funkci.

<sup>68</sup>Barthes, R. *Camera Lucida*. 1. vyd. Ljubljana: ŠKUC, 1992. , str. 15

<sup>69</sup>Barthes, R. *Camera Lucida*. 1. vyd. Ljubljana: ŠKUC, 1992. st. 13

<sup>70</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 11



„Loutkář vede diváka, aby se 'podíval na To' spíše než 'díval se na Mě'. (...) V ruce loutkáře se objekty transformují. Socha dýchá. Nůž se stane rybou. Bílé šaty řekou, v níž se utopí sama nevěsta. A loutkář se tvořením těchto nových významů stává nejen manipulátorem objektů, ale manipulátorem asociací, znaků, symbolů a kódů.<sup>71</sup>“ Definice funkce loutkáře, jak ji vidí současná anglická loutkářka **Rene Bakerová**, v sobě nese základní funkci iluzivních bodů, což je manipulace situační abstrakce. Hraní si, tvoření stejným způsobem jako básník, který skládá slova – tak i animátor skládá symboly s bezvýznamnými, podvědomými vizuálními nebo zvukovými impulsy a disonancí nebo konsonancí tvoří obrazy. Význam loutek se tím posouvá z „**být loutkou**“ k „**být transformací**“, což podle Jurkowského mění posvátnou, magickou funkci ve funkčnost dnešní profánní civilizace<sup>72</sup>. Tomu podle něj patří také porozumění animace objektu. „*Když pohyb naprosto dominuje předmětu, ucítíme, že se na jevišti narodil charakter. Když dominuje povaha objektu, pořád vidíme předmět.*“ Změnu z povahy předmětu na charakter Jurkowski nazývá **opalizací**. To je také animační aspekt, který je pro mou vizi **impulzivní animace** zásadní. Na materiál, ze kterého se tvoří iluzivní bod, pohlížím nejprve z hudebního hlediska, tj. z pozice jeho funkčnosti, možnosti jeho exprese, podobně jako na nástroj, a na tomto základě tvořím impulzy, které lze přetvářet do divadelní komunikace.

Kost, stůl, pokoj, světlo, vše je performativním objektem, který může získat stejnou charakteristiku jako herec nebo figurativní (*lidský*) divadelní prvek. Někdy je nutné zkoušet pád skříně, někdy je potřeba hodinu házet papír do vzduchu. Nejde jen o pozorování, jde o vztah, který musíme k materiálu získat. Když materiálu poskytneme prostor, vyplatí se nám to. Prokážeme-li mu úctu, z předmětu se stane charakter a jeho postoj se posune blíž k iluzivnímu bodu. Když jsme z **Nori Sawou** zkoušeli představení *Chryzantémový slib*, naučili jsme se tradiční japonský čajový obřad. Kompozice pro diváka neviditelných detailů může být pro západoevropskou mentalitu nesmyslná. Proč ukazovat něco, co nikdo neuvidí a nepochopí? Vztah k šálku, lžičce, ubrousku je tak přísný, že staví animátora do podřízené polohy. Z obyčejné věci se tak může stát artefakt, symbol, idol, což je první stadium animace, podle Jurkowského „**animizace**“. Jde o předměty s podtextem, který vytvoříme svým vztahem k nim. Nemyslím si, že by během oživování, posouvání předmětu do iluze animátor musel dodržovat

<sup>71</sup>Baker, R. *Who is Puppeteer?* Přístup z: < <http://renebaker.org/tag/puppeteer/> >

<sup>72</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 41

intenzivní polohu podřízení se ani že animátor je ve funkci sluhy, do níž ho většinou staví v černé divadelní díře do černé zakuklení animátoři. Svátost loutky, idolu, figury, ikony je divadelní, dramatická úroveň, která nedopouští zásah animátora, nedopouští divákovu otevřenost a nutí ho k jediné možnosti interpretace. Mluvím o jednodušším fyzickém vztahu, který vytvoříme hráním si s předmětem. Prudkost pohybu, fyzičnost zacházení z atributem animace, hození loutkou o zem, jak to dělá **Věra Řícharová** v představení **Piškanderdulá**, kdy je internalizován pohyb zacházení z cepem, je řemeslný úder s předmětem, který je způsobem využití vždy distancován od našeho těla. Takovým způsobem se octne šálek v ruku šikovného mistra přípravy čaje, který svou koncentraci udrží v ruce, aniž by přestal být „dramaticky podřízen“, ale jednoduše, díky znalosti zacházení, poznávání úhlu šálku, povrchem, pohybu, který je potřeba udělat, aby jej nepostavil na stůl ani příliš rychle, ani nejistě. Definovanost pohybu, i v případě, kdy se nejedná o tisíc let starý rituál (který je vzdor své historické povaze pokaždé považován za novou událost, nikoli opakování), ale o jednoduchý iluzivní trik, který loutkou vykouzlíme pro susedovy děti, vytvoří z prostého pohybu přenesenou magii – iluzi. Úcta k materiálu může spočívat i v **nedotýkání**, distanci od objektu animace. Čím déle držíme animovaný předmět v ruce, tím víc se stává naší součástí. Když to situace dovolí, je proto dobré objektu poskytnout prostor, udržet ho v distanci i tím, že ho na chvíli necháme stát, necháme vyniknout nepohyblivost, jeho tvar, přítomnost, jíž na nás působí, aniž bychom se ho dotýkali. Nejde o hru, jde o vztah, který představuje platformu všech akcí – jemných nebo hrubých. Když organizuji festival, je nutné, abych si prostor, kde se za chvíli sejde několik stovek umělců, fyzicky osvojil – musím si být vědom toho, kde jsou jeho extrémy, kde začíná a končí, jak zní. Obdobné je to s lidmi – abych s nimi mohl tvořit, zapojit je do svého představení a nechat se od nich inspirovat, je třeba s nimi komunikovat za běžné situace, aby se do prvního plánu dostala intuice. Lidé, jak herci tak i neherci, jsou materiálem a mají své hranice, které musíme jako animátoři, jako mediátoři, jako manipulátoři ovládat, i když se octnieme v nepohodlné situaci otevřeného site specific kontextu – pokud začne během našeho představení pršet, diváci odchází, najednou vedle začne hrát dechovka a pak dojde elektřina. Poslouchat materiál a ctít ho je základem animace. Proč spolupracovat s někým, koho si nevážíme? *„Předměty (objekty) byly bičovány ze strany subjektu už moc dlouho, teď jsou neposlušné a už se na ně nemůžeme spoléhat. (...) Jejich pomstou je smetí.“*<sup>73</sup>

<sup>73</sup>Bell, J: *Puppets, Masks and performing objects*. 1. vyd. Cambridge: MIT Press, 2001. ISBN 0-262-52293-4, str. 49

Animace v mém případě tvoří základ hry, na kterém konstruuju ostatní prvky kompozice, stejně jako skladatel na základě zvukového rozsahu nástroje vytváří skladbu. Stavím na možnostech, které mi nabízí materiál, z čehož vychází i jeho charakter. Rozhodování, které médium bude pro představení nejvýhodnější, probíhá na základě konceptu, ve němž určím základní změnu – transformaci z primární do ostatních realit. Proč v **Děvčátku se sirkami** používat k hraní papír? Protože odkazuje k balicímu papíru, do něhož je zabalen dárek, je tím, co odděluje dětské sny od reality, protože papír je materiálem chudých a skýtá nekonečné množství možností transformace do iluze – do snu děvčátka. Proč kožené rukavice a různé šaty v **Procesu**? Protože představují převlékání týchž manipulátorů (našich politiků, vůdců, médií, systému) do různých rolí a hraní si s námi, zacházení s námi podobně jako herci zacházejí v divadle z divákem. Kožené rukavice představují ruce neúprosného systému, který má vždy předem dané řešení, jež nemůžeme ovlivnit. Rukavice fungují jako atribut vedle skříně, která je také animovaným prvkem představení. Proč loutky v představení **Čtyři muzikanti**? Protože slouží jako symbol transformace – z předmětových loutek na marionety, z marionet na maňásky a až nakonec do stínohry, která nás přivede zpět do reálu – do primární reality. Proč papírové masky v představení **Mrtvé duše**? Maska – stejně jako v *Procesu* – je jednotou, která zobecňuje (uniformizuje) všechny hráče, kteří hrají hru s papírovými penězi, poukazuje na jejich materiální původ. A proč kosti v představení **Happy Bones**? Náhodou.

Náhodou jsem v Rusku, kolem chakaského městečka Abaza, našel dvě kosti, s nimiž jsem vymyslel situaci. Ta se proměnila ve scénu, jíž jsem s Pandou, kterou se mi podařilo objevit v obchodě s hračkami v Melbourne v Austrálii, spojil do kontextu subjektu a objektu. Smrt se stala impulsem pro širší téma – téma loutky a animátora. Loutka bude žít i po naší smrti, loutka může animovat animátora tím, že jí je sám podřízen (Jurkowski) – jejím atributům, možnostem, její definovanosti. **Smrt** je tu východiskem pro hru animátora, který se snaží utéct tomu, aby animoval sám sebe, svou vlastní ruku, která ho nakonec (pomyslně) zabije. Ukázalo se, že toto představení je srozumitelné i malým dětem, takřka bez scénografie. Podobně jako moje první představení **Pulcinella**, které využívá tradiční příběh pro pointu – loutka (charakter) umře, zmizí, ale je stále přítomná. Jak? Změnila se v hudbu. Loutka hraje. Ruka hraje místo loutky. Ruka ovládá harmoniku. Hudba se stává iluzivním bodem a už máme Pulcinellu všude okolo nás. I **Turlututu**, který utekl z knihy, se stane z neviditelného

viditelným, pak dvoudimenzionálním, poté se z něj stane jeden z diváků a nakonec se navrátí do původní formy neviditelného bodu, který může vytvořit každý z nás. Tím pádem se stane **principem** – od té doby ho může každý využívat, jak chce. Prostřednictvím takových jevištních událostí, které mají tendenci pokračovat v primární realitě, učím po světě diváky, co je animace, aniž bych musel přednášet nebo kázat. Ve své metodice, kterou popíšu později, se budu zabývat postupy, které k tomu využívám.

Jurkowski definuje loutku otevřeným způsobem ve smyslu „*jakéhokoli předmětu, který může být transformován do charakteru*“. **Transformace loutky** (ve smyslu figury) tak projde jedním stádiem proměny. Nejdřív je mrtvá a pak ožije, ale zůstává stejnou věcí. Objekt na druhou stranu přejde dvěma stadii: prvním je „probuzení k životu“, druhým „vytvoření charakteru“<sup>74</sup>. Hudba, prostor, zvuk, obraz, slovo, tělo – každé médium má víc možností probouzení i objektivizace. Ticho, jak ho popisuje **Cage**, ve smyslu nemotivovaného zvuku, může mít podobnou funkci jako *performativní objekt* na jevišti, ožije motivací animátora. Opalizace je prvním stádiem zapojování diváka do hry – díky jeho reflexi připraví podmínky pro proměnu z objektivního pozorovatele na diváka reflektujícího (dále se tím budu zabývat v kapitole věnované divákovi). Díky opalizaci se v divadle objeví prvek hry.

#### 4.1. Prezence iluzivního bodu

*„Prezence: přítomnost: nakl. demonstrovat přítomnost problému existence  
Přítomnost a nepřítomnost.“<sup>75</sup>*

Animátor musí vytvořit správné podmínky pro postoj iluze. Divadelní objekt nemusíme oživovat jen fyzicky, ale na různých rovinách. Stejně jako herec, mohou i další divadelní elementy udržet určitou úroveň prezence na jevišti. Pro mě se to děje jednoduše prostřednictvím loutky, pro hudebníka prostřednictvím melodie, kterou zaujme diváka, pro sochaře je to ještě důležitější. Nedávno jsem v Japonsku, na ostrově Naoshima, v Chichu Art Museum zažil výstavu obrazů, které byly díky svému rozmístění, nasvícenosti, pozici a tvaru postaveny do

<sup>74</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 40 - 41

<sup>75</sup>SSKJ, Přístup z: < <http://bos.zrc-sazu.si/cgi/neva.exe?name=ssbsj&tch=14&expression=zs%3D59627> >

kontextu centrálního elementu, iluzivního bodu. Jednoduchá *Koule*<sup>76</sup> Waltera De Maria postavená doprostřed místnosti, tvarem připomínající loď kostela, osvětlená přirozeným světlem, je animována jenom svou přítomností. Její charakter udržují okolnosti – prostor, silné ticho i schodiště, které se zvedá k ústřednímu elementu. Obdobně funguje světelná výstava Jamese Turrela *Open Sky*<sup>77</sup>, ve níž je čtvercový prostor otevřen k nebi tak, že výřez ve stropě ztratí svou hloubku a funguje jako světelný zdroj (obraz), kterým je nasvícen pokoj. Stejně jako v jeho dalších instalacích, i v tomto prostoru člověk těžce orientuje, obtížně hledá ohnisko – lépe řečeno: ohniskem je prostor sám o sobě včetně světla, které ho nasvěcuje.

Prezence iluzivního bodu je důležitým faktorem u bezkontaktní animace. Bod, na nějž se soustředí diváctvo nebo je animovaný, se stává loutkou svou prezencí, svou **přítomnosti**, která může mít původ buď v její pitoresknosti (figurativní estetice), její konotaci (idol, ikona, index), vztahu okolí k ní nebo její pozici v prostoru a ději (postavení v kompozici hry). Prezence iluzivního bodu je postavena na **důvěře** animátora k postavě, kterou hraje (i když hraje sebe samého), a přenáší se na diváka jeho vlastní důvěrou. Tak by mohla být presence svým způsobem vnímána jako první stadium animace, startovací bod představení, který může zasáhnout i do iluzivnosti – předmět bez prezence však zůstává předmětem. Presence je anima, je duší iluzivního bodu.

#### 4.1.1 Příklady původu prezence iluzivního bodu

- a) Prezence pochází z figurativní estetiky nebo kompoziční estetiky iluzivního bodu

Podle toho, jak figura vypadá, v nás může vzbuzovat různé dojmy. Tradiční loutky působí svou nehybnou tváří silně hlavně na platně (**Švankmajer, *The Strings***), což jim za správných podmínek stačí k tomu, aby zapůsobily na diváka. Podobný dojem může mít i "estetická" hudba v rámci kompozice. Když posloucháme bulharského hudebníka **Petara Ralcheva**<sup>78</sup>, svou technickou propracovaností a zároveň racionální interpretační odděleností, která vane z jeho projevu, působí na příjemce už samotná hudební struktura, jen sled tónů. Podobného účinku dosahuje barokní hudba. Estetika může nabýt prezence také

<sup>76</sup><http://www.portlandart.net/archives/AN-DeMaria-Japan.jpg>

<sup>77</sup>[https://c1.staticflickr.com/1/27/65330280\\_6e46d70078\\_b.jpg](https://c1.staticflickr.com/1/27/65330280_6e46d70078_b.jpg)

<sup>78</sup><https://www.youtube.com/watch?v=uwcd06kYRvw>

*kontrastem* pocházejícím z její velikosti, nezvyklého tvaru, čímž provokuje v příjemci pocit silnější přítomnosti.

b) Prezence iluzivního bodu vychází z jeho okolí

Světlo, zvuk a "animátoři" (herci) mohou svým jednáním vytvořit první stupeň ožívování. Z napůl mrtvých estetických figurín **Silvana Omerzu**<sup>79</sup> se stávají nasvícením, hudbou a odděleností animátorů (kteří jsou vždy v jeho představeních využíváni jako sluhové loutek) **artefakty**. Pohyb téměř robotických loutek z mrtvým obličejem mnohdy připomíná rituál, jenž zakuklení animátoři provádějí soustředěně a opatrně, podobně jako kustodi v japonském muzeu, kteří svou snahou nerušit zviditelňují svou přítomnost. Neexistenci (objektivitu) na jevišti nezviditelní živost loutky, ale naopak, charakter loutky zaniká, stává se objektem se silnou prezencí. Iluzivní bod není vždy nutně animován a charakterizován. Někdy může silnější dojem vyvolat právě jeho **mrtvost** nebo neexistence.

c) Prezence podle konotace

Konotace vychází z nám známých kódů a **znaků**. Naše paměť postaví figuru, melodii, světelný efekt do vlastního tematického kontextu, který v nás může vzbudit zájem na základě našich vědomostí a znalostí. **Hudba** je mnohokrát zneužívána jako podpora scény, aby loutky udělaly ten "správný" dojem na diváka, což vlastně posune do prvního plánu melodii a figura (charakter) se stává druhým plánem, přestože její pozice zůstává centrem gravitace. Hudební efekty v nás mohou vzbudit silnější dojmy než čistá, analogická iluze. Když postavíme na jeviště sochu a jako podkres použijeme moderní populární hudbou, bude dojem z ní docela jiný, než když budou hrát varhany. Proto většina vizuálního divadla dnes konotačním hudebním doprovodem zaplňuje mezery mezi vizuálním a celkovým dojmem představení. Podobně se může na loutkovém divadle dosáhnout prezence Kašpárka v mysli diváků dřív, než se vůbec sám objeví. Někdy se **Pulcinella** ozývá několik minut, než se doopravdy objeví a diváci z Neapole mohou být představou o charakteru (vlastně představou o představě) udržováni v napětí i několik minut.

---

<sup>79</sup><http://www.manzanauno.org.bo/site/img/gallery/32/293.jpg>

## 4.2. Bezkontaktní animace a „efekt Andersen“

Pohledem skrz okno, za nímž je vidět rozjíždějící vlak, získáváme dojem pohybu, když ale vlak projede, najednou zamrzne na místě, kde jsme stáli předtím. Stejně, jako vytvoří pohyb vedlejšího vlaku v nás iluzi pohybu, můžeme na jevišti pohybem elementu, který tvoří okolí iluzivního bodu, vytvořit falešný pocit oživení objektu.

V představení *Cirkus Unikum* Divadla DRAK, které režíroval **Josef Krofta**, se hlavní postava, Nadezda<sup>80</sup>, i když je jen nehybnou figurínou, stává iluzivním bodem díky vztahu ostatních herců, kteří se k ní chovají jako k živé osobě. Stejným způsobem začínám své přednášky na téma "*hudební mechanismy loutkového divadla*" jednoduchým příkladem, a sice: jak může loutka jednat, aniž bych se jí dotekl. Figura sedí vedle mě a já s ní navážu kontakt, čekám na její impuls. Čím déle loutka sedí, tím větší napětí vytváří. Svou nehybností, svým tichem, svým výrazem, na které reagují živé a neživé okolní elementy, se stává aktivní. Charakter určuje její pozice, výraz, prezence.

Jurkowski nazývá první stupeň bezkontaktní animace „**animizací**“. Jde o rituální ožívání charakteru vztahem, chováním se k němu. Loutka ožije jednoduše tím, že se k ní chováme jako k živé. Tento proces se vztahuje k začátkům využívání loutkového divadla, k animismu. „**Animismus**“ odpovídá víře v *duši (anima)*, kterou v sobě nesou „mrtvé“ objekty (strom, mrak, slunce). Díky lidskému přesvědčení o přítomnosti duše v předmětu se stávají „**idolem**<sup>81</sup>“. Personifikace objektů, jejich spojení se symbolickým v rámci kulturního, religiózního nebo jiného kontextu je prapůsob animace loutky. Když tyto dvě Jurkovského teorie (animizace a animismus) spojíme v divadelní údlost, může v dnešním obecném pragmatickém vidění světa vzniknout místo rituálu *hra*, kterou přijme divák, a objekt subjektivizujeme tím, že z něj vytvoříme "**dočasný idol**", který dostane tuto funkci pouze v rámci hry a není spojen s předešlou zkušeností příjemce (diváka). Způsob animizace, ve kterém vytvoříme charakter jeho momentální prezencí, jež nemá paměťový kontext, ale vzniká na místě, jsem pojmenoval „**efekt Andersen**“. Jím jsem se, kromě jiných, zabýval v představení *Děvčátka se sirkami*.

<sup>80</sup><http://library.osu.edu/blogs/theatre-research-institute/files/2013/03/The-puppet-Nadezda.jpg>

<sup>81</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 37

*"Byla jednou jedna pyšná čajová konvice: honosila se svým porculánem, svým dlouhým hrdlem a širokým uchem. Měla něco napřed a něco vzadu: napřed hrdlo, vzadu ucho, a tím se pyšnila; avšak o víčku svým, jež mělo několik trhlin a bylo slepeno, ani slovem se nezmiňovala."<sup>82</sup>* Andersen hledá náhodné charakteristiky předmětu z dětské perspektiv a přiřazuje předmětům povahové rysy tím, že na ně pohlíží z různých úhlu. Nahodilost se změnou úhlu pohledu stává záměrností. Némé děvčátko se v našem představení stává objektem – nebo spíš dodržuje charakter objektu –, který prochází městem, potkává obyvatele, věci, sní, ale nemusí na ně reagovat. Místo děvčátka sirky prodávají herci, ostatní charaktery jí třeba nedovolí ani promluvit, a podobně jako u efektu s vlakem, se místo pohybu panenky po městě, hýbe město samotné kolem hrdiny. *Efekt Andersen* vytvoří idol v rámci představení, etudy, situace, **okamžiku**. Iluzivní bod fyzicky oddělí od ostatních divadelních faktorů a tím ho ozvláštňuje, akcentuje, subjektivizuje. Někdy stačí objekt jen pozorovat, aby ožil ještě lépe, působil ještě živěji, jak za pomoci animátora, tak i divácké představitosti. **Efekt Andersen** je způsob tvoření **dočasného idolu** prostřednictvím spojování nepřímé bezkontaktní animace s animací iluzivního bodu. To znamená, že předmět fiktivně ožije vztahem okolí k němu, že ho rozpohybuje svou pohyblivostí, zdůrazní svou reakcí. *„I položil se jak široký tak dlouhý za tabatěrku na stole ležící; a z tohoto svého úkrytu mohl se pohodlně dívat na panenku, která stojíc o jedné noze dlouho a dlouho rovnováhy nepozbývala."<sup>83</sup>*

Iluzivním bodem se může pomocí bezkontaktní animace stát i samotný divák, na něhož směřujeme pozornost a tím způsobem ho postavíme do mizanscény vztahu elementů v divadelní hře. To se děje pouze na okamžik, ve smyslu otázky pro diváky, dosáhneme toho přímo jejich animací nebo vytažením na jeviště v rámci improvizace. Někdy může být role diváků zásadní a může měnit průběh představení. V poslední inscenaci *Beckettomotive*<sup>84</sup> se snažíme diváka animovat právě nehybností herců. Herec sedí asi pět minut a jeho jediným úkolem je uhýbání před pohledem diváka. Tím, že herec je tím, kdo uhýbá, postavíme diváka do role animovaného – aktivního – divadelního elementu. Stává se iluzivním bodem.

---

<sup>82</sup>Pospíšil, J. *Nové báčorky od J. Kr. Andersena*. Praha:, 1879. s. 34–36.

Přístup z: < [https://cs.wikisource.org/wiki/Nové\\_báčorky](https://cs.wikisource.org/wiki/Nové_báčorky) >

<sup>83</sup> J. C. *Andersena vybrané pohádky, povídky a báčorky pro mládež a přátele její*. Praha: Mikuláš a Knapp, 1874. s. 94–98., Přístup z: < [https://cs.wikisource.org/wiki/Statečný\\_vojáček\\_cínový](https://cs.wikisource.org/wiki/Statečný_vojáček_cínový) >

<sup>84</sup>[https://www.youtube.com/watch?v=ZgsWUOFR3\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=ZgsWUOFR3_k)



Už **Craig** považoval loutku za téměř nezávislý element hry. „*Nemusíte jí pohybovat, musíte ji nechat pohybovat.*”<sup>85</sup> Nechat se ovlivňovat charakterem, charakteristikami subjektu, jeho schopností proměny, exprese, je základem pro objektivní polohu animátora, pro otevření možnosti jeho interference do kompozice a principu hry. Nepřímo můžeme objekt animovat i jeho rozčleněním na několik elementů, z nichž jeden musí představovat samotný animátor. Stolové divadlo, jak ho tvoří **Gyula Molnar** nebo **Massimo Schuster**, nevyžaduje pohyb loutky, podobně jako tradiční japonské vyprávění „**kamishibai**“, kde je vypravěč dramatickým prvkem iluzivního bodu, jehož centrem gravitace je vizuální část (obraz). Jako extrém zkouším v rámci své metodiky animaci nehybného elementu provést cvikem, ve kterém se herec nechá nejdříve ovlivňovat loutkou. Tvorbou charakteru přes expresivní schopnosti materiálu (objektu, figury atd.) vznikne postava a její základní vlastnosti (pohyb, zvuk, reakce, charakter), poté se navrátíme zpátky k jeho animaci bez doteku. Závěrem cviku je dramatizace prostřednictvím iluzivního bodu, s vědomím o jeho paměti, jeho charakteru, jeho vztahu k okolí. Ohnisko iluze přenáší animátor rytmizací vlastních pohledů. Tímto způsobem je možné animovat jakýkoli nehybný předmět.

„(...) Stejně, jak vytvoří pohyb vedlejšího vlaku v nás iluzí pohybu, můžeme na jevišti pohybem elementu, který tvoří primární okolí, vytvořit falešný pocit oživení performativního objektu.” Oživení můžeme ale vytvořit ještě lépe, když subjekt není přítomen. Ve slovinské verzi **Antigony**, kterou napsal **Smole**, tak chybí hlavní hrdina hry. Ikonizace je vytvořena její absencí. Animace lidské představivosti, jak ji známe z dětství, kdy nám rodiče před spaním četli příběhy, jsou právě těmi nejsilnějšími okamžiky strhnutí do iluze. Absence fyzického, vizuálního, zvukového se prostřednictvím dětské představivosti stává divadlem.

#### 4.3. Přímá (kontaktní) animace

U animace je nejdůležitější vyváženost prvků „**hnací síly**” a „**animovaného objektu**”. Animátor a animovaný divadelní atribut musejí fungovat jako celek, přestože jsou rozloženy na různé komponenty. Toho lze dosáhnout vztahem – fokusem jak i prezencí animátora, jeho řemeslností, možnostmi materiálu (nástrojů). V mém případě je to právě hudební složka divadla. Rytmizace impulsů ve funkci *horizontální – dramatické* (dramaturgické) součásti situace a

<sup>85</sup>15: Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 090484203

souběžnost různých animačních úrovní v rámci *vertikály* (akordu) jako *kontrapunkt složek* je někdy důležitější než řemeslné zvládnutí animace. Dotažená, čisté řemeslně zvládnutá animace nám vyzvedne, stejně jako přehnaně dobře popsaná věc, do popředí povrch příběhu. Symbolismus **Philippa Gentyho** se tak někdy vytratí v jeho dokonalosti, animace **Steva Mottrama** nám nedovolí dýchat, nechává nás v iluzivním údivu a akrobatická rakvičkárna **dua La Pendue** nám předvádí animaci v korelaci s ironií a krutostí, což dodá tragédii poetičnost. **Poetická tragédie**, již nám zahrají groteskní expresivní loutkové figuríny, je divadelní formou, k níž by se mohlo loutkové divadlo dnes posouvat. Svou řemeslností neztrácí průměrného diváka a svou abstrakcí a symbolikou jej překvapuje v jeho představách a stereotypech. Přehnaně estetická animace prostoru, scény, světla, zvuku totiž vytvoří falešnou iluzi, která zase idolizuje vlastní představení z jednoho úhlu a snaží se o bezchybnost, a tím nedovoluje divákovi, aby se odpoutal od vize tvůrců. ***Každé divadlo, aby bylo funkční, musí mít chybu.***

Když animátor ovládá jazyk materiálu, s nímž pracuje, když se s ním seznámil a materiál poznal herce, pak už zbývá jen komponovat. Přímá animace je totiž věc individuální interpretace. Každá loutka má jiné možnosti, s každým materiálem se musíme nově seznámit a divadlo tak jen zůstává prostředkem dramaturgie. Divadlo je jenom osnova, do níž místo not vložíme impulsy. Podle mého mínění se ho musíme učit prakticky – v situaci. Divadlo je tím pádem neustálou performancí, neustálým studiem materiálů, diváků, materiálu manipulačního a materiálu vlastní psychologie.

#### **4.4. Animátor**

Od svého počátku neslo loutkové divadlo smysl *metafory*, která ilustruje vztah člověka a jeho Stvořitele. Představu o Bohu v roli manipulátora uvedli Arabové v 13. století, kde popisovali svět jako stínohru, kterou hraje Stvořitel. *Dalang*, animátor v tradičním indonéském stínovém divadle *wayang*, má ve společnosti pozici kněze, který hraje hru loutkami, jež hází stín. Naše realita se stává jen odrazem, stínem, božské hry. Dnes se změnila úloha loutkáře v tom smyslu, že už není „*předváděčem Světa, ale malým bohem – od slova ‚vytvořen‘ převzalo*

*funkci slovo ‚stvořitel‘. Loutkář uchopil svou nezávislost.<sup>86</sup>* Svoboda animátora vytvářet iluzi je založena na jeho schopnostech i na pozici, kterou převezme v rámci hry. V divadle iluzivního bodu je zásadní i jeho schopnost transformace a **ekvilibrace ohniska**. Zda je pozorovatel součástí ohniska, nebo iluzivním bodem, záleží na jeho prezenci v určitém momentě.

*„Díky většímu bezpečí můžete víc riskovat, vždyť to nejste vy, vše z vás je skryté, proto se můžete projevit.<sup>87</sup>* **Brook** se sice zmiňuje o masce, ale stejnou větu můžeme ještě líp aplikovat na animované loutky, figury, objekty, zvuk nebo i vlastní tělo. Když je střed gravitace (maska, objekt, loutka atd.) iluzivního bodu oddělen od animátora, dojde k odcizení od charakteru. *„Klasická anglická definice divadla: „dvě prkna a vášeň“, vynechává nositele – herce.<sup>88</sup>* Herec je ten nejrušivější element divadelního projevu, je jako magnet, který přitahuje divákovou pozornost. To je možné v divadle iluzivního bodu využít tak, že herec pozornost diváka přesměruje a stane se **„fiktivním pozorovatelem hry“**, divákem na jevišti. Jako loutkáři se mi to stává často v rámci pozorování hodně zažitých charakterů.

Když **Panda** poprvé promluvil, prožil jsem vícedenní kolektivní divadelní událost. S cizími lidmi na ulici uprostřed Austrálie (Panda) snadno navázal řeč o čemkoli, o běžných i osobních věcech, což by bylo mnohem obtížnější dělat s užitím vlastního těla, i když bych měl kostým a masku. Sám jsem byl pozorovatelem hry, kterou jsem nemusel hrát, ale jen sledovat. Ale už samotné **pozorování** je silné *herecké jednání*, je komentář, který patří loutkovému divadelnímu kódu. Panda lidi dostával do rozpaků, protože nevěděli, jak přesně zareagovat, na koho se dívat – na loutkáře nebo loutku. Dospělí někdy i hledají návod, jak se chovat, jak reagovat a vůbec co by je mělo v dané situaci zajímat. Proto jsem někdy svým bezprostředním způsobem pro své obecenstvo moc provokativní, moc interferuji do jejich intimity, což je pro běžnou konzervativní mentalitu někdy příliš<sup>89</sup>. Od loutkáře se čeká, že se bude schovávat za jiným médiem – za loutkou, která tvoří „bezpečnostní stěnu“, aby nedocházelo k nedorozumění. Stejně jako se má divadlo schovávat za rituálem čtvrté stěny. A právě ta nedorozumění, rozpaky, omyly jsou tím, co dodává divadlu život. Omyly a

<sup>86</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 3

<sup>87</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988. str. 235 - 236

<sup>88</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988. str. 235 - 236

<sup>89</sup><https://www.youtube.com/watch?v=HZeAGhGiqIk>

nepřesnosti ale nemohou fungovat bez nadsazení v rámci **prezence animátora**, který musí udržovat ohnisko, jasnost, někdy i dramaturgii hry.

#### 4.4.1 Prezence animátora a funkce iluzivního filtru

V divadle iluzivních bodů musíme počítat s konfrontací animátora s primární iluzí. Pozice viditelného animátora může neustále měnit svou prezenci na jevišti svou pasivitou nebo aktivitou, svým přijímáním a odevzdáváním impulsů. Zranitelný herec stojí na jevišti a svým projevem ovlivňuje/animuje divákovu mysl. Když vynecháme příběh, předešlé divákovy zkušenosti a očekávání i kontext, tak herec na jevišti hru a diváky animuje prostřednictvím **své víry v iluzi**. Když tomu divák, podobně jako v kině, uvěří, je možné hru rozvíjet dál.

Víra v pravdivost může být stejně silným atributem jako víra ve hru nebo sama ironie (což je také *hravý* element hry). Animátor svou prezencí tvoří okolnost události. Může to být rituál, přednáška, „stand-up“ nebo hra na hru, všechno je možné, dokud nositel hry (animátor) udržuje přímý nebo nepřímý kontakt s divákem. Prezence je nutná pro ukázkou moci v hledišti. Je podstatná pro oproštění se od vlivu diváků, a zároveň pro otevření jednosměrného proudu ovlivňování z jeviště na hlediště. Z toho vyplývá, že prezence animátora je v kapitole věnované primárnímu okolí zmiňovaný **iluzivní filtr**. Funkce *iluzivního filtru* funguje na hranici iluze a deziluze. Je *možností* odpoutání od iluze, což znamená zároveň *komentář*, který ujišťuje diváka, na druhou stranu ochránce performativního objektu. U viditelné animace se mi stává, že spontánně reaguji na situaci, čímž vrátím hře *nejistotu*, možnost zastavit iluzi kdykoli, komentovat ji nebo na druhou stranu soustředit do ohniska, zesílit iluzivní hranici a tím vtáhnout diváka hlouběji do iluze. Zkrátka – animátor je od toho, aby svou prezencí vyvažoval iluze, a když je to možné, vždy stál na pomezí iluze a deziluze. **Josef Krofta** říkal, že herec bude ten poslední, kdo nás na hře zradí. Herec pro hru a pro režiséra udělá takřka všechno. A co loutka? Té musíme sami vytvořit podmínky pro její působení. Loutku musí animátoři chránit, někdy jí pomáhat a po celou dobu se přizpůsobovat jejím bláznivým nápadům.

Na turné ve Švédsku v roce 2010 jsem pro starší děti (teenagery) odehrál přes třicet představení *Pozor, los!* po sobě. Diváci ve věku 12- až 14 let většinou nechtěli spolupracovat v loutkovém divadle skrz naivní loutkovou interakci, proto

jsem skoro u každého představení (s výjimkou Walfdorské školy) už ze začátku musel určit svou pozici a udržovat ji. Abych upoutal divákovu pozornost, musel jsem nejdřív shodit představení do „nedivadelnosti“, ukázat, že jsem stejně zranitelný jako divák a že bez potíží by mohl být místo mě na jevišti jeden z nich. **Nepřehnanost projevu** jsem musel dodržovat v průběhu celého představení neustálým ověřováním u diváků. Svým nadhledem, ne-naschválností, náhodností jsem dosáhl přízně mladých, aby se neúčastnili hry jako děti, ale jako ironičtí dospělí. Během tří představení, které jsem hrál hned po sobě, jsem tak třeba vyzkoušel princip samoironického postoje. U jedné skupiny jsem si neustálým komentováním, i když gestikulativním/grimasovým získal diváky natolik, že zpívali. Hned nato jsem stejným „registrem prezence“ vlastně degradoval představení, které tím pádem nevyšlo. Animátor musí svou prezencí vystavět jasný postoj jak vůči divákům, tak i vůči představení, které hraje. Prezencí vystaví *výchozí bod* představení a základní kód, podle kterého se diváci orientují. U divadla iluzivních bodů se divák musí konfrontovat s primární realitou, což znamená, že se setkává se zákulisím a tvůrcem na osobní, přímé úrovni. Tehdy dochází k vyjasnění pozice, postoje animátora jak k dílu, tak i k divákovi. Tady se ukáže samoironie, odstup od hry a posuzování. A většinou ukáže také jeho schopnost zahrnout diváky do hry, včetně všech okolností (ve smyslu *site specific*). *Prezence* animátora funguje **horizontálně**, ve smyslu obsáhnutí prostoru, zvuku, srozumitelnosti sdělování a komunikace.

Ale prezence může fungovat i **vertikálně** ve smyslu využívání vícevrstevnatosti reality, schopnosti funkce na více úrovních naráz? Už **ironie** funguje v rámci dvou animací – děti vidí na představení *Pozor, los!* animátora, který zápasí se slepicí. Dospělí vidí někoho, kdo bojuje s vlastní rukou a přitom pronáší politický projev. Každý vidí jiný smysl, a zároveň je u každého přítomen jiný člověk – animátor-klaun u dětí, animátor-satirik u dospělých.

**Prezence animátora udržuje ohnisko, výpovědní hodnotu, někdy i dramaturgii hry. Animátor ve funkci iluzivního filtru může za pomoci prezence nebo absence ladit proud impulsů přes iluzivní hranu a tím vyvažovat průběh hry. Na druhou stranu ho může svou prezencí i narušovat. Prezence může být kontaktní (přímá) nebo nepřímá.**

#### a) Kontaktní prezenze animátora

Přímý kontakt je založen na přímých impulsech k auditoriu. Divák někdy potřebuje jasný návod, jak má chápat děj, někdy musím být komentátorem a směřovat diváckou pozornost. Impulsivní pokyny jsou součástí mého projevu během sólových výstupů také proto, abych si diváka během hry „ladil“ nebo vyzkoušel, jak daleko se můžu ve svém projevu v pokračování představení pustit. Kontaktní prezenze animátora se může přizpůsobovat situaci v kontextu primárního okolí divadelní události, jakož i v rámci proudu impulsů mezi jevištěm a hledištěm.

#### b) nepřímá prezenze animátora

–„Stanislavského magické ‚kdyby‘ je metoda vciťování do předpokladu, jak by reagoval nebo jaké by bylo, kdyby se herec ocitl v podobné situaci.“<sup>90</sup> Nepřímá prezenze, jak už jsem zmiňoval, vytváří náhradní čtvrtou stěnu, která divákovi utvoří jeho vnitřní iluzivní prostředí – jeho vnitřní prostor, který ho oddělí do exteriéru, od primární reality. Jde o základní způsob divadelní animace, kde se vzdáváme kontaktu s primární realitou. Nepřímá prezenze se ukazuje i skrz neviditelného loutkového animátora nebo v roli "objektu" hry. Je-li umělec tím, kdo svou imaginací tvoří charakter, pak ho divák internalizací umělcovy představy ještě dotváří a mění podle představy vlastní.

#### 4.4.2. Vztah animátor – iluzivní bod

„(...) Vztah mezi animátorem a magickou (figurativní) loutkou je, že loutkář slouží loutce – slouží její magii. (...) U předmětu musí performer vymyslet vlastní program ve své představivosti. V tom případě neslouží předmětu, ale předmět slouží představivosti animátora.“ Už tím příkladem vztahu mezi figurální a nefigurální loutkou se ukazuje komplexita animátora a animovaného. Jak je tím pádem možné určit jejich vztah u kombinovaného iluzivního bodu – kdo slouží loutce, která má místo rukou vidličky, která může změnit tvar svým amorfním tělem nebo nese jiné atributy předmětového divadla? „Loutkové divadlo si dovoluje měnit vztah mezi výrazovým prostředkem a jeho hnací silou.“<sup>91</sup> Jeden ze základních aspektů loutkového divadla je podle Jurkowského také volný vztah mezi iluzivním bodem a jeho animátorem. Intenzita vztahu je důležitá nejen pro

<sup>90</sup> Tomše, D. *Gledališki Besednjak*. 1.vyd. Ljubljana: Mestno Gledališče Ljubljansko, 1981. str. 310

<sup>91</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 35

diváka, ale také pro animátora, který musí umět vyvažovat vztah v rámci interpretace, improvizace a také koncepční adaptace celku. Vyvažování těchto prvků je u loutkového divadla s viditelným animátorem ještě podstatnější než u jiných forem divadla iluzivních bodů. V mých produkcích i metodice se neustále mění návod pro animátorův **vztah k iluzi**, což se překrývá s **prezencí „hnací síly“** (animátora) a **„výrazového prostředku“** (loutky). Většinou se přizpůsobují divákům – děti vyžadují vždy jasnější pokyny, což znamená větší prezenci animátora, a obráceně, u soustředěného publika se i sám mohu ponořit do své subjektivní představy a stát se spíš fiktivním pozorovatelem, u čehož se lépe projeví také vztah k loutce nebo jinému iluzivnímu bodu.

Ve své metodice procházím třemi základními fázemi tvorby charakteru: první je **rytmizace (hudebnost)**, druhou je **tvorba vztahu vůči materiálu**, třetí **vývoj postavy**. Touto, poslední fází se s loutkou vydáme do veřejného prostředí (ulice, pošta, hospoda<sup>92</sup>) a zkusíme běžné lidi vtáhnout do iluze svým ohniskem, komunikací, definicí charakteru a vzájemným vztahem. Jediné, na co můžeme spoléhat, je náš partner – loutka. Důvěra v loutku potřebuje čas, stejně jako potřebuje čas hudebník, než se odváží veřejně vystoupit. Základem důvěry je nastudování charakteristiky postavy (pomocí různých metodických cviků) ve smyslu hledání extrému – jak minimalismem (bod 0, když postava žije, aniž by se pohybovala), tak i maximem její exprese (její motivace, cíl, záměr). Animátor musí na těchto podkladech vytvořit z charakteru **„idol“**, postavu musí hledáním prostřednictvím fyziologických faktorů svého materiálu, **„animisovat“**, a tak ji oživit ve své „představě“. Teprve když loutka dostane duši, aniž by byla animována, až pak ji budeme důvěřovat, až pak bude moci vyvíjet charakter, situace, interakce. Pokud postavu, kterou hrajeme, vidíme a můžeme se do ní vcítit s odstupem pozorovatele, pak už není tak důležité ani to, že je animace přesná, ani to, že jsme jako animátoři příliš viditelní. Živost vztahu je podle mého názoru důležitější než estetika – důležité je to, že jsme **svědky události oživení**, která se odehrává přímo před našima očima.

Postavy z mých produkcí se tak někdy stávají součástmi muzea idolů, které bez neustálého vývoje a hledání zanikají ve svých stereotypch, ve svých situacích, které dodržují z nutnosti, místo abych změnil strukturu, kompozici, „primadonu“ odsunul do pozadí a nechal víc prostoru jiným postavám. I vztah k loutce se

---

<sup>92</sup><https://www.youtube.com/watch?v=HZeAGhGiqIk>

mění a může „ztratit šťávu“. Sólová představení, která hraji sám, žijí pokaždé jiným způsobem, každé představení je zkouškou. Moje nejstarší představení *Pulcinella* je staré 12 let a v Maďarsku jsem ho nyní zahrál jako politickou hru, kde jsem na začátku představení spontánně vytvořil loutku nového Maďarského prezidenta. Místo jejich prezidenta Orbana (který se momentálně snaží o diskuzi o zavedení trestu smrti) se narodila Smrt, která pak pokračovala v ději. Tlumočník, který musel všechno vysvětlovat, se stal třetím členem našeho představení, na něhož se obraceli jak Pulcinella, tak Smrt a já, a naše komunikace získala novou úroveň, představení se posunulo k nové vrstvě reality, již rozuměli jen dospělí. K vrstvení realit se ale dostaneme v další kapitole.



## 5. KRITÉRIA „DIVADELNÍ LOUTKOVOSTI“

*V zásadě už nemluvíme o loutkovém divadle ani o divadle loutek, ale o principech loutkovosti.*

Situace, v nichž musím vysvětlovat podstatu loutkového divadla v tvůrčím procesu, nastávají běžně a i já sám si mám ve svých dílech vždy tendenci vysvětlovat, kdo je animátorem a proč stojí za loutkou a animuje ji. Jde mi spíš o dramaturgický úkol než o fakt, že mi animátor vedle loutky „vádí“. Když jsem na začátku studia vystupoval jako host v absolventském představení **Pocítění vousů**<sup>93</sup>, měl jsem zastoupit herce Leoše Suchařípu v roli bezhlavého knížete. Hned mě napadlo, že bych místo hereckého projevu v rámci charakteru vyrobil expresivní loutku, a dal tak věci nádech nadsázky. I když to bylo schváleno, do premiéry jsme bojovali se smyslem loutky jako animovaného předmětu, který je najednou rovnocenný herci. Loutka byla považována za narušitele divadelní iluze. A právě to je jedna z charakteristik divadla iluzivních bodů. Iluze, ukolébání diváka určitou přirozeností, dokonalostí, přesnou animací nebo estetickým zážitkem má smysl, když ho můžeme v následujícím okamžiku z tohoto stavu údivu vytrhnout. Zásada divadla je v určité **konfrontaci s nedivadelností**. „*Ve snaze dosáhnout umělecké svobody pro svou kreativní vůli člověk vymyslel loutkové divadlo. (...) Tím se osvobodil z nebezpečí osudovosti a vytvořil si svůj svět. (...) Prostřednictvím charakterů, které jsou mu úplně podřízeny, tak zesiluje svou vůli, svou logiku a estetiku.*“<sup>94</sup> Tanečník a loutkář žijící ve 20. století, **Vladimír Sokolov**, vidí v loutkovém divadle osvobození nejen ve smyslu formy, ale ve smyslu chápání světa jiným způsobem. To umožňuje právě možnost nadsazeného loutkového jazyka – jeho „loutkovost“.

Proč loutkovost? Loutkové divadlo má výhodu ve zmíněné *atomizaci*, ve své heterogenosti, která dovoluje, aby bylo více prvků, divadelních komponentů, chápáno jako jednota, jako charakterizování postav. Toto je ale výhoda divadla, které se *atomizuje* záměrně – což znamená, že staví principy jednání na platformě heterogenosti. S odkazem na „divadlo živých herců“ se jeho poloha komunikace ve srovnání s činohrou vrací na tradiční výchozí bod. Komplexnost formy má další důsledky, které bych tím, že vychází z loutkového divadla, zařadil

<sup>93</sup><http://www.divadlodisk.cz/pociteni/team.htm>

<sup>94</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 3

k vlastnostem „*loutkovosti*“, což se mimo jiné vztahuje také na tradičního spoluhráče i rivala – herce. **Divadelnost** může znamenat přehnanost, karikaturu, nadsazenost, zatímco loutkovost může z této perspektivy znamenat nadsázku, fragmentaci karikatury, systematizaci přehnanosti. Loutkovost vidím jako platformu pro vytvoření kódu.

Čím se činohra liší od loutkového principu využívání loutek nebo jiných animovaných prostředků? Jsou to předpoklady pro hru ve smyslu základních principů **poznávání pravidel hry**, která umožňují odstup od identifikace s divadelním subjektem. „**Loutkovost**“ jako princip *posunu reality* tahá za různé nitky, aby dosáhla svého cíle, ale vždy využíváním **racia** – proměny v iluzi divákovým vnímáním, jeho mentálním uchopením (nebo jinou reakcí) impulsu, jeho internalizací a zpracováním do informace. Právě to může být problémem jiných performativních expresí, které mají pevně zakotvenou formu. Jurkowski nazývá divadlo **transformací**. „*Divadlo je vize vytvořená umělcem, který mění sebe, loutku nebo objekt v představení (fiktivní) objekt.*<sup>95</sup>“ **Brook** konstatuje, že divadlo má svádět, využívat nezávazný jazyk jen proto, aby diváka zlákal a zmanipulovalo. „*Divadlo probírá s divákem témata odpudivá jen proto, aby je obrátil nohama vzhůru.*“ Jinými slovy, divadlo slouží k tomu, aby člověka probudilo.

Rozdělení subjektu, nasazení masky, nazval **Foote** ve (zmíněném „Puppet Tree“) „**divadelností**“. Sám vidím divadelnost jako akt objektivizace a znovuoživení, což nazývám „**loutkovostí**“. Loutky dnes představují to, co není realismem. Loutky představují nepravdivost, hru, opozici. A jako opozice herci, „iluzivnímu bodu z masa a kostí“, je právě loutka tím rebelem, jehož zmiňuje **Peter Schumann** ve smyslu povstání všech „věcí“ proti subjektu (člověku). Dodal bych jen tolik, že loutka není opozicí realismu, ale realitě. Což znamená, že existuje divadlo, které funguje v rámci vytvořených pravidel společnosti (kultura, jak ji zmiňuje **Brook**, je tím pádem *talismanem, který diváky ochraňuje ode všeho, co by je mohlo nepříjemně vrátit zpět k jejich životům*), a existuje divadlo, které tvoří nadstavbu.

---

<sup>95</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 37

Zde je několik kritérií, podle nichž bychom mohli rozeznat „loutkovost“:

1. Znakový systém
2. Vrstvení realit
3. Okamžik zcizení
4. Humor a ironie
5. Iluzivní izolace
6. Analogická logika
7. Ostatní kritéria loutkovosti

### 5.1. Znakový systém v divadle iluzivních bodů

„Různé divadelní styly existují v tom smyslu, že existují tisíce různých kódů a ne všechny kódy jsou stejné a že na první pohled některé kódy vypadají reálněji a jiné uměleji. (...) Bez výjimky, každá věc, kterou děláme, prochází nějakou formou. Všechno je stylizované.“<sup>96</sup> Znakové systémy jsou vytvořeny proto, aby byly pochopeny, převedeny z primární reality do divadelní formy. Jurkowski popisuje dva odlišné pohledy na problematiku znakových systémů v loutkovém divadle: **Otokar Zich** (český estetik a skladatel, který v roce 1931 napsal *Estetiku dramatického umění*) srovnává loutkové divadlo s divadlem herců (live theatre), zatímco **Petr Bogatyrev** chápe loutkový znakový systém jako samostatný a odlišný od ostatních<sup>97</sup>. Na jednu stranu Jurkowski souhlasí s tím, že loutkové divadlo může být zvláštním znakovým systémem, ale na druhou stranu, stejně jako Zich, považuje za nereálné očekávat od diváků, že tomu porozumějí. Na závěr konstatuje, že „porozumění smyslu není závislé jen na diváku a jeho porozumění, ale také na umělci a jeho schopnosti být porozumění. (...) Divadlu dnes rozumíme skrze srovnání s realitou.“<sup>98</sup> Předmětem polemiky nemůže být to, jestli loutkové divadlo používá jiný kód než divadlo herců, dokud není definováno, o kterou formu jde. „Zejména od 70. let 20. století se divadelní sémiotika pokouší pojmenovat interakci mezi aktéry a publikem jako proces výměny znaků. Hlavní myšlenka spočívá v tom, že základ tvoří komunikační situace mezi odesílatelem a příjemcem, ve které se vyměňují znaky, které jedni kódují, druzí dekódují. (...) Smyslově vnímatelná situace v divadle působí tak, že vytváří smysl.“<sup>99</sup>

<sup>96</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988., str. 190

<sup>97</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988., str. 57

<sup>98</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988., str. 61

<sup>99</sup>Baudrillard, J. *Simulaker in simulacija, Popoln zločin*. 1. vyd. Ljubljana: ŠOU, 1999. ISBN 961-6211-09-9, str. 82

Když v představení (**Proces**) využívám v rámci stejného divadelního kódu hereckou akci, která se postupně zdivadelní a přebírá rysy karikatury, což se vyvine do eklektického loutkového divadla v kombinaci s divadlem objektu, sensorickým divadlem, koncertem, rakvičkárnou a poezií, je obtížné jej definovat v rámci jediné umělecké formy. Jurkowski dělí loutky na čtyři různé znakové systémy: (1) *loutka ve funkci příbuzných znakových systémů*, (2) *loutka ve znakovém systému živého divadla (live theatre)*, (3) *znakový systém loutkového divadla*, (4) *atomizace elementů loutkového divadla a sémiotické následky*.<sup>100</sup> Znakový kód představení **Proces** využívá atomizace loutkového divadla, což znamená, že zahrnuje nejen tři předchozí, ale i znakovou řeč jiných uměleckých projevů. *Atomizace* ve smyslu rozebrání základních tradičních divadelních elementů na součástky a hledání cesty k jejich interferenci a tím tvoření charakteru formou **decentralizovaného systému divadelních znaků** je v interpretaci Jurkovského docela jiný způsob chápání loutkového divadla. Bylo by možné polemizovat o možnosti zařazení atomizace do systému znaků, jde však spíš o koncepční skládání atomu, než o výpovědní hodnotu, podle které by bylo možno porozumět určité „umělecké řeči“. V případě atomizace iluzivních bodu se jedná spíš o hledání vztahu mezi divadelními komponenty než o hledání smyslu samotných znaků. Nejde o to, jestli je určitý znakový systém postavený na loutce maňásku, který je součástí lidské ruky, a tím ho můžeme zařadit do divadla objektu, nejde o to, že mluvíme o opalizaci divadla předmětu, ani o to, že jde o kopii živých herců nebo jenom o ilustraci. Znakový systém, který používá Jurkowski pod názvem atomizace, je princip **komponování** divadelních elementů, které svou korelací tvoří divadelní znak. Představení *Proces* nedodrhuje žádný divadelní kód, spíše používá různé principy komunikačních zdrojů. Stejně jako znakový systém loutkového divadla se přesouvá pomocí funkce loutky v rámci živého divadla. Někdy se divadelním znakem stává prostor nebo dokonce jenom zvuk, kterému každý divák rozumí svým způsobem. Jak můžeme tím pádem definovat divadelní kód v představení *Proces*?

#### 5.1.1. Atom jako znak

*„Znak se skládá z označujícího (objekt, zvuk) a označovaného (mentální koncept spojený s označujícím). Tyto znaky tvoří kódy, které můžeme číst a interpretovat. (...) Centrální vztah v sémiotice je vztah mezi znakem a jeho*

---

<sup>100</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988., str. 68

objektem. Znak se může projevovat třemi způsoby: **jako ikona, index nebo symbol.**<sup>101</sup>

Jak už jsem popisoval v části věnované **struktuře iluzivního bodu**, je ho možné rozdělit na komponenty – podle Jurkowského **atomizovat**. V moderním loutkovém divadle mohou jednotu tvořit animátor, jeho končetiny, loutky, objekty, masky, ale také zvuky, světla a další elementy schopné performativního projevu. Každý komponent představuje jeden z prvků, které, přestože jsou dislokované, vytvářejí charakterizovaný iluzivní bod (divadelní subjekt). Podle *centra gravitace* je možné definovat jeho základní expresi a význam. Ve scéně, kde slečna Burstner Josefa K. uvítá ve svém pokoji<sup>102</sup>, je scénicky charakter slečny rozdělen na více znaku – prvním je ruka, pak její gestikulace, třetím je slovo (řeč), jenž vychází ze skříně, pak hudba (vysvětlující její „neviditelnou akci“). Hned nato se objeví šaty (nehybní objekt), pak nohy (sexualita), na konci ruce agentů (které 'svléknou' šaty). Přitom je znakem i lampa (která „vchází“ do pokoje), skříň i její pohyb (sexuální akt)<sup>103</sup>.

### 5.1.2. Znak jako impuls

Jak naznačuje **Elam**, na jevišti se divadelní impulsy v interpretaci příjemce manifestují jako znaky. Impuls ve formě výkřiku, akordu, gesta, kotrmelců, nenadálého rozsvícení, slova se artikuluje ve vztahu k ostatním impulsům. Slečna Burstner jako atomizovaný iluzivní bod vydává jak gestikulativní, tak i zvukové, slovní, sensorické impulsy. Rozdělením na různé součásti se zvýrazní komunikace ozvláštňením, zdůrazněním, dynamikou a rytmem impulsu. Ruka „mluví“ jako figura, šaty „mluví“ svou nehybností a ikonografičností (jsou animizované – stávají se znakem idolu), slova jsou spíše hudebním, atmosférickým doprovodem (iluzivní krajinou), který vytváří kontrast impulsům (když mluví o obyčejných věcech a zároveň se svléká), atd. V tuto chvíli už je řeč o přímém vztahu různých znaků, které jsou základem divadelního kódu.

### 5.1.3. Kód – obecný a specifický

Jazykem divadelní hry není samotný jazyk, jsou jím její mechanismy, situace, témata, která mají diváci zažitá a internalizovaná. Jazykem je zvuk hodin, jazykem je špatná čeština, jazykem je figura, roztrhaná ponožka nebo housle,

<sup>101</sup>Elam, K. *The Semiotics of Theatre and Drama*. London-NewYork: Methuen, 1980. Přístup z: <<http://www.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/kongres/CLKT2/2.pdf>>

<sup>102</sup><https://youtu.be/GPvsOQ-3VjI?t=1027>

<sup>103</sup><https://youtu.be/GPvsOQ-3VjI?t=1025>

keré vytvoří napětí scény. Současné divadlo je založeno na aktivní komunikaci, v níž „...musí oba partneři (odesílatel a příjemce) udělat všechno, aby se naučili nezbytné kódy – **kulturní kódy**, stejně jako **divadelní a dramatické subkódy**.<sup>104</sup>“ Hmotný nebo nehmotný element se stává divadelním díky své performativní funkci, která je postavena jak na základě internalizovaných znaků, tak i na znaku určité události. Tím pádem je každé z performativních forem možné porozumět jak prostřednictvím kontextu (kulturní kód), tak i vztahem k ostatním znakům (divadelní kód).

**Lubomír Doležal** představení (divadelní kódový systém) srovnává s narací (textem), když říká: „*Poznámky vyvolávají ve čtenáři rekonstrukci fikčního světa ve stejné míře jako představení; jsou jen zpracovávány jinak, tj. jako promluva vypravěče v narativním žánru. Čtení nesémiotizuje hmotné předměty, ale nehmotné obrazy (mental images) těchto předmětů.*<sup>105</sup>“ **Nehmotnost** je to, co hledá divadlo iluzivních bodů, je to stejný efekt, jaký má rozpracování slov v příjemci. Máme-li vysvětlit řadu událostí v kompozici *Proces*, hledáme pro každou z nich možný (užitečný) kód. Advokát se tak stává košilí, kterou otevřeně řídí dva agenti, jejichž druhá ruka slouží jako znak ženy, která svádí Josefa K. (což jsou diváci)<sup>106</sup>. Zvukově převládá proud slov v úloze kulisy, kterou přerušuje kašel, žena, posouvání v prostoru atd. Soudce zase naplní prostor jako skříň, ze které trčí různé končetiny, atd. Podobných situací je v *Procesu* víc, celé představení je závislé na tom, jestli se animátorům povede vytvořit atmosféru srozumitelnosti konceptu, která i když nejde o srozumitelnost, udržuje kontakt s diváckou subjektivní realitou. Jde o *kód*, který, přestože jsou scény složené po sobě kontradiktorně, kakofonicky, eklekticky, dodržuje jasný průběh a dramaturgii. Tomu kódu můžeme říct i **kód hudební**, protože není postaven na principu divadelní přirozenosti, ale fyzické logiky, jejímž základem jsou rytmus a dynamika.

Mluvíme-li o konkrétní divadelní události, pak je **specifický divadelní kód** možné vystavět na místě události a tím vytvořit souběžnou kódovou vrstvu, která se může vztahovat jak ke známému kulturnímu kódování, tak i k vlastní (autorsky) struktuře. **Elam** se ve své divadelní sémiotice zmiňuje o tom „(...) že *předměty na jevišti jsou znaky znaků*“. Podle Elama tu jde o konotace a

<sup>104</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988., str. 61

<sup>105</sup>Semiotics of the Theatre, Přístup z: <[http://dlibrary.acu.edu.au/staffhome/siryan/academy/theory\\_history/.%5Ctheory\\_history%5Csemioticstheat.htm](http://dlibrary.acu.edu.au/staffhome/siryan/academy/theory_history/.%5Ctheory_history%5Csemioticstheat.htm)>

<sup>106</sup><https://youtu.be/GPvsOO-3VjI?t=1920>

*'divadelní sémióza'* především konotuje sama sebe. Vyvozuje z toho, že „konotativní označovatel (marker) divadelnosti je připojen k celému představení,<sup>107</sup>“ Viditelný úhel interpretace je tak možné otevírat způsobem interpretace a reinterpretace vlastní interpretace, způsobem tvoření nových komunikačních kódů, které mohou samy o sobě být jenom parafrází na kódy primární reality. Jestliže *divadelní folklor* staví na kulturních a obecných kódech, pak moderní divadlo hledá nový výraz v rámci *specifického kódování*.

V představení „Proces“ jsme se do přelomového bodu dostali po první části, kde se střídají impresy, kde se herci mnohokrát diváka dotýkají, kde se toho mnoho odehrává ve tmě mezi diváky, kteří jsou zapojeni do hry tím, že je na ně ukazováno (ale ne interakcí), zkrátka, kde divák neví, jestli se dívá na grotesku, na vážné divadlo, jestli má reagovat, jestli je součástí události nebo frontálního představení. Hned potom jsme zařadili desetiminutovou „**rakvičkárnu**“, kde jsme zcizili vlastní specifický kód tak, že jsme ho parodovaly. Vrátili jsme hlavního hrdinu (Josefa K.) a odehráli představení ještě jednou, ale tradičním loutkovým způsobem. Dnešní divák ví, že se ocitl na komedii proto, aby se bavil, a že šel na *Krále Oidipa*, protože má určité povědomí o tématu jako způsobu divadelního projevu. Divák je také obeznámen s tím, co může očekávat od experimentu. Překvapený divák často k tomu, co se děje, přistupuje negativně, což nemusí být pro divadelní inscenaci dobré. Zároveň se „*důležitost inscenace nikdy nedá měřit velikostí jejího okamžitého úspěchu*“<sup>108</sup>. Publikum se díky použití rakvičkárny mohlo uvolnit (jakož i dát průchod kritičnosti), a i když scény byly agresivní, umělo rozlišit divadelní kód. Jistota známého jazyka byla možná i nutná, nejen aby došlo k rozpoznání příběhu, ale aby divák uměl internalizovat i dřívější opačný postup. Aby se mu vrátila **důvěra v divadlo**, i když mluví neznámým jazykem.

#### 5.1.4. Princip hudební kompozice

**Andreas Kotte** atomizaci, decentralizaci iluzivního bodu, problematizuje. „(...) Čím víc vizuálních a akustických znakových komplexů vztahujících se k představitelům a prostoru musíme u inscenace zkoumat, o to jednotlivě v jejich souvislostech, tím silnější je nebezpečí, že zmizí smyslová vnímatelnost i smysl

<sup>107</sup>Elam, K. *The Semiotics of Theatre and Drama*. London-NewYork: Methuen, 1980.

Přístup z: <<http://www.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/kongres/CLKT2/2.pdf>>

<sup>108</sup>Bablet, D.: *Edward Gordon Craig*, o. c., s. 109. Přístup z: <<http://host.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=14443>>

*interakce.*<sup>109</sup> Když mluvíme o specifickém kódu v rámci atomizace divadelních elementů, rychle se můžeme ztratit v otevřenosti formy, která je svým přístupem takřka neomezená. Uvedeme-li atomizovanou formou netradiční kód, divák jej pochopí na základě struktury a **opakování impulsu**. Slovo „*nesmysl*“ v představení *Beckettomotive* dostalo smysl až když jsme ho v rámci situace vícekrát opakovali. Kódy se mohou vrstvit v podobné struktuře jako *melodie* (téma). Zde dochází ke kontrapunktu, souběžnosti, kontrastům a novým významům, kteří nadsazují pouhý příběh.

Když porozumíme principu, jak funguje určitá událost, otevřeme se lépe i zvláštním (specifickým) komunikačním kódům. Na to můžeme připravit diváka už v úvodu představení, skrz *pořádání* diváka na hru. V *Beckettomotive* jsou součástí interaktivní instalace, kde se nic neodehraje bez jeho aktivity, v *Časoskopu* projdou zvláštním bazarem plným nábytkem, v představení *Proces* s diváky pronásledují něměho mnicha. V představení **Močeradek** jsou hned ze začátku diváci rozděleni na skupiny. Tím vlastně přenastavíme iluzivní hranici za jejich záda. Pokračujeme v tom, když si musejí sundat boty a lehnout si do stanu. Když je divák „doma“, začíná poezie.

V představení *Močeradek* můžeme poezii chápat více způsoby: jako zkreslování (primární úroveň), jako asociaci, provokaci, jako zvuky, hudbu, jako kompozici. Což je základem hudebního principu divadla iluzivních bodů. Poezie využívá mechanismy proměnlivosti formy a s tím spojenou **rytmizaci**, rýmování, opakování, které mají určitý významový efekt, na druhou stranu ale změni percepci diváka, který – podobně jako u jazzu – opakováním nesrozumitelného porozumí. Proto jsou pro komponování specifických kódů, jakož i znaků do struktur podstatné principy stavby kompozice. Někdo tomu může říkat poezie, někdo tanec, někdo fyzika. Podle mých vlastních zkušeností je to právě rytmus, který lze srovnávat s esenciálními pocity přímé komunikace, proto jej pojmenuji „hudební princip“ (zmiňovat se o něm budu v následujících kapitolách).

#### 5.1.5. Hra

Divák si sedne do divadla. Světla zhasnou, uslyší nostalgickou hudbu. Na jevišti přichází člověk s rakví v ruce. Když představení *Happy Bones*<sup>110</sup> hraji bez úvodní prezentace, diváci opravdu netuší, o co jde, nevědí, jak mají vnímat a jak

<sup>109</sup>Kotte, A. *Divadelní věda*. 1. vyd., Praha: AMU, 2010. ISBN: 978-80-7437-019-9, str. 82

<sup>110</sup><https://youtu.be/cu6FER4G6AI?t=27>



reagovat. Někdo si myslí, že jde o závažné činoherní představení, o tragédii. Někdo si myslí, že když člověk v ruce drží malou rakev, nejde o vážnou věc, ale o ironii, že jde o *hravost*. Jiní rakev nevnímají jako něco zvláštního, ale jednoduše jako scénický prvek, protože jde o divadlo, kde jsou věci zjednodušené. Když tento první impuls nepřiláká diváka ke hře, může se to stát díky interakci, při níž diváka ke hře „navádím“. Někdy musí publikum s rukou na srdci slibovat, že nikdy nespáchají sebevraždu. Někdy musí křičet nebo zvedat ruce, v jiné části se musí navzájem masírovat. Na konci představení se objeví němá lebka, která (ve smyslu mrtvého animátora) manipuluje vlastními kostmi a divák musí každé kosti přiřadit zvuk<sup>111</sup>. Což už je hra na hru. K významu *kosti* jsme během představení zařadili nové prvky, které změnil úhel pohledu do té míry, že divák kost vnímá jako znak – dramatický prvek.

**Lotar Buschmeyer** viděl v loutkovém divadle víc, než figurální způsob pojetí reality: „*Mluvíme o mobilních skulpturách, nebo je to v základě hra?*“ se ptá ohledně žánru loutkového divadla a pokračuje: „(...) přechodem *loutkového divadla z výtvarného teritoria k dramatickému umění se díky její svobodné akci mění funkce loutky z objektu na subjekt*<sup>112</sup>“. *Divadlo iluzivních bodů* není forma estetiky, ale kompozice divadelních elementů, která často používá estetickou formu. Nejde o loutkové divadlo, ale použití loutky, díky její možnosti *akcentace* (Kotte<sup>113</sup>), *atomizace* a následně i vrstvení realit v rámci formy média. V loutkovém divadle se považují specifické vizuální elementy za ústřední divadelní prvek, za to, co ozvláštňuje loutkové divadlo a odlišuje ho od ostatních divadelních forem. Základem divadla iluzivních bodů není médium, ale **způsob hry** (*kritérium loutkovosti*), pro který se v mém případě nejčastěji hodí loutky. Hra (do které se my dospělí tak rádi vžíváme, když sledujeme divadlo pro děti) vytvoří základ pro změnu divadelního *představení* na divadelní *událost*, na fiktivní realitu, která svou angažovaností aktivuje diváka a vytvoří z něj spolu-účastníka.

„**Hra** je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti vědomím „jiného bytí“, než je všední život<sup>114</sup>.“ Diváci bohužel

<sup>111</sup><https://youtu.be/cu6FER4G6AI?t=1996>

<sup>112</sup>Buschmeyer, L. *Die Kunst des Puppenspiels*. Erfurt, 1931, str. 2. Přístup z: <<http://www.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/kongres/CLKT2/2.pdf>>

<sup>113</sup>Kotte, A. *Divadelní věda*. 1. vyd., Praha: AMU, 2010. ISBN: 978-80-7437-019-9

<sup>114</sup>Kotte, A. *Divadelní věda*. 1. vyd., Praha: AMU, 2010. ISBN: 978-80-7437-019-9, str. 21

nenavštěvují divadlo proto, aby si *dobrovolně* hráli. A proto jsou hravá představení tak náročná. Nejen kvůli fyzické a mentální náročnosti, ale proto, že se snaží dostat lidi do stavu hravosti, kdy je možné **animovat** jejich **vědomí**.

## 5.2. Vrstvení realit

Realita a její interpretace, konfrontace, transformace, regenerace, znásobení jsou jedním ze strukturních kritérií *divadla iluzivních bodů*. Což se může brzy dostat do extrémního využití v rámci bezpečného spoléhání se na pravdivost, která existuje sama pro sebe. „*Když skutečné už není to, co bylo, nostalgie získává svůj plný význam. Stoupání původních mýtů a symbolů reality. Stoupání sekundární reality, sekundární objektivitě a sekundární autenticity. Vzestup pravdivého, přežitého a obrození figurálního tam, kde se vytratily objekt a substance.*<sup>115</sup>“ **Jean Baudrillard** nicméně vzápětí tomuto výroku odporuje, když nahlíží dnešní simulaci jako: „ (...) *generování skrz modely reálného bez původu nebo reálnosti.*<sup>116</sup>“ Tím poukáže na opak **hyperreality** jako imaginace představy, jako simulování simulace, na opak zacyklenosti imaginace, která v současnosti nahradila rituál. Hyperrealita je z mého pohledu stejně přehnaná jako dnes vzrůstající všeobecně přijatelná a jednoznačná figurálnost, která je neschopná zrcadlit, parodovat, komentovat, přetvářet. První (**hyperrealita**) funguje na principu dnešního média: „*Nejde ani o imitaci, ani zdvojení, ani parodii. Jde o substituci reálného se symboly reálného, jde o operaci odvrácení každého reálného procesu s pracovním dvojníkem, (...) programovým a bezchybným, který nabízí veškeré symboly reálného a zkratky veškeré události.*<sup>117</sup>“ Pravdivá nepravdivost nebo simulace pravdivosti je stejně nebezpečná jako nepohyblivá pravdivost, kterou **Barthes** rozeznává v rámci fotografie. Proto hledáme jinou cestu, která využívá znakovost sekundární reality v té opravdové – primární realitě. Proto se odchylujeme od zakotvenosti folkloru tím, že jsme s ním svázáni ve vztahu, který afirmuje právě jeho negaci. Můžeme to nazvat sarkasmem, humorem, parodií, ironií.

<sup>115</sup>Baudrillard, J. *Simulaker in simulacija, Popoln zločin*. 1. vyd. Ljubljana: ŠOU, 1999. ISBN 961-6211-09-9, str. 15

<sup>116</sup>Baudrillard, J. *Simulaker in simulacija, Popoln zločin*. 1. vyd. Ljubljana: ŠOU, 1999. ISBN 961-6211-09-9, str. 9

<sup>117</sup>Baudrillard, J. *Simulaker in simulacija, Popoln zločin*. 1. vyd. Ljubljana: ŠOU, 1999. ISBN 961-6211-09-9, str. 10

„**Loutkovost**“ neznamená způsob, ale principy a logiku vrstvení realit. V rámci DIB rozumím pojmem "transformace" přechod do jiného stadia iluze, do sekundární reality. Každá realita, která se posune dál od *primární* (divadelní událost) je realitou *iluzorní*. Kromě horizontálního vrstvení (ve smyslu kompozice) se mohou reality vrstvit i vertikálně – v rámci situace (okamžiku), které situačně chápeme jako souběžné. z hudebního pohledu jako (už zmíněný) akord.

### 5.2.1 Makro (dramaturgicky - horizontální) vrstvení realit

Na příkladu představení **Pozor, los!** mohu rozvrhnout vrstvení makrorealit následovně:

**Vrstva 1** (analytická): realita divadelní události, kde herec oslovuje a komunikuje s divákem na stejné úrovni

**Vrstva 2** (analytická): Tři souběžné příběhy ve stejném prostoru (i když se nepotkají)

**Vrstva 3** (syntetická): Základní příběh v průběhu tří časových fází

**Vrstva 4** (analytická): Komentář v rámci poslední reality představuje ironizaci situace, zcizovací efekt

Vrstva reality může být rozdělena na **podvrstvy** (např. 3.1, 3.2, 3.3). Ty mohou mít jak **syntetickou, tak analytickou návaznost**. **Syntetický** princip je spojen tématem i lineárním časovým průběhem stejného motivu, **analytický** představuje souběžné motivy, které nemají určený časový kontext, fungují v rámci různých perspektiv.

- **Vrstva 1:** Loutkář (já) představuje charakteristiku Skandinávie.
- **Vrstva 2.1:** Myslivec a pes chytají losa.
- **Vrstva 2.2:** Los se objeví, mluví s diváky, chytne se do pasti, začne vyprávět příběh.
- Vrstva 3.1: Slepice (matka) valí vejce.
- **Vrstva 4.1:** Komentátor (loutkář) komentuje boj slepice a straky o vejce.
- Vrstva 3.1: Boj o vejce.
- **Vrstva 4.1:** Boj se rytmizací změní na písničku (interakce).
- Vrstva 3.1: Vejce se vytratí.
- **Vrstva 2.2:** Z vejce se stane oko Losa, který pokračuje v ději.
- Vrstva 3.2: Představí se nejlepší holka Švédska (Karolina), která chytne vejce.
- **Vrstva 2.2:** Komentář Losa.
- **Vrstva 1:** Komentář loutkáře (přestávka), interakce (magická slova).
- **Vrstva 2.3:** Skřet zasadí strom.
- **Vrstva 4.2:** Výuková hodina o stromech.
- Vrstva 3.3: Slepice a stará paní chytají losa.
- **Vrstva 4.3:** Pohádka o myslivci a slepici (vypráví ji stařenka).
- Vrstva 3.3: Paní jde spát.
- **Vrstva 1:** Slepice mluví s loutkářem.
- Vrstva 3.3: Slepice jde do lesa, chytne se do pasti.
- **Vrstva 1:** Píseň.
- **Vrstva 2.2:** Komentář losa.
- **Vrstva 2.3:** Skřet zase zasadí strom.
- **Vrstva 1:** Píseň na závěr.

### 5.2.2. Mikro (situační-vertikální) vrstvení realit

V rámci každé ze sekundárních (divadelních) realit se může odehrát vrstvení v rámci situace. V případě stejného představení (*Pozor, los!*) dojde (na úrovni vrstvy 2 a podvrstvy 2.2) k mikrovrstvení realit v rámci situace, když se iluzivní bod (mluvící Los) rozdělí na okamžik **na dvě osoby** (hádá se sám se sebou). V okamžiku boje se slepicí přijdou hudební vsuvky – boj mezi slepicí a strakou se na okamžik transformuje v hudební motiv („Slepice chytne straku za krk <sup>118</sup>“).

<sup>118</sup><https://youtu.be/cRShiHKtREg?t=169>

Mikrovrstvení se u mé práce objevuje často u změn divadelního subjektu (z padajícího vejce se stane oko, kterému se přidá nos, a už je s toho Los etc.).

### 5.3. Okamžik zcizení

Jako malým dětem nám matka četla knížku Michaela Endeho *Nekonečný příběh*. Slova jsou v ní psána červenou a zelenou barvou. Červená znamená realitu chlapce Baltazara, zatímco zelená značí nekonečný příběh, knížku, kterou čte hlavní hrdina. Jasně si pamatuji okamžik, kdy si Baltazar všimne, že knížka s ním komunikuje, a v určité chvíli se obrátí i na čtenáře – co když ho právě teď někdo čte? S matkou jsme se na sebe na okamžik udiveně podívali. A ona pak četla dál. „(...) *Lingvistika hraje také roli v Elamově převodu Bogatyrevova poznatku, že předměty na jevišti jsou znaky znaků. Podle Elama tu jde o konotace a ‚divadelní sémióza‘ především konotuje sama sebe. Vyvozuje z toho, že ‚konotativní označovatel‘ (marker) divadelnosti je připojen k celému představení (...) a ke každému jeho prvku, jak se to Brecht, Handke a mnozí jiní snaží zdůraznit, a dovoluje obecnstvu vydělit (bracket off). To, co zde Elam popisuje, je mechanismus tzv. suspension of disbelief (dočasného přerušení nebo odročení nedůvěry), která podle autora tohoto výroku, Coleridge, vytváří poetickou důvěru.*<sup>119</sup>“

Dočasné přerušení nebo odročení nedůvěry, okamžik, který změní perspektivu diváků, který je posune do jiné vrstvy reality, nazývám *okamžikem zcizení*. Ten funguje v rámci dramaticky-divadelní situace, to znamená, že na chvíli oddělí příběh v rámci hry. Okamžik zcizení může fungovat jak na *mikro*, tak i *makro* *realitní úrovni*. **Mikro** funguje v rámci představení a znamená transformaci v rámci iluzorní reality. **Makro** zahrnuje diváka, určuje jeho pozici ve hře a znamená transformaci v rámci primární reality, což zahrnuje kontakt s divákem, jeho lokalizaci a jeho konfrontaci s iluzí, což tvoří v divákovi konflikt mezi iluzí a realitou. **Peter Brook** ten okamžik, který může být smyslem celého představení, zlomový bod hry, kdy najednou změním úhel pohledu, nazývá „**okamžik pravdy**“. Protože mají stejnou funkci, budu tak posléze nazývat i *okamžik zcizení na makrorealitní úrovni*.

<sup>119</sup> Elam, K. *The Semiotics of Theatre and Drama*. London-NewYork: Methuen, 1980.  
Přístup z: <<http://www.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/kongres/CLKT2/2.pdf>>

Okamžiků zcizení na mikroúrovni najdeme mnohem víc než okamžiků pravdy. Představení *Pozor, los!*, jak je vidět z přehledu jednotlivých realit, využívá zcizení na mikroúrovni každou minutu. Zničehonic vznikne zápas na život a na smrt a hned nato se náhodným pohybem změní v píseň, buď se určitý moment „zacyklí“ (slepice), objeví se komentátor, který udělá přednášku o stromech, nebo se najednou změní pohled na Losa, když se z jeho rohu stane tlama, jež se začne hádat s druhou tlamou. U tohoto představení ale nedochází k určitému „okamžiku pravdy“, protože jsou diváci po dobu skoro celého představení zapojení do hry. Naopak představení ***Močeradek gre čez cesto*** diváka pozve do stanu, kde si lehne a sleduje obrazy na stropě kopule, na animátory, kteří „kouzlí“ v jejím centru či jen poslouchá zvuk hudby a slov. Kromě okamžiku zcizení v rámci situace nedojde k žádným zásadním změnám, divák je ponořen do světa iluze. V určitém okamžiku nečekaně spadne strop a divák se ocitne v divadelním prostoru, zůstane jen kostra stanu<sup>120</sup>, jevištní technika a tři herci, kteří stojí nad diváky a pokračují ve hře. Nejde o kruté vytržení, jde o *senzorický* okamžik, kdy si člověk všimne své pozice v prostoru jak vůči lidem, tak vůči představení. Divák se potká s hercem-divákem, jakož i s kontextem, ve kterém se spolu nacházejí, ale stále pod dojmem předešlé zkušenosti a jejím pokračováním v primární realitě. Okamžik pravdy ukáže, že jsou diváci jen přikrytí „pláštěm slov“, že byli jen součástí subjektivní iluze poety.

**Okamžik pravdy** používám skoro v každém ze svých děl, buď v rámci dětského představení, nebo divadla pro dospělé. Když ho představení nemá, přidám jej svým úvodem, akcentuji ho v rámci *mikroúrovni* nebo jej nahradím jinými prvky „loutkovosti“. Okamžik pravdy je momentem katarze představy pozorovatele, který se může odehrát jak v rámci kontextuálního, tak i fyzického.

Několik konkrétních příkladů z vlastních představení:

- ***Pulcinella***: Pulcinella (loutka), která hraje na harmoniku, se najednou změní v ruku hudebníka, který mluví s lidmi.
- ***Malé noční příběhy***: Na závěr se loutka podívá na animátora<sup>121</sup>, pak na diváky (zjistí, že je loutkou).
- ***Happy Bones***: Z rakve vyleze reálná lidská lebka, která pokračuje v situaci. Panda vyzve diváky, aby si vyndali ruku ze zadku<sup>122</sup>.

<sup>120</sup>[http://www.lgl.si/si/imagelib/23-land/default/Predstave/moceradek-gre-cez-cesto/moceradek%202013\\_urska%20boljkovac%20\(15\)MANJSA1.jpg](http://www.lgl.si/si/imagelib/23-land/default/Predstave/moceradek-gre-cez-cesto/moceradek%202013_urska%20boljkovac%20(15)MANJSA1.jpg)

<sup>121</sup><https://youtu.be/JOTe1mROV5o?t=299>

<sup>122</sup><https://youtu.be/4EHD8Ou7o0?t=2983>

- **Proces:** Momenty vytrhnutí ve smyslu překvapivých otázek divákům: „Ste nedolžni?“<sup>123</sup> („Jste nevinní?“), „Ali nevidiš dva koraka před sabo?!!!“ („Nevidiš ani na krok před sebe?“) a několik dalších momentů, kde se divák setká se svojí rolí a zároveň s primární realitou (hrou). Ze dvou charakterů (agentů) se stanou dva herci. Každý vypoví, v jakém procesu je a proč (doopravdy), hned poté světlem posvítí do diváků<sup>124</sup>.
- **Luknja (Alenka v říší divů):** Během úvodu pozve „ruka“ diváky, kteří už jsou usazení, dovnitř dírou, která vznikla ve zdi (v součásti kulisy). Diváci se octnou v třicetimetrovém tunelu plném instalací. To samé se stane na konci představení –

když diváci vyjdou, jsou najednou venku, za stěnou, na druhé straně divadla – v reálném světě.

- **Štirje muzikanti:** Podobně jako u Alenky jsou diváci, kteří sedí pohodlně v sále, po první scéně pozváni do flašinetu, který se právě zvětšil. Diváci nejdřív nejistě a pak s nadšením vstávají a hrnou se na jeviště.<sup>125</sup>
- **Časoskop:** Představení je vystavěné spíš na interakci – na okamžicích mikrorealitní úrovně. Zásadní je závěr, kdy herci poberou všechny „svíčky“, dají je do krabice, která se zavře. V tom okamžiku se (ve hře) octneme tady a teď (herec řekne přesný čas a datum).
- **Beckettomotive:** V rámci performance je okamžik pravdy momentem, kdy první divák zatáhne za „táhlo“, což rozjždí „hru“ diváků a herců (diváci jsou subjekt hry). Stejný okamžik nastane, když divák zvedne telefon na konci představení (když všichni diváci sedí).
- **Turlututu:** Zde tvoří okamžik pravdy opět poslední scénu, ve které se dozvíme, že Turlututu je „tu“, podobně jako u Pulcinelly – je všude, je každý, je všelicos. Slovo „tu“, se stane symbolem hry.

Jak je vidět, je u mé práce okamžik pravdy většinou pointou představení, jejím původem nebo jejím principem. Zlomový bod může nastat, jestliže se dostaneme do iluze, jakož i to, že jsme najednou hozeni „na zem“, což se těžko stane na začátku. Někdy může být okamžikem pravdy také omyl – když se mi třeba během představení sesype stůl, na kterém hrají, nebo když se v rámci

<sup>123</sup><https://youtu.be/GPvsOO-3VjI?t=2126>

<sup>124</sup><https://youtu.be/GPvsOO-3VjI?t=2509>

<sup>125</sup>[https://youtu.be/IIPE\\_rDzrXk](https://youtu.be/IIPE_rDzrXk)

minisituace Panda ve své improvizaci dostane příliš daleko, jako třeba tehdy, když vyzýval diváky k odchodu. Okamžikem pravdy zase nebylo vyzvání ale určitý moment v tichu, které následovalo. Okamžik pravdy může být *individuální* ve smyslu okamžiku poznání, když si lidé najednou všimnou, že jsou součástí lži, součástí hry, součástí divadla. A to je konfliktní situace, kterou musíme vyvolat v divákovi, aby ho dostala do stavu reflexe. Myšlení má různé původy – pohlazení, provokaci, nejistotu nebo, jak říká Peter Schumann, lenost: *„Pod nulou, slunce a sních zesílí zářivost tak, že je nemožné rozmýšlet. A to je právě ta lenost, která vyvolává myšlení.*<sup>126</sup>“

#### 5.4 Humor a ironie

Humor, jako základ veškerých populárních divadelních forem, jsem jednou popisoval v rámci protestu jako negace svého patetického „revolučního“ názoru. *„(...) to, co divadlo činí fascinujícím, spočívá v dvoustrannosti pravdy. Přechod ze světa fikce, z ‚onoho světa‘, opět v ‚opravdovou realitu‘. Přeskoky jsou body poznání. Těmto poznáním říkám ‚humor‘. Okamžiku, kdy si uvědomíte, že pozorujete jenom holé kosti v rukou animátora. Když si uvědomíte, že jste se stali součástí hry a že vás hráč ošidil. Když si uvědomíte, že jste manipulováni. Že jste, nepřeháním, loutkou.*<sup>127</sup>“ Humorem by mohlo být v mém případě porušení nebo obcházení pravidel. Vezmeme za příklad *commedii dell'arte*: Pulcinella přijde, jemně zavolá Teresinu. Čeká. Udělá to samé, jemněji. Do třetice chce udělat to samé, v „s-pause“ změni názor, silně bouchne třikrát hlavou a zakřičí: „Teresina“. Tady funguje humor v rámci situace, což znamená v rámci změny v rytmizaci. Rytmem vytvoříme pravidlo, a když ho narušíme, překvapíme diváka. V mém případě je to ironie – humoru, který funguje na základě kontrastu.

*„Už romantiky zaujala grotesknost loutek. Rozpoznali její ironickou expresi, která spočívala v opozici mezi rolí (charakterem) člověka a limitovaností loutky.*<sup>128</sup>“ Loutka posouvá hru kontrastem mezi realistickým a abstraktním svou omezenou expresí, komplexní nebo asymetrickou kompozici divadelního subjektu. I loutka může být subjektem loutkovým, nebo neloutkovým. Většinou

<sup>126</sup>Bell, J: *Puppets, Masks and performing objects*. 1. vyd. Cambridge: MIT Press, 2001. ISBN 0-262-52293-4, str. 47

<sup>127</sup>Solce, M. *Smrt je mrtva, Mladina*. Ljubljana, 2013.

<sup>128</sup>Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. str. 16



je jednoduché být loutkovou loutkou: stačí být dokonale nedokonalý. To mě baví především u „amatérů“ na různých přehlídkách. Někdy náhodnost, kterou pohybují marionety, nebo přesnost, se kterou se snaží sledovat scénář vytvoří neopakovatelný zážitek. Možná je to nedokonalost, o které mluví i **Kleist**, když hovoří o volném pohybu končetin marionety, které se hýbají kolem „*centra gravitace*“ loutky. Nedokonalost loutky je stejně výstižná jako její nekonečné možnosti exprese. Naopak, černá divadla profesionálních institucí jsou mnohokrát mnohem méně loutková než amatérský vesnický soubor. Dokonalost profesionálů, kteří se zabývají realismem, je nedokonalá ve své plochosti, která je obrazem sama sebe. Loutka je karikatura. **Nebo jinak – divadelní subjekt je nadsazený, zjednodušený nebo jinak akcentovaný materiál. Když mluvíme o záměrné akcentaci, dostáváme se k ironii.**

Prvoplánovou ironii jsme využili jako základ protestu s názvem „**Protestival**“, který se odehrával v letech 2012–2013 ve Slovinsku. Naším vůdcem byla vždy veliká loutka Smrt<sup>129</sup> a spousta bílých masek. Smrt, jako ironie všeho, jak politiků, tak i nás, kteří někdy tak pateticky usilujeme o „spravedlnost“. Papírové masky, které jsme na konci vždy spálili<sup>130</sup>, jako odraz politiků, jako jejich stejnost, umělost, jejich dočasnost. Vedl je obrovský „politik“ s kravatou, která byla tak dlouhá, že jí muselo nosit několik lidí. Když nás premiér nazval „zombíky“, v ironii nastal obrat – najednou všichni ostatní účastníci protestů přišli převlečení za „zombíky“. Provokace politiků se stala jejich karnevalem, který nadsadil jejich způsob komunikace a na nějž neměli odpověď. Divadlo na povstáních gradovalo, každé povstání mělo jiný námět i formu. Od indické modlitby puje<sup>131</sup> pro vládu po procesí tisíce masek, přednášek profesorů na ulicích. Na den největšího protestu zorganizovala premiérova strana vlastní „protiprotest“. Účastníci toho protestu vypadali naproti „našim“ vážně a našťavaně. Skoro jako parodie protestu. Střet, který čekali, se nepovedl, došlo k němu ale na jiné, *komunikační úrovni*. „Jejich“ forma bylo patetické proklamování jednoty a poddanosti vůdci, forma „našich protestů“ byla svoboda a různorodost projevu, umělecké interpretace, parodie a ironie. Kdo může někomu něco vyčítat, když chodí kolem zamaskován, kdo může vyčítat něco velké loutce smrti, zpěvu, tanci, dokonce i dílnám pro děti a jiným dobrodružným socializačním formátům? Forma ironie povýšila nejen úroveň

<sup>129</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=boW980FuT7A>

<sup>130</sup> <http://www.24ur.com/novice/slovenija/pred-parlamentom-bodo-zagorele-politikanske-maske.html>

<sup>131</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=zbtCon2o60g>

manifestace, ale i smysluplnost jednání. Cokoli se odehrálo v politice, se v jiné formě odehrávalo na ulici, která se na pár měsíců stala médiem. Ani media si nebyla jistá, jak formulovat tato gesta a mnohokrát pochopila obrazy jinak, než jsme si představovali. Zmatek, který jsme vnesli do zaběhnutých kolejí komunikace ve smyslu „černé kroniky“, kde se očekával report o tom, kolik bylo zraněných nebo kolik jich bylo zatčeno, se ukázal jako účinný. Na pár měsíců se změnila percepce medií i přemýšlení lidí: jednoznačnost nahradila **kritika**, která není eliminační, ale nadsazená, a tím pádem nechává interpretační volnost i určitou sebereflexi a sebeironii. Což je neznámé jak politikům, tak dětem.

Ironie vychází z **tematického kontrastu**. Na jevišti brečím proto, abych se tomu vzápětí zasmál. To znamená, že něco zdůrazňujeme, abychom dosáhli u diváka opačné interpretace. Proto se nesmíme nechávat unášet iluzí, protože smyslem iluze je provokace jeho paměti, jeho internalizovaných informací. **Záměrnost akcentace** existuje ve smyslu využívání racia. Ironie nemůže být nezáměrná, ale vždy potřebuje zpracování informace příjemcem. Z toho důvodu je toto jedna z mála věcí, které děti na loutkovém divadle bez předešlé zkušenosti nemohou pochopit. Když v rámci představení *Pozor, los* místo toho, aby babička vyprávěla pohádku své slepičce, vyjdu ze zákulisí a „vypálím“ na diváky bláznivou operetu (ve smyslu přehnanosti představy, jakou vidí slepice-dítě), je to pro většinou dětí nesrozumitelné. *Eklektičnost projevu* a *vrstvení* je pro děti i pro politiky matoucí. Matoucí je i pro dnešní obecnost, které je zvyklé na první plán. Nejde o to, jestli v novinách píšou o teroristickém útoku nebo o návodu na bábovku. Lidé chtějí vědět, jestli je to dobré, nebo špatné. Jde o zjednodušení, o sjednocení všech vrstev do jedné jediné vrstvy, do komentáře. Což znamená, že kvůli svému vytížení, jakož i neschopnosti vstřebávat obrovské množství informací necháváme všechno zpracovávat do takového zjednodušení, které nám nabízí BBC, ČT, RTVSLO. Není divu, že nejprodávanější noviny v ČR jsou *Blesk* a ve Slovinsku *Slovenske Novice*. Jde o velký název a krátký obsah, nejen proto, aby čtenář „vydržel“, ale také proto, že tento způsob nabízí řešení. Rozhoduje se za nás, co je podstatné a co je marginální. Podá nám závěr dřív, než nám řekne, o co vlastně jde. Vtip se odehraje dřív, než ho vůbec začneme číst. Místo procesu dostaneme efekt. Což znamená negaci různých možností interpretace, různých názorů a v důsledku negaci samotného procesu tvoření informace. Proto je vrstvení realit, které je základem ironie, tak důležitým procesním faktorem divadla. **Ironie v je důležitá proto, aby vrátila efekt**

**definovanosti na procesní úroveň a aby ostře kritizovala a zároveň divákům nechávala vlastní možnost interpretace. Ironie je definovaný manuál pro nedefinovanost bytí.**

„Ironie nemůže být nezáměrná, ale vždy potřebuje zpracování informace příjemcem.“ Jaké informace? Ironie se vztahuje na určitá fakta, která mohou mít různé významové rozměry. V případě protestu byl rozměr politický a ten využívali „běžní“ protestující, kteří chtěli změnu systému. Proto stačilo napsat něco ve smyslu „Gotof je“ („je hotov“). Takové heslo mělo „slovní konotace“, jejichž původ byl v Srbsku v době Miloševiče, v Mariboru, kde se měsíc před protesty v Ljubljani také odehrávalo veliké povstání. „Gotof je!“ byl talismanem úspěchu – Miloševič zmizel, Kangler (mariborský primátor) zmizel a zmizí i další. Ljubljana je Maribor. Bez povědomí o kontextu může tatáž věta vyznít dokonce i pateticky, ale se znalostí situace vyzněla odlehčeně a symbolicky. Kdybychom ale chtěli tuto větu změnit, ještě dodatečně ironizovat, mohli bychom ji změnit na „hotovi jsme“ (ve smyslu: jestli se to bude vyvíjet dál) nebo jako slovní hříčku „hotově hotovo“ (ve smyslu peněz, které slouží bankám místo lidem) atd. Rozměr informace jsme ale u našeho případu „zdivadelnili“ tím, že jsme ho vztáhli jak na Smrt a nedefinované masky, tak i na „jaro, které už je tady“ a jiné symboly. Tím se informace v rámci protestu vzdálily od jádra problému, blíž rituálním tématům. Pálili jsme masky, jak se to dělo na masopust, a vedle toho tančila obrovská smrt. Vzdáleným tématem byly také „zombie“, jež se vztahovaly na „tweet“, který pronesl premiér o protestujících. I vzdálením tématu se tvoří kontrast, který dává víc prostoru fikci, iluzi, ironii, interpretaci. Základ odkazu (masopust, smrt) ve srovnání s původem (politická situace) je podstatou *ostrosti ironie*. **Čím větší je kontrast, tím silnější působení bude ironie mít.**

V rámci své práce používám dva druhy ironie, *horizontální* a *vertikální*. **Horizontální ironie** je srozumitelnější, protože nevyužívá kumulaci více vrstev, ale funguje horizontálně ve smyslu využívání rytmizace kontrastů. Působí na časové lince a využívá *okamžiku zcizení* na *mikrorealitní úrovni*, což může být pro diváka překvapivé. Tento způsob využívá třeba Panda ve svých projevech. Vše, co udělá, řekne nebo zamýšlí, hned nato znehodnotí nebo obrátí. Po cynickém začátku se najednou rozpláče (umřel mu animátor), uprostřed pláče se zastaví a uvolněně řekne, že „*to je život, nemá někdo náhodou nějakou rakev?*“, načež radostně vypráví o své rakvi. To znamená, že ani nefunguje v rámci známého

kontextuálního podkladu, ale v rámci negace vlastního tvrzení, v rámci sebeironie. **Vertikální ironie** probíhá ve smyslu **dvojsmyslu**. Teď mluvím o dvojsmyslu jako souběžném vrstvení realit, které jsou navzájem *kontrastní*, ale jedna bez druhé neexistují. To znamená, že základem je skrytý smysl, zatímco viditelný je jeho opakem, jehož význam je v podtextu. Kontrast mezi vrstvou „karikatura operety“ a „pohádka pro děti“, jak ho používám v představení *Pozor, los*, je z dětské perspektivy nelogický. Když ho nepřetnu do extrému, vypadá jako výpovědní hodnota, což je špatně. Když hraju pro děti, zde pro mě může nastat rozpor – hrát iluzi doopravdy, nebo ji kontrastně ironizovat?

Další otázkou je, v čem je rozdíl mezi „kontrastním podtextem“, jak ho ve svých hrách využívá například Čechov, a ironií? I Čechov svá dramata nazýval komedii. Pokusím se najít všechny ironické situace v představení *Pozor, los*, i když úroveň ironie závisí na typu diváka.

LEGENDA:

**V** = vertikální ironie

**H** = horizontální ironie.

### ***Pozor, los:***

- V/H: Úsek o dvou typech stromu – „ze dřeva a z plastu“ – ironizuje poslušnost dětí a nesmyslnou přednášku, jakož i sama sebe (než si diváci všimnou, že to, co říkám, nedává smysl, přednáška většinou skončí).
- V: Komentátor přesvědčuje slepici (která je jeho rukou), aby povstala a zachránila svoje vejce, svou rodinu, svůj národ (dialog se slepicí se stane politickým proslovem, který vyzývá diváky, aby provolávali hesla).
- V: Učím lidi písničku (Aj, Aj, Aj) a zároveň (omylem) trápím Straku. Pokaždé, když něco není, jak by mělo být, musím scénu zopakovat, a Strace během toho vytrhnu peří, otočím oko atd.
- H: S divákem hraji hru, „že nevidím skřítku“, i když dávám divákovi jasně najevo, že ho vidím a jen „hraju“, že ho nevidím („hra na hru“).
- V: Jako animátor se snažím slepici vysvětlit, proč myslivec zastřelil všechny slepičky. Vysvětluju to jako rodič svému dítěti, jenže se mi

to moc nedaří: „Všechny umřely, ale zase se narodí nové, mnohem lepší slepice. A teď pojď spát.“

Jak vidíme, je většina ironických situací v představení „Pozor, los“ postavena na „vertikální ironii“, která se svou rytmizací (překvapivím závěrem) může změnit na horizontální.

**Ironie** také není nutně vyjádřena ironickým způsobem hraní, ale také „hraním si na něco“. V rámci toho můžeme hrát realisticky (vážně) a tím tvořit další vrstvu, v jejímž rámci mohou ironii zase zcizit samotnou situací a proniknout hlouběji do příběhu. Ironie je základním bodem divadelní transformace (okamžik zcizení) a vrstvením realit. Ironie je způsobem tvoření přesahu, nutným pro divadlo iluzivních bodů.

## 5.5. Iluzivní izolace (negativ iluzivních bodů)

Divadlo není realita. Divadlo představuje zrcadlení reality do poloh, které umožňují subjektivní interpretaci pozorovateli. Úroveň interpretace je závislá na typu divadelního díla. Tradiční divadelní stavba posouvá divadlo ke zkreslování reality do iluze, která diváka postaví do pozice srovnávání se s charakterem, do jeho vciťování, prožívání. „*Brechtovo využívání 'distance' se dlouho považovalo za protipól Artaudovy koncepce divadla jako bezprostřední a násilné subjektivní zkušenosti. Nikdy jsem si nemyslel, že to je pravda. Myslím, že divadlo je podobně jako život tvořeno ustavičným střetem dojmů a soudů – iluze a deziluze bolestně koexistují a jsou neoddělitelné.*<sup>132</sup>“ Iluzi je možné definovat právě jejím opakem – prostorem, který je vyhraněný primární realitou. **Iluzivní bod, jako „díra v rámci reality“**. Když je iluzivní bod prostorově materializován, musíme jej omezit „**přítomností**“, což znamená vědomí o realitě v rámci *divadelního obrazu*. Každý obraz musí dodržovat jak iluzi, tak i rámec *aktivní* primární reality – deziluzi. Deziluze ve smyslu negace iluze vytvoří jasnou hranici, zatímco samotné *primární okolí* tvoří základ principům animace. Když jsme v estonském vězení hráli představení **Proces**, byla dodržena prezence primárního okolí, tíha genia loci, samotný prostor, budova, ve které donedávna umírali lidé. Přítomnost prostoru ale neznamená nutně deziluzi. K deziluzi v rámci prostoru došlo až následně, jako *aktivní prezence animátora*, který v ruce držel loutku v rámci

<sup>132</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988., str. 58

samotné inscenace. Tím pádem byl iluzivní bod definován *živým člověkem*, subjektem se svým reálným egem, se svou primární přítomností, který se konfrontoval s alter egem jeho oživeného prstu. Když se animátor pohybuje kolem skříně<sup>133</sup> s loutkou v ruce, funguje izolace iluzivního bodu jenom v jeho přítomnosti. Když ale loutka vykukuje ze skříně, tak je iluzivní bod rozšířen na samotné kukátko. Animátor se postaví do funkce *izolátora*, mostu mezi hranicí iluze a primární reality.

## 5.6. Analogická logika

*„Když zaslechneme slovo les ve Snu noci svatojánské, to slovo stačí. (...) Nastolen jedinou větou je tento prvek vnímán jediným okamžikem, aby se posléze přesunul z popředí myslí na jinou úroveň. (...) Tento obraz pak můžeme takřka úplně zapomenout až do bodu, kde je zapotřebí, aby se obraz lesa znovu vynořil. Mezi těmito dvěma časy obraz zmizel a poskytl tak mentálnímu prostoru svobodu, aby v něm mohly vznikat dojmy jiného řádu.“*<sup>134</sup> P. Brook soudí, že na jevišti využívá jen to, co je nezbytné. To v jeho případě není *mnoho*, jinému autorovi se nicméně zdá nezbytné vytvořit realistickou kopii lesa a postavit ji doprostřed jeviště. Nezbytné pro mě je většinou to, co mě neposouvá do nadřazené pozice vůči divákovi. To znamená, že se snažím vycházet z věcí, které nejsou animované, ale **opalizované** – znamená to, že divadelní elementy nejsou funkční samy o sobě, ale tím, že změním jejich funkci tím, jak je využiji. To se vztahuje jak na scénografii, tak i na prostředí, hudbu a diváky.

**Proč analogické?** Protože je analogická fyzika i fyziognomie jak herce, tak i materiálu. Protože všechno je živé, vše co má duši (animu) je analogické. Protože existuje analogie v rámci primární reality, kterou chce konfrontovat DIB. Protože analogické je to, co divákovi poskytuje prostor, a tím provokuje lidskou mysl, aby ten prostor zaplnila. Protože analogické je v rámci konceptu *site specific* přizpůsobování představy světa a nevytváření představy pro představu. Protože opalizace má primárně analogickou funkci.

<sup>133</sup><https://youtu.be/GPvsOQ-3VjI?t=2802>

<sup>134</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988., str. 198

### 5.6.1 „Analogická“ hudba v rámci divadelního objektu (podkladu)

Akustická stejně jako vizuální technologie má schopnost ovlivňovat pocity příjemce silou svých efektů, což je na představeních vyjádřeno hudebními doprovody. Divadlo, hlavně loutkové, chápeme jako vizuální uměleckou expresi, a proto se vši legitimností může využívat akustických efektů, což se dnes u vizuálního umění stává pravidlem. Tím, že animujeme vidličku a přitom zní hlasitý hudební doprovod, se moje vidění divadelní události změní. Nepřímá hudba, bez podobné funkce jako animovaný materiál, která funguje nevyváženě jak silou, tak působením, může být na škodu divadelní události ve smyslu postavení čtvrté stěny. Vnímání divadla se tak může srovnávat s vnímáním filmu nebo jiného média, kde neexistuje dotek primární reality. Jak říká Brook: *„Když je tu obraz se vši silou, v tom okamžiku, když jej člověk vnímá, nemůže ani myslet, ani cítit, ani si představovat něco jiného.“*<sup>135</sup>

Jak opalizujeme hudbou v rámci podkladu (okolnosti) představení? Když hudba není využita v přímém kontaktu s hrou jako komunikační materiál, můžeme ji analogizovat tak, že ji **„zviditelníme“**. To znamená, že ji divák lokalizuje v prostoru a také ví, proč přichází odtamtud. Tím se, stejně jako ostatní elementy (herec, scénografie), vysvětlí původ a důvod pro její přítomnosti, i když v objektivní formě. Hudba se stane „scénickým elementem“, se kterým zacházíme stejně jako s objekty v prostoru. To je popsáno v další kapitole.

### 5.6.2. Analogická scénografie

Jak opalizujeme scénografii? Scénický element, který musí zůstat „objektem“, ale přitom nechávat otevřenost proměny své funkce, je charakteristika „alternativního“ divadla. Místo toho, abychom mluvili o netradičním způsobu využití, můžeme mluvit o „použití“ scénografie. Ta proto musí být nejdřív funkční. Skříň v představení **Proces** uprostřed místnosti je nejdřív rakví, potom dveřmi (kterými vejdou dva agenti), pak kostelní věží, pokojem Eli, pak živým aktem (během sexuálního aktu se rozpadne), potom soudní síň (z mnoha okének vykukují byrokrati), potom se stane subjektem (soudcem), zase síň, pak ji Elsa porazí (skříň padá na jednoho z agentů) atd. Kromě toho má také symbolický význam (ve smyslu převlékání agentů do různých rolí) a určuje i ostatní

<sup>135</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988., str. 196

předměty (šaty) a scénické elementy (lampy v místnosti). I světla mají svůj význam a nejsou jen světly, ale zvonem nebo kloboukem. I světla jsou „lokalizována“. Každý nadbytečný, nevyužitý scénický element odsune diváka, tvoří čtvrtou stěnu a fixuje atmosféru. Nebo, jak říká Peter Schumann, „*věci se nám pomstí ve formě smetí.*“ Ve formě mnohosti, která zahltlí smysly.

Stejně jako herec v primární úrovni reality, musí být i scénografie odůvodněna. Stejně jako herec, musí i objektivní okolí iluzivních bodů mít svou *úlohu*, svůj charakter, svůj vývoj. Důvod pro realizaci může být vytvořen i podle jiných pravidel, jak praktických (kufr, do kterého se musí vejít všechna představení) tak i intuitivní (zajímavý) objekt, který souvisí s intuicí konceptu.

### 5.6.3 Stručný přehled analogie v mých produkcích

Krátká analýza původu a divadelní role scénických prvků v souvislosti s divadelním subjektem i animátorem v mých autorských představeních (základní kontext jako rámec představení). Vezměme představení *Pulcinella*. Základní scénografií (S) je harmonika, performativní objekt, který animujeme a změníme jej na iluzivní bod, jsou to hudební nástroje (kasaněty, harmonika) a jemné figurální nebo kombinování loutky (Pulcinella, Smrt, ruka). Výchozí pozice animátora je role hudebníka, který se snaží hrát.

scéna = S, performativní objekt = PO, animátor = A

- ***Pulcinella***: S – harmonika (hudební výstup), PO – hudební nástroje (harmonika jako scénografie, charakter, nástroj) a figura (jediná figurální loutka je Pulcinella), H – hudebník
- ***Malé noční příběhy***: S – psací stůl spisovatele (lampa, knížka), PO – figurální loutky (konfrontace snu se spisovatelem), A – loutkář (konfrontace spisovatele a animátora)
- ***Želva***: S – krunýř želvy (scéna je zároveň figurální loutka, v okénkách se odehraje její příběh), PO – figurální loutky, A – loutkář (který na konci objeví právě zrozenou želvičku)
- ***Šala***: S – kufr (čekání na letišti), PO – figurální loutky a předměty, A – cestující



- **Pozor, los:** S – kufr a paraván (scéna je zároveň i kombinování iluzivní bod - los), PO – předměty a figurální loutkové divadlo (recyklované loutky), A – loutkář
- **Happy Bones:** S – rakev (vlastní pohřeb), PO - kosti animátora a hračka (Panda), A – loutkář, který jde spáchat sebevraždu
- **Pavliha Revival:** S – *baracca mobile* (mobilní šatna na zádech animátora), PO – figurální loutky (maňásky) a předměty (šaty, kravaty atd.), A – sluha loutek (Lojz), podřízení loutkám
- **Luknja:** S – stolečky a lampy (čajový rituál), PO – objekty (čajová souprava, karty) hračky, figurální loutky, A – Angličané
- **Štirje muzikanti:** S – malý a veliký flašinet (etnografický styl), PO – různé (etnické předměty, marionety, maňásky), A – čtyři hudebníci
- **Močeradek gre čez cesto:** S – veliký stan (jako zima, jako plášť, jako postel), PO – stínohra, předměty (kapesníček, zvětšovací sklo, knoflík), hračky (tangram atd.), A – animátoři
- **Turlututu:** S – kufříček, knížka, PO - fiktivní bod, světlo, objekty (zvětšovací sklo), obrázky z knížky, diváci, A – cestovatel, umělec
- **Pražské legendy:** S – objekty (elementy s fotografického studia), PO – panenky, fotky, různé objekty, A – turističtí průvodci
- **Děvčátko se sirkami<sup>136</sup>:** S – dárečky (krabice, papír), PO – hračky a objekty, A – zloději
- **Proces:** S – skříň, světla, PO – šaty, rukavice, A - agenti
- **Časoskop:** S – muzeum, šuplíky, hodiny (hraje se v muzeu), PO – předměty (muzeální), A – historikové
- **Beckettomotive:** S – divadlo / nádraží, PO – loutky a předměty (inventář v rámci vlaku), A – herci / cestující
- **Mrtvé duše<sup>137</sup>:** S – papír, lepicí páska, kufr, PO – papírové masky, loutky, herci, A – prodavači duší
- **Life of Mary<sup>138</sup>:** S – ubrousky, plastový příbor, šaty PO – to samé, masky (figurální loutky), A – zloději
- **Trash:** S – popelnice, žebřík, PO – konzervy, plastové pytlíky, hračky, A – dělníci
- **Gastronomia dell'arte:** S – ubrousky, PO – maňásky, A - číšníci

<sup>136</sup><http://www.draktheatre.cz/496>

<sup>137</sup>[https://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=Ls2iaDPgzKU#t=2464](https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Ls2iaDPgzKU#t=2464)

<sup>138</sup><http://youtu.be/Mm6ju81jPOs>

- ***Puppetonic orchestra*<sup>139</sup>**: S – stůl, žárovky, PO – žárovky, papír, hračky, A – herci
- ***Strassenkunst Theater***: S – hospoda, PO – inventář hospody, A – číšníci
- ***Štorje na kilo*<sup>140</sup>**: S – krabice z tržiště, PO – různé (v krabicích), A – prodavači na tržišti
- ***Vili Tour***: S – maringotka, PO – loutky, herci, předměty, A – cirkusácká rodina
- ***Wolandova banda*<sup>141</sup>**: S – nástroje, PO – loutky, hudebníci, hračky, A – hudebníci
- ***Donky Shop***: S – auto (bazar), PO – inventář bazaru (předměty), A – prodavač, sluha a předměty

Ve svých představeních tvořím scénografickou dramaturgii dříve než příběhovou. I když je příběh známý, musím mu vždy najít „nadrámec“, a to proto, aby byla scéna funkční a aby došlo ke spojení s primární realitou. Jak je vidět, je skoro ve všech produkcích dramaturgické spojení mezi performativním objektem (PO), okolím (S) a animátorem (A). Pokud toto spojení není jasné, musí se most mezi členy vytvořit aktivitou herce – „opalizací“.

## 5.7. Ostatní kritéria „loutkovosti“

### 5.7.1 Iluzivnost a vědomí

Díváme se na kouzelníka, který předvádí svůj trik, a díváme se – nastává překvapení a zapojení do hry iluze. Čím víc triků předvede, tím víc jich chceme vidět, magie nás vstřebává. Stejně jako nás vstřebává obrazovka televize nebo dobře sehraná divadelní hra. Rozdíl mezi úplnou a neúplnou iluzí je ve vědomí: jsem divákem vědomým, nebo nevědomým? Totální iluze odvádí vědomí příjemce, střet rovin iluze a reality naopak probouzí jeho reflexi. Psycholožka Susan Blackmore tvrdí: „(...) když říkám, že vědomí je iluze, nemám na mysli, že vědomí neexistuje. Myslím, že vědomí je to, co se jen zdá, že je. Pokud se zdá, že je nepřetržitý proud působivých a podrobných zkušeností, které se odehrávají

<sup>139</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=f14RuaZJ3f8>

<sup>140</sup> [http://www.lg-mb.si/f/pics/galerije/Lutkovna-okupacija-storje-na-kilo\\_LGM\\_6\\_b.jpg](http://www.lg-mb.si/f/pics/galerije/Lutkovna-okupacija-storje-na-kilo_LGM_6_b.jpg)

<sup>141</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=phlHZQXa18I>

ve vědomí osoby, tak je to iluze.<sup>142</sup>" Iluze posouvá vědomé k nevědomému. Moderní divadlo by mělo směřovat k probouzení diváka – sensoricky, v jeho myšlení, v jeho posuzování, v jeho znejistění a jeho hledání. **Divadelní vědomí** odděluje čistou iluzi od divadelní iluze. V mém pojetí divadla iluzivních bodů zařazuji do kritéria "loutkovosti" *divadelní vědomí*.

### 5.7.2. (O)pravdivost divadla iluzivních bodů

*„Co míníme slovy ‚pravdivý‘, ‚skutečný‘, ‚přirozený‘? Používáme je jako štíty, které nás mají ochránit, aby nám neublížila divadelní zkušenost. Opravdová zkušenost by působila natolik bolestně a zvláště, že by se zdála ‚nereálná‘, ‚nepravdivá‘ a ‚nepřirozená‘.<sup>143</sup>“*

Aby bylo dosaženo divákova uvědomění využívá divadlo iluzivních bodů zcizení ve smyslu „akcentace divadelního jazyka“, který mechanismy „opravdivosti“ transformuje do hudebních, vizuálních nebo jiných, někdy intuitivně vytvořených impulsů. Podívejme se na charakterizaci, jak ji navrhuje **Brecht**: *„Je skutečně nezbytné, aby se herci třásl hlas, aby se klepal a měl tiky? Dokáže-li herec zjednodušit tuto fyzickou stránku do jednoduché črty, ne pro ni samu, ale proto, že je pak možné dát důraz na jinou součást reality, pak má k dispozici víc prostředků.<sup>144</sup>“* Zcizení, které Brecht využívá v hereckém projevu, **Craig** ve své scénografii a **Mejerchold** v oblasti pohybu, je ve své podstatě konceptem pro odpoutání diváka od iluze a tím vytvoření prostoru pro „hru“.

Při své práci jsem takovou akcentaci používal spíše ve hrách pro dospělé, většinou v rámci **hudebnosti**, kterou představím v dalších kapitolách. Jde většinou o rytmizaci pohybu, slova, světla, zvuku, s jejichž pomocí vytvořím nový divadelní kód. Příkladem může být *„Alenčin pád“* do zaječí nory. Znázornění pádu probíhá rytmizací slov a pohybem světla. Rychlostí řeči se vyjadřuje rychlost pádu. Interpretace však záleží na divákovi.

### 5.7.3 Princip „fiktivní absence“ divadelního subjektu

Zcizení a odpoutání od tradičního vžívání se do iluzivního bodu můžeme kromě akcentace divadelního jazyka dosáhnout i otevřením divadelního prostoru

<sup>142</sup>Blackmore, Susan (2002). "There Is No Stream of Consciousness". *Journal of Consciousness Studies* 9 (5-6): 17-28. Přístup z: <<http://www.susanblackmore.co.uk/Articles/jcs02.htm>>

<sup>143</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988. str. 70

<sup>144</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988., str. 54

samotnou absencí divadelního subjektu. Absence může znamenat otevření prostoru pro vlastní výběr ohniska nebo přenesení pozornosti do auditoria (na diváky). Absence může být také jen fiktivní a má význam pouze v rámci interpretace inscenace, i když forma dodržuje ohnisko ve smyslu divadelního subjektu.

*a) Absence subjektu na jevišti – „mrtvé divadlo“*

Absenci člověka na jevišti hájí **Maurice Maeterlink („Menus Props“)**, když zamítá princip pravdy, kterou nám vnucuje interpretace umělce, a dovoluje subjektivní interpretaci diváka. Nejasný nebo žádný divadelní subjekt je jednou z možných interpretací *efektu zcizení*, jakož i zapojování diváka do hry v roli subjektu. Na něho přeneseme zodpovědnost – buď aktivní, nebo jen obsahovou a tím dosáhneme jiné perspektivy, kde pocítí divák sám sebe jako součást v kontextu hry nebo jako hybatele, na kterém závisí průběh a interpretace hry. Absence subjektu je někdy nutná, aby divák pocítil divadlo jako hru, aby iluzi vytvářel také sám.

O aktivaci diváka pomocí *„divadelní mrtvosti“* jsem se snažil ve více produkcích i jiných událostech. **Protesty** fungovaly jako negace politiky. Ta probíhala ve smyslu znakovosti, nadsázky, ironie v našem projevu, jakož i za použití pozice otočení se zády k parlamentu – alternativního shromáždění lidstva. To, že jsme se na shromáždění vždy otočili zády k politikům, mělo jak symbolický, tak dramatický význam. Pozornost se od tématu politiky jako nepřítel obrátila na lidstvo samotné, na alternativu i na událost jako takovou. *Animovaný* iluzivní bod politiky se otočil na **sebemanipulaci**. Podobně vidím absenci subjektu u site specific **festivalu Histeria a Floating Castle**. Totální, až anarchistický program zařazuje diváka, který si – stejně jako u čtení novin nebo prohlížení internetu – sám vybírá a sestavuje děj. Dramaturgie je postavená prostorově, divák se v roli divadelního subjektu pohybuje a sestavuje kompozici děje. Ve hře **Beckettomotive** jsme ho na začátku představení nechali v laboratoři, kde může „dělat, co chce“. Princip nejistoty, nejasných pokynů ho aktivuje podobným způsobem jako performance s rozdílem, že je divák na divadle většinou překvapený, když se hranice mezi jevištěm a hledištěm posune za jeho záda. Divák má dvě možnosti: postaví se do modu *„stand-by“* (aktivní pasivita), kde čeká na reakci ostatních diváků, nebo do aktivní polohy, kde se

stává hybatelem. Jindy může divadelní mrtvost fungovat jako naprostá absence subjektu, kde divák zůstává objektivním pozorovatelem.

#### *b) Obsahová absence divadelního subjektu*

Jednoduše hrát hru bez elementu, do kterého se mohou diváci vžít nebo ho jakkoli považovat za hrdinu hry. Diváka jsem postavil do hlavní role (aniž by si toho někdy vůbec všiml) v představení **Luknja, Proces, Močeradek gre čez cesto**, částečně i v jiných představeních. Ohnisko hrdiny bylo tím pádem projektováno prostřednictvím prizmatu diváka, který sleduje divadelní hru bez tradičního odstupu. Když jsme v představení *Proces* otevřeli skříň uprostřed místnosti, vlastně jsme zabouchali na dveře Josefa K. Jakmile se dostal divák dírou do tunelu, dostal se tam v roli Alenky, aniž by to věděl. Když si divák lehne do stanu v *Močeradku*, dostane se tím do úlohy básníka Srečka Kosovela. Subjektivní pohled je ten, který vnímá věci zkresleným způsobem a nepočítá s *objektivní konstelací* ve hře. Proto je právě subjektivní perspektiva, podobně jako v symbolismu, expresionismu, konstruktivismu nebo impresionismu, právě tou, která umožňuje větší rozdíly v interpretaci subjektu. Realismus a naturalismus je (kontradiktorně) divadelní styl, který (většinou) využívá objektivní divákovu polohu jako „*štít, který nás má ochránit, aby nám neublížila divadelní zkušenost*“. Subjektivní poloha v rámci obsahu je tím pádem právě ta, která vytvoří odstup, je to ta, která dovoluje větší „objektivitu“. Všechno ovšem závisí na interpretaci tvůrce.

## 6. DIVÁK V DIVADLE ILUZIVNÍCH BODŮ

Divadlo iluzivních bodů se snaží bourat čtvrtou stěnu a tvořit společenskou událost. Divák se ocitá v netradiční pozici, která je někdy i naschvál nevyzpytatelná. U hry **Happy Bones** si drží divák relativní odstup, dokud během představení ze své rakve nevytáhnu malou kost, která ožije. Hned nato musí divák „hladit kočku“, pak mě, a za minutu jsem už jenom *pozorovatelem*, který se dívá na diváky, jak se navzájem masírují a u toho dělají podivné zvuky. Tím překročím dvě hranice: **iluzivní hranicí** a pak **stěnu intimacy**. V různých kulturách diváci reagují různě, proto je tato část představení *Happy Bones* testem divácké dostupnosti, otevřenosti. Když jsem hrál v Japonsku, u prvního představení jsem tuto část raději vynechal. Podruhé jsem se však rozhodl zkusit to a diváci najednou začali fungovat jinak, divadelní kód se změnil a celé představení dostalo jinou pointu. Zajímavá byla situace na povstání 22. ledna 2012, když jsme coby protestující stáli u zábradlí sto metrů od parlamentu a nový prezident (který právě podepsal slib) se rozhodl poprvé vykročit ke „svému“ lidu. Lid ale nebyl spokojen, a když se prezident setkal s prvním protestujícím, všichni se spontánně začali otáčet, dokud prezident neocítl proti množství lidí, kteří k němu stáli obrácení zády. Předtím byl on *hercem*, který se blížil *divákům* po vyprázdněném náměstí, teď byl najednou divákem sám a dva tisíce lidí se stalo herci, kteří hráli pro něj.

Kromě jiných kritérií je divadelní dílo možné rozčlenit i na základě "kontextu" a principu manipulace s ohniskem pozornosti diváka i stupněm zapojení diváka do hry. **Kazimierz Braun** ve své knize *„Druhá divadelní reforma?“* nazývá diváka příjemcem, účastníkem a spolutvůrcem a chápe divadelní umění jako společenský komunikační proces, v němž hrají svou roli herec – **původce**, představení – **komunikát** a divák – **příjemce**. **Tomáš Žižka** vidí roli diváka nejen jako příjemce, ale i původce a komunikát. *„Pro site specific je důležité komunikovat. Hledat nového diváka nezvyklého na klasické divadlo nebo divadlo vůbec. Velký důraz se klade na zkoumání konvence aktér–pozorovatel. (...) Koncepce jeviště–hlediště u site specific je zcela odlišná od běžných divadelních produkcí, stejně tak role diváka a aktéra. Dochází k popření těchto zavedených rolí, jeviště a hlediště ztrácejí své dosavadní funkce, a proto i divák a aktér mohou být zaměnění, nebo dokonce jeden z nich v tradičním pojetí těchto pojmů*

nemusí existovat<sup>145</sup>." Proto sám nazývám diváka i „**odkazujícím bodem**“ divadelní události.

T. Žižka dělí diváka **podle náhodnosti** na tři skupiny: divák, přicházející *na základě nabídky a poptávky*, divák náhodný a divák, který neví, že je divákem. **Podle zapojenosti** může být *aktivní* nebo *pasivní*. „Divák se v době postreformní až současné ocitá, a právě v site specific umění, ve velmi různorodých pozicích.“ Divák může být osamocen, měnit celou dramaturgii, nebo převzít roli – stát se *původcem*.<sup>146</sup>

V divadle iluzivních bodů mě zajímá především úroveň **zapojenosti diváka do hry** – nakolik se stává iluzivním bodem. To znamená: jak má daleko do stavu iluzivního bodu. Divák, jako nutný odkazující prvek hry, může být "donuceným" pozorovatelem, občas reagovat v rámci etikety, ale zůstávat objektivním vnějším elementem – pojmenoval jsem jej **objektivním pozorovatelem**. Divák může být nucen k reflexi, asociacím, které umožňují víc možných interpretací, stane se tedy **divákem reflektujícím**. Dále je tu divák **jako spoluhráč**, který oživuje hru prostřednictvím interakce. **Divák – iluzivní bod** dostává funkci v inverzním divadle nebo ve hře, v níž vývoj posouvají právě rozhodnutí obecnstva. Podobně jako **Stephan Kaplin**<sup>147</sup> oddaloval médium od animátora ve svém „puppet tree“ a tím vytvořil loutku, se divák přibližováním k iluzivnímu bodu stává divákem aktivním. Tuto hranici jsem postavil hned po prvním stadiu – divák *reflektující* a divák *objektivní pozorovatel* jsou od sebe vzdálení jen o krok, který je ale pro *kritérium loutkovosti* docela důležitý. Jde o proces **internalizace** a **interpretace provokace** ze strany příjemce. Protože si myslím, že cílem divadla iluzivních bodů je divák reflektující, zařazuji v kapitole se stejným názvem i vysvětlení tohoto tématu.

<sup>145</sup>Žižka, T., Vaclávova, D. *Site specific*. 1. vyd. České Budějovice: Pražska scena, 2008. ISBN: 970-80-86102-44-3, str. 43

<sup>146</sup>Žižka, T., Vaclávova, D. *Site specific*. 1. vyd. České Budějovice: Pražska scena, 2008. ISBN: 970-80-86102-44-3, str. 45

<sup>147</sup>Bell, J: *Puppets, Masks and performing objects*. 1. vyd. Cambridge: MIT Press, 2001. ISBN 0-262-52293-4

## 6.1. Divák - objektivní pozorovatel (pasivní poloha)

„Stovky let bezpečné a izolované kultury dělají z každého Oidipa neškodné cvičení. Ze strany diváků tudíž neexistuje odpor a herec se může, ozbrojen hlubokým textem, vydat velice hluboko do nížin lidského unikání. Diváci jej sledují těmi temnými uličkami tiše a s důvěrou.<sup>148</sup>“ Jednosměrný proud impulsů ze strany herců a divadelního díla, které nám svým kontextem, šíří tématu i dramatickým obloukem dává jedinou možnost interpretace hry, ba i filmově, mění perspektivu vidění a někdy se stává i *mravokárcem*. V divadle iluzivních bodů diváka postavíme do této pozice právě proto, abychom ho „ukolébali“ do divadelní iluze, z níž ho ale musíme v určité chvíli vytrhnout.

## 6.2. Divák – reflektující (aktivní poloha) a internalizace provokace

Performance dodržuje pravidla aktivace mysli diváka. Provokace typu **Marine Abramovič**, která si do srdce namíří šíp, je kromě její *objektivní pozice*, kde pozoruje své tělo, podobně jako animátor svou loutku, také původem pro reakci mysli pozorovatele. Dotaženost iluze přes hranice těla změní divákův odstup a donutí ho k reflexi. Smysl takové pozice je také v tom, že divák zůstává přítomen – stejně jako herec, a tím se postaví na stejnou nebo podobnou úroveň. Herec, který stojí na jevišti v primární realitě, je ve stejné realitě i divákem, který může svou pozici reflektovat skrze sebe, herce, reakce okolí. Okamžik *rozhodování* je ten, v němž dosáhne v divákovi změny. V sekundární realitě je možné dosáhnout divákovy aktivní pozice prostřednictvím **efektu zcizení** nebo humorem (dotek realit) a ironií.

Kontrastní situace, kde se nepřímou narušuje rovnováha mezi hledištěm a jevištěm, otevře divákovi víc možností pro jeho vnímání. Sám se musí rozhodnout, kterou realitu a jakou interpretaci si zvolí. Na představení a hře pak záleží, do jaké míry diváka manipuluje nebo vyvíjí jeho pozici. Diváka by bylo možné postavit do aktivní polohy buď **vcitováním** (kruté divadlo) nebo **provokací** (kontrastem). Když se divák nechá strhnout filmem o holocaustu, odpuzuje jej představa z jeho perspektivy. Jeho vžití se do tématu ho přímou iluzí – představou o tom, že by hrdinou mohl být i on sám, přivede k reflexi (Stanislavskij, Artaud, Grotowski). I když je iluze vytvořena v představě, plná

<sup>148</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988. str. 74



informace přichází z okolí, a příjemce ji musí pouze internalizovat. Provokace je na druhou stranu *procesem*, kde se divák stane **spolutvůrcem** informace. Provokací neměníme jenom závěr (informaci), ale i myšlenkový postup v divákovi a přeneseme část hry i na něj. Provokace nemá nutně úlohu překvapení, ale impulsu, který vytvoří reakci, řetěz dalších impulsů, které mohou pokračovat ve stavbě kompozice ze strany příjemce. Tím pádem se může animátor stát nejen *oživovatelem*, ale i *manipulátorem hry*. **Původce animátor** oživuje už známý materiál – známé informace, které opakováním jen vyvolá. **Původce manipulátor** oživování informací nechává na příjemci, jenž se stává *manipulačním materiálem* ve smyslu dramaturgického komponování jeho vlastních myšlenkových procesů ze strany *původce* (animátora). Zodpovědnost za vlastní dramaturgii se tak přenáší na příjemce, který ji může přijmout, nebo odmítnout. U performance je obvykle možné obojí, u divadelních představení se ale odmítnutí v rámci nepochopení divadelního kódu snáší hůř. Je o mnoho těžší potěšit diváka tím, že vnášíme do jeho nitra, do jeho intimity, nové procesní metody. Jestliže pracuji na hranici mezi provokací a představením, mezi performancí a performativním, pak lze i tento záměr samotný interpretovat různě. Když příjemci nedám najevo, že si může interpretaci vybírat sám, že i on má zodpovědnost za představení nebo že má provokace není nutně arogance, pak se může představení stát zase jen ukázkou toho, co by se mohlo udát. Tento rozdíl musí představení, pokud se chce stát událostí, přesáhnout.

V představení **Happy Bones** se divák může stát reflektujícím v okamžicích „s-pauzy“, když na něj najednou přesměruji pozornost, aniž by bylo jasné proč. Moment napětí se může odehrát, než se na začátku představení zastřelím. Obdobné je to v úvodu představení **Proces** (agent čte – káže divákům o dveřích pravdy). V tomto stavu není jasné, jestli jde o *text*, nebo jeho prezentaci, která dodržuje zároveň přísnost (učitel), svátost (kazatel), příjemnost (kamarád), vyhrožování (chůze blízko diváků). Stav reflektujícího diváka je závislý na *prezenci iluzivního bodu*, která nahradí divákovo zpochybňování. Nejistotu v divákovi, změnu jeho chování a průběhu jeho myšlení změni i kontakt, jak fyzicky, tak i přenos ohniska na diváka.

### 6.3. Divák – spoluhráč

„Svět hry, do které divák vstupuje, je také jeho světem, můžeme zde najít tendenci ke kolektivní hře, tak typickou pro happening.“ Když se zadívám do publika a do toho se ještě rozsvítí v sále, když počítám do tří a čekám, až vyjdu zpoza paravánu dopředu k divákům, hranice jeviště se přesouvá do auditoria. Abych v divácích udržel pocit zapojenosti a že jsou součástí hry, mohu je motivovat – provokovat anebo jednoduše rozanimovat tak, že jsou součástí interakce, i když mají v zásadě funkci *objektivních pozorovatelů*. Toho dosáhneme například ve hře **Čtyři muzikanti** tak, že je pozveme na jeviště, čímž nezměníme jenom zážitek, ale i divadelní kód. Diváci, kteří se stanou součástí scénografie, když jsou pozváni na „hřiště“, se přesunem na jiné místo najednou ocitnou v pozici *divadelního subjektu*. Taková „organizace“, přesouvání diváků po prostoru, nese funkci **gesta**, které nastaví (fyzicky) interaktivní divadelní kód.

Interakce je nejjednodušší způsob, jak dosáhnout divácké reflexe (jak diváka dostat do stavu diváka reflektujícího). Když se divák přes komunikaci s animátorem dostane do pozice subjektu na jevišti, automaticky vyjasní, zpochybní nebo jinak reflektuje i svůj postoj, svou pozici ve hře. V pouličním představení nebo v případě, že divák interakci očekává, se situace nezmění. Jinak to ale funguje v případech, když divák interakci neočekává, nebo ještě líp – kdy je interakce vytvořena nepřímo.

### 6.4. Divák – iluzivní bod

Situaci, kde se setká víc diváků-subjektů, a reagují navzájem na sebe **Grotowski** nazývá „zvláštním druhem vzájemnosti<sup>149</sup>“. Divák ve smyslu iluzivního bodu je popsán ve zvláštní kapitole. Jeho úloha je vyjasněna také v kapitole věnované absenci subjektu na jevišti. V rámci kritéria *zapojenosti diváka do hry* můžeme jeho prezenci v iluzi zapojit do „performance“. Provokace se přenáší na kompletní spektrum hry.

---

<sup>149</sup>Žižka, T., Vaclávova, D. *Site specific*. 1. vyd. České Budějovice: Pražska scena, 2008. ISBN: 970-80-86102-44-3, str. 43

## **7. ZÁVĚR: Loutkový jazyk**

Jazyk Pandy je jednoduchý.

Sedí a kouká.

Poškrábe se za uchem a hned nato narovná nohy.

Zase kouká.

Poškrábe se po nose.

Koukne nahoru.

zvedne a spustí ruce.

Kouká.

Koukne zpátky,

Kouká.

Otočí se na animátora. Ten se podívá do publika, zpátky na Pandu.

Panda se podívá na diváky.

Animátor se podívá na diváky.

Koukají.

*Rytmizace v rámci opakování impulsu a tím tvoření kompozice je zásada jakékoli komunikace. Vizuelní, pohybové nebo zvukové.*

## **KAPITOLA IV: OD HUDBY K DIVADLU**

### **Předehra**

Sám nejsem loutkář, ale hudebník. Jediným rozdílem, který mě odlišuje od ostatních hudebníků, je, že místo nástroje používám loutky, tělo, lidi, slova, příběhy. A tak se musím vždy prohlašovat za loutkáře, přestože s takovým označením vůbec nesouhlasím. Na druhou stranu o hudbě moc nevím, protože o ní příliš nemluví. Ve chvíli, kdy hraju, probíhá to většinou natolik intenzivně, že o tom zapomínám mluvit. Často se mi zdá zbytečné plýtvat slovy, když mám vedle sebe skvělého houslistu, a možná dokonce poznám člověka lépe prostřednictvím hudby než slov. Když si spočítám, že jsem spolupracoval s přibližně dvaceti orchestry, kde jsem se pokaždé setkal průměrně s padesáti novými muzikanty, s nimiž jsem strávil nějakou dobu intenzivní tvorbou, a kde se mluvilo jen tehdy, když se něco opravdu „zaseklo“ (například se vysvětlovalo aranžmá nebo jsme hledali ztracenou harfu) – zkrátka, řeč byla spojena spíše se znepokojujícími událostmi. Mohu tedy říct, že vím o tisíci lidech, k nimž jsem skoro nepromluvil, a přesto se známe. Když se potkáme, víme, že ani tentokrát nebudeme mluvit. Všem se raději představuju jako loutkář. Loutkářů je dnes na světě jen hrstka, lidé o tom příliš nevědí, a tak mě brzy nechají na pokoji. Jsem tedy loutkářem, kterému se náhodou v ruce místo loutky ocitl hudební nástroj.

*„Jestliže je slovo ‚hudba‘ posvátné a vyhrazené pro nástroje 18. a 19. století, můžeme jej klidně nahradit mnohem smysluplnějším termínem: **organizace zvuku**.<sup>150</sup> Vezmeme-li **Johna Cage** vážně, znamená to, že se můžeme hned na počátku odpoutat od klasického západoevropského pojetí hudby i od respektování zaběhnutých pravidel, jež jsou základem pro současný odrazový bod veškeré hudební tvorby. Cage, stejně jako Steve Reich, Philip Glass a další hudební experimentátoři, ale také vycházel z rámce klasického hudebního pojetí, nikoli kompozičně, nýbrž ve smyslu formy, notace a komunikace. Moje hudební základy vycházejí z klasické základní školy, moje **hudební citění** vychází z hudby **lidové**. (Nakonec, i veškerá klasická hudba je postavena na základech lidové hudby.)*

---

<sup>150</sup>Cage, J. *Silence*. 2. vyd. Praha: Tranzit, 2010. ISBN: 978-80-87259-07-8

## **Hudební perspektiva**

Na následujících stranách následuje rozhovor, jehož cílem je volně navazovat hudební témata, která mají blízko k divadelnímu jevu. Vycházím pouze ze svého pohledu, ke které jsem dospěl hraním na ulici, na jam-sessions i prostřednictvím hraní ve stálejších projektech – Fekete Seretlek, Folkoholics, Ethno in Transit, The Breaks, Etno Histria, Grad Gori, Mahesh Vinayakram, Sabiha Khan, Kroshka Kartoshka, Duo Fergus Walker a Faronika. Vedením etno orchestrů se spíše než perspektiva zdůraznil proces učení. Patří mezi ně deset ročníků Ethno Histria (2003–2015), Ethno Australia, Ethno Sweden, Ethno Belgium, Ethno Scotland a Ethno Czech.

## **Pohled amatéra**

V rámci této práce se pokusím o intuitivní analýzu vlastního vztahu k hudbě. Takový vztah lze definovat z dvojího hlediska: pohledem profesionálů a z úhlu nás – hudebníků amatérů. Proč sám sebe vnímám jako amatéra? Protože *praktická hudba* může fungovat ve všech sociálních i uměleckých sférách. Hudba profesionálů je omezena svým úzkým záměrem – „hudbu hrát pro někoho“. My amatéři máme týž záměr, ale vedle něj bereme v úvahu i ostatní možnosti *neprofesionálního* projevu – dáváme přednost komunikaci, funkci a smyslu hudby před technikou. A co je jinač smyslem hudby? Snad ne divadelní projev?

## INTUITIVNÍ KOMPOZICE:

### **Rozhovor s Vratislavem Šrámkem ze 4. 6. 2010, rozšířený polemikou o formách, funkcích, funkčnosti hudby a její návaznosti na divadlo iluzivních bodů.\*<sup>151</sup>**

#### I. EXPOZICE

##### **Co je hudba?**

##### **V. ŠRÁMEK:**

*„Můžeme říct, že hudba začíná vnímáním zvukových vln. Díky výšce, kombinaci výšek, délek atd. dochází k naší reakci, která se dále promítá do našich pocitů. Přes kůži a sluchový orgán (bubínek) se promítá do mozku, kde vyvolává další řetězec reakcí. Hudba jako fyzikální úkaz, který se proměňuje v emoci. Hudba je otázka jak intelektu, tak i emoce.“<sup>152</sup>*

#### **INTERPRETACE: Hudba a iluze**

Spontánní definice Vratislava Šrámka v sobě nese základní rozpor – hudba není jev, který by fungoval samostatně, ale je ve svém původu **iluzorní**, stejně jako každé jiné umění. Hudba působí pomocí vnímání, přetváření impulsů do informace. Tím pádem ji můžeme ve srovnání s divadlem *iluzivních bodů* (dále DIB) srovnávat se strukturami různých uměleckých projevů, jako jednu z uměleckých disciplín s vlastním systémem znaků. Hudba tedy může být součástí DIB i samostatným jevem, který ale existuje jenom v rámci sekundární reality. A co realita primární – je tu možnost jejího přímého vztahu s hudbou?

#### II. EXPOZICE

##### **Takže hudba bez nás neexistuje?**

**V. ŠRÁMEK:** *„Hudba jako pojem bez adresáta neexistuje. Souznění zvukových vln tvoří architekturu, kterou vnímáme jako hudbu. I když je to jednoduchý dlouhý tón, vnímáme jej empiricky, což znamená na základě zkušenosti, zasazujeme jej do kontextu a vnímáme ji jako nějaké vyjádření, jako reflexi něčeho. Hudba je to, co existuje, co se dotváří posléze naším vnímáním.“*

<sup>151</sup>Poznámka: Rozhovor jsem tvořil jako představení: z intuitivně vybraných nápadů jsem až následovně vybíral a sestavoval odpovědi jak i myšlenky do jednotné kapitoly. Jestli se kompozice povedla je otázka subjektivního pohledu čtenáře jak i vyváženosti, dramaturgii, humoru atd. Následující část je opakem hudební kompozice části první, kde jsem do struktury vnášel obsah. Na několika stránkách se bude obsahem stávat kompozice myšlenek.

<sup>152</sup>Vratislav Šramek, rozhovor, Praha, 2010.



## HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Dvě hudby**

**Ticho** ve smyslu *neslyšitelnosti* nebo *bezzvučnosti* se liší od nezáměrného ticha. **John Cage** říká, že „zvuky vznikají buď záměrně, nebo nezáměrně (těm říkáme *ticho*). Když se obrátíme k těm, které se nedějí záměrně, nastane psychologický obrat. Zpočátku se zdá, jako by se měly vzdát všeho, co je lidské. Pro hudebníka to znamená vzdát se hudby.<sup>153</sup>“ Tím pádem poznáváme dva typy zvuku – **zvuk záměrný** (z pohledu hudebníka – *hudba*) a **zvuk nezáměrný** (z pohledu hudebníka – *ticho, hluk*). Záměrnost, jakou používám v DIB, souvisí z vědomým divákem (kapitola „*Iluze a vědomí*“). Záměrnost posouvá nedivadelnost k divadelnosti, záměrnost charakterizuje, vytváří pocity, ale vždy intelektem, racionem. Nezáměrnost vytváří dojem *náhodnosti*, iracionální dojem. Tím se stále nevysvětluje, do jaké míry je hudba fyzickým nebo racionální úkazem, a proč k hudbě dochází. Když se posouváme k racionu, k divadelnosti, k iluzivnosti, můžeme se podívat na interpretaci **Rolanda Barthes** v jeho eseji *Musica Practica*, kde člení hudbu ze sémiotického hlediska (což lze přirovnat k úhlu pohledu DIB). Podle něj existují dva typy hudby s rozdílnou historií, sociologií, estetikou, erotikou – „*hudba, kterou někdo hraje, a hudba, kterou někdo poslouchá.*<sup>154</sup>“ První souvisí se samotným hudebníkem nebo seskupením lidí, kteří nejsou rozdělení podle příjemce a původce. Jde o senzuační spektrum, kde hudbu přijímáme spíše pocitem než „*duší*“ Tím můžeme chápat (nebo generalizovat) iracionální hudební spektrum, jehož záměr je vnitřní, intuitivní, „*muskulární*“. Jde o fyzické hudební vnímání, které se podle Barthes ztrácí. Praktickou hudbou (*the music* – z úhlu obecného společenského chápání termínu „*hudba*“) se totiž stává hudba pasivní, hudba, která je přístupná jenom profesionálům, „*technikům, kteří zbaví posluchače veškeré aktivity*“ – *hudba, kterou posloucháme.*

## DIVADELNÍ INTERPRETACE: **Divadlo, které hrajeme (divadlo bez adresáta)**

Pokud bych chtěl Barthesovo rozčlenění „**na dvě hudby**“ srovnat s větvením divadla, ukážou se mi různé interpretace tohoto zdvojení. „*Divadlo, které hrajeme*“, sami nebo v rámci menšího okruhu lidí, které dodržuje funkci *manuální, muskulární, praktickou*. Divadlo, které vnímáme pocitem a tělem, se nám nemůže jevit jinak než jako divadlo v primární realitě. Jako funkcionální umění, soustředěné na objekt, na postup, na smysl. Přestože se jedná o komunikaci z iluzivního pohledu – dekodováním divadelních, textových,

<sup>153</sup>Cage, J. *Silence*. 2. vyd. Praha: Tranzit, 2010. ISBN: 978-80-87259-07-8

<sup>154</sup>Barthes, R.: *Image Music Text*. 1.vyd. London: Fontana Press, 1977. ISBN 0 00 686135 0

pohybových a jiných znaků, jde o funkční performativní umění, což znamená, že jeho základní funkcí už není přijímání impulsů ze strany příjemce, ale hraní; *hraní si na*. Příjemce změní funkci, už je pouze fiktivní – existuje v abstrakci. To může znamenat společenskou **hru** (příjemce jako princip) nebo **rituál** (příjemce jako ikona, idol, princip). Znamená to, že se posouváme na hranici divadelnosti a záměrně „praktické“ zkušenosti.

### III. EXPOZICE

#### **Není hudba produkt fyzikální, produkt pravidel, která existují, něco, co jsme jen kopírovali?**

**V. ŠRÁMEK:** *„Na základě přírody, našeho zrcadlení se v nějakých procesech. Zvuk jako takový je důkaz existence. Let ptáka, jeho křídla, vítr, bouřka, mraky... Všechno má nějakou zvukovou podobu. My ji slyšíme, nebo neslyšíme, protože je ve spektru, které pro nás je slyšitelné nebo není. Většinou pro nás má slyšitelnou podobu. Když ji nemá, tak si ji dotváříme. (...) Pro nás je hudba vytvoření nějaké konstrukce. To kopírujeme a nějakým způsobem dotváříme.“*

#### **HUDEBNÍ INTERPRETACE: Příroda v hudbě, hudba v přírodě**

**John Cage** využíval hru pro náhodnou stavbu kompozice. Podle struktur, které kopíroval ze zenových technik, vytvořil kompozici, která byla plodem náhodnosti. Ale i náhodnost má svůj matematicky vyvážený základ. Matematik **Ian Stewart** rozvinul otázku "sebeorganizace" následujícím způsobem: *„Každé chápání přírody musí zahrnovat porozumění převládajících vzorů. (...) Musí existovat společná zásada, která se za nimi skrývá. (...) Symetrie rybníka je tak obecná, že ji nebudeme vnímat jako vzorec. Místo toho ji vnímáme jako nesmyslnou jednotnost.“* Když do rybníka hodíme kámen, voda se rozvlní, ale místo destrukce symetrie vytvoří nové vzory. *„Každý vyskytující se vzor obsahuje vzpomínku na svůj původ, vzpomínku na rozbité a ztracenou jednotnost. Není vzor samotný jednotlivým momentem této celistvosti (...)?“* ptá se **Alexander Lauterwasser**, autor knihy *Water Sound Images*, v níž hledá smysl hudebních vzorů v přírodě pomocí „kreslení“ vln na různých frekvencích. Ian Stewart odpovídá: *„Když se na to podíváme z tohoto úhlu, jsou symetrie pozorovatelné v přírodě fragmenty velkých univerzálních symetrií našeho vesmíru.“*<sup>155</sup> Příroda se tak nestává uměním, nýbrž se přetvoří do jiného média – projeví se

<sup>155</sup>Lautwasser, A. *Water sound images*. 1. vyd. Aarau: Macromedia Publishing, 2002. ISBN 1-888138-09

prostřednictvím vzorů, které můžeme nalézt v molekulárních tvarech, ve tvarech živočichů nebo galaxií prostřednictvím objektivního prizmatu hudby. Objektivního? Jedná se o novou, **objektivní hudbu**. Hudbu, kterou někdo hraje, neposkvěrněnou subjektivností. „Ti, kdo se zabývají kompozicí experimentální hudby, hledají způsoby a prostředky, jak ji zbavit otisku svého **ega**.<sup>156</sup>“

**V. ŠRÁMEK:** „Dál vytváříme architekturu. Hudba je pro nás vytvořením konstrukce, zažitím formy, čímž si zaměstnáváme intelekt. Na základě toho, v jaké výšce se zvuk pohybuje, jaký je jeho charakter, v jakém barevném spektru se nachází - vzniká emoce. Známe to z přírody, kde je to obdobné: jsou tam barvy, které většinou něco znamenají, existuje zvuk, který něco znamená.<sup>157</sup>“

#### **INTERPRETACE DIVADLA: Architektura jako obsah**

Stejně jak se objektivním snaží být Brechtovo „epické divadlo“, Craigova „nadroutka“, tak se atomizaci iluzivního bodu snaží objektivním být divadlo iluzivních bodů. Forma v podobě architektury, struktury, kompozice. „Čemu říkám poezie, se často nazývá obsahem. Sám jsem to nazval formou.<sup>158</sup>“ **Cage** srovnává hudební fyziognomii (formu) s obsahem hudby. Na základě formy DIB získáme obsah. Přiblížíme se tak objektivnímu divadlu? Divadlu, jež pracuje s pocity, s emocemi příjemce svou strukturou, svou architekturou? Je divadlo, které používáme jako sémantický převod z přírody svojí strukturou *objektivní*? „Kam těmito svými snahami směřujeme? K divadlu. Divadlo připomíná přírodu mnohem více než hudba. Máme přece oči stejně jako uši. A je jen na nás, zda je budeme používat.<sup>159</sup>“ Hudba se divadlem objektivizuje stejně jako se divadlo objektivizuje svou rytmiizací. Nebo když obrátím hudební interpretace Cagea do své, divadelní: „Kam tedy těmito svými snahami směřujeme? K hudbě.“

#### **HUDEBNÍ INTERPRETACE: Kompozice jako jazyk**

Jazyk dodržuje určité elementy, které navazují na hudební perspektivu: rytmus, dynamiku, barvu zvuku. To navazuje jak na kompozici, tak na vyjadřování v rámci impulsu. Když posloucháme komunikaci nám neznámým jazykem, můžeme mnohem lépe vnímat i její *hudební stránku* (na což většinou během vlastní komunikace kvůli důrazu na obsah slov zapomínáme). Hudba je ale po melodické stránce mnohem komplexnější. Sám používám hudbu **ve dvou**

<sup>156</sup>Cage, J. *Silence*. 2. vyd. Praha: Tranzit, 2010. ISBN: 978-80-87259-07-8

<sup>157</sup>Vratislav Šrámek, rozhovor, Praha, 2010.

<sup>158</sup>Cage, J. *Silence*. 2. vyd. Praha: Tranzit, 2010. ISBN: 978-80-87259-07-8

<sup>159</sup>Cage, J. *Silence*. 2. vyd. Praha: Tranzit, 2010. ISBN: 978-80-87259-07-8

**sférách** – první je hudba ve smyslu **komunikace**, přímo jako jazyk, exprese. Druhý způsob je **princip kompozice**, do kterého vnáším impulsy. Kompozice ve funkci kódu, kompozice jako výraz. To jediné, co si můžu od hudby vzít, je interpretace, v jejíž rámci budou melodie fungovat jako nástroj pro komunikaci, nástroj pro přeskok do iluzivnosti, nástroj pro vyjadřování, nástroj pro snění. Tím se hudební kód, ve srovnání z jazykem, posouvá o krok blíže k primární realitě. Hudba nemusí přetvářet impulsy (tóny, melodie) do znaku, zatím co jazyk (nebo jiný divadelní kód) musí nejdříve čárky změnit v znak. Možná právě o tom mluví Barthes, když hudbu staví do role *subjektu*.

#### IV. EXPOZICE

**Moje teze je, že v principu se do hudby musíš ponořit, zatímco divadlo musíš vnímat s nadhledem.**

**V. ŠRÁMEK:** „Když jsi interpret, musíš přijmout hudbu úplně za 'svou'. I když ji napsal někdo jiný. Musíš ji dostat do sebe (což se děje analýzou), až pak přijdeš na to, proč to tak vlastně dělal, proč je to napsané tímto způsobem. A když tomu hluboce porozumíš, tak v momentě, kdy v tom 'zůstaneš' a nedokážeš získat nadhled, tak se to špatně sděluje. Nad hudbou musíš mít nadhled, protože se jedná o tvé vyjádření, které někam směřuje. A jestli jsi schopen ho opakovat, potřebuješ mít ten nadhled. Samozřejmě je to jinak u improvizací.“

**ANTITEZE:** Takže si myslíš, že hudba a divadlo mají stejnou interpretační úroveň?

**V. ŠRÁMEK:** „Ten prázáklad je totožný, je to reflexe a zrcadlení.<sup>160</sup>“

#### INTERPRETACE: **Sen a opojení**

Nietzsche umění rozděluje na dvojí: **apollónské** a **dionýské**. První představuje rozum, sny, estetiku a realizuje se ve výtvarném umění. Dionýské naproti tomu ztělesňuje hudba, tanec, opojnost, návrat k přírodě, vášně. Tuto dvojakost si můžeme představovat jako dva světy: *snů* a *opojení*. První je spojen s vnímáním individuálním, druhý ničí individualitu a spojí se s přírodou, s „prajediným<sup>161</sup>“.

<sup>160</sup>Vratislav Šramek, rozhovor, Praha, 2010.

<sup>161</sup>Nietzsche, F. *Rojstvo tragedije iz duha glasbe*. 1.vyd. Ljubljana: Karantanija, 1995. ISBN 961-226-070-2

## DIVADELNÍ INTERPRETACE: **Apollónska perspektiva divadla**

Divadlo vychází ze zrcadlení reality. Tím se vztahuje na přímé zážitky každého individua, provokuje jeho vlastní interpretaci, jeho sny. A mohou být sny stejně opojné jako hudba? Iluze je zde, aby nám poskytla jinou realitu, abychom mohli dál snít. *Sny vytváří jejich absence. Realita se zase nestane realitou primární, pokud neexistuje její protipól – sen (realita sekundární).*

## HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Dyoniská perspektiva hudby**

Jak můžu reflexi rozumět v hudebním kontextu? Reflexe čeho je hudba? Reflexe impulsu – dění, reflexe času a jeho pulsaci. Hudba je reflexe principu chování. Je tím pádem zrcadlením způsobu jednání, ne jednání samotného. Hudba zrcadlí způsoby mluvení, práce, pohybu, nepohybnosti. Hudba popisuje to, jak něco tvořit tím, že *tvorí*. Divadlo ale zrcadlí znaky: produkty tvorby. Hudba je z mého hlediska primárním médiem, který vychází z impulzivního jednání (což je každé jednání). Z toho hlediska se nám hudba jeví jako absolutní umění, jako to, které chce předběhnout všechny ostatní projevy tím, že jim sděluje principy jejich chování. Nebo když cituju Barthesa: *„Jak potom dokáže jazyk interpretovat hudbu? Vypadá to, že velmi špatně. (...) Hudba je vždy 'to', zatím co ji slovní popis změní na 'takovou', což nikdy nemůže upřesnit podstatu hudby. Slovní popis hudby je vždy omezen na 'adjektivum'.<sup>162</sup>“* A jak dokáže interpretovat hudbu divadlo?

## V. EXPOZICE

### **Proč reagujeme na hudbu tancem?**

**V. ŠRÁMEK:** *„Já si myslím, že může existovat tanec bez hudby.“*

**ANTITEZE:** *Ale hudba ten tanec v nás vyvolává.*

**V. ŠRÁMEK:** *„Tanec je fázování pohybu, protože jsi v rytmu. Pulzuje v tobě život, buší ti srdce. A ty z toho nějakým způsobem vycházíš a tvé tělo díky svalům a končetinám může mít možnost s tím něco dál dělat. Vlastně začneš fázovat své momentální bytí (jeho zvuk) a tím pádem se posléze dostaneš až k rytmu. Tanec vnímáme stejně jako hudbu, určitou strukturu.“*

**ANTITEZE:** *Není tanec spíš dokreslováním hudby?*

**V. ŠRÁMEK:** *„Já myslím, že to je něco, co vzniká společně. Když chceš zazpívat, tak se musíš zachovat stejně, jako když chceš skočit do dálky. A my na to*

<sup>162</sup>Barthes, R.: *Image Music Text*. 1.vyd. London: Fontana Press, 1977. str. 179

zapomínáme. Pro nás se tanec stal už zase tímtež jako hudba. Přes velkou kultivaci dochází k odtažení se od toho původního, k vrcholné stylizaci původních vstupů."

**ANTITEZE:** *Dítě začne tančit, pohybovat se hned.*

**V. ŠRÁMEK:** *„A baví ho dupat a skákat.“*

**ANTITEZE:** Ale vyvolává to v něm hudba?

**V. ŠRÁMEK:** *Myslím, že v něm vyvolává tanec (pohyb) to, proč ty začneš dělat tu hudbu. To znamená, že to je moje síla, energie, to co já můžu, když začnu fázovat do jiných životních podob, než ve kterých jsem normálně.“*

HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Rytmus a existence**

I když vykonáváme mechanickou práci ve své kanceláři, stále jsme součástí své existence, záměrné aktivity. Důvodem naší práce není tvorba akustického umění, ale přesto se chováme podle pravidel, která jsou rytmická. Svým jednáním, svým pohybem a nepohybem, myšlenkou a zamyšlením měříme čas. Nezáměrnost aktivity je spíš náhodná, druhý plán, ostatní je aktivita záměrná. Už naše jednání, jak pasivní, tak i aktivní, jak nezáměrné, tak záměrné, je hudba sama o sobě. **Rytmizace je důkazem naše existence.**

## VI. EXPOZICE

### **Protože jazyk nefunguje bez zařazení do kontextu, je hudba esenciálnější než jazyk?**

**V. ŠRÁMEK:** *„Hudba je na tom svým způsobem lépe, je to určitě dáno i jejím šířením. Evropský systém, evropsky kulturní potenciál, který expandoval do okolního světa, (nikoli do celého – Japonsko si dokonale osvojilo evropský systém, ačkoli jejich vlastní hudba se pohybuje jinde). Evropský systém vychází z Řecka. Přes tento hudební kontext (jev) se dorozumíme v Americe Severní i Jižní, v celé Evropě i na Východě. V Indii je to už odlišné, i když tímto systémem umějí komunikovat. Jejich vlastní systém je mnohem složitější než „náš“ alespoň z našeho pohledu. Mnohem víc kopíruje dění okolo člověka, přírodu“.*

HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Evoluce hudby**

Proč se rytmika určité písně a následně pak tanec i melodie vyvíjejí určitým způsobem? V Estonsku se mladí setkávali na velikých houpačkách, tam se zpívaly písně přímo v rytmu houpání a meditativně na sebe navazovaly. Ve Švédsku jsou

pyšní na svůj „*kulturní poklad*“ – způsob zpěvavého volání krav „*kulling*“. Laponci „*joikováním*“ věci nejen popisují, ale přímo vizualizují. Náš učitel ve Finsku mi v roce 2009 nebyl schopen vysvětlit, co joikování znamená. Říkal, že když člověk někoho joikuje, vzdaluje se zvýšením tonality. Vysokými melodiemi se lidé potkávali, nízkými se vzdalovali. Jako molekuly materiálu ve vlně. Hudba byla ze základu *funkcionální*, teprve pak kreativní. Vycházela z materiálu a jeho schopností. Z hlasu, ze zvuku, rytmu, práce, komunikace, z primárního okolí. Ano, také z pocitů, ale i ty můžeme chápat jako funkcionální součást společnosti. Její způsob využití nevyžadoval příjemce, ale funkci. Nikdo nezpíval, aby pracoval, nebo nepracoval, aby zpíval. Zpíval, protože pracoval, protože hudba mu pomohla v jeho *existenci*. Hudba se nejdříve hrála, až pak se poslouchala. Její původ se vyvíjel přenášením, absorbcí, reinterpretací různých uživatelů, převodem na jiného uživatele, z mikrotransformace. Každý jedinec přidal zrnko k mandale, která se svými metamorfózami vyvinula do „perfektního“ stadia, do perfektní formy: ve Švédsku do čtvrtónových melodií, ve Slovinsku do čtyř- a pětihlasu, v Litvě do disonantních rytmických kontrapunktů, což je pro ně úplná harmonie. Zjednodušeně **hudební darwinismus**.

#### HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Paměť přírody – paměť hudby**

Pohybujeme se na dvou stranách: jednu tvoří vědomá, organizovaná, nacvičená a fixovaná činnost - hudba umělá, „*hudba, kterou posloucháme*“. Na straně druhé je pak hudba nevědomá, neškolená - živá „*hudba, kterou hrajeme*“. První jako fotografie (Barthesův „*dotek smrti*“), druhá jako animace (Jurkowského „*transformace*“). První jako nehybný výsledek, druhá jako proces transformování, jako hudba „*zbavená ega*“, **hudba objektivní**. Stejně jako matematik **Stewart** popisuje symetrické vlnění v rybníku, kde „*každý vyskytující vzor obsahuje vzpomínku na svůj původ*“, můžeme díky struktuře hudby vypátrat vzpomínky nejen fyzikálního, ale i kulturního původu. Jako následek procesu v dlouhých časových úsecích, sice náhodného, ale pragmatického jednání, je formě umění zbavené ega blízko i **hudba lidová**. „*Proto se používá definice, podle níž se lidová píseň vztahuje na všechny poetické jevy, které převládají mezi menšími nebo většími sociálními skupinami, pro něž je už u samotného vytvoření nebo shrnutí (šíření) charakteristická především spontánní, ne vědomě promyšlená, neškolená a improvizovaná činnost – naproti především vědomé, organizované,*

nacvičené a fixované činnosti v době tvoření a reprodukci umělé poezie, resp. Hudby.<sup>163</sup>"

## VII. EXPOZICE

### **Myslíš, že existuje hudba, která je pochopitelná pro všechny?**

**V. ŠRÁMEK:** „Alikvotní řada, kterou slyšíš, když posloucháš hudbu Inuitů. Tuto řadu uslyšíš u národů třeba na Nové Guineji. Mají ale jiný sled a působí jinými způsoby zase na základě konkrétního kontextu, k účelům, ke kterým ta hudba vzniká.“

#### **INTERPRETACE: Dva jazyky**

Kdekoli ve světě jsme, používáme nebo poznáváme dva jazyky. Jeden pochází jak od nás, druhý z přírody. Jazyk, který pochází od nás, chápeme ale jako *odrůdu*, jako možnost interpretace (vývoje) jazyka, který pochází z přírody. Jeden je jazykem určité události, který vzniká kvůli určitému účelu místa, lidí a *genia loci*. Druhý je „*aliquotní řada, kterou slyšíš, když posloucháš hudbu Inuitů.*“ Jazyk existence, jazyk chování.

#### **HUDEBNÍ INTERPRETACE: Hudebník-animátor a Animátor-hudebník**

Alikvotní tóny nepotřebují umělce. *Existují samy o sobě stejně jako ostatní jevy přírody. Subjektivizace hudby neznamena její charakterizaci ani její posun do iluzivnosti, ale právě naopak: hudba v roli subjektu se stává manifestací, stává se samoúčelným procesem, který už není jenom odrazem přírody, ale jejím projevem. „Především nám musí být pro naše ponížení a povýšení jasno, že se celá umělecká komedie vůbec nekoná za nás, třeba s účelem zlepšení se a vzdělávání, že jsme stejně málo i opravdovými tvůrci uměleckého světa, můžeme o sobě říct, že jsou tvůrci uměleckého světa svět už obrazy a umělecké projekce. (...)*<sup>164</sup> Umělec-hudebník tím pádem už není umělec-imitátor, jak ho vidí Nietzsche, ale stává se z něj umělec-interpret: umělec-médium. **Hudebník-animátor** animuje zvuk, ale v rámci hudebního kódu. **Animátor-hudebník** animuje zvuk a tím vytváří vlastní kód. První vytváří kód vzhledem k jeho postavení do kontextu ostatních hudebních prvků (kombinace harmonie, melodie, rytmu), druhý ho staví na charakterizaci melodie, která je souběžná s ostatními divadelními elementy (světlo, pohyb atd.).

<sup>163</sup>Štrekelj, Slovenske narodne pesmi, 1. vyd., Ljubljana: Cankarjeva založba, 1980.

<sup>164</sup>Nietzsche, F. *Rojstvo tragedije iz duha glasbe*. 1.vyd. Ljubljana: Karantanija, 1995. ISBN 961-226-070-2



## HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Role hudebníka**

Hudebník může být **komentátorem** (vnímá hudbu z odstupu), **médiem** (hudebníkem v rámci své role, která odstup nedopouští), **příjemcem** (pozorovatelem, který vnímá hru stejným způsobem jako divák), **objektem** (primárním okolím, které nevnímá, ale „čeká“), **animátorem** (aktivním původcem, který animuje zvuk). Hudebník se nemusí snažit, aby diváka strhl do *jiné* reality. Jinými slovy, od hudebníka se mnohokrát žádá, aby komunikoval v rámci primární reality, aby byl **upřímný**, aby přesvědčil svým charizmatem, aby své ego zdůraznil hudbou, její interpretací a svým vztahem k *ní*. Hudebník je element, který spojuje diváka a médium, **přivádí** přírodu k divákovi, je vlastně poslán na zem, aby vysvětlil **pravdu**. Pravdu o realitě, pravdu o tom, co vidíme a slyšíme každý den na každém kroku? Hudebník je tak trochu sluhou svého poslání. Prezence hudebníka-*animátora* je stále podřízena svému úkolu, který je svou závažností spojen s primární, svatou, fyzikální realitou alikvotných tónů. Stejně jako je reálná postel, do které této noci ulehne spokojený návštěvník koncertu.

## DIVADELNÍ INTERPRETACE: **Role animátora**

Herec (animátor) nás musí přesvědčit o něčem novém, musí oponovat naší realitě (kapitola „Divák reflektující“), musí nás přesvědčit o nepravdě, což už je záležitostí naší (divácké) přesvědčenosti, naší vnitřní zkušenosti, paměti a její návaznosti na naši subjektivní realitu. Animátor v DIB má oproti hudebníkovi zdvojenou roli: musí být jak sám sebou, tak i někým jiným (nebo několika jinými), musí být jak technicky vzdělaný, tak citlivý imitátor. Většině animátorů nestačí jeden způsob použití materiálu ani jeden typ. Aby mohl s příjemcem komunikovat na rozdílných úrovních, zabývá se animátor DIB svým médiem v jeho šíři. Tím vznikají vždy nové kódy, které se mohou různými kombinacemi i znásobovat. Když vnímáme kritéria „loutkovosti“, je divácká manipulace vždy na hraně dvojitosti, kolébáním mezi pravdami.

## INTERPRETACE AMATÉRA: **Kultura**

Sám se snažím být umělcem, který se pořád probouzí. Ověřují si jak sny skrz reflexi reality, tak i naopak – snem proměňují realitu. Ten vztah mezi realitou a snem mohou nazvat *kulturou*. Ta se posouvá uměním, které nosí abstraktní, nereálné cíle. Mnohotvárnost snů, jejich opakování, jako i jejich internalizace ve společném vědomí posouvá sen do reálné, muskulární paměti, která tvoří

prazáklad jazyka, rituálu, návyku, umění. Dyoniské a apólonské umění se vzájemným ovlivňováním stávají základem lidského jednání – **kultury**. Podíváme-li se z úhlu společnosti, můžeme se ptát, co bylo dřív - jednotlivec nebo skupina, rodina nebo člen rodiny? Neodvažuji se tvrdit, že se samotná komunikace vyvinula z hudby (dokonce mého kamaráda z Ugandy křtili jak jeho jménem, tak i jeho vlastní melodií), mohu ale z vlastní zkušenosti tvrdit, že funkcionalita hudby probíhá nejen na umělecké, ale i na funkční úrovni a že samotná komunikace má nejen pocitový, ale i funkcionální výsledek. Co bylo dřív – hudba, nebo jazyk?

## VIII. EXPOZICE

### **Co bylo dřív – hudba, nebo divadlo? Z čeho vznikla hudba a z čeho divadlo?**

**V. ŠRÁMEK:** „Možná by se dalo říci, že divadlo je více 'kopíí'. Je více reflexí, zrcadlením se. Naproti tomu hudba, díky tomu, že vzniká ryze na bázi zvuku a času (tlukot srdce), je víc spojená s přírodním procesem.“

**TEZE:** Takže hudba je fyzická a divadlo je přepracování?

**V. ŠRÁMEK:** „Myslím si, že ano. Můžeš sedět v lese a koukat se okolo sebe. Ale je to divadlo? To není ještě divadlo, to je realita. Mohou existovat sledy událostí, které jsou překvapivé, které jsi ještě nezažil. Zvuky jsou mnohem výjimečnější. Konstelace souznění, která tě obklopují, srdce, žaludek, dýchání - cesta aby se z toho stala kompozice, je kratší.<sup>165</sup>“

### HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Mizanscéna zvuku**

Když uvažujeme v rámci kódu DIB, dostáváme se k *makroperspektivě*, k níž máme přímý vztah v rámci zrcadlení reality. V rámci kódu hudebního existuje ve vztahu k *mikroperspektivě*, kde se různé divadelní elementy srovnávají s elementy hudby. Pro znázornění: **divadlo** se odehrává v **exteriéru**, *hudba ale v interiéru představí* příjemce. Na rozdíl od divadla se v hudbě nepohybujeme po prostoru, neměníme světlo, nelokalizujeme iluzivní body a přidáváme efekty, ale fungujeme na velice subtilní úrovni v rámci kompozice, v prostoru, který existuje v rámci různých zvukových frekvencí a jejich interakcí. Tento prostor můžeme nazvat **mizanscénou zvuku**. Hudba, která je divadelním elementem, je pouhá výpovědní (charakterizovaná) jednotka v tomto prostoru. Hudba v rámci

<sup>165</sup>Vratislav Šramek, rozhovor, Praha, 2010.

vlastního kódu zase fragmentuje své součásti a stává se novým mikrokosmem, který dodržuje jiný typ výpovědní hodnoty.

#### HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Hudba v divadelním prostředí**

Když jsem během představení „Nos“ začal spontánně zpívat, tak důvodem byl hudební impuls, který divadelnost posunul k primární realitě – na hudební mizanscénu. V tom případě byla vizuální část (divadlo) spíš překážkou, než podporou hudebního projevu. Divadelnost v rámci hudebního kódu však zůstává iluzivním elementem. Je možné chápat slovo, pohyb, světlo, grimasu v rámci hudebního kódu? Jak je přinutit, aby fungovaly jen svou frekvencí, rytmem, harmonií, ale zároveň neposouvaly hudební kód do pozadí, nebo aby svou „hravostí“ nezměnily postoj? Když vezmeme Brookovou tezi, v níž „(...) *hlasatel, který čte v rozhlase zprávy, je intuitivně nadosobní a drží si odstup, protože chápe svou funkci – je hlasem, který slouží. (...)*“, hudebník může brát svou roli stejně jako hlasatel. Spočívá ve funkci textu a jeho účelu. *Animátor (herec)* by chtěl obohatit svůj projev přidáním dramatickosti, dynamiky, rychlosti a různých možností kombinací tématu jak pro dokreslování, tak pro hledání kódu. Na druhou stranu si může *hudebník* vychutnat neposkvřený jev, který se mu zobrazuje jako čistá informace bez jiných sugescí a interferencí. Prostor hudební (zvuková mizanscéna – interiér) a prostor divadelní (mizanscéna divadla – exteriér) jsou souběžnými systémy znaků, které mohou používat každý svůj princip kompozice a realizace v sekundární realitě (v představě příjemce). Divadlo s radostí využívá hudebních principů. Nejen jako elementární součásti, ale i jako principu kódování. **Théâtre musical, Robert Wilson, Heiner Goebbels** a jiní užívají divadelního základu založeného na hudebních principech. Na druhou stranu je hudba ve svém principu samostatný druh, který přibýváním divadelnosti ztrácí na své hudební podstatě.

#### HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Upřímnost hudby**

Hudbě v zásadě rozumím jako kódu *upřímnému*. Upřímnost je katalyzátorem, kterým můžeme přijmout takřka každou informaci. Když je hráč na jevišti sám *sebou*, když se nesnaží o nadsázku, o sdělení, tak může divákem manipulovat. Upřímnost jako součást *hudebního kódu* omezuje kritiku projevu na technickou úroveň. Pro měřítko povedenosti interpretace tím pádem stačí i pouhá technická dokončenost projevu. V tom smyslu má hudebník dvě základní funkce: „**dobře hrát**“ a „**být sám sebou**“. Ve chvíli, když hudbu začínám interpretovat jako

konstrukt, jako sen, jako – divadlo, tak se posune ze zvukové na mizanscénu divadelní.

#### HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Divadlo v hudbě**

Když během koncertu Fekete Seretlek někdo z hráčů najednou třeba zakřičí, tak je to koncert nebo divadlo? To závisí na umístění impulsu do kompozice. **Hudební efekt zcizení je negativem zcizení v divadle.** V divadle se podíváme na sebe, vrátíme se do reálu. V hudbě to probíhá obráceně. Abychom mohli hudbu zcizit, musíme ji nejdřív brát vážně, upřímně, takovou, jaká je. Podobně jako bychom naslouchali kamarádovi, který nám sděluje svá tajemství. Ano, zcizení může být jakékoli, může jej zapříčinit i reálný element (jeviště přeletí pták, dojde k chybě, vyhodí se pojistky), ale hudební princip může být *vědomě* narušen, když ho převezme jiný kód. Stejně jako loutka představuje problém v představení *Pocítění vousu*, může se stát problémem jakýkoli cizí prvek na koncertě. Ve své práci už ze zásady mísím dramatické prvky do akustického umění. Jde jak o charakterizaci, tak o způsob komponování. Divadelní kompozice? Ani ne. Jedná se spíš o využívání divadelních rytmických prvků, fragmentů, které ale vždy v reálném napětí drží hudební princip. Zásah jiné kódové struktury v hudbě by měl jednat skrz (jíž popsanou) atomizaci. Každý element, který zapojíme do hudební sféry, musí být *objektizován* (zbaven své existence), aby neublížil hudební upřímnosti. Objektivizuje se rytmizací, opakováním impulsu, který tak ztrácí svou znakovost. Jestli je rytmizace důkazem existence, tak se může existenci rovnat i objektivizace. Čímž se kruh uzavírá. **Objektivizovaná iluze se stává důkazem existence.**

#### IX.. EXPOZICE

##### **Je náš (západoevropský) hudební jazyk mnohem umělejší než ostatní?**

**V. ŠRÁMEK:** „Je. A hlavně, například oproti Indům, strašně primitivní. My jsme se „rozhodli“ pro půltón, a přes to vlak nejede. Ale díky tomu dokážeme komunikovat snadněji se všemi ostatními. Hudba je na tom lépe než jazyk, protože ten musí mít všechny kontexty atd., ale do jisté míry komunikuje na základě, který dokážeš interpretovat a žít (s Beethovenovou hudbou, s Cagem, Messiaenem). Když to uslyším poprvé, je to pro mě zajímavé, ale některé

*nuance (jemnosti) se z ní nedozvím, protože potřebuju kontext. Je to jako jazyk.<sup>166</sup>*

#### HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Hudební jazyk jako princip**

Hudební kód chápu jak z perspektivy hudby *lidové*, tak z perspektivy *divadelní*. Ostatní mi je neznámé – a to včetně hudby experimentální, hudby postmoderní klasické, popu, rocku, hudby elektronické. Mluvím z hlediska obecného způsobu užití hudby a hudebnosti. Některé popové koncerty ve mně vyvolaly silný dojem právě kvůli tomu, že používaly mně blízký kód. Hudbě rozumím ve funkci **komunikace** (lidová hudba) nebo **přetváření** (zdivadelnění). Žádnou hudbu neberu jako „svou“. Za „svůj“ považuji *způsob přetváření*, způsob zacházení s materiálem. Jak můžeme tedy *funkci, princip, způsob* vůbec mít za svůj? Jde o upřímnost – přímou, jde o osobnost hudby. Ne jako subjektů (melodie), ale jako způsobu interpretace.

#### HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Interpretace hudby**

Interpretace může mít ale hodně odlišný základ. Klasický přístup hudbu buď znovuprožívá, znovu rodí, nebo do ní klade vlastní způsob vyjadřování. Sám beru hudbu jako umění funkční, ne jako pózu, jako hotový produkt, ale jako otevřenější platformu pro kreaci a šíření v rámci společné hudební mizanscény. Princip fungování v jiném prostředí než je to *reálné*. Tím souhlasím se Šrámkem – ano, hudba je iluze. Ale na druhou stranu – iluze funkční. Což nemůže natolik platit pro ostatní umělecké projevy.

#### INTERPRETACE HUDBY: **Hudba jako hra**

Když hrajeme s „**Folkoholics**“<sup>167</sup>, kde je struktura zvukového obrazu jednoduchá (harmonika, housle a hlas), volíme takový princip hraní, kdy přicházíme na jeviště s „prázdnou hlavou“. Nedodržujeme žádné aranžmá, máme jen zásobu lidových motivů z různých zemí. A naschvál je hrajeme *špatně*. Tím se blížíme **divadelnosti**, která je součástí našeho projevu. Rytmické vzory jsou základem, určité písně mají *bod (unisono)*, který je jakýmsi *překvapením*. Podobně jako používám obrat u animace loutky, která (fiktivně) zarazí animátora a tím překvapí a zároveň ujistí příjemce o své živosti, tak ožívá překvapením i hudební dialog. Ten probíhá mezi *hráčem a hráčem*. Otevření k divákům není nutné, je to efekt, který vyvolá pozorování hry. **Divák** je pozorovatelem hry, do

<sup>166</sup>Vratislav Šrámek, rozhovor, Praha, 2010.

<sup>167</sup>[https://www.youtube.com/watch?v=Iqh\\_QyDlni8](https://www.youtube.com/watch?v=Iqh_QyDlni8)

níž se zapojí stejným způsobem jako třeba do sportovního zápasu, do hry nebo do představení, které používá čtvrtou stěnu.

#### HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Hra v lidové hudbě**

Podobně jako u indického rytmického hraní, kde v jednoduché fázi měníme důraz *první doby* a tím měníme melodii, v určitých lidových žánrech, jimiž jsem se zabýval (balkánské, bulharské, rumunské, švédské, slovinské, rakouské, bretonské, jiho-italské, estonské, ruské, jihoamerické, chilské, bolivijské a peruánské, české, slovenské a i jiná hudební dědictví), dodržujeme určitý vzor, který je stavěn na rytmu. Z něho většinou vychází rytmizace zvuku a až následně melodie, pak harmonie a nakonec dynamika. Barva zvuku závisí na nástrojích a na stylu hraní. Tím pádem se kód během našeho hraní vytváří podle shod a neshod více interpretací jednotlivého vzoru. Příkladem může být struktura *tance*, která vzniká z více důvodů (namlouvání, práce, oslava, rituál atd.) a tím pádem fixní rytmický podklad kompozice.

#### HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Analýze dyoniský kompozice**

Za příklad vezmeme švedsky tanec *Polska*, kterého jsme zahrály někde v Chile. Rytmický *trojtakt*, během něhož se odehraje melodie A, je znásoben osmkrát. Dalších osm taktů se opakuje tatáž melodie. Melodie B stejným způsobem odehraje šetnáct taktů (8 + 8). Melodie se může znásobit oktávou, tercií nebo jinou souběžnou tóninou. To samé se může stát díky složitější možnosti kontrapunktu, *kontramelodii*, která může mít vztah k rytmu (v rámci úderu, taktu, patternu nebo kontraktu – 3/4 zaplníme 9/8 atd., harmonii nebo stupnici. **Kontramelodie** je zajímavý prvek v rámci improvizace melodie více hráči zároveň, je obtížným prvkem, kterým se mohou vyvíjet disharmonie, nové melodie, nové variace. Každý nástroj je schopen *harmonického podkladu*, ale u klávesových a strunných je harmonická funkce zdůrazněna. Hraní si s harmonií v rámci stejné melodie je jedním z moderních prvků „*folk revivalu*“, hudební vlny znovuzrození lidové hudby v moderní interpretaci, která vznikla v 70. letech minulého století. Harmonické změny navazují jak na rytmus, tak i melodii a strukturu, tím pádem nadbytečně nezasahují do tradiční struktury a zároveň výrazně mění obsah, dynamiku a kompozici. Představuje to pro mě jeden ze zajímavějších prvků, u kterého cítím dokonce víc svobody než u melodických improvizací a interpretací. **Harmonie** totiž vytváří struktury, které formují celek kompozice, spojují více hudebníků v rámci vertikály (souběžnosti). Harmonie je

nezbytně spojena i s rytmem (i když jde o dlouhé tonální struktury) a dynamikou (pocit klesání nebo stoupání, dramatičnosti atd.), tím pádem je jakýmsi spojovníkem melodie a základu. **Melodie** na druhou stranu vytváří dynamické dialogy, které fungují v rámci individualizovaných témat a jsou většinou vázány na subjektivní interpretace nebo interpretace v rovině horizontály. I když jde o souběžnost více melodií, jejich křížením rozumíme (na rozdíl od harmonie) oddělení od sebe. Melodie v rámci improvizace může fungovat i v prodloužení formy úseku a tím dovytvářet základní strukturu (kterou tvoří rytmus a harmonie). Jako společný bod melodie a harmonie můžeme najít jak souběžné melodické postupy, tak i **unisono**. Někdy je smyslem unisona určitá *barva zvuku*, kterou získáme, jindy síla (dynamika) v rámci kompozice, někdy zase **funkce objektivit** – kompozice se unisonem stává hrou – hlasy se setkají, a tím odehrají úlohu stejnosti v rámci hudební hry (např. po dlouhé improvizaci se melodie zase potkají). Další možnost společného bodu můžeme získat rytmizací melodie. Při fragmentaci melodie se z ní stává vzor – rytmus. Podobně jako u rytmizace slova, gesta atd. se tím melodie *objektivizuje* – posune do pozadí do úlohy harmonie a rytmu.

#### HUDEBNĚ-DIVADELNÍ INTERPRETACE: **Objektivní a subjektivní poloha hudební komunikace**

Původní funkci hudby bychom ale mohli (v zájmu jednodušší analýzy) omezit na rytmus a harmonii jako *objektivnější* a melodii v rámci *subjektivnější interpretativní* funkce komunikace. Melodie dodržuje pocit nadřazenosti a hudební doprovod (logicky) podřízenosti. Z pohledu DIB: rytmická a harmonická struktura jako objektivní okolí (iluzivní krajina) a melodie jako iluzivní bod. Pokud chápeme subjektivní funkce jako **charakterní**, pak je můžeme brát jako zdroje přímé komunikace, jež se podobá jazyku. Její okolí (hudební podklad) je sice součástí iluzivního bodu – charakteru písně (z hlediska barvy, dynamiky, dramaturgie atd.), ale pořád dodržuje funkci okolí, v jehož rámci se může melodie volně vyjádřit.

## TEZA: Na příkladu

Kompozice 3 polské (VIDEO<sup>168</sup>)

téma	1. úvod	2. A   B	3. A   B	4. A   B	5. A   B	6. A   B	7. A   B	8. A   B	9. A   -
<b>MELODIE</b>	-	-   -	8 ! 8	-   4-	8   -	8   -	8   8	8   8	8   -
<b>HARMONIE</b>	8	-	-	-   -	-	-   8	-   -	-   -	-   -
PARALELNÍ MELODIE	-	8   -	-   -	-	-   -	-   -	-   -	-   -	-   -
KONTRAMELODIE	-	-   8	-   -	8   -4	-   8	-4	-   -	-   -	-   -
<b>MELODIE</b>	-	16	-	-   -	8   -	8   -	4 -  - 4	8   -	8   -
<b>HARMONIE</b>	-	-	16	16	16	8   -	8   8	8   -	8   -
PARALELNÍ MELODIE	-	-	-   -4	-   4-	-   -4	8   -	-4   -	-	-   -
KONTRAMELODIE	-	-	-   -4	8   -4	-   -	-   8	-   -	-   8	-   -

TABULKA 2: Struktura improvizované kompozice.

### Legenda:

**HOUSLE**

**HARMONIKA**

4 čtyři taky jako iluzivní bod

4 čtyři takty jako iluzivní krajina

- pauza

A | B téma

Nejzajímavější části jsou ty, ve kterých hrají kontramelodii oba nástroje (**4. A, 4. B**). Tam iluzivní bod, stejně jako u unisona, není definovatelný (která melodie řídí) a zároveň má situace vývoj. Tím pádem nejde o klasickou improvizaci, kde se dodržuje podkres (iluzivní krajinu), ale o volný, neplánovaný, intuitivní průběh melodických sledů. Intuitivních proto, protože hráči mohou vývoj děje jen tušit. Jako jediný orientační bod dodržují harmonické znění. Tady se nejlépe projeví způsob "hudby, kterou někdo hraje". Oba muzikanti jsou součástí stejné mizanscény a dotváří kompozici společně tak, že vnímají iluzivní bod druhého hráče jako vlastní. Oba jsou příjemci stejně jako původci. Divák je pouze pasivní. Pokud rozumí dění na jevišti (což se asi tady v plné míře nikdy nestalo), může být i reflektující. Dalším zajímavým bodem je pauza v harmonii (8.B). To by mohlo být nazýváno nazvat i okamžikem pravdy. Zde se objeví rytmická kontramelodie, která se stává iluzivním bodem, melodie však dostává funkci podkladu. Závěr je překvapením pro oba hráče, kteří reagují na vzájemné impulsy jen na základě improvizace dynamiky (tak i gesta). Většina hudebníků by v této chvíli pokračovala s hraním. Na tomto příkladu můžeme rozpoznat

<sup>168</sup>[https://youtu.be/Iqh\\_QyDlni8?t=535](https://youtu.be/Iqh_QyDlni8?t=535)



**hudební kód** ve formě „**F – 3.2.**“ (intuitivní hraní a reagování) jak i „**F – 4.4.**“ (vědomé hraní z odstupem a dodržování prezence v rámci kontaktu z divákem). Hudební kód se objevuje u atomizovaných divadelních obrazech divadla iluzivních budu s tím, že místo navzájemného kontaktu (**F – 3.2.**) dodržuje *animátor-hudebník* místo s spoluhráčem kontakt z divákem.

#### HUDEBNĚ-DIVADELNÍ INTERPETACE: **Ticho jako hudební subjekt**

Podobně, jako v části 8.B, si můžeme představit iluzivní bod v rámci ticha. Představme si, že slyšíme hrát píseň *Vysoký jalovec*. Píseň zazní v prvním „kole“ jako kompozice. Druhé kolo proběhne jako variace melodie. Třetí kolo jako prudký jazz. Čtvrté kolo jako dlouhé disonanční tóny, které už nemají s melodií nic společného. Páté kolo bez melodie. Jako by jí došel dech. Rytmus a akordy ale pokračují dál. I když melodie není přítomna, je díky předchozímu průběhu prezentní. Jestliže vnímáme podklad jako definovaný (objektivní okolí), a ne jako možnou interpretaci, se může hudební subjekt vyjadřovat i svou absencí. Stejným způsobem na DIB animisujeme nepohybnou figuru, který ožijeme svým vztahem k ní.

#### HUDEBNĚ-DIVADELNÍ INTERPETACE: **Aktivní a pasivní ticho**

Kamarád ze Švédska, bubeník **Petter Berndalen**<sup>169</sup>, vytvořil sólový koncert, kde rytmus převzal nejen úlohu melodie a harmonie. Divákům bylo jasné, že umělec se řídí podle jasného melodického vzoru, nikomu ale nebylo jasné, jaký přesně ten vzor je, o čem mluví, kde končí melodie a začíná rytmus. Ti, kteří znají rytmiku a melodie švédských písní, tušili, že šlo o „*polsku*“ (*tradiční švédský tanec*). Hráč ale svými nástroji netvořil jenom melodie (nebo pocit melodií), nýbrž i variace na melodie, jejích (fiktivní) podklad, improvizace s fiktivním rytmem. Kdyby svůj projev dotáhl, mohl by nejen vytvořit verzi verze (znak znaku – simulaci simulace), ale **hyperreality**<sup>170</sup> by mohl dosáhnout dokonce i jinou verzi *ticha* (*pauzy*). Jak už jsem se zmiňoval ve své magisterské práci, existuje **ticho aktivní** a **ticho pasivní**. Pokud jsme schopni vytvořit *aktivní absenci* (ticho jako hudební subjekt), můžeme ji dotáhnout i do pasivní prezence. Během pauzy by tak mohly vytvořit ticho. Jak? Inverzí – nezáměrným zvukem (podle Cagea, tichem). Hudba by představovala to nezáměrné právě díky záměrnosti ticha.

<sup>169</sup><https://www.youtube.com/watch?v=Zp8x-59YEtY>

<sup>170</sup>Baudrillard, J. *Simulaker in simulacija, Popoln zločin*. 1. vyd. Ljubljana: ŠOU, 1999. ISBN 961-6211-09-9

## X. EXPOZICE

### **Existuje hudba bez emoce? Když nic nevyjadřuje, je to ještě hudba?**

#### **Pouze technicky?**

**V. ŠRÁMEK:** „Není.“

**ANTITEZE:** A co třeba *techno*?

**V. ŠRÁMEK:** „Tam ale je výraz.“

**ANTITEZE:** A co když vytvoříš hudbu náhodně, třeba v počítači?

**V. ŠRÁMEK:** „Tam pořád je výraz (i když převažuje jeden). Kdyby se někdo ptal pianisty **Vladimira Horowitze** (údajně posledního žijícího 'romantika', žil a choval se jako Liszt, Paganini, jako velcí hudebníci- lidé), co říká na současnou hudbu, tak by odpověděl, že to je blbost, že žádná ‚cool‘ hudba neexistuje, protože hudba je romantická. Chtěl říct, že hudba principiálně zachází s tvými emocemi. U techna nebo baroka převládá nějaká výrazová rovina. Techno je věc, která hluboce souvisí s rituálem. Rituální záležitost, která mě obklopuje, a to zase staví do konstrukcí. To je totéž. Pořád pracuje z naší emocí.“

**EXPOZICE:** Mně se zdá, že styl ve smyslu techna může být úplná zásada. Že z toho mohou vycházet všechna nastavení hudební formy, nebo ne?

**V. ŠRÁMEK:** „To je rituál, pulsování.“

**ODPOVĚĎ:** Forma.

**V. ŠRÁMEK:** „Většina rituálních nástrojů jsou nástroje bicí, bubny atp. Čím větší je buben, tím větší je útok na tvou fyziku, na tělo, na srdce. Úder velkého bubnu vyšle tak velkou zvukovou vlnu, že ji ucítíš. Proč se všichni vždy bijí v prsa? To souvisí s existencí, s pulzací, rytmem, bitím. A techno s tímto pracuje.“

**OTÁZKA:** Také techno je iluze?

**V. ŠRÁMEK:** „Techno také. Podobně.“

**ANTITEZE:** Není tomu tak, že by elektronickou hudbu člověk vnímal stejně jako baroko, pokud by si k tomu dotvořil představu?

**V. ŠRÁMEK:** „Baroko nebo jiný podobný styl na tebe útočí tím, že vytváří emoci, kterou můžeš zažít za určitých životních okolností, dokážeš ji pomocí hudby vytvořit uměle. A teď je řadíš v Mahlerově symfonii v mnoha větách, které líčí a vypravují. Ale přes co? Přes emoci a přes životní zkušenost a přes zaběhnuté formy a konstrukce, vypravuje něčí příběh. A je to duchovní příběh, obrovská věc, a to je ten duchovní rozměr. Techno ho má v sobě úplně stejně, jenomže na nízké úrovni vnímání. A to je ten rozdíl. Ta přeumělkovanost – je to tak

*překultivované, že každý podle svého „já“, své životní zkušenosti, reaguje buď na etno, techno nebo hip-hop.<sup>171</sup>“*

#### HUDEBNÍ INTERPRETACE: **Hudba v rámci moderního rituálu**

V dnešní době, kdy pominul důvod společné práce, namlouvání, společenského postoje, komunikace a jiných předešlých hudebních funkcí, se zase vracíme k počátkům – rituálnosti, která je postavena na dionýsickém postoji odděleném od individuality, který prožitkem síly zvuku a úderu hudbu *ritualizuje, přesměrovává* její prožívání do podvědomí a do základních pudů. I když hudební provedení dnes využívá technologii do té míry, že se akustická hudební událost stává zvláštností, je postata dunících bubnových blan naplněná množstvím sexuality ve spojení se snem estetiky a nedosažitelné slávy spojena s postojem spojení v jednotě. To je sice kontradiktorní s principem individualizace, která se projevuje v kapitalistické společnosti, ale právě její opak (dionismus) naplňuje dnešní ztracenou vášeň lidského jednání. Živočišnost hudby a oddělenost od reality, *izolační efekt* Slavoj Žižka, funguje na principu **dvou kruhů: estetický** (apollónický) obal a **živočišný** (dionýsický) střed, který je obsažen vždy v izolaci od reality. Rituál je dnes umístěn buď do kostela, nebo je vytlačen do okrajových scén, do supermarketů na periferiích měst, kde se může svou odděleností člověk stát součástí dnešních variací rituálu. Vášeň existuje jen v přímo tomu vytvořených a určených, izolovaných místech.

#### XI. EXPOZICE

##### **Myslíš, že by něco mohlo existovat bez hudby?**

**V. ŠRÁMEK:** „Ne.“

**OTÁZKA:** A lidstvo bez divadla?

**V. ŠRÁMEK:** „Také si myslím, že ne. Člověk si musí věci pojmenovávat. Lidé „hrají divadlo“ jeden na druhého. A tak řešení některých věcí (milých či nemilých) pomůžeš, když si s nimi pohraješ.“

---

<sup>171</sup>Vratislav Šramek, rozhovor, Praha, 2010.

## **KAPITOLA VI.: FORMY KOMPOZICE ILUZIVNÍ UDÁLOSTI** **(prostřednictvím praktické zkušenosti)**

### **1. PŮVOD PRO ANALÝZU**

Hudba v mém autorském působení znamená volnost. Nejen interpretační a improvizáčnická, ale také **volnost kompoziční**. Proces tvoření proto netrvá, jak na mě působí u většiny profesionálních hudebníků, ale stává se událostí. Událostí, která může probíhat bez diváka, bez příjemce. Komunikát – hudební kompozice – se tedy stává jediným odkazujícím bodem. **Šrámek** popisuje hudbu, která existuje bez komunikátu: „(...) Divadlo vnímáme prostřednictvím dramatických situací, které nás dokážou vést tím celkem, tou myšlenkou, jež tím vším prochází, zatímco v hudbě by bylo nutné přidat spoustu dalších složek, protože samotná hudba to nedokáže vyjádřit. Když se podíváš na hudbu, může existovat bez zvuku, jenom v notovém zápise, a ty si ji čteš a můžeš si ji představovat v hlavě. To je **absolutní hudba**. Stačí slyšet, jak to spolu zní.<sup>172</sup>“ A může absolutní v představě existovat také v praxi? Ne, protože se absolutní váže s fiktivním, s neexistujícím, s představou. Ale není divadlo stejně neexistující jako hudba v představě? Není tím pádem divadlo tou reflexí, tím odrazem, stejně jako hudba ve fázi tvoření? Není iluzivním bodem v rámci hudebního jednání (hudebník–animátor) až hudba v představě, až hudba absolutní? Nebo pokud obrátíme perspektivu – není divadlo jen absolutní hudbou? Když ale vizualizujeme divadlo bez primárního odrazu, je divadlem absolutním?

#### **1.1. Svět jako ulice**

Ve svém životě jsem na ulici hrál několik let. Může se tam odehrát nejširší spektrum různých situací. Diváci přicházejí a odcházejí během samotné události, někdy projdou děti, občas pes nebo opilec, jindy se situace otevře do úrovně soustředění divadelní záležitosti. Na rozdíl od organizovaných událostí se s námi třeba setká člověk, který to neměl v úmyslu. Na druhou stranu se stále i během nenadálých dramatických situací najednou změní nejen počet, ale i typ diváků a jejich nálada nebo vztah k původci. Hercova noční můra, že mu během představení odejdou diváci, se na ulici odehraje několikrát za jedno odpoledne. Stejně jako příjemce (divák), mění se i způsob komunikace původce. Což má vliv na komunikát (představení), na jeho dramaturgii, jeho jazyk, jeho iluzornost nebo pravdivost. Ulice je nenahraditelná škola, která nám svým volným

<sup>172</sup> Vratislav Šrámek, rozhovor, Praha, 2010.

materiálem subjektu a divadelního okolí změny reality a díky iluzi nabízí nečekaný vývoj situace. Účelem ulice není jenom učení se (toho využívám jako součásti metodiky), ale také oddělení svého vědomí od okolí nebo naopak – využití okolností. Ulice je i nejlepším médiem pro poznání určité kultury.

## 1.2. Cesty

Pozoruhodné jsou moje zkušenosti z ulic po celém světě z doby před několika lety, zvláště v chudých zemích. V Jižní Americe jsou bohatší státy pro pouliční hraní méně příznivé, nejen podle reakce, ale i podle toho, kolik kdo „hodí do klobouku“. Ve větších městech Argentiny a Chile na nás kolemjdoucí příliš nereagovali, přestože jsme hráli poměrně exotické písně. Možná také proto, že mají poměrně dobře vyvinutou alternativní scénu, a tak jsou zvyklí na velké množství rozmanitého i experimentálního umění (i přesto na mě Argentina působila jako hegemonné kulturní prostředí, které podporuje vývoj začínajících umělců). Jinak dopadlo hraní v malých vesničkách nebo ve městech v Peru, kde se na ulici nezastavovali ani tak turisté, jako místní obyvatelé. Stalo se nám, že nás během zkoušky v parku, kde jsme si lidí ani nevšimli, po krátkém sólu najednou překvapil aplaus, který bylo slyšet ze všech stran. Lidé totiž soustředěně naslouchali zkoušce (vzápětí přijela policie, lidé se s ní začali hádat, a když hádka šla k vrcholu, projel parkem průvod a odvedl nás na svatbu, kde jsme mohli a museli pokračovat). V Patagonii jsem před každým vystoupením na střeše jeepu<sup>173</sup> zval lidi na představení, v Andách jsme hrávali v malé vesničce Paucartambo, kde nikdo neuměl kromě svého jazyka (kečuánštiny) ani španělsky. Podobné situace jsme si, hlavně z duem Folkoholics, vyzkoušeli všude, kde to šlo<sup>174</sup>. V Austrálii, v Rusku, v severní Evropě, na Balkáně, ve Francii, v Indii. Tam bylo zajímavé především hraní v různých uzavřených sociálních skupinách. Protichůdné situace byly otázkami hodin – z cikánské čtvrti Kathputli (kde jsme se setkali s loutkáři z Rádžasthánu a kde bydlí osm set uměleckých rodin) jsme se přestěhovali na vrchol luxusního mrakodrapu. Hned po ranním příjezdu do Džajpuru jsme už hráli pro několik set dětí (chodili jsme od jedné základní školy ke druhé a ptali se, jestli nás nechají zahrát), odpoledne (shodou okolností) pro nás hráli profesori na hudební akademii. Když jsem přijel do Dharmasaly, na ranní puji jsem hrál v ášramu představení o smrti, hned nato

---

<sup>173</sup><https://matitatimes.files.wordpress.com/2010/11/dscn4191.jpg>

<sup>174</sup><https://matitatimes.wordpress.com/>

jsem se octl na dílně tibetské hudby, tance a umění v jejích akademii „TIPA“. Učil jsem je balkánskou píseň, oni pro mě zazpívali tibetskou operu. (video<sup>175</sup>).

Situace se tím, že mám s sebou stále nástroje, mění mnohem rychleji a intenzivněji. Nutkání hrát se zvyšuje otevřeným způsobem kódu lidové hudby. Respekt, který chováme k dědictví a tradici, se mi zdá poněkud zbytečný. Folk, etno, lidová, tradiční, world a jiné názvy pro téměř stejný žánr jsou formou, jejímž účelem je přenos a tím i přetváření. „*Folk revival*“ ve smyslu nové vlny folku, která vznikla během diktatury v Jižní Americe (začali s ní Inti-Illimani), začal s lidovou hudbou zacházet opatrněji, možná s vědomím její podstaty, možná s vědomím naší vzdálenosti od ní. Dnes už folk není nic zvláštního, ale přesto, třeba v mé vlasti, existuje jen hrstka kapel, které jsou schopny s vědomím původu tuto hudbu přetvářet a nepřemýšlet o ní jako o své autorské hudbě. Lidová hudba by měla podle mého názoru zůstat *hudbou, již někdo hraje*. Hudbou, která upřednostňuje svou funkci a ne tvůrce. Hudbou jako *subjektem*, hudbou *objektivní*, hudbou z ulice.

Na ulici přijímám hudbu jako sféru všech možností, které se nám v iluzorní události mohou představit. Jsme-li součástí iluzivní události, může dojít k různým konstelacím, které se mezi sebou kombinují. Na základě perspektivy *hudebníka-animátora*, který může kdykoli využít záměrnosti iluze (divadelního kódu), teď představím různé „**formy kompozice iluzivní události**“. Podle postoje hráčů (aktivní/pasivní), vědomí (nevědomí/vědomí) a počtu jak diváků, tak i hráčů (sólové/skupinové) jsem vytvořil 32 forem iluzivních události (16 hudebních a 16 forem DIB), které je možné aplikovat na každé stádium uměleckého jednání. Každá z těchto forem vychází z komunity, která vznikne účastí na konkrétní události. Každá z nich dodržuje jiný systém kódování. Buď jde o proces tvorby, komunikace a nebo o proces uměleckého přednesu. Pro představu si můžeme vizualizovat mě s harmonikou: ruce jsou záměstnány hudbou, do toho ale mohu – na rozdíl od foukacích nástrojů – mluvit s kolemjdoucím, měnit ohnisko soustředěnosti diváka, být charakterem a zároveň hrát jak harmonii, tak rytmus i melodii.

---

<sup>175</sup>[http://www.dailymotion.com/video/x7q29p\\_ethno-in-transit\\_music](http://www.dailymotion.com/video/x7q29p_ethno-in-transit_music)

### 1.3. Legenda

Možnosti mého **sólového** výstupu určuje základní **situace**: jsem sám se svým nástrojem (třeba na ulici), kde není žádný odkazující bod (diváci právě odešli), ale já pořád hraju (abych upoutal pozornost, protože zkouším nebo hraju podvědomě). Situace se při **více hudebnících** (2–3: komorní, 4–10: velký, 11+: orchestrální) změní a je závislá na vedoucím, v případě, že jde o známé aranžmá, vůdce není potřeba.

**Vědomí** znamená, že impulsy *svým raciem* přetvářím do informace (charakterizace hudební kompozice) a tím vytvářím iluzi v rámci kompozice. Přibudou tak nové vrstvy reality, kompozici zařazuji a chápu v širším kontextu. Animátor dodržuje roli *příjemce reflektujícího*. **Nevědomost** znamená intuitivní interpretaci, která se může pohybovat bez kompozice nebo v rámci ní (čím se zase posouvá k vědomí). Nevědomý animátor dodržuje roli *pasivního příjemce*, impulsy vnímá bez zařazování do kontextu. V hudbě je tento faktor mnohem důležitější než v DIB právě kvůli důrazu na *mizanscénu zvuku*, kvůli přímosti a upřímnosti hudebního sdělování. DIB zase pracuje z realitami na různých úrovních a tím se posouvá k vědomí.

**Aktivní postoj** jednání reaguje na podněty okolí, stejně jako na impulsy, k nimž ho přivádí podvědomí, a zapojuje je do hry. Aktivní jsem, když v rámci své hry reaguji na nečekanou reakci diváka a hned na ni odpovím nebo ji použiji. Aktivním hudebníkem jsem, když odpovím svou melodií, postupem harmonie nebo rytmickou změnou na impuls hudebního partnera, nebo když hned využiji omyl, který se mi právě stal, ve svůj prospěch – vědomě z něj udělám novou melodii. **Pasivní postoj** vnímá hru jako sdělování. Hra zůstává uzavřeným organismem, který se vyvíjí bez vlivu na impulsy z okolí, může ale okolí do svého projevu v rámci kompozice zapojovat (vědomě). Pouliční divadlo používá aktivní postoj, zatímco klasické divadlo pasivní postoj.

Hudebník je ze své podstaty **médiem**, které má na příjemce vliv díky svému postoji k hudbě (skrze svou perspektivu vnímání). Naproti tomu se projev herce divákovi otevírá víc tím, že se o něj opírá. Když (z hlediska mého vnímání hudby a divadla) srovnáme kompozici divadelní a hudební, pak v rámci několikahodinového představení herec (*animátor-hudebník*) přizpůsobuje proud

vývoje události na dynamické úrovni, zatímco *hudebník-animátor* se nenechává natolik ovlivňovat ze strany publika.

#### **1.4. Podklad pro analýzu**

Ve své kariéře postupuji skrz krátké intenzivní procesy tvorby. Proces probíhá i v rámci repríz – byť krátkodobě (přizpůsobování se okolnostem události), což ovlivňuje i celkově pevný podklad. Sólové hraní používám ve svých divadelních představeních často, protože vnímám diváka jako svého partnera. Hudbu sám praktikuji nerad, a když, tak ji většinou zdivadelním. Hraji ve skupinách, jejichž formace se mění podle toho, kdo z hudebníků je v tu chvíli přítomen. Stejně kompozice získávají díky novým hudebním seskupením, které je interpretují vždy jiným způsobem, nové vyznění. Festivaly, orchestry, jamování a jiné makroudálosti jsou většinou hudební, nebo používají hudební přístup, zatímco mé divadlo funguje v rámci mikroseskupení, intimních prostorů, kde je hierarchie tvorby jasnější.



## **2. FORMY KOMPOZICE ILUZIVNÍ UDÁLOSTI – obecně**

### **FORMA 1: Sólová iluzivní událost bez diváků**

*Příklad: Zkouška*

Absence odkazujícího bodu (příjemce, diváka) změní iluzi do rámce (už zmíněné) „hudby, kterou hrajeme“. Tím, že vypneme účel hudby – její odkazující bod změní formu –, namísto v auditoriu se událost odehraje na jevišti, nebo lépe, v interiéru (mizanscéna zvuku). Diskuze o kódu DIB v rámci výstupu bez diváků je poněkud zvláštní, ale její součásti jsou podstatné pro vnímání iluze v rámci události s divákem i v rámci zkoušení díla.

### **FORMA 2: Sólová iluzivní událost z divákem**

*Příklad: Koncert*

Přítomnost diváka jako odkazujícího bodu změní hudební záměr na extrovertní. Tím, že se představa soustředí z materiálu (zvuku) na představu jiného subjektu, který se však aktivně neúčastní, má pro nás (pro umělce) různé důsledky. Pomocí pozice *nadřazenosti* a ohniska, které využíváme, můžeme manipulovat diváka různými směry (na nás, na materiál, na komunikát nebo zpátky na něho), podobně jako v DIB.

Už tento faktor, vědomí, že někdo jiný vlivem našeho projevu tvoří představu, změní postoj z hudebního (dionýského) k divadelnímu (apollinskému), v divadle zase

z objektivního (atomizovaný iluzivní bod) na subjektivní (přímý, sugestivní). Dalším jevem může být naše kalkulace představou příjemce (odkazujícího bodu) a naše vžívání se do jeho představy. Negativním aspektem tohoto jevu je přehnané soustředění na diváka, čímž se objektivizuje hudba a subjektivizuje umělec. Hudební (interní) interakce se posune do pozadí v rámci hudebních elementů, do prvního plánu se dostane herec, v rámci primární reality – *hudebník-animátor* jako performer (ne jako charakter, ale jako „subjekt“). Naše kalkulace představou příjemce (odkazujícího bodu) a naše vžívání se do jeho představy může být i pozitivní – kompozice se srovná a vyváží a stává se přirozenější.

### **FORMA 3: Skupinová iluzivní událost bez diváků**

*Příklad: Událost / Hra*

Subjekt (hudebník-animátor) v akustické události nemá stejnou prezenci jako animátor-hudebník na jevišti. Materiální jednotka – herec jako omezující faktor

divadelní události v případě hudby vyhovuje jednotě zvukového souladu – zvukového iluzivního bodu. Hudebník může, podobně jako loutkář („ratio“ v „puppet tree“), animovat více zvukových jednot, nebo opačně, více hudebníků-animátorů může animovat jeden samotný iluzivní bod. Hudební kód má **prostorovou nedefinovanost** a **nedefinovaností jednoty** zároveň i schopnost cestování po fiktivním prostoru, tvoření iluzivních bodů a krajin v nenávaznosti na hudebníka-animátora. DIB využívá atomizaci iluzivního bodu k rozebrání postavy na součásti a jako takové může také rozpustit tradiční ohnisko jednotnosti charakteru (postavy se svými charakteristikami). Prostor ale – na rozdíl od akustického díla – tady jasně rozdělují jak materiální, tak i světelné a jiné elementy (lampa na jevišti, figura na stole, gesta ruky, atd.). Rozmístění iluzivního bodu po jevišti je jiné pro pochopení v rámci mizanscény zvuku. Základní rozdíl mezi kódem hudebním a kódem DIB je právě v dimenzi, ve které pracují. Funkce DIB je iluze v rámci určité představy, kterou v nás divadlo vyvolává, zatímco kód hudební nás posune do jiné komory, kde je základem pouhé vlnění materiálu.

#### **FORMA 4: Skupinová iluzivní událost z divákem**

*Příklad: Představení - Událost.*

Vyvažování pozornosti mezi původci a příjemci je v postmoderním překračování čtvrté stěny a atomizaci divadelních subjektů otázkou, která nechává dvě možnosti: pokračujeme ve výzkumu rozestavění iluze, nebo se chceme vrátit zpět k původní funkci divadelní kultury, k frontální události, kde jsou role příjemce a původce jasně dány. V hudebním kontextu se samotným ozvučením vzdálenost jak mezi muzikanty, tak i mezi divákem a událostí, zvětšuje. V zásadě by mohl hrát každý na svém konci světa, což se také v divadle děje. Důvod skupinové události je spoluúčast na jednotě, která nás navrácí k Dionýsu, k přírodě, k původu kultury, pryč od individualizace. Proto je absurdní dnešní vnímání koncertu jako „ready-made“ produktu s jeho jasným kódem podoby a chování. Sám dodržuji míchání kódu jak v divadelních, tak v akustických formách. Mé autorské divadlo se mísí s hudebním konceptem právě ve využívání přechodu mezi mizanscénou zvuku (hudební kód) a prostorovou mizanscénou (kód DIB).

### **3. FORMY KOMPOZICE ILUZIVNÍ UDÁLOSTI – podrobně\***

*Každá specifická událost dodržuje jiní systém kódování, proto kladu čtenáři na srdce: nečti všechno. Raději přeskoč na kapitolu „4. příklady“ a vrať se během odkazu v závorkách (např.: **F – 1.3**, **F – 4.2** atd.).*

#### **FORMA 1: Sólová iluzivní událost bez diváků**

##### **F – 1.1. Nevědomé sólové hraní bez diváků – pasivní postoj:**

- HUDBA: *Hledání zvuku materiálu.* Hudba je pouhým divadelním objektem nebo iluzivní krajinou. „*Day-dreaming*“ ve smyslu poslouchání (řízení se) podle intuice a asociačních myšlenkových pochodů není nijak výjimečný postoj pro hudebníka, který hraje víc hodin, sám a bez obecenstva. Hudebník ale v tom případě nehledá melodii, ale extrémní možnosti zvuku i svého nástroje. Tón se specifikuje i skrz volný, nespecifický pohyb. Hudební nástroj se tím stává naším, specifickým, rozpoznáme ho hmatem, což je důležité pro důvěru k nástroji. V této fázi funguje hudba v rámci primární reality, oddělená od těla a svého původu. V této *formě kompozice událostí* racionální motivace neexistuje, existuje ale vnímání prvku události. Hudební iluzivní bod v tomto rámci ale svou nezáměrností neexistuje. Memorizace probíhá na fyzické, muskulární úrovni. Hudba je tím pádem stejně podstatná jako každý jiný zvuk, jako ticho, jako materiál.

- DIB: *Zkoušení náhodného vývoje možností materiálu.*

Jak nás může materiál ovlivňovat? V rámci své metodiky využívám i hledání možnosti využití (schopnosti) materiálu. Jeho taktilní kvality, zvuky, pohyblivost, trvanlivost jsou podstatné pro vývoj charakteru v další fázi i pro vztah k materiálu a jeho animaci.

##### **F – 1.2. Nevědomé sólové hraní bez diváků – aktivní postoj:**

- HUDBA: *Improvizace v rámci hudebních pravidel – podkladu.*

---

\***Poznámka:** Formy kompozice iluzivní události budu používat nadále v analýze konkrétních představení. Proto budu místo názvu formy odkazovat jen pomocí čísla, například: místo názvu „*Forma kompozice iluzivní události, vědomé sólové hraní s divákem, pasivní postoj*“ použiju „**F – 2.3**“, což se vztahuje k číslu kapitoly se stejným názvem.

Posouváme se dál od fyzického vnímání, blíž k vědomí a iluzi ve smyslu reakce na impulsy, které ale vytváříme sami, k hudební improvizaci. Kontext jednání v rámci dialogu rytmu z melodie, harmonie v různých dynamických kontextech vytváří iluzivní krajiny a body, které tvoří *hudební iluzi*, což znamená konkrétní hudební vzory, kterými můžeme vzájemně reagovat a komunikovat. Pokud neexistuje vnější odkazující bod (divák), situaci to nezmění. Každý koncert by měl dodržovat určitou atmosféru, kde se hudební vnímání otevírá na úroveň **rozvíjení – tvoření hudebního charakteru**. Když jsme předtím vyzkoušeli fyzickou schopnost barvy zvuku, teď ji rozvineme do hudebních témat. *Motivační centrum pohybu* se tak stane výzkumným elementem. Jde o prostor mezi hledáním materiálu a výstavbou kompozice – o poslouchání. Takováto *forma kompozice události* je nutná pro hudební tvoření.

- DIB: *Hledání charakteru loutky (dialog s loutkou)*.

Podobně jako v hudbě, také v DIB hledám charakter pomocí intuice. Nevědomé hledání charakteristik postavy je opět základem pro vytvoření vztahu z iluzivním bodem – loutkou. Její vnímání okolí, její „bod 0“, kdy žije, aniž by něco dělala, její hlas a komunikace s animátorem a okolím.

#### **F – 1.3. Vědomé sólové hraní bez diváků – pasivní postoj:**

- HUDBA: *Hraní stupnic, technické hudební jednání. Hudební kód v rámci divadelního kódu.*

Hudba jako kompozice, jako objekt pro sdělení, aniž bychom ji interpretovali. Charakterizuje ji už její samotný kontext, proto se od ní můžeme distancovat. Tento zvláštní vztah k hudbě je možné sledovat jak v hudbě *umělé*, kde se dbá na přesnou interpretaci podle notace, tak u hudby lidové, která se interpretuje příliš muzeálně. Na druhou stranu se indická klasická hudba vztahuje skrz „rage“ k melodickým základům mnohem citlivěji a vidí v nich jiné významy než pouhou kompoziční platformu. Způsobem interpretace můžeme určit kontext a tím ji posunout do vědomého vnímání. V rámci hudby to může znamenat hraní klasické sonáty např. ve „funky“ rytmu. To bych ale sám nazval už divadelní vlastností hudby. V rámci jiných kontextů se můžeme

vztahovat k okolí, ve kterém hrajeme. Když hraju stejnou píseň v kostele, nebo na trávníku, dostane jiný charakter podle mého vědomí o tomto prostoru. V rámci pasivního postoje jsme vždy od svého projevu vzdálení, neboť ho vnímáme jenom jako nástroj pro sdělení předem připravené informace.

- DIB: *Technická zkouška loutkové scény. („Kuharica Micka”<sup>176</sup>)*.

Divadlo hledá možné interpretace v rámci kontextu mnohem intenzivněji než hudba. V rámci divadla bez diváka se ale (v pasivním a vědomém kontextu) hledání zastaví u technické zkoušky, kde tvoříme strukturu, kompozici, podle níž budeme hru interpretovat. Osobně mě takové *hudební* skládání situací, kde spíš hledám racionální logiku a skládám elementy do „estetického“ tvaru, baví. Význam se tím pádem stává formou, až následovně je vložena interpretace, která se přizpůsobí technické stránce představení. Takové komponování zároveň objektivizuje veškeré divadelní elementy, včetně samotného hráče.

#### **F – 1.4. Vědomé sólové hraní bez diváků – aktivní postoj:**

- HUDBA: *Hraní v rámci kompozice, která se vyvíjí, interakce melodie, rytmu a harmonie, dialog mezi prvky bez improvizace.*

Aktivní pozice určuje sice racionální jednání, ale má schopnost vnášení volně intuitivních částí forem „F - 1.2” a „F - 1.1” do kompozice. Jde o pohled z odstupu, který funguje v rámci napsaného, ale s vlastními interpretativními prvky, které se nevyvíjejí v hledání nového kódu, ale v hledání významu v rámci využívaného systému znaků. Pokaždé, když opakujeme kompozici, můžeme prohloubit svou znalost o ní. Opakováním měníme její funkci – už není jenom písní, ale stává se z ní *nástroj*, kterým můžeme vyjadřovat různé obsahy. Když určitou píseň známe dobře, můžeme si s ní hrát i v rámci přenosu do jiných vrstev reality v rámci divadelní mizanscény.

- DIB: *Zkouška celého představení. Dialog s loutkou nebo monolog v rámci zkoušky charakteru.*

Hledání dramaturgie představení se zkouší dodržováním scénáře. Dovoluji si dělat změny, hledat nové prvky, ale vždy v rámci struktury,

<sup>176</sup><https://www.youtube.com/watch?v=J5t3BXqXIEE>

hlavního záměru. Stejně jako v hudbě, i tady platí funkce *kompozice jako nástroje*.

## **FORMA 2: Sólová iluzivní událost z divákem**

### **F – 2.1. Nevědomé sólové hraní s divákem – pasivní postoj:**

- HUDBA: *Jam session – sólová, volná improvizace bez podkladu.*

Pasivní postoj hudebníka ve smyslu „hudby, kterou posloucháme“ může diváka vést svou volností. Stane se účastníkem, zatímco herec se od svého vlastního projevu distancuje a vnímá ho jako divák. Hudba funguje jako objekt – jako zvuk nezáměrný, jako krajina, jejímž jediným pozorovatelem je příjemce vědomí, pozorovatel náhodnosti, který hledá interpretační možnosti, nebo dokonce rozpozná iluzi. Divák se tím stává aktivnějším členem než hudebník, který je pouhým nástrojem, médiem náhod.

- DIB: *Výzkumná performance – hledání hranic v prostoru divácké intimacy.* Hledání schopnosti materiálu jsou vlastně rovnocenné i schopnosti diváka – do jaké míry je schopen přestoupit hranici intimacy. Performance vstupuje do primární reality a hraje právě tím – iluzí znejistí realitu. Když jde ale o pasivní performance, necháváme se unášet impulsem nevědomky. Když si lehnu vprostřed silnice nebo své tělo jinak využívám jako objekt, vytvořím tak ve svém okolí větší napětí. Kontrast činí z příjemce subjekt (lidé, kontext) i objekt (krajina, prostor).

### **F – 2.2. Nevědomé sólové hraní s divákem – aktivní postoj:**

- HUDBA: *Hudební improvizace na téma. Hraní s náhodným zvukem. (Petr Nikl)* Stejně jako „**F – 1.2**“. Původce se na rozdíl od „**F – 2.1**“ aktivizuje a příjemce pasivizuje. Improvizace se může jevit jako komunikace s divákem nebo jako autorský, egocentrický projev.

- DIB: *Mé improvizace před začátkem představení. Improvizace Pandy během situace, do které nepatří (Festival v Rusku <sup>177</sup>).*

---

<sup>177</sup><https://www.youtube.com/watch?v=Z55JxuE8qHUí>

Aktivní náhodnost, když upadáme do nevědomí, může být pasivní postoj animátora, který se nechává unášet improvizací v rámci charakteru. Aktivní reakce na okolí, reakce diváků, zvuky, kontext, je přímá a impulsivní. Když se v určitém okamžiku přesuneme do vědomé pozice (**F – 2.4**), improvizovaná část se stává dramaturgickou složkou.

**F – 2.3. Vědomé sólové hraní s divákem – pasivní postoj:**

- HUDBA: *Hraní folkové písně v rockovém hudebním žánru*. Hudba se jako postoj projeví, když změníme její okolí, postavíme ji do opozice nebo s ní vytvoříme jiné gesto, abychom provokovali – buď jenom smysl jednotlivce, nebo i primární situaci. Když **John Cage** vytvoří svůj *nezáměrný* koncert, tak se tím přiblíží divadelnímu projevu – distancí hudbě přibývá na divadelnosti. Každý příjemce si vytvoří jinou představu o neobvyklé události. Když jsem zpíval německou hymnu před parlamentem, tak jsem hudbu využíval za účelem poukázání na určitý problém.

- DIB: *Performance*.

Důvod převládne nad projevem a formou. Ta se stává pouhým racionálním gestem, které staví událost významem (gesto zapalování peněz během protestu).

**F – 2.4. Vědomé sólové hraní s divákem – aktivní postoj:**

- HUDBA: *Sólový koncert*.

Divák může na průběh hudebních impulsů reagovat aktivně, nebo pasivně (kapitola „Divák v DIB“), událost se může vztahovat jak na exteriér (na přímé vlivy, na kontext, génia loci), tak i na mizanscénu zvuku (reakce na vlastní melodie, harmonické postupy atd.). Sólový koncert s tímto ohniskem může tvořit komunikace horizontálně (melodické téma reaguje na jiné – kontrapunkt) nebo vertikálně (v rámci harmonie, melodie, rytmu). Komunikace s primárním okolím (příjemcem, prostorem atd.) může mít funkci komunikační i částečně dodržovat kontextuální nadržátec, v jehož rámci se vytvoří základní postoj (koncert v kostele, na člunu vprostřed jezera, ve vězení atd.). Sólový koncert dodržuje stejné možnosti (jako 1.4), jen se v rámci

hudebního kódu otáčí dovnitř na *zvukovou mizanscénu*, tím pádem k méně agresivní poloze než divadlo. Také poloha z pohledu primární reality (divadelní mizanscéna) se zdá retroaktivní, i když jde o silné hudební prvky. Fyzická oddělenost není ale nutně pasivní. Můžeme říct, že se mizanscéna zvuku přenáší přímo do vědomí diváka (představa a působení hudby), což vlastně ruší iluzivní hranici. Stručně řečeno – hudebník-animátor a příjemce se hudebním projevem setkávají ve stejném intimním prostředí hudební reflexe.

- DIB: *Sólové představení.*

Divadelní událost může mít stejné charakteristiky – může dokonce fungovat i v rámci zvukové mizanscény. To ovládá především divadlo, které atomizuje iluzivní bod tak, že se divadelní mizanscéna rozplyne – představení funguje jako součást okolí, centrum gravitace není lokalizováno nebo se mění. Sólový výstup se, když jde o DIB s přechody mezi vrstvami reality, otevírá okolí a rychleji se stává součástí prostoru než výstup s dvěma nebo více animátory. Když se na jevišti v rámci primární reality octne herec sám, posouvá to iluzivní hranu mezi diváky, možná až za ně. Sólo znamená také menší pole soustředění. Když se všechno jako v představení *Happy Bones* odehrává bez jakýchkoli efektů, ohnisko pozornosti se zmenší na prostor a možnosti, které nabízí. Tím se zase zvětší (přiblíží) **detail**, kontrasty, miniefekty, přímá iluze nabyde na síle a jakékoli pomůcky ve smyslu zvukových, vizuálních nebo světelných efektů se stávají nadbytečnými. V důsledku toho se z představení (díky větší angažovanosti publika) stává hra.

### **FORMA 3: Skupinová iluzivní událost bez diváků**

**F – 3.1. Nevědomé skupinové hraní bez diváků – pasivní postoj:**

- HUDBA: *Skupinová improvizace v rámci zvukových atmosfér jako součást jam-session.*

Ve skupině se nedefinovaností jednoty změní vnímání hudební kompozice. Vnímání nezáměrných zvuků, které však provádí hráč sám, změní hráče v pouhého pasivního diváka, který vnímá zvuk skoro z



vědeckého hlediska. Skupina hudebníků se tím pádem stane příjemci – diváky, kteří mohou vnímat jeho existenci v rámci primárního okolí.

- DIB: *Součást metodiky loutkové propedeutiky – hledání schopnosti materiálu*

Stejně jako „**F – 1.1**“

### **F – 3.2.** Nevědomé skupinové hraní bez divaků – aktivní postoj:

- HUDBA: *Skupinova improvizace, vzájemné reagování na základě podkladu (rytmu, harmonie). Orchestr Ethno Hist(e)ria<sup>178</sup>.*

Forma nevědomého skupinového hraní je proces tvoření, buď na jevišti, nebo mimo něj. Je zároveň součástí koncertu nebo představení v rámci interpretace. Hudební skupina vnímá zvuk/impulsy ostatních účastníků jako vlastní. Rytmus je zde **původní (intuitivní – dionýský)**, zatímco tón a jeho následek, melodie a harmonie, jsou o stupeň bliž k **raciu (vědomí)**. Dialog probíhá na základě překvapení, kde hráči jeden druhého ovlivňují v rámci náhodnosti. Když se náhodnost internalizuje, reflektuje, přetvoří, stává se z ní iluzivní bod (melodie, vzorec, konflikt, pauza). Ten pokračuje dále ve vědomém hraní, ale vždy se může vrátit zpátky do nevědomého, neznámého. V případě dua Folkoholics je intuice principem hledání tónových vztahů, principem projevu. I v přesné kompozici kapely Fekete Seretlek využíváme dynamické impulsy, které oživují naši hru. Může dojít k omylu, může nastat větší crescendo, můžeme udělat rozdílný důraz na akord, pauzy, závěr písničky. Pozoruhodné je, že hledání principu, experimentování, užívání nového, čerstvého kódu, je někdy mnohem méně svěží než opakování ustálených cest. Pasivní vědomé tvoření (**F – 3.3**) se podivným způsobem stane tím, co vytvoří zajímavější kombinace než naslouchání intuici. Tvořit na základě intuice může být únavné. Nesmyslný systém kompozice na druhou stranu otevře svobodu projevu. Jde o vyvážení postupu.

- DIB: *Metodika hledání vztahu mezi charaktery*

**Intuice** (iracionální, nevědomá, dioniská) je ale v hudbě zásadnější než v divadle, kde jsou (racionální) nadsázky nutné pro otevírání

---

<sup>178</sup>[https://www.youtube.com/watch?v=eWYur\\_eDo-s](https://www.youtube.com/watch?v=eWYur_eDo-s)

interpretačního pole. Jedním z úkolů v mé metodice je už zmíněná interakce s prostorem i s hereckým partnerem. Vzájemné ovlivňování může využívat jak impulsy hudební (reakce opakování, kontrastní reakce, vycházení z charakterů materiálu „F – 1.2“), tak citové (znovuprožívání situace, která se nám objeví během improvizace). Pokud jsme schopni posouvat se mezi intuicí a vědomím, mezi hudebním a divadelním, mezi „F – 3.2“ a „F – 3.3“, dostáváme se k **regulování intuice**, které popíše později.

### **F – 3.3. Vědomé skupinové hraní bez diváků – pasivní postoj:**

HUDBA: *Zkoušení hudebního konceptu, zkoušení hudební kompozice (aranžmá).*

Aktivní zkoušení aranžmá, které musíme jako skupina hrát v souladu. Nejobtížnější část hudebního zkoušení. Když tvoříme aranžmá s orchestrem Etno Histeria, snažíme se tuto část vyřešit co nejstručněji. Zajímavé na tomto procesu je, že se skoro násilně, někdy až stereotypní proměnlivostí, občas stávají překvapivými postupy, které nás vrácí zpátky na „F – 3.2“.

- DIB: *Metodické zkoušení rytmizace scén. (zkouška z představení „Proces“<sup>179</sup>)*

Zkoušení loutkových scén, které jsme tvořili během představení *Proces, Čtyři muzikanti, Luknja* a dalších, dodržovalo přesný rytmický systém. Charakter tak nemohl vzniknout charakter dřív, než jsme vytvořili hudební (rytmickou) strukturu. Teprve poté se kompozice mohla projevit v aktivním postoji. Každé představení je nástroj, který se musíme naučit ovládat, než ho zahrajeme.

### **F – 3.4. Vědomé skupinové hraní bez diváků – aktivní postoj**

- HUDBA: *Proces učení se nové písni („Etno Histeria“<sup>180</sup>). Hraní dokončené kompozice a její interpretace v rámci dynamiky.*

Záměrné tvoření v hudbě bez diváků je, jak už bylo řečeno, intenzivnější než proces divadelní. Proces stavění hudby je už hudba samotná. Komunikace už je cílem. Mým posledním cílem je přenést

<sup>179</sup><https://www.youtube.com/watch?v=NL3K-KUQPFg>

<sup>180</sup><https://www.youtube.com/watch?v=H4wE0OiKwBE>

událost mezi příjemce, přenést mizanscénu zvuku, prostor, který se mění mezi hudebními iluzivními subjekty (**Etno Histeria festival, festival Floating Castle**). Tento prostor se stává ve skupině zkrácením vývoje života a smrti, krátkou evolucí. V hudbě se zabýváme kontextem – každý žánr nese svůj kód. Pokud však máme kód jakkoli internalizovaný, je stejně jako v jazyce už samotný jazyk svým způsobem cílem. Zjednodušeně řečeno – určitým *jazykem* mluvíme, abychom se domluvili. Hudebním jazykem mluvíme, abychom mluvili. Když mluvíme v rámci vědomosti bez diváků, jsme tedy z hlediska hudebního kontextu v posledním stadiu. Odtud se můžeme pohnout jenom k apollinským filtrům, abychom tak ponořili příjemce do hudby.

- DIB: *Animování velké loutky – přesnost pohybu v rámci vzájemného vnímání.*

Jako divadelník tvořím záměrně, s vědomím možností vývoje, distancováním od subjektu, vědomím kontextu a všech kritérií loutkovosti, o kterých jsem psal. Divadelní proces je většinou, i když probíhá na základě intuitivních zkoušek, racionální. Definuje jej kontext, definuje jej nový kód (racionální – vědomé tvoření nového kódu), nebo na druhou stranu kód, který existuje (vycházíme ze známého kontextu). V divadle bez příjemce pořád zůstáváme u hry, rituálu nebo zkoušení. Proto se posuneme dál, do divadelnější zkušenosti, která žádá příjemce, aby se stál spolutvůrcem.

#### **FORMA 4: Skupinová iluzivní událost z divákem**

**F – 4.1. Nevědomé skupinové hraní s divákem – pasivní postoj:**

- HUDBA: *Stejně jako „F – 3.1“*

Skupina změní vnímání zvukové krajiny ve smyslu rozšíření do prostoru. Divák je účastníkem aktivním.

- DIB: *Stejně jako „F – 2.1“*

Výzkumný prostor se rozšíří na výzkum materiálu (**F – 1.1**). Příjemce je aktivní, protože musí všechno „zvládnout sám“. Sám musí poznat,

že primární realita může vypadat i jako iluze. Tělo hráčů se využívá jako objekt.

**F – 4.2. Nevědomé skupinové hraní s divákem – aktivní postoj:**

- HUDBA: *Improvizovaná část koncertu. Improvizace dua „Folkholics“.*

U skupiny hudebníků se může díky orientaci na příjemce změnit základní postoj události. Kontakt s příjemcem zařadí hudebníka do divadelního prostoru (divadelní mizanscény). V zásadě musí ale experimentální úroveň, úroveň hledání, kterou nabízí intuice, zůstat v prvním plánu. Proto je tato forma zásadní pro odstranění ega z hudebního projevu, v zásadě znamená hrát pro kompoziční celek, být pouhým nástrojem. Jde o **cítění hudby** na jevišti se záměrem *ted'* vytvořit událost v primární realitě.

- DIB: *Improvizovaná část v představení. (První dílna na DAMU, intervence v prostoru<sup>181</sup>)*

Divadlo před divákem otevře různé komunikační cesty. Když je schopno svůj vnitřní prostor, svou vzájemnou komunikaci, přenést na příjemce, pak může převzít i úlohu hudby. Když se herec pustí do komunikace a spolupráce s jiným hercem, ustoupí zase do pozadí jeho důvod pro interakci s příjemcem (jeho zranitelnost, jeho jednoduchost).

**F – 4.3. Vědomé skupinové hraní s divákem – pasivní postoj:**

- HUDBA: *Interpretace hudby s odstupem. Stejně jako „F – 2.3“.*

Přímá interpretace, která má za účel sdělení informace. Může to být ukázka určité písně určité kultury nebo zařazení do kontextu gesta. Když jsem fungoval v první kapele Vruja, snažili jsme se vytvořit hudbou až muzeální kopii originálu.

- DIB: *Protest. Spálení masek při protestu 2. 7. 2013<sup>182</sup>*

Podobně se i divadlo stává přímo účelovým. Stává se vlajkou, transparentem, gestem. Když jsme během protestu chodili v tichu z

---

<sup>181</sup><https://www.youtube.com/watch?v=HZeAGhGiqIk>

<sup>182</sup><http://www.24ur.com/novice/slovenija/pred-parlamentom-bodo-zagorele-politikanske-maske.html>

maskami, měl náš projev podřízenou funkci před funkcí gesta. Základním postojem byl nejdřív důvod, pak počet a až na třetím místě způsob vyjadřování. Sám jsem protest sice vnímal spíš jako „F – 4.2“, intuitivní sled událostí i prožívání.

#### F – 4.4. Vědomé skupinové hraní s divákem – aktivní postoj:

- HUDBA: *Nazvučení, frontální koncert.*

- DIB: *Divadelní představení v kukátku.*

Pojem divadlo už ve svém kořenu nese svůj smysl, a sice že se někdo dívá (a tím někým není myšlen herec). V Chorvatsku se užívá pojem „*kazalište*“, kde se něco někomu ukazuje. Aktivní herec mnohokrát znamená pasivního diváka. V představení *Beckettomotive* jsme ho probouzeli pasivitou herců, kteří se němě dívali na diváka. V jiných představeních jsme divákovi dali určitou roli, a tím ho (i když pasivně) charakterizovali. Za běžných okolností, pokud nám z představení odcházejí diváci, svůj nepříjemný pocit přebijeme právě intenzitou projevu, hlasitostí atd. Najednou chceme zapomenout na diváka, myslet na to, co musíme udělat. Rušivou reakcí se tak většinou samotný projev zesílí, každý herec se snaží na jevišti přežít. Vědomí znamená kromě porozumění informaci a jejího přetvoření také kontrolu nad souhrou (jednotností díla), stejně jako spojení příjemce a původce, ***jednotnosti události***. Samotné spojení neznamena pocit být jedním, myslet jedno atd., ale znamená určitý cíl, kde se nám událost spojí jak s realitou v rámci exteriéru, tak v mizanscéně interiéru (zvuku).

#### 4. PŘÍKLADY

- **Žába a tanečnice**<sup>183</sup>:  
„F - 2.2“ (improvizace žáby) se změní v hudební komunikaci („F - 4.2“), která pokračuje dál jako koncert („F - 4.4“), jenž mění postoj v rámci dynamických změn.
- **koncert tria „the Breaks**<sup>184</sup>:  
„F - 4.4“, forma dynamického koncertu mění mizanscénu divadelní a hudební (přeskoky mezi „F - 3.4“ a zpátky do diváků „F - 4.4“) interakce s divákem (v minutě 6.30) posune iluzivní hranici za záda diváka.
- **rytmizovaná událost (Pulcinella) s divákem**<sup>185</sup>:  
„F - 2.3“, forma přesně vědomé rytmičce, se střídá s „F - 2.4“, jemně improvizovaným vědomým průběhem.
- **Zkouška Čtyř muzikantů**<sup>186</sup>: „F - 3.3“.
- **interakce žáby a hudebníka**<sup>187</sup>: „F - 4.2“ a „F - 4.4“.
- **hrání orchestra Etno Histeria na ulici**<sup>188</sup>: „F - 3.4.“

---

<sup>183</sup><https://www.youtube.com/watch?v=L5NA33SHg40>

<sup>184</sup>[https://www.youtube.com/watch?v=Mt8k\\_VIYJeE](https://www.youtube.com/watch?v=Mt8k_VIYJeE)

<sup>185</sup><https://www.youtube.com/watch?v=4EHDr8Ou7o0>

<sup>186</sup><https://www.youtube.com/watch?v=tp-V9c3SE4k>

<sup>187</sup><https://www.youtube.com/watch?v=Q4kjIyKw6M4>

<sup>188</sup>[https://www.youtube.com/watch?v=eWYur\\_eDo-s](https://www.youtube.com/watch?v=eWYur_eDo-s)

## **KAPITOLA VI.: HUDBA a LOUTKY\***

Ve své **magisterské práci** jsem se dotkl základních elementů hudební kompozice a každý z nich jsem srovnal se svou divadelní tvorbou. Dnes se mi hudební principy v autorské práci jeví skrz objektivnější vidění výuky a režie. Jejich předáváním se mi zároveň vyjasnily některé principy, jež intuitivně používám už od svých divadelních začátků. Začínám u vlastních divadelních produkcí. *„Komponování je jedna věc, interpretace druhá a poslech třetí. Co mohou mít společného?“ (J. Cage)*

---

\*Jelikož je z mého hlediska hudba základem, vyměnil jsem název kapitoly s „loutky a hudba“ na „hudba a loutky“.

## **1. SPOLEČNÁ EXISTENCE LOUTEK A HUDBY**

Doposud jsme od sebe principy *hudby* i principy *divadla iluzivních bodů* oddělovali. Zde uveďme několik základních společných znaků:

HUDEBNÍ PERSPEKTIVA DIB (*hudba / divadlo*):

- *hudba, kterou hrajeme / hudba, kterou posloucháme*
- *mizanscéna zvuku / divadelní mizanscéna*
- *hudebník-animátor / animátor-hudebník*
- *dvojitost / trojjedinost struktury události*
- *dionýský / apollinský způsob interpretace*
- *transformace / krece*
- *lidový (funkcionální) / autorský (individuální) způsob tvorby*

Vycházíme-li z charakteristik *divadla iluzivních bodů*, jeví se nám kritéria loutkovosti:

KRITÉRIA LOUTKOVOSTI

- Systém znaků (znak jako impuls, specifický kód, princip hudební kompozice)
- Vrstvení realit (mikro/makro)
- Okamžik zcizení (mikro/makro)
- Humor a ironie (vertikální/horizontální)
- Iluzivní izolace
- Analogická logika
- Ostatní kritéria loutkovosti (iluzivita a vědomí, (o)pravdivost, fiktivní absence subjektu – mrtvé divadlo)

JINÉ VLASTNOSTI

- směřování k *site specific*
- atomizace iluzivních bodů
- opalizace a animizace iluzivních bodů
- divák reflektující (internalizace provokace)
- architektura jako obsah



## 2. KOMPONOVÁNÍ

### 2.1. Tvoření hudební kompozice

Když tvořím hudbu, probíhá tento proces několika různými způsoby. Melodie se mi (nám) v našem podvědomí často zabydlí během rytmické aktivity: chůze, práce na zahradě, jízdě na kole, vaření. Takový meditativní proces vychází z *emoce* nebo z podvědomí. Nevědomé hraní je obvykle dlouhodobý proces výstavby kompozice. Člověk jej musí vnímat, což ve formě pasivního postoje (**F - 1.1**) není nejjednodušší způsob. Pokud chceme dále ve stejném postoji své hudební představy strukturovat, (podle Šrámka **absolutní hudba**) je potřebná určitá míra koncentrace a reflexe. Proto zde přicházejí do úvahy formy aktivní („**F - 1.4**“ nebo „**F - 3.4**“). Pokud jsme v postoji nevědomosti schopni (podobně jako ve snech) proces přerušit, zapsat kompozici a pokračovat, dosáhli jsme stadia **aktivní manipulace nevědomosti** (kombinace „**F -1.4.**“ a „**F - 1.2.**“), který je z mého hlediska pro tvorbu jedním z nejdůležitějších. Naše **intuice** funguje na racionálním základě (jinak bychom ji ani nemuseli používat) a je nejpřímější cestou k tvorbě. Její praktičnost se ukazuje také při mé práci, kdy mám většinou málo času na to, abych připravil a zapsal melodie. Proto někdy i vícehlasé kontrapunky vznikají přímo v reálném čase („**F - 1.2**“). Musím zapojit své podvědomí a vytvořit novou melodii (novou iluzi) tady a teď. Takové komponování nazývám „**regulování intuice**“. Někdy je nutné vyvažovat intuici s racionálně danou estetickou formou. Pokud jsou ale melodie až příliš disonantní, tvořím mikroúpravy nebo se v rámci aranžmá přizpůsobím melodickým postupům.

Když shrnu výše popsané, využívám **tři způsoby hudebního komponování** (které mezi sebou kombinuji). Jsou to:

- kompozice intuitivní (**I**) – hledání schopnosti materiálu (F - 1.1)
- kompozice regulovaním intuice (**RI**) – hledání charakterů, vztahů (F - 1.2)
- kompozice racionální (**R**) – stavba výchozích bodů kompozice, posouvání do kontextu (F - 1.3 a F - 1.4)

Tyto způsoby aplikuji na tvorbu kompozice v rámci divadla.

## 2.2. Tvoření divadelní kompozice

Fáze výstavby divadelní kompozice se uskutečňují podobným způsobem. Abych využil intuici hudebního kódu v rámci procesu komponování, vcítím se do situace v reálném čase (absolutní hudba). V rámci krátkých úseků (vzorů) a v reálném čase v představě nazkouším scény, které nakonec vzájemně propojím do srozumitelného celku. Představení tvořím přechodem mezi intuicí hudebního kódu a racionálním kódu DIB.

### 2.2.1 Příklad procesu tvorby: Štirje muzikanti

*Ljubljana, květen 2010*

Několik dní po premiéře jsem nabyl dojmu, že jsem tímto představením udělal další krok ke svému způsobu učení se divadla prostřednictvím hudby. Dvou- až čtyřleté děti vydržely hodinu čekat na začátek a pak zažily hodinové představení, které obsahovalo i mnoho humoru pro dospělé. Od učitelek jsem se poději dozvěděl, že děti odcházely z představení a zpívaly si celou cestu domů. Tím jsem naplnil svůj cíl *nadchnout* (provokovat) děti, aby si hrály, aby se staly aktivními účastníky představení, aby nebyly pasivními pozorovateli. Tím jsem svým produkcím dodal další účel – inspirovat a vychovávat děti.

#### a) Základní příběh

Už v původní pohádce motivuje hlavní postavy "umělecký přetlak", nespokojenost s aktuální situací. V mé verzi kohoutovi snědli jeho slepice, a tak se vydal hledat nové posluchače. Kocour filozof celé dny vaří kaši pro svého pána a pes už má dost podávání pracky svému majiteli. Hlavní postava – hrdinný osel, kterému se všichni posmívají – se chce ukázat a stát se hvězdou. Spolu jdou do světa, přijdou do města, tam zahrají, stanou se hvězdami a dostanou pytel peněz. Začnou se o ně hádat, až je zastaví námořník, který jím vysvětlí, že mají hledat své bohatství jinde, mají se řídit, stejně jako on, podle hvězd. Zvířata si koupí balon a odlétají dál do světa. Diváci je následují.

#### b) Analýza interpretace příběhu

Ze známého příběhu o čtyřech hudebnících z Brém jsem odstranil hlavní konflikt – boj z loupežníky. To znamená, že se do příběhu dostala při pohledu zvenčí lineárnost, která nebyla v souladu s pravidly pohádek. Hlavní postavy jdou do

světa a po cestě zjistí, že smysl života nejsou peníze, ale jen jít dál a zpívat. Žádné dobro a zlo, žádná záhada, které se obvykle řeší v pohádkách.

Do prvního plánu jsem tím pádem postavil zvenčí nepodstatné, ale z mého hlediska aktuálnější konflikty. Ty vzniknou mezi samotnými charaktery jako hádka, kterou vyprovokují peníze. Nebo se projeví v postavách samých. Nesoulad cíle a představy (zvířata zjistí, že být hvězdou není tak podstatné, podstatnější je mít kamarády). Do prvního plánu se dostala sociální kritika, kdy se lidé ženou za penězi, ani nevědí proč. Peníze jsou jenom obtíž, které se musejí zvířata nakonec zbavit, aby se mohla dostat k svému cíli. Nejlépe se to ukáže na konci – zvířata chtějí odletět balonem, ale peníze jsou moc těžké. Proto je musejí odhodit. Jen tak se mohou realizovat. A co je realizací hlavních postav? Poté co zahrála ve městě a získala peníze a slávu, zvířata zjistí, že cíl není ani bohatství, stejně tak není cílem stát se slavným, smysl života je to, co je právě kolem nich. Smyslem je cesta, jen jít dál do světa a zpívat. "Gremo v svet, pesmi pet!" („Jdeme dál do světa zpívat písně!“) je zároveň i leitmotivem představení, je tím, co jej žene z jedné scény k druhé a nakonec se přenese na diváka.

Tradičního příběhu, který je obvykle základem loutkového představení, jsem se zbavil, abych zdůraznil samotný koncept *hry*. Diváka tím pádem nezmate a netáhne příběh, ale samotné dění. Podstatné je to, co se v tomto okamžiku děje. A to je další hudební princip. Divák je vtažen do děje hudbou, hráním si s předměty a opakováním stejných motivů na různé způsoby. Dramaturgie se odehrává protřednictvím rytmizace textu, scénických změn a změn vztahu mezi postavami.

### c) Scéna jako základ kompozice

Aby bylo divadlo zároveň i zážitkem, postavili jsme diváky spolu s herci na jeviště. Hrál se tak okolo diváků, scéna byla jednotná (hledišťe a jeviště byly takřka spojené). Scéna měla koncept triptychu. Postavy se nejdříve sestavily z objektů. Pak se přetvořily do konkrétních loutek - marionet. V třetí části se dostaly do města už jako maňásci. Do světa (za hvězdami) odešly jako stínové loutky.

#### d) Proces – rozvrh práce

Čtyřtýdenní proces zkoušení následovaný týdnem generálek byl rozdělen do tří fází:

- 1.(týden 1, 2): objekty, maňásky, hudba
- 2.(týden 3, 4): marionety, stávení zápletky
- 3.(týden 5): předvádění, doladování dramaturgie

Toto fázování se stalo již ustálenou součástí mé práce. Často se stává, že mám na zkoušení (*Časoskop*, *Luknja*, *Proces*) o týden nebo dva méně, nejdéle jsem zkoušel *Děvčátko se sirkami* (6 týdnů), což se ukázalo jako příliš dlouhý proces z hlediska udržení napětí kreativity herců. Proces má docela jiný průběh u sólových představení, kde zkouším, jen když mám čas (což může být i hodinu před představením). Snad žádné z mých představení nebylo ani v den premiéry úplně hotové. Tehdy bývá velmi vhod spolupráce a naléhavé okolnosti. Kupříkladu představení *Pozor Los!* jsem musel přizpůsobovat hudebníkovi a díky němu odvést velký kus práce už před premiérou. Jindy se mi stalo, že jsem představení *Šála* dovymysel až ve vlaku, představení *Happy Bones* dostalo režiséra až dvě hodiny před premiérou v Nitře, *Pavliha Revival* ožil také cestou na místo hraní. Když se jednou taková zkušenost povede, animátor s ní pak počítá i napříště, čímž vzniká něco jako "instantní" produkce, což se může – zvláště u mého přeplněného kalendáře – ukázat jako špatný zvyk.

#### e) Proces – způsob práce

- práce s materiálem

Aby představení dodržovalo hudební logiku, v každé scéně jsme vycházeli z materiálu a jeho vlastností. Tak tomu bylo u *Čtyř muzikantů*, kde se jednalo o způsob popisování objektů, maňásků, marionety, stínohry, nástroje a herce, stejně jako o materiál *textu a písní*. Že nešlo o tradiční využití, ale o hraní si s materiálem, bylo zřejmé už z první čtené ([video](#)<sup>189</sup>). Slovy se nemluvilo, spíše se jimi rytmizovalo a hrálo. Text jsem psal pro každou zkoušku zvlášť, někdy fonograficky („Kuku. Kaku? Taku! Kuku.“), repetitivně („Kuham žgance. Kuham, za svojega gospoda. Kuham, kuham, kuham in *kuham*. Presneto. Sedaj pa že *mulo* kuham.“), s výraznou strukturou kvatralogu:

---

<sup>189</sup><http://youtu.be/puuDb6idV9M>

O: Zakaj ne gremo naprej?  
P: Kikiriki, Vetra ni.  
K: In ga tudi ne bo.  
O: Kaj bomo zdaj?  
P: Naredimo ga sami!  
K: To bo pa težko...  
VŠICHNI: Ufff... (se pohnou)  
O: Oho, naprej gremo!

– hudební část procesu

Dalším základem byly **lidové písně**, které jsme se nejdřív učili zpívat a teprve poté jsme jim dodali vizualitu. ([video](#))<sup>190</sup> Tím pádem jsme měli jasný cíl – rytmizaci pohybu v rámci hudby. Pointa (sežrání slepic) se objevila až následovně. Přejodem mezi *primární realitou* (herec mluví na diváky) a *iluzí* je rytmizace textu („Petelinček lepó je...“, „Petelinček le pôje...“, „Petelinček lepó je, ...“, „píseň“). To můžeme pojmenovat *inverzním efektem zcizení*.

Způsob tvoření na základě hudební struktury tvoří východisko všech mých produkcí. Místo abych využíval slova, hledám rytmické, dadaistické cesty, jak dojít od bodu A do tématu B. **Transformace** je právě tím jevem, který vyžaduje nejvíc otevřenosti a schopnosti využívat toho, co máme, a proto užívám hudbu, která je zároveň „filtrem“ pro vyvážený proces práce. Hudebními zkouškami se distancujeme od divadla, umístíme perspektivu do jiného prostoru (*mizanscéna zvuku*) a soustředíme se na jiný koncept. Proto mi skoro při každém procesu zbudou písně navíc. Čas, který strávím prací na hudbě, je pro mě jakýmsi uvolněním, prostým během, volností, kterou nabízí forma nevědomí („**F – 1.1**“ a „**F – 1.2**“). Jde o protipól, který z procesu divadelní *expanze* umožní *sjednocení* procesu do jednoho bodu.

– práce s hercem

Mnohokrát mi nezbyvá čas na herecké zkoušky, proto nechávám velkou část hledání charakteru na herci. Většina energie připadne na složité technické kompozice, a když se představení technicky povede, automaticky dodržuje dobré *tempo*, což je silně svázáno z *emocí*. Obrácením teze V. Šrámka, že neexistuje hudba bez emoce, dospějeme k tvrzení, že „*emoce v divadle bez hudby*“

<sup>190</sup>[http://youtu.be/4\\_xHCafveok](http://youtu.be/4_xHCafveok)

*neexistuje*". Když nedbám o herce, znamená to také, že jim věřím, že jsou také autory a že nejde o ně, ale o kompozici. Fakt, že jsou pouhou součástí iluzivní události, znamená, že jsou stejně důležití jako materiál (nebo méně). Z jediným rozdílem: materiál se režisérovi nepřizpůsobí, herci ano.

*– práce z ostatními členy tvůrčí skupiny*

Divadlo beru jako vášeň. Proto nesnáším slovo „práce“, když jde o umění. Výraz *práce* staví umění na úroveň práce *za něco* (dostaneme něco zpátky) nebo *za někoho* (hierarchie, kde se ztrácí cit pro zodpovědnost). Proto hledám lidi, kteří v sobě mají pozitivní vášeň a umějí víc než jenom svůj díl (scéna atd.). Sám se zabývám vším: výrobou loutek a scény, kostýmem, dramaturgií, což idealismus anarchie vrací zpátky k autokratickému procesu – k poslouchání mého podvědomí (mého ega). Intuice je základem pro manipulaci situace zkoušek. Když si, podobně jako před představením, vytvořím přesný plán zkoušky, dopadne tak i výsledek – vznikne matematicky přesný postup bez vášně. Proto je třeba hledat cestu mezi jasností (příprava), volností (improvizace), hudebností (přesnost) a divadelností (extáze nápadu).

*– vztah způsobu komponování v procesu tvorby představení Čtyři muzikanti*

Když sdružím časové úseky a způsob komponování intuitivního (**I**), racionálního (**R**) a komponování regulací intuice (**RI**) v procesu výstavby představení *Čtyři muzikanti*, v pěti týdnech se způsob racionálního (v rámci větší vzdálenosti od procesu) seřazoval takto:

*Příprava (čas do začátku zkoušení)*

**R:** Příprava scénografie a dramaturgie, příprava hudební části

*Zkoušky - týden 1,2:*

**R:** Psaní textu, příprava na zkoušku

**I:** Příprava hudebního aranžmá

**RI:** Zkouška na základě textu

**I:** Tvoření hudebního aranžmá

*Zkoušky - týden 3:*

**R:** Marionety, zápletka, hudební a herecké vsuvky, opakování materiálu

**R:** Příprava na zkoušku (umísťování poslední třetiny do celku)

*Zkoušky, týden 4:*

**I:** Příprava na zkoušky (hledání celku)

**R:** Zkoušení celku

Každá zkouška sestávala ze všech tří způsobů komponování, důraz je ale na zmíněných. V třetí fázi (týden 3) došlo do úpadku energie herců, také kvůli technickým (ale nutným) postupům při zkoušení. Táto fáze například chyběla v představení *Proces*, které jsme dokončili za tři týdny. Čas na internalizaci, reflexy, nebyl, proto jsme tvořili bez pevného fázování částí procesu, jednoduše, synteticky. V tomto představení se, zvláště na konci tvorby z jednoduchého hraní si z děkovačkou, vyvinula takřka další půlka představení, kterou jsme nazkoušeli za dva dny. ([video](#)<sup>191</sup>) Rakvičkárna totiž nehledá způsob, ale hledá téma. A když sedíme v baru v dobré společnosti, víme, že se mohou objevit témata dramaturgicky přímo perfektní. Tak se vyvinul i proces *Procesu*, když jsme, uvolnění od tíhy odpovědnosti (udělat představení za tak krátkou dobu) místo ztráty energii ještě nabyli a vytvořili další *okamžik pravdy*. Jak děkovačkou překvapit tak, že divák až po pěti minutách tleskání zjistí, že i jeho potlesk je jenom divadlem?

– závěrečná část procesu

Podobně jako to dělal Josef Krofta, i já sám (během závěrečné fáze psaní doktorátu) v poslední fázi představení vyhodím třetinu všeho materiálu. Není lepšího pocitu než otočit kompozici (i diváka) nohama vzhůru. Nejčastěji se stává, že jsou to kompozice, na nichž jsme nejvíc pracovali. Takový průběh je normální, pokud se staví dramaturgie ne na předem daném scénáři, ale na rytmicke a dynamice. Proto je potřeba vizualizace představení v prostoru. To dělám sám tak, že chodím po prázdném prostoru a pomyslně si představení projdu („F - 1.4“). Vytvořím tím *absolutní divadlo? Ne*. Divadlo podle mě pořád neexistuje bez příjemce. Hudba ano.

f) Závěr (příkladu procesu tvorby)

Proces tvoření představení musí z hudební perspektivy dodržovat rytmus, dynamiku, harmonii. Pro mě je zkoušení stejně náročné, jako hraní představení. Proto potřebuje jasný (racionální) základ, který mu může přidat volnost (intuitivní) improvizace.

---

<sup>191</sup><https://youtu.be/ENHIZGfdVLs?t=247>

### 3. CÍTĚNÍ HUDBY A DIVADLA JAKO SOUČÁST ILUZIVNÍ UDALOSTI

„Craig a Stanislavskij se shodli na podstatném: režisér musí stvořit uměleckou realitu. Herec nesmí přírodu napodobovat, ale s její pomocí tvořit. Stanislavskij, stejně jako Craig, se nezajímal o divadelní napodobování skutečného života nebo představení nějaké osoby. Ačkoliv respektoval umění nápodoby a shledával ho úctyhodným a krásným, odmítal se mu věnovat.“ „Mě osobně zajímá jen umění znovuprožívání. To ‚nepředstavuje‘, ale rodí opravdové pocity a autentické postavy.<sup>192</sup>“ **Stanislavskij** rozkrývá **osobnost divadla** prostřednictvím znovuprožívání reality, vcitování, které svým způsobem diváka deaktivuje – vytvoří z něj příjemce, kterého emotivní vzpomínkou otevřeme tak, že do něj můžeme bez předsudků vložit téměř jakoukoli informaci. Moment, který pojmenovává Stanislavskij, dnes vnímám jako *mediální manipulaci* – vytvořit příjemci zrcadlo, ve kterém vždy a ve všech situacích uvidí sebe. Co kdybych to byl já, co kdyby se to stalo mně? Dnešní vstupování do lidské intimity, oblékání do cizí kůže (jak ji vytvořil novodobý „Avatar“) je potravou dnešního mediálního světa. Dnešní izolování, individualizování „znovuprožívání“, otevírá lidem určitou rozkoš, jejímž výsledkem není náplň člověka, ale citové výpráznění. (Člověk nemusí prožívat sám, protože tuto úlohu za něj převzala média.) Proto pro mě to téma není aktuální.

Mě osobně zajímá umění **znovupoužívání**. Rozsobnění momentů, impulsů, tónů, a teprve jimi tvořené prvky rozmanitých struktur, kterými můžeme v divákovi vytvořit prostor pro jeho tvorbu, jeho interpretace, jeho myšlenky. Toho lze dosáhnout popsánymi funkcemi DIB: vrstvením realit, efektem zcizení, ironií, iluzivní izolací, analogií divadla, fiktivní absencí subjektu, atomizací iluzivního bodu, opalizací, obsahem v rámci formy a provokací. Když ale mluvíme o původci, ten si musí vytvořit podmínky pro jevištní jednání. Ty vytvořím vyvažováním divadelního představení *hudebními mechanismy*.

#### 3.1. Objektivizace

První jevištní fází je objektivizace materiálu, zbavení se povahy předmětu, zároveň i smrt všeho na jevišti. Stejný okamžik popisuje Barthes v *Camera Lucida*, v momentu, kdy *reálný* obraz přechází ohniskem na fotografický papír.

<sup>192</sup>Bablet, D.: *Edward Gordon Craig*, o. c., s. 109. Přístup z: <<http://host.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=14443>>



„Fotografie imaginačně představuje ten subtilní okamžik, kde (...) nejsem ani subjektem ani objektem, ale subjektem, který cítí, že se stává objektem: v tuto chvíli tím pádem zažívám jakousi **mikrozkoušenost smrti** (...).<sup>193</sup>“

Téma smrti se vždy do mého divadla vmísí pouhou náhodou. Když se podívám na všechna svá autorská představení, použil jsem smrt buď jako koncept, jako jeden z motivů, nebo jako okamžik pravdy takto:

*Pulcinella*: smrt jako koncept

- na začátku představení vytvořím loutku smrti
- Pulcinella nikdy neumře (jeho tajemství)
- smrt mluví s divaky o smrti
- Pulcinella umře (neumře, ale změní se v hudbu)

*Malé noční příběhy*: smrt jako motiv

- na konci se spisovatel spojí se svým snem (se objektivizuje)

*Želva*: smrt jako okamžik pravdy

- želva umře, a na jejím krunýři se objeví nová želvička

*Šála*: smrt jako koncept

- každá z postav (Klokan, Modrý mončičák, Tanečnice, Veverka) umře jiným způsobem

*Pozor, los!*: smrt jako motiv

- myslivec v pohádce zastřelí děti
- slepice spadne do pasti stařenky
- japonská loutka, kterou používám, skrývá (opravdu) v sobě ducha osoby

*Happy Bones*: smrt jako koncept

- animátor se zastřelí
- kosti ožívají a umírají, Panda pořád koketuje s tématem smrti

---

<sup>193</sup>Barthes, R. *Camera Lucida*. 1. vyd. Ljubljana: ŠKUC, 1992. str. 18

*Pavliha Revival: smrt (oživování) jako koncept*

- prodáváme „pití, které vrací žití“

I ostatní představení, jak pro dospělé, a obzvlášť pro děti, obsahují aspoň náznak tématu smrtelnosti.

Proč mě (nás) smrt tak přitahuje? Protože mě (nás) přitahuje hra ve své podstatě. „*Fotografie se mi zdá blíž divadlu právě kvůli jedinečnému rozhraní – smrti. Víme, že divadlo bylo původně kultem mrtvých: první herci byli odloučeni od společnosti a hráli úlohy mrtvých: když se nalíčili, označili se tím jako tělo, které je živé a mrtvé zároveň.*”<sup>194</sup> Jak tomu lze rozumět? Co není přítomné, co nás nemůže ovlivňovat svou **existencí**, je manipulativní materiál. Když o někom nebo něčem mluvíme, tak *ho* nebo *to* vizualizujeme. Když ale před diváky stojím se svou existencí sám, musím ji, abych sebou mohl manipulovat, smazat, rozosobnit, znegovat, materializovat, objektivizovat. Stejně jako stojí se svou existencí a svou pamětí šálek, stůl, prostor, kost (v rámci opalizace, která změní funkci objektu). Teprve potom můžeme objektu, tělu, prostoru přidat jinou existenci, existenci představy, která se vyvíjí procesem iluze. Když je herec animován, je živý a mrtvý zároveň. V divadle objektu, kde provádím *opalizaci*, kde jsem přiznaným animátorem, se *mrtvost* odráží mnohem víc než v realistickém divadle, v televizi nebo ve figurálním loutkovém divadle, kde animátor není viditelný. Divadelní „**prozrazovatelnost**“, jako faktor otevřenosti hry, určuje ve vizuálním umění také větší míru objektivizace, větší kontrast a neustálé hraní si na mrtvolnost a životnost. Následkem smrti na jevišti je **hra**.

### 3.2 „Hraní si na“ a „hraní na“

Následkem smrti na jevišti je *hra* – hra která probíhá na hranici *životnosti* a *smrtelnosti*. Tuto hranu může určovat právě divadelní „**hraní si na něco**“ (smrtelnost), kterému (v mém případě) oponuje hudební „**hraní něčeho**“ (existence). *Hraní si na něco* vyžaduje zmíněnou negaci existence, zatímco *hraní něčeho* vizualizuje iluzivní obrazy přímo. První je divadlo, druhé hudba.

„*Hraní*“ hudby vytváří iluzi v rámci vztahu různých frekvencí (tónů). Na rozdíl od divadla je ale tón (frekvence) už čistým materiálem, který nemá žádný jiný kontext, takže nemusí být objektivizován. Tón, jak si ho představíme v

<sup>194</sup>Barthes, R. *Camera Lucida*. 1. vyd. Ljubljana: ŠKUC, 1992. , str. 32

mizanscéně zvuku, už je performativním objektem připraveným na animaci. Sice může mít barvu, různou sílu a objem, ale v důsledku je melodie oproti divadlu **absolutní iluzí**. Každý materiál – papír, ruka, tělo, světlo, slovo, čárka – je zařazen do kontextu. Barva se musí promítat na plochu a vyžaduje světlo a prostor, který je ve vztahu s fyzickým prostorem (divadelní mizanscénou). Tón v zvukový mizanscéně má stejnou funkci jako element primární reality na divadle. Tón v hudbě je realita, deziluze na jevišti. **Upřímnost**, kterou využívá hudba, divadlo zneužívá pro *spoluprožívání*. „Hudba, kterou někdo hraje“, jak ji popisuje Barthes, je z mého hlediska stejně fyzická jako předmět, s tím rozdílem, že tím předmětem zůstává.

#### a) Životnost (hraní něčeho) v divadle

Hraní na nástroj, hraní melodie, kterou vytvořím a stává se ptákem, krajinou nebo abstraktním obrazem, se v divadle rovná hraní na realné prvky – realné předměty, realné okolí, reálné pocity diváků. To může být happening, performance, jejíž iluze znejistí primární realitu, která se stává stejně podstatnou jako iluze. V mém případě ale mluvíme o (už zmíněné) **prozrazovatelnosti** nebo **analogické logice**. Jde o životnost divadla, do kterého se herec, i když jde o pouhou pohádku pro děti, vloží tak, že cítíme jeho existenci. Cítíme jak jeho sílu a přítomnost, tak nejistoty, které s sebou povolání nese. Jde o to, že divadlo je životné, je štěstím a zároveň zklámáním herce. A to je na jevišti jeho způsobem jednání prozrazeno, aniž by se o to snažil.

#### b) Smrtelnost (hraní si na něco) v hudbě

Když si na něco hrají v hudbě, používám ji jako podklad pro kontextuální jednání. Jak herecké, tak i politické, romantické, jako součást rituálu atd. Sám se snažím hudbu ovlivňovat performerstvím jen do té míry, aby se hudba nestala pózou, „imigem“, ale projevem s nadsázkou. Znamená to, že ve svých produkcích neponechávám hudbu jako podklad, ale vždy ji vsouvám do *divadelní mizanscény* tak, že беру v úvahu jak impulsy hudebníků, tak i diváků, a nechám se ovlivňovat a inspirovat z obou stran. „Hraním si na“ hudebníka, který není hudebníkem, lze omluvit omyly, zdůraznit některé části, překvapit divadelní vsuvkou a jinak nadsazovat hudební umění jako prosté, jednoduché jednání. Takovým nevážným, neupřímným, divadelním chováním během koncertů někdy dochází k sebeznevážení, despektu k dílu, které by mělo mít veškerou pozornost. Na druhou stranu se uvolňuje dynamika pro jiné části koncertů, kde se mohu

plně ponořit do projevu a zapomenout na divadelnost. Divadelním „hráním si na“ tvoříme divadelní dramaturgii koncertu. Přestávka není návratem do reálu, ale někdy samostatnou situační komedií, která posouvá děj koncertů dál. Když hrajeme s kapelou Fekete Seretlek, dodržujeme určitou divadelnost, kterou zakončíme vždy písní „[We Are Going To Die](#)“<sup>195</sup>. Koncert dostává melancholicky-sarkastickou tečku, která změní koncert v drama. Koncept všeobecně přítomné smrti posune koncert do divadelního rámce (dramaturgicky).

### 3.3. Rytmizace materiálu

Objektivizace probíhá v rámci primární reality – znamená to, že se neodehraje iluze něčeho, co je animované, ale něčeho, co existuje. Reální jsou herci, předměty, primární okolí. Nereální jsou elementy, které není možné opalizovat: obrazy na projekci, figury, scénický element s určitou funkcí. Z mého hlediska se objektem člověk stává ve chvíli, kdy opustí své tělo a stává se pozorovatelem. Tělo se stává manipulačním materiálem.

*Proces objektivizace probíhá různými způsoby. V představení Pulcinella někdy uvádím představení tak dlouho, že se uvádění ve slovech nebo gestech začíná rytmizovat. Komunikační kód nahradí kód DIB, začíná hra. Jindy se ve stejném představení stanu objektem teprve, když se objeví loutka – Pulcinella, na kterou se přenesou pozornost. V představení Pozor, los se podobně dostávám k objektivizaci rytmizace slov a manipulaci diváka, čímž se zase pozornost přenesou na hudbu (rytmiku), na obecnost a jejich reakce (učení písničky). Představení Happy Bones a Malé noční příběhy začínají postavou v sekundární realitě (iluzi), díky interpretaci se ale můžeme v určité chvíli vrátit zpátky na uroveň primární reality. To se stává za pomoci zmíněné rytmizace pohledu – „s-pauzy“ v představení Happy Bones, která určí i odstup od iluze – samoironizuje postavu, tím ji komentuje, přenesou pozornost na jinou vrstvu reality, objektivizuje materiál a zároveň dostává vlastnosti postavy.*

Kam směřujeme? Vždy když se z postavy stává rytmizace, dochází k rozosobnění – odehraje se mikrosmrt na jevišti, která umožní manipulaci materiálu, performativního objektu. Rytmus je podkladem, do kterého mohou až následně vsouvat *znovuprožívání* (vcitování, osobní paměť), které dostane smysl právě v rámci racionálně dané, estetické kompozice. Rytmický podklad

---

<sup>195</sup><https://www.youtube.com/watch?v=6-MJMFrmPLw>

*neosobnosti* dovoluje vsuvky *osobnosti tak*, aby divadlo zůstalo ve své primární funkci – smrtelnosti.

### 3.4. Cítění rytmu v DIB (Kompozice a improvizace)

V představení *Happy Bones*<sup>196</sup> takřka neexistuje situace, která není postavena do rytmického vzoru. To platí jak pro předem vymyšlené části, tak pro improvizaci. Rytmiizaci používám také jako základ své metodiky, kde učím animaci nejdříve podle rytmu a až poté skrz pohyb. Podklad, který vytvoříme, je kompozice, na kterou aplikuju divadelní impulsy. Hudební základ, který během zkoušení získáme, se tak někdy stává náhodnou dramaturgií situací, následovně i představení. Někdy se řídím podle naučené písně, do které následovně vkládám situace nebo z nich situace tvořím. Tyto dva postupy jsou v mé metodice také základem různých cvičení – první vchází z hudby a přesných pohybu (**F - 2.3**), druhý z volné improvizace (**F - 2.2**), která ale užívá vědomostí o rytmických změnách.

V představení *Happy Bones* rytmiizaci začíná Panda hned na začátku volným rytmiizovaným jednáním *poklepe se po uchu // podívá se do diváků // po uchu // pauza // poklepe se // zastaví // poškrábe se po uchu* (atd.).

Kompozice jednoduchých prvků se různě kombinuje a znásobuje. Až po chvíli promluví, ale než dořekne první větu, proběhne dlouhá choreografie impulsů (jednání) a pauz (zastavení)<sup>197</sup>. Volná rytmická improvizace probíhá, dokud nezačnou hrát kosti. Rytmiizovaná část, když se objeví „žirafa“ (Ž), má už přesně danou kompozici, kde improvizuju jen v rámci dynamiky: *postavím na sebe kost // podívám se do diváků // Ž se podívá do diváků // kývnu hlavou // Ž kývne hlavou // vzdech // podívám se dolů // Ž se podívá dolů // postavím kost jinam // ... (opakuju stejný postup* <sup>198</sup>)

Hra pokračuje dál ve střídání volných (improvizovaných – IMPR) a přesně daných, kompozičně určených částí (KOMP). Někdy jsou části představení kombinací improvizace na základě kompozice (KOMP / IMPR) nebo obrácenně, do improvizace vsouvám určité jasně komponované části (IMPR / KOMP).

<sup>196</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=4EHDr8Ou7o0>

<sup>197</sup> <https://youtu.be/cu6FER4G6AI?t=348>

<sup>198</sup> <https://youtu.be/4EHDr8Ou7o0?t=1140>

Kompozice *Happy Bones* podle improvizovaných a pevně daných částí:

- animátor přichází na jeviště: IMPR
- monolog Pandy: IMPR / KOMP
- animátor oběvuje kosti: IMPR
- žirafa: KOMP
- mezigra animátora: IMPR
- čtyři zvířata: KOMP
- kočka: KOMP / IMPR
- kalamáry a ryby: KOMP
- slon: KOMP / IMPR
- radio Sunshine: KOMP / IMPR
- Červená Karkulka: KOMP
- lebka: IMPR / KOMP
- Panda mluví: IMPR / KOMP
- boj s vlastní rukou: KOMP / IMPR

Dvě třetiny představení tvoří kompozice, kterou mohu odehrát i technicky a bude mít vnitřní logiku. Přibližně třetina je postavená na základě improvizace, do které vsazuji komponované závěry nebo zlomové body. Třetinu představení mám možnost monitorovat okolnosti a doladovat je rytmem gestikulace, slov, pauz, přenosu pozornosti. Tento rytmus si určuji sám, podle zkušenosti, které dodržuji v rámci hudebních mechanismů, které jsou vyzkoušené jak během zkoušení (**F - 1.2** a **F - 1.4**), tak během hraní pro diváka (**F - 2.4**). Původ rytmiky je ale stále hudební vědomí, které pochází z hraní hudby. Proto je třeba zkoušet hudbu jako komunikát – komunikační zdroj mezi hudebníkem a příjemcem, hudebníkem a hudebníkem i mezi elementy hudby – rytmem, melodií, harmonií. V praxi to znamená, že je pro můj pohled na divadlo a jeho možnosti třeba určitá míra hudebnosti. Proto není divu, že v nejúspěšnějších představeních, která jsem režíroval, vystupují herci, kteří jsou zároveň bubeníci nebo hudebníci se smyslem pro rytmus (představení *Proces*, *Luknja*, *Čtyři muzikanti*, *Časoskop*, *Močeradek gre čez cesto*, *Trash*). Rytmizace je pro ně něco přirozeného, není to konstrukt, ale jeden z možných způsobů jednání. Energie, kterou během zkoušení vložím do rytmyzace, se může vrátit v jiných částech představení, které někdy vzniknou dílem okamžiku.

Každý proces je nabíráním hudebních schopností, které se, když jde o přísný přístup, buď generují, nebo postupně ztrácejí. Tady se ukazuje rozdíl mezi *animátorem-hudebníkem* a *hercem*. První obvykle během repríz dodržuje rytmický základ, druhý začíná kvůli odezvě diváků prehrávat. Svým vciťováním do hry, zkreslováním postav, *znovuprožíváním*, převáží hudební část. Způsobem komentáře se divadlo sice umocňuje, rychleji dosáhne svého sdělovacího cíle – být pochopeno a okamžitě dostat od příjemce odezvu –, na druhou stranu se *hudebnost* zjemní – představení ztratí detail, který využívá rytmizace – úder a pauza se spojí v jednotu, která je svou přímostí neschopna ukazovat iluzi ve více vrstvách. Proto dbám na spoluúčast hudby u všech představení, které režíruji, i následně na procesu zkoušení, který pokračuje u každé reprízy, jíž se zúčastním. Podobně jako u procesu před premiérou se každá poznámka po hudební stránce odráží i v hereckém projevu – herec, který je soustředěný na hudbu, se automaticky *objektivizuje*, automaticky začíná jednat v rámci charakteru jako atomizovaná jednotka, která není osobou – subjektem, ale kompozicí různých divadelních elementů. Herec, který se vnímá jako *akord*, dodržuje citlivost pro představení v celku. Každá jednotka, ať už je to scéna, loutka, hudební doprovod, světlo nebo reakce diváka, se stává stejně důležitou, a tím se představení pouhým vnímáním animátora změní v událost. Proto je potřeba, aby se herci dnes osvobodili od svého egocentrismu a věnovali čas hudbě. Ale ne „*hudbě, kterou někdo poslouchá*“ (a jak ji dnes i většina chápe), ale už zmiňované „*hudbě, kterou někdo hraje*“.

### 3.5 Internalizace rytmu v DIB

Zase vezmu příklad z představení *Happy Bones*, kompozice „*kalamáry*<sup>199</sup>“, které mají přesně danou strukturou. Zvuk, který vytvářím, nemá vyjadřovací schopnost, pohyb a prostor jsou stejně omezené. Rytmizace je jediným způsobem vyjadřování.

LEGENDA: zvuk kalamáru: ♪  
 pauza: -  
 polibek: \*  
 pád kosti / ruky: X

kalamár muž	♪♪♪♪ ♪♪♪♪♪♪  - ♪  - ♪   ♪♪ - ♪  -  ♪ -   3x ***  - -  - ♪   ♪♪♪♪♪♪
kalamár žena	♪♪♪♪ ♪♪♪♪♪♪  - - ♪  - - ♪  - ♪* -  -  ♪ -   3x ***  - X  - - X

TABULKA 3: Rytmizace jako obsah

<sup>199</sup><https://youtu.be/cu6FER4G6AI?t=1540>

Rytmus je sestaven z impulsů a pauz. Impulzy proto ze začátku od sebe oddělím (akusticky je atomizuji). Tím pohyb *objektivizuji*, stává se z něj choreografie, gestikulace, postavená na hudební logice. Každý impuls je potřeba internalizovat, proto jsou potřebné technické zkoušky (**F – 1.3**), které přispějí k určité míře přirozenosti, i když impuls přirozený není. To, že umíme zacházet z materiálem, je možné vynahradit i schopností vciťování. Herec je schopen napodobovat dobrého tanečníka i svým jednáním. Ale nikdy ne do té míry, aby byl schopen technickou znalostí vytvořit od materiálu odstup.

Vraťme se k základu DIB, jak ho vnímám sám – k hudbě. Stejně jako se učím vlastnostem loutky (performativního objektu), poznávám možnosti svého hudebního jednání – hraní na harmoniku. Když tak vytvořím *iluzivní bod* (hudební téma), musím ho nejdříve ovládat, než ho opravdu mohu veřejně představit. Bez toho to není možné – absence technické znalosti znamená v hudbě absenci obsahu – ovládnutí melodie, harmonie a rytmu. V divadle jsem hercem, který ovládá techniku *znovuprožívání*, mohu použitím svého stylu, prezence, odehrát roli a tím působit na obecenstvo. To se mi stává například, když vytvořím nové představení za několik dní a ještě ho neovládám. Zvláštní je, že někdy působím v těchto okamžicích mnohem divadelněji než v momentech, kdy představení hrají poněkoliáté. Prezence se obtížnou situací znásobí, rytmizace se posune do pozadí, představení to dodá na živočišnosti, která je obecenstvu blízká. Když ovládám technickou stránku rytmizace obsahu (když mám rytmus internalizován), situace nemusím prožívat přímo, ale obráceně – vcítit se mohu do jiné role, do jiné vrstvy reality, která umožní více souběžných témat a zároveň divácký odstup jako nutný základ DIB.

### **3.6. Dynamika v DIB**

Rytmus je tím pádem základem kompozice, na který aplikujeme vlastní kompoziční **interpretaci**. Ta sestává jak z rytmizace, tak s výšky a síly impulsu.

Když vezmeme za příklad další situaci z představení *Happy Bones*, „[ryby](https://youtu.be/cu6FER4G6AI?t=1620)“<sup>200</sup>, na rozdíl od předešlé situace, kde obsah tvoří rytmus, tu dynamika představuje základ pro porozumění situace. Ryba „*muž*“ dodržuje stejný rytmus i dynamiku. U ryby „*ženy*“ se rytmus zásadně nemění, mění se jen kompozice – po každém kruhu přibude nový prvek, který musí „stihnout“, aby oběhla *rybu muže*. Když u

---

<sup>200</sup><https://youtu.be/cu6FER4G6AI?t=1620>



toho graduje jak síla, tak i výška (její intonace), průběžně se tím (v souvislosti s pozicí v prostoru) navyšuje napětí situace. Obsahem se tím pádem stává pouhé stoupání melodie, síly a postavení v prostoru.

Hudební dynamika, která převezme vlastnosti slov, se v divadle ukazuje častěji ve formě vymyšleného jazyka. Například ve scéně „čtyři zvířata“<sup>201</sup> se přímo kopíruje melodie řeči, z níž rozpoznáváme otázku, nadšení, rozčilení a jiné pocity, a tak dochází k personifikaci charakteru. Tím se hudební princip posouvá k divadelnímu principu prožívání.

### **3.7. Hudební kompozice a divadelní detail v DIB**

V představení je ale nutná určitá míra vciťování, určitá míra *kulturní paměti*, známých kódů, které divákovi poskytují jasné pokyny, podle nichž se orientuje a řídí. Ale aby ji mohly do představení vnést, je nutné nejprve postavit hudební (rytmickou) konstrukci, která vytvoří *štít* před vnímáním iluze jako reality, před vciťováním, která umožní volnost pohybu mezi vrstvami realit. Brecht se o to pokusil v rámci divadla krutosti, já sám se toho snažím dosáhnout hudebními principy.

Rytmické, dynamické, harmonické struktury jsou – alespoň z vnější perspektivy – hudebními vlastnostmi představení. Vnášení pocitu do impulsu, kde slovo přetvoříme intonací do znaku (ukázka impulsu je představena dále v metodice), zase vlastnost divadelní. Jde ale o dva systémy znaků, které se navzájem spojují – do struktury, která funguje v hudebním kódu přidáme znaky kódu divadelního. Koncept divadelní události však zůstává hudební, což dovoluje transformaci média do jiných forem (tance, loutkového divadla, činohry, pantomimy atd.). Právě kvůli svému striktně hudebnímu podkladu se stává DIB otevřenější a vizuálně nedefinovatelnou divadelní formou.

### **3.8. Hudební dramaturgie v DIB**

Hudební dramaturgie v představení *Happy Bones* je – podobně jako v jiných představeních, v pohádkách pro děti, nebo románech – jasná. Jde o tři části, s úvodem a epilogem.

---

<sup>201</sup><https://youtu.be/4EHDr8Ou7o0?t=1378>

Předehra (příchod, sebevražda)  
První věta (Panda mluví)  
Mezihra (objevení rakve)  
Druhá věta (kosti hrají)  
Mezihra (loutkář – lebka si hraje s kostmi)  
Třetí věta (Panda mluví s diváky)  
Epiolog (ruka zabije loutkáře)

### **3.9. Prazdný prostor – cítění hudby a cítění divadla**

Když během představení *Happy Bones* po mém snaživém, vypocenému výstupu najednou zazpívá jemný, upřímný, nejistý hlas, i živé obecenstvo (např. adolescenti) se většinou ztiší. Čím tišeji hlas zpívá, tím větší ticho nastává. Míchání zvukové mizanscény s divadelní tvoří prostor na obou stranách.

Pocit „znovuprožívání“, jak ho popisuje Stanislavskij, by bylo možné srovnat s rozkoší intenzivního sólového hraní na harmoniku (**F – 1.2**), kdy hudbou sleduji své pocity. Takové jednání, přenechané intuici, mé hudební pocity docela vyprázdňuje. Na druhou stranu se uvolní část apollinského vnímání a jeho funkce představitosti. Když před představením zahraji na harmoniku, uvolním se ve svém divadelním projevu. Když před koncertem hraji divadlo, uvolní se má dionýská oblast vnímání. Podobně vnímá hudbu a divadlo divák. Patetismus hudebního doprovodu u většiny vizuálních forem je dnes přehnaný. Divadlo iluzivních bodů hudby ne spojuje jako atomizovaný konglomerát, u kterého si je možné najít ohnisko, ale obráceně, spojuje ji v působivou jednotu, která interpretaci nechává zahalenou do fikce.

To, že divák se musí přizpůsobit tichu, je jedno. To že musí vnímat danou atmosféru je úplně jiný způsob vnímání sdělovací struktury komunikátu (představení). Proto je potřeba, aby ve svém projevu někdy ustoupil o krok zpátky. Pauza, kdy se Panda zastaví a žije jen svou nehybností, ale nesmí být přehnaně dlouhá, aby se z nehybnosti – prázdnoty nestal *stálý stav* postavy (**F – 2.2**). Impuls se může aktivovat a jednat sám o sobě, jen pokud mu necháme dostatečnou míru pohyblivosti v jeho okolí. Stejným způsobem musíme někdy i diváka přivést do stavu volného myšlení.

## **KAPITOLA VII.: ANGAŽOVANÉ SPOLČENSKÉ UDÁLOSTI**

### ***pozitivní a negativní provokace***

V létě 2013 jsem během izraelského bombardování Palestiny na poslední chvíli odmítl hrát na loutkovém festivalu v Jeruzalému. Diskuse s kamarády loutkáři, kteří znají situaci byla emotivní, skoro mě přesvědčili že bych se měl festivalu zúčastnit, i když budu hrát současně s útoky na několik kilometrů vzdálené „koncentrační území“. Nakonec mi psala organizátorka festivalu, že „...v těch těžkých dobách, lidé potřebují trochu zábavy ...“ To změnilo směřování diskuse o mé návštěvě. Musím opravdu jet tak daleko jen proto, aby lidé zapomněli, co se děje kolem nich? Divadlo přece tvoří iluzi pro to, aby odrazilo realitu skrze různá média, různé estetiky, poetiky a různé interpretace. V době, kdy ještě neexistoval digitální svět iluzí, mělo divadlo kromě jiného také roli tvořit *imago-mundi*, kouzla a zábavu. Lidstvo ale v těch dobách znalo jen několik „pravd“. Životní (pozemskou), náboženskou (nadpozemskou), subjektivní. Dnes si můžeme vybírat mezi mnoha dalšími druhy pravd, především mezi těmi, které jsou spojené z „reálným“ životem. Pozemské přebíjí roli nadpozemského, stává se neodolatelným náboženstvím, které láká nové zájemce. Toto podivné náboženství existuje dokud existují (fiktivní) sociální sítě, a až zaniknou, v zásadě o nic nepřijdeme, najdeme si zase něco nového. Fiktivní peníze, fiktivní okruh přátel, fiktivní demokracii. Iluze ve světě nikdy nebyla takto tvořená a zároveň tak nepřijatelná.

Divadlo proto nemá výhodu ve funkci „zábavy“ - v této funkci může vydržet v muzeální podobě nebo v podobě „stand-up“ nebo jiné komerční formě. Výhoda divadla oproti novým médiím spočívá v konfrontaci realit. Což znamená, že musí pravdy zahrnovat, spíše než stát se jednou z nich.

„Loutky musí být vždy v opozici,“ říkal nám jednou **Peter Schumann**. Loutkový jazyk rozčleněný do iluzivních bodů, realit a témat umožňuje přímý vztah funkce a realizace. To znamená, že je DIB na komplexitu tématu schopno odpovědět stejně rozmanitou, komplexní strukturou. Proto by mělo převzít úlohu konfrontace s realitou právě progresivitou, převzít úlohu dokumentaristy, který je hlasatelem abstraktní pravdy. Ta staví opozici jak alternativní interpretací tématu, tak i svou formou, svým způsobem komunikace. A to je zásada mého

společenského angažování. Něco je kritika (obsahová část) a něco jednání (forma).

Divadlo nemusí vždy oponovat a může se stát dokonce tou **absolutní pravdou** - médiem společnosti. Angažovanost není ale vždy ku prospěchu umělce. Jejím prostřednictvím se umělec dostává do konfliktních situací, neustále musí své jednání poměřovat s *prosperujícím jednáním* - „normální prací“, pořád musí své jednání hájit a vysvětlovat. Nevím, jestli kdy existovala doba, která by byla umění nakloněna, ale dnešní doba to určité není.

Organizaci společenských aktivit jsem aktivně zažil v těchto třech podobách:

1. Izolovaný prostor totálního divadla ve formě outdoor *site-specific festivalu* *Hist(e)ria*<sup>202</sup>

- angažovanost ve smyslu interference uměleckých oborů, interference umění a obecně sociálních témat, jemná manipulace diváků a tvoření nových komunikačních kódů.

2. Otevřený prostor totálního divadla v rámci lokálních návazností ve formě *site specific festivalu* *Floating Castle*<sup>203</sup>

- angažovanost ve smyslu interference umění s prostorem a jeho génielem loci a obyvateli, interference umění z ostatními sférami společnosti na lokální úrovni, interference různých uměleckých oborů, tvoření nových komunikačních kódů.

3. Forma politických a jiných společensky angažovaných uměleckých událostí ve formě manifestativních protestů „Protestival“<sup>204</sup>

- přetvoření protestu na manifestaci s využitím hudby, performance a divadla jako základních komunikačních kódů, hledání různých způsobů mediace symbolu za účelem maximalizace efektivity protestů.

---

<sup>202</sup><https://www.youtube.com/watch?v=cSxRaJboOoo>

<sup>203</sup><http://www.floatingcastlefestival.com/>

<sup>204</sup><https://www.facebook.com/pages/Protestival/230201397114552>

## **1. FESTIVALY „HIST(e)RIA“ a „FLOATING CASTLE“**

Po deseti letech organizace už zmíněného „*orchestru Etno Histeria*“ jsem dostal nový tvůrčí přetlak vytvořit událost veřejnou. Orchester má výhodu v tom, že kdekoliv se objeví, vytvoří si své vlastní prostředí. Tím se od světa izoluje a zároveň svět vtahuje do sebe. Když hrajeme v lese, ve věznici, na lanovce nebo v obchodním centru, charakteristické a zvláštní místní okolí nás mnohem více napojí na sebe navzájem.

V roce 2008 jsme vytvořili menší orchestr „*Ethno Czech republic*“ v Sušici, kterého se zúčastnilo 25 hudebníků z Indie, Chile a Evropy. Tehdejší ne zcela povedená organizace posledních koncertů vlastně ani příliš nenarušila život orchestru. V Českém Krumlově jsme zahráli na ulici. Diváci byli nadšení, ale hned na místo přijela i policie a chtěla vidět povolení od organizátora, zatímco orchestr pořád hrál revoluční píseň „Briganti“. Místo toho, aby nás represivní situace zastavila, více nás nabudila. Průvodem jsme se dostali k řece a pokračovali v hraní. Další den jsme se domluvili na hraní v hospodě na Zlaté Koruně. V danou hodinu jsme průvodem vtrhli do hospody, kde si tři vodáci právě hráli a zpívali. Naštvali se na nás natolik, že jsme zastavili koncert a odešli do tělocvičny, kde jsme v klidu dohráli, i když mnoho diváků tam nebylo. Pamatuji si také další den, když v Českých Budějovicích kolem půlnoci po náměstí běhalo pětadvacet hudebníků, kteří se u toho snažili hrát, a za nimi běželi diváci.

Z koncertu se díky jedinečnosti okolí, času a konstelaci hudebníků stává performance. Ta ale není otevřená *ven*, jak to bývá u provokace, ale je samostatným organismem. Síla jedinečnosti se zesiluje neustálým procesem tvorby orchestru. Každý koncert je dalším krokem v tvorbě dynamiky, improvizace a komunikace. Koncert jako komunikát spojí účastníky v rámci mizanscény zvuku (**F – 3.2** a **F – 3.4**). Tímto jednáním (hraním) se na sebe jednotliví hudebníci vzájemně napojí díky tomu, že se ocitnou ve stejném iluzivním prostoru, který je oddělen od primárního okolí. Diváci ten prostor vnímají pasivně. Vidí, že hráči dodržují určitý, divákovi neznámý kód. Že na sebe reagují, že je jistý rytmický postup baví obzvlášť, že jsou určitá místa jen znaky, která nesou, kromě melodie, další významy.

Princip orchestru jako organismu jsem konceptem festivalu *Hist(e)ria* chtěl přenést i na diváka. Toho jsme dosáhli pomocí divadelních prvků, jimiž jsme komunikaci mizanscény zvuku napodobili divadelně.

### **1.1. Koncept festivalu etno HIST(e)RIA**

Na 800 metrech plochy uprostřed istrijského lesa jsme umístili přes dvacet vizuálně přetvořených jevišť, které vytvořili scénografové, architekti a performeři. Každé jeviště mělo své téma, které bylo zařazeno do dramatického podkladu. V roce 2011 byla tématem cesta „Šavrinky“ z Istrie do Terstu, v roce 2012 cesta z konce světa na jeho začátek (etno Hist(o)ria), v roce 2013 divák cestoval vlakem „Transhisteria Express“ z lidského podvědomí k jeho vědomosti (hlavní jeviště). První rok jsme na první jeviště umístili imitaci istrijské domácnosti, další rok na tomtéž místě figurovala smrt (skrz kterou projedeme, abychom mohli cestovat časem) a třetí rok vlakové kupé.

Vizuálně jsme se snažili o co nejmenší vliv na okolí a místo toho využívali přírodní materiály, hraní s postavením objektů v prostoru a manipulování diváků skrze hravý koncept prostoru. Hlavní vizuální silou projektů se tak stal koncept *site specific*, do něhož jsme v roce 2013 zahrnuli i architekturu, ekologii, butoh, uliční divadlo, uliční intervence, commedie dell'arte, papírové loutky, maňásky, tanec, žonglování, stejně jako už zmíněný orchestr Etno Histeria. Tvorby festivalového prostoru se tak zúčastnilo přes 250 umělců. Tím se prostor změnil v interaktivní instalaci, kde není jasné, kde je jeviště a kde hlediště, kdo je divák a kdo herec.

Následně do takto vytvořeného okolí na tři dni přijelo (kromě umělců, kteří se účastnili instalací) v roce 2011 přes 50, v roce 2012 přes sto a v roce 2013 kolem 160 divadelních, hudebních a jiných skupin, které vystupovali na většinou akustických jevištích. Nikdo nemohl mít výstup delší než 50 minut, přesto se stávalo, že hrálo i šest skupin v tentýž čas. Obecenstvo se rozprchlo do celého lesa a událost zůstala přes velký počet obecenstva intimní. Každý z vystupujících byl přizván k využití umělecké, kontextové infrastruktury. Interakce performerů a prostoru probíhala i mimo program. V létě 2013 navštívilo festival přes tři tisíce lidí. I proto jsem se rozhodl projekt na chvíli zastavit, aby nenabyl komerčního ducha.

## 1.2. Hudební dramaturgie

Program jsme se snažili vytvořit tak, aby se diváci posouvali za zvukem, za další událostí. Divák se pohyboval intuitivně, objevoval a nechával se ovlivňovat. Vznikla atmosféra spoluúčasti, která zasáhla i představení, která se obvykle odehrávají za čtvrtou stěnou. Snaha o to, aby se příjemce stal účastníkem, změnila i jeho postoj – vstoupil do role komunikátu. Možná jsme se spojením jeviště a auditoria, spojením příjemce a původce, dobrali blíž k nevědomé jednotě, k níž směřuje hudebnost. Nedošlo k tomu při větších událostech v rámci každého večera (když se odehrál třeba konec světa nebo probuzení Člověka). Tam jsme svolali veškeré obecenstvo, vytvořili rituální gesto (ve spojení s orchestrem) a většinou s orchestrem zakončili večer. Dionýská jednota se ukázala spíše v malých formátech jednotlivých událostí, když byli diváci opravdu připraveni na reakci, na spoluúčast, na aktivitu (forma **F – 3.2**). Divadlo bez diváka se posunulo k ritualitě, které jsme museli dosáhnout, abychom se posunuli k hudebnímu obsahu. Obsahem se tak stávala forma – architektura prostoru a času, jejíž kostru tvořily umělecké události. Divák se vědomě posunul do nevědomé oblasti a v ní fungoval v jiném kódu.

Další krok ve svém výzkumu jsem vytvořil festivalem „Grad Gori!“ (později „Floating Castle“), který jsem vytvořil následovně a jehož výzkum jsem dodnes nestihl dokončit.

## 1.3. Umělecká interference do lokálního okolí

Zatímco festivalem Hist(e)ria jsme vytvořili zvláštní iluzivní svět, do kterého divák vešel na chvíli a pak na něj mohl jen vzpomínat, festivalem „Floating Castle“ jsme se snažili změnit proudy komunikace i praxe v jiných oborech (školství, zemědělství, turismus) dlouhodobě. Zatím se nám povedlo společnost v údolí Loška dolina, kde bydlí dva tisíce obyvatel, otevřít jak pro impulsy pro ně cizích uměleckých forem, tak je zapojit do organizace projektu.

Festival jsme zatím organizovali dvakrát, přičemž průběh se vyvíjí podobně jako v případě festivalu *Hist(e)ria*. Každý rok se zdvojnásobí počet výstupů i diváků. Ani ne tolik po stránce obsahu, ale co do využívání infrastruktury zámku, jeho interiérů (chodeb, pokojů, zahrádky), okolí (rybníku, jeskyně, stromů, luk) i

vedlejších budov a ožívování světlem a performancí. Kromě projekcí používáme mobilní instalace na koňském spřežení, na hasičském autě, na člunu na rybníku. Koncentrace děje se soustředí na menší ploše, ale je více atmosferická. Do toho zapojujeme místní obyvatele s jejich hraním, příběhy, znalostmi, které představují, a spojujeme je s umělci. Stará paní vykládá o první lásce, vedle ní zpívá anglická violistka, která v rámci vizuální instalace vytváří obraz své babičky. Indický zpěvák vede diváky do síně, kde další domorodka vypráví komickou pohádku atd. Ve dne se dění přesouvá do vesnice, na zahrádky místních, kteří se stávají hostiteli hudby a divadelních představení.

Koncept festivalu Floating Castle není tak jedinečný tím, že by vytvářel okolí od základu (na Hist(e)rii nemáme ani vodu, ani elektřinu, prostor je přes rok nevyužitý), ale že jej vytváří příběhy, lidské osobnosti a jemné přetvoření prostoru. Zážitkem pro diváka není totální divadlo, ale spojení uměleckých forem, lidí a okolí, což do události vnáší spojování primární reality s iluzí. „Floating Castle“ ztrácí rituál, ztrácí dionýský hudební podklad a vrací se k vědomému vnímání konceptu tím, že zapojuje reálné okolí, reálné události a lidi. Tím na druhou stranu vrství reality – iluzivní a reálné se spojuje v jednotu, kterou může divák vnímat oběma způsoby. Místní lidé a jejich příběhy jako motivační centrum dění je změně v idoly, ikony, animizuje je a zároveň objektivizuje. Dodnes se to ještě neudálo, ale na příštím festivalu očekávám, že díky většímu důrazu na vizuální stránku i většímu použití příběhu místních se stane totéž jako na festivalu Hist(e)ria – iluze se spojí z realitou tak, že diváci budou vnímat jedno a druhé stejným způsobem. S tím rozdílem, že se součástí totálního divadla stanou konkrétní události. Tím se festival posune blíže k angažovanému divadlu a uměleckému jednání vůbec, které mě v poslední době zajímá.

#### **1.4. Projekce dlouhodobého působení umění v lokálním prostředí**

Festival „Floating Castle“ dodržuje dlouhodobou projekci umělecké interference v prostoru. To je pro konzervativní okolí těžký úkol, který plánuju začít z existenciálního hlediska. Větší počet návštěvníků, kteří přijdou do údolí kvůli festivalu, změně postoj místních k umění. Přímý, neinstitucionální způsob tvorby se stane využívaným a menší umělecké aktivity žádanými. Vytvoříme korpus celoročních událostí, které budou zapojovat místní v hospodách a po domech.



Události budou postupně narůstat i o angažovanou tematiku, otevírání nových prostorů setkání se bude projevovat ve větší spolupráci a jinému způsobu vnímání nových projektů v údolí. Údolí si zvykne na větší množství dění, které se stane žádaným a placeným. Údolí nabízí zdarma zázemí pro nové projekty, které přinesou umělecký výzkum, umělecké interference do každodennosti. Experimentální umění dodržuje tematiku návaznosti na génia loci údolí nebo angažovanost v jiném současném tematickém okruhu. V údolí tím nevzniká umělecká komunita, ale prostor, kde se budou umělci neustále obměňovat a zároveň přispívat k obsahu v rámci okolí. Angažovanost by se měla přenést do ostatních alternativních aktivit. Mezilidská komunikace se díky uměleckým projektům stává začátkem větší společné angažovanosti. Velký počet návštěvníků, kteří se zapojují do aktivit místního obyvatelstva, jim otevře způsob vnímání údolí jako jednoty. V rámci dobrovolné výpomoci se otevrou různé iniciativě: novému systému dopravy, dobrovolné brigádě, směnnému obchodu, atd.

Utopický ideál - uměním sjednotit a aktivovat prostor a lidi – jsme zkoušeli v mikrookolí festivalu Hist(e)ria. Bez prostředků jsme vytvořili obsahově jednu z větších nebo podle počtu vystupujících skupin dokonce největší uměleckou událost ve Slovinsku. Abychom vytvořili dlouhodobý model, musíme se zapojit do komunity z hlediska její funkčnosti, přizpůsobit se její kultuře a vycházet z ní.

Festival Hist(e)ria by se měl konat každé tři roky, Floating Castle každoročně.

## 2. PROTESTIVAL

Na podzim 2012 jsem se vrátil do Slovinska s jasným cílem, věnovat se psaní disertace a práci na vlastních projektech. V tu dobu však nastala výjimečná politická situace, na kterou jsem se cítil povinen reagovat. Od prosince 2012 do dubna 2013 jsem se intenzivně věnoval organizaci manifestací, které byly hlavním důvodem pro změnu politické garnitury a počátkem vzniku nových malých aktivistických uskupení na různých úrovních. Naše seskupení se jmenovalo *Protestival*.

### 2.1. Krátké resumé mé perspektivy a stručná historie slovinských povstání

#### - Zima 2012:

- Straně, která zvítězila ve volbách, se nepovedlo vytvořit koalici a premiérem se stal předseda druhé největší strany, konzervativně orientované SDS. Se záminkou, že pokud nebudou šetřit, bude stát muset požádat o pomoc Evropu, začali ve všech sférách provádět veliké změny. Každý den vznikl zákon, jehož účelem bylo přinést zisk určitým lidem. Systém se stával autokratickým, se silným kapitalistickým záměrem. Povstání bylo otázkou času.

- Červenec 2012: Tradiční letní koncert v Ljubljani orchestru Etno Histeria měl protestní notu, písně se prolínaly s politicky angažovanou poezií autorů, s orchestrem jsme udělali procesí s transparenty, které byly spíš symbolické, ale měly politickou konotaci.

- Červenec 2012: Jako téma [festivalu Histeria 2012](#)<sup>205</sup> jsme vybrali a realizovali „konec světa a nový začátek“, což také naznačovalo znovuzrození člověka v politicky-kritickém smyslu. To se vyskytlo i na protestech: „Pro člověka“ („Za člověka“) se stalo jedním ze zásadních hesel, což znamenalo, že nebojujeme za ideologii, ale za jednotlivce.

- Říjen 2012: V zahraničí jsem plánoval první „pohřeb státu“, jako alegorické procesí s velkými loutkami. „Pověšení Demokracie“, „Upálení Spravedlnosti“ a „Poprava Státu“ by následovala večeri protestujících. Protest se ale neuskutečnil.

- 7. prosince 2012<sup>206</sup> (2000 protestujících): Tutéž noc po návratu z ČR jsem organizoval první Protestival v rámci jiného protestu. Rychle jsem vytvořil [Slepici](#)

<sup>205</sup><https://www.youtube.com/watch?v=cSxRaJboOoo>

<sup>206</sup><http://www.demotix.com/photo/1662930/peaceful-anti-government-protests-ljubljana>

([symbol Slovinska](#)) na které jezdí Cowboy (kapitalista), a pozval jsem hudebníky. Novináři, politici i policie byli v tu dobu, podobně jako při revoluci v Egyptě, hodně citliví na sociální síť. Večer jsem vytvořil „[událost na FB](#)“, ráno mi volali novináři a pořídili se mnou [rozhovor](#), ve kterém už naznačuji formu a ducha, ve kterém by měla událost probíhat, hned nato mě kontaktovala policie.

- [20. prosinec 2012](#) (5 protestujících): Poprvé vystoupila velká loutka [Smrti](#), kterou jsme právě vytvořili, během písničky „Nečekej na jaro, jaro je tu!“ přiveze 100 knížek *Spravedlnost* ([Srečko Kosovel, Pravica](#)) do Parlamentu.

- [22. prosinec 2012](#) (2000 protestujících):

*Téma:* Protestival jako alternativa oslavy slovinské samostatnosti, která probíhala ve stejnou dobu ve vedlejší budově (v téže době přísahal nový prezident Borut Pahor), téma: zombie.

*Forma:* procesí z hudbou, Smrtí a papírovými maskami (symbol politiky) po městě, nejrůznější performance, závěr za parlamentem (improvizované jeviště)

*Události:* [návštívil nás i prezident](#), k němuž se lid fyzicky otočil zády, [minuta ticha](#), spálení masek, [improvizované jeviště](#), kde se volně střídají hudba a proslovy

- [11. 1. 2013](#)<sup>207</sup> (5000 protestujících) - [VIDEO](#)<sup>208</sup>

*Téma:* Mobilizace (mobilizace zombie), nová maska: [velký politik z 10metrovou žlutou kravatu](#)<sup>209</sup>

*Naše úloha:* Průběh, program, téma

*Forma:* Dílny (vytvárné, po [uliční divadlo](#)<sup>210</sup>, [masky](#)<sup>211</sup>) a zahřívání ([program pro děti](#)<sup>212</sup>, [bubnování](#)<sup>213</sup>), obsazení ulic ([procesí](#)), improvizované [jeviště před parlamentem](#)<sup>214</sup>, kolem 15 hudebních skupin a stejně tolik mluvčích, polovinu z nich vybral Protestival

*Události:* konflikt s policií a spontánní vzpoura proti násilí protestujících

- [7. 2. 2013](#)<sup>215</sup> (1000 protestujících)

*Téma:* „Procesí politických duchů“, volání jara

*Naše úloha:* Průběh, program, téma

<sup>207</sup> <https://www.facebook.com/events/487591631284672/>

<sup>208</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=OHiTz3WryEg>

<sup>209</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=OHiTz3WryEg&feature=youtu.be&t=126>

<sup>210</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=4BkTygisS0c&feature=youtu.be&t=11>

<sup>211</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=4BkTygisS0c&feature=youtu.be&t=129>

<sup>212</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=4BkTygisS0c&feature=youtu.be&t=219>

<sup>213</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=4BkTygisS0c&feature=youtu.be&t=275>

<sup>214</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=OHiTz3WryEg&feature=youtu.be&t=341>

<sup>215</sup> <http://www.rtv slo.si/kultura/drugo/foto-politiki-poglejte-skozi-okno-konec-je/301911>

*Forma:* Hudba na náměstí, průvod 1000 masek v tichu, spálení masek před parlamentem

- [8. 2. 2013](#)<sup>216</sup> (20–30000 protestujících)

*Téma:* Okupace toho, co je naše („Naša last“)

*Naše úloha:* Průběh, program, téma

*Forma:* Dílny (vítány jsou i rodiny), karikatury a jiný program, obsazení ulic ([procesí](#)), improvizované jeviště před parlamentem, kolem 25 hudebních skupin a stejně tolik mluvčích, které vybral Protestival. Polovinu z nich tvoří „normální, pracující lidé“. Všichni protestující se nevejdou na náměstí před parlamentem

*Události:* Před protestem jiný protest vladnoucí strany, kterému se nepovede vytvořit konflikt

- [8. 3. 2013](#)<sup>217</sup>: (5000 protestujících)

*Téma:* Defenestrace, lidský soud, otevřený mikrofon

*Naše úloha:* První polovina programu, moderování na jevišti

*Forma:* Otevřený mikrofon (jeviště jako médium pro protestující), kreslení karikatur atd., procesí (obsazení ulic), symbolická defenestrace politiků před soudem (házání loutek skrz okno), velké jeviště tentokrát jinde, s čímž Protestival nesouhlasí

*Události:* Rozdělení protestujících na poloviny – jedni před magistrátem (zkorumpovaný starosta města Ljubljani), ostatní jdou přímo k jevišti, menší skupina jde také před parlament. Kromě řeckých hostů a jarního manifestu (který je připraven stranou původních organizátorů), se na jevišti nemluví, jenom hraje

- jaro, léto 2013: odehrálo se ještě několik protestů, do některých z nich (Inknjizicija, proti privatizaci vody atd.) se Protestival zapojil jako organizátor, jiných se zúčastnil jen s transparenty

<sup>216</sup><http://www.rtvsllo.si/slovenija/foto-najvecja-vseslovenska-vstaja-do-zdaj-protestiralo-20-000-ljudi/302017>

<sup>217</sup><https://www.dnevnik.si/1042580210/slovenija/cetrta-vseslovenska-ljudska-vstaja-pozdravlja-pomlad-s-svojo-deklaracijo>

## 2.2. Záměr a projekce *Protestivalu*

*„Umění se stává člověku a společnosti užitečné, pokud v sobě obsahuje impuls k jednání. A jednání má spektrum od pouhého živobytí a politiky až po bytí (...)”<sup>218</sup>.*

*Ljubljana, duben 2015*

V tuto dobu se po dlouhé době sešli všichni členové *Protestivalu* u příležitosti rozhovorů o naší minulosti. Všichni máme rozdílné ideologické zásady a víme o tom. Ale asi jen já si všiml, že jsme měli (a pořád máme) rozdílný *impuls jednání*. V zásadě se na *Protestivalu* podílelo tolik lidí, protože objevili způsob, jak co nejefektivněji dosáhnout změny k sociálnímu posunu. Kreativní, iluzivní, ironické a umělecké se stalo protestem díky naší shopnosti a znalosti funkce umění, které bylo využito pro hlavní zájem: docílení změny politické elity. Já sám jsem ale primárně jednal ze svého vnitřního přesvědčení spojovat lidi, komunikovat s nimi a tvořit události, které budou mít jinou znakovou hodnotu, jiné kódy a jiné rozměry než pouhé živobytí. Můj záměr byl více divadelní, iluzorní než opravdu efektivní, ve smyslu odstranění elity. Politická situace byla nesnesitelná i pro mě, něco se muselo odehrát. V zásadě bych ale sám nejednal, kdybych neměl nástroj: jak harmoniku, tak divadlo – schopnost animace jak loutek, tak obrazů, jimiž jsme ovlivňovali média.

Můj rozměr motivace, impulsu jednání, byl přímý a krátkodobý ve smyslu formy (jednotlivá událost se svou dramaturgií) a dlouhodobý (utopicky) ve smyslu společenské změny, jejich chování a rozmýšlení. Buď mě zajímal prostředek (forma), nebo utopie (jednotnost umění a života). Můj impuls k jednání je v zásadě „*princip*“, forma, formalita.

*„Jak se současné události stávají součástí divadla? Proč by měly do divadla vstupovat? (...) Média dokonale plní funkci, pro niž jsou uzpůsobena. Divadlo faktů nás nezajímalo. Zajímalo nás divadlo konfrontace.”<sup>219</sup>*

<sup>218</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988. str. 239

<sup>219</sup>Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988. str. 72

### 2.3. Dionýská existence ticha

*„Boudník, jeden z průkopníků „akčního umění“ (happeningu) v ČR, nechtěl aby umění sloužilo jako artefakt. Skrz svůj manifest „**Explosionalismus**“, který byl základem jeho pouličních performancí, se snažil poukazovat na to, že umění je pro každého, nemusí se prodávat ani vystavovat v galeriích. Do popředí se tak dostává akce samotná, kde nejde tolik o výsledek, ale o proces akce.<sup>220</sup>“*

Forma protestu s loutkami, smrtí, s minutou ticha, s maskami, které jsme pokaždé spálili, forma, ke které jsme přistupovali pateticky a vzápětí patos ironizovali, se vyvinula postupně, shodou náhod a domluv. Půl roku jsme řešili jen konfliktní situace – kdo bude mluvit na jevišti, s kým se můžeme domlouvat a s kým ne, jak jednat s policií, do jaké míry z protestu tvořit událost. V té době se mi ale pořád zdálo nejdůležitějším gestem protestu jednoduše byt přítomen. Protest se manifestuje nejlépe existencí subjektů, které se objeví na místě. I z toho důvodu jsme vždy dodrželi alespoň **minutu ticha** na každém protestu. Záminka gesta „*minuty ticha*“ byla vždy symbolická (ticho pro mrtvou demokracii, zapalení zápalky atd.), ale v důsledku jsme tím gestem jen potvrdili svou přítomnost. Slova, symboly, násilí a nenásilí, myšlenky a různé postoje každého jednotlivce se tím generalizovaly jednou minutou, která byla nekriticky dionýská. Tím jsme nastolili opak všeho, kam jsme směřovali, a z divadla vytvořili událost. To, o co snažila velká loutka **Smrti**, která ironizovala každého mluvčího, každé gesto politiků i protestujících, to dokázalo ticho jiným způsobem – pravdivostí. To, o co jsme se snažili dosáhnout pomocí hudby, která lidi spojovala, to, že jsme vstoupili na ulici a tím ukázali svou sílu a občanskou neposlušnost, to, že jsme označili ulici za „naši vlast“, toho dosáhlo ticho bez jediné záminky, myšlení, podvědomě. Ticho by ale neexistovalo bez eklektického protipólu, který jsme svým způsobem vytvořili tím, že jsme do protestů zapojili veškeré různorodé projevy, dílny pro děti, karnevalové průvody a ironické symboly. Apollonské se stávalo důležitým faktorem komunikace s médiem.

---

<sup>220</sup>Žižka, T., Vaclávova, D. *Site specific*. 1. vyd. České Budějovice: Pražská scena, 2008. ISBN: 970-80-86102-44-3, str. 39

## 2.4. Apollinská Smrt

Proč jsme tedy hledali způsoby komunikace prostřednictvím velké loutky, symbolu smrti? Díky Smrti a také Pandovi, který řídil mluvčí na jevišti, se ukázal náš odstup od jakéhokoli názoru, kterýho někdo projevil na jevišti. *Horizontální ironie* se projevovala skandováním, které se stávalo někdy až absurdním (Panda vždy vybral jednu větu z projevu, který někdo přednesl). Vertikální ironie se projevovala prostřednictvím dalších vizuálních symbolů. Když jsem srovnal ranní protest z 8. 2. 2013, vládnoucí strany, s odpoledním vedeným námi – opozičním lidem, ukázal se kontrast ve formě jednání jedné a druhé strany. Ranní protest probíhal podobně jako mše – lidé naslouchali, vstřebávali slovo za slovem a nechávali se jimi unášet. Většina nesla slovinské vlajky a tvářila se vážně. Na odpoledním akci opozičního protestu se ukázala kreativita a různorodost. První polovina probíhala anarchisticky a lidé se většinou bavili, podávali si čaj a sušenky, „*jamovali*“, vypadalo to, jako by na protest nemysleli. Oslava, kterou vždy řídila velká loutka Smrti, se stala loutkovou hrou. Lidé se nechali unášet divadelním kódem, *hráním si na*, kde se vědělo, že jsme jen součástí iluze, lehkosti bytí. Svým vztahem k tématu jsme se stavěli nad komunikaci „druhé strany“, negovali ji, objektivizovali. Exkluzivní zprávy médií se stály nadbytečnými, protože my jsme využívali médium jiné, které staví na jiném jazyce, jiném systému znaků. Tím jsme opravdu ustavili alternativu systému, který nám vnucovali naši vládcí. vlastním kódem jsme jednak nastavili zrcadlo realitě a taktéž jsme ukázali svou občanskou neposlušnost.

Dalším problémem a záminkou mnoha sporů, které ovládaly naše interní organizační struktury, bylo jeviště. Proč mít jeviště, když stačí účast? Proč z protestu vytvářet festival a tím jej znehodnocovat? Možná jsme někdy zapříčinili působení protestu jako „uspokojivé“ akce, kde se lidé jen baví, zatímco někdo jiný právě kvůli politice trpěl. To se ukázalo na posledním větším protestu 9. 3. 2013, když se místo improvizovaného jeviště postavilo jeviště velké se zábradlím. Už symbol zábradlí změnil způsob přemýšlení protestujících, kteří chtěli *jednat*, a ne jenom *hrát*. I pro mě to bylo problematické postavení a byl jsem dokonce rád, když se udál konflikt: policie zatkla čtyři protestující. Na pódium vystoupila rozčilená paní, která vyzvala lidi, aby šli k policejní budově. Polovina protestujících odešla, my jsme však zůstali, i když jsme všichni naráz volali číslo 113 a tím zablokovali policejní linku. Zkrátka, jeviště přivedlo do

protestu jednak pocit hierarchie (všichni posloucháme jednoho) a na druhou stranu pocit *hry*, nevážnosti, „bohatý kulturní program“, který neměl být cílem manifestů. Na konci zmíněné události jsem zajel před policejní budovu. Policistů byl asi stejný počet jako protestujících. Vtom mi jeden s policistů zamával. Přijel jsem blíž a poznal policejního šéfa, s nímž jsem vždy komunikoval a který mi po protestu gratuloval. Řekl, že zadržení jsou jinde a že je právě propustili. Policie se rozešla a uměle vytvořené napětí už nemělo motivaci. Protestující se rozešli.

Proč to píšu? Protože konstrukt, který tvoříme během „vážných“ protestních událostí, někdy způsobí ztrátu energie ve prospěch represivních orgánů. Toho dne se udály dva špatné způsoby manifestace – mdlá opoziční pozitivní manifestace a opoziční usílí o konflikt. Divadlo má tady úlohy zařazování tématu do kontextu tak, aby působilo konfliktně *vertikálně*, v rámci dvojsmyslu, a ne jako odpor pro odporování. Proto divadlo při manifestaci rozostří konflikt, ale zároveň musí zůstat v souladu s naplněním úlohy protestu.



## Pulcinella

A tak jsem se dostal zpět na začátek. Pulcinella (moje první představení) bylo médiem, které díky svému jednání v iluzivní úrovni reality pocitově realizovalo diváka v jeho "primární" realitě. Prostřednictvím iluze se realizují jak sny, tak konflikty, myšlenky, nápady, abstrakce. Ne však znovuprožíváním, ale tak, že zanechávají v divákovi prázdný prostor, který odcházejícího diváka rozčiluje, nechává mu nezodpovězenou otázku. Bez toho umění neexistuje. U Umění není uzavřený estetický kruh ani ozvláštněná větev lidské kultury existující vně všeho reálného. Umění je, jak mi jednou v mládí řekla učitelka klavíru, spirála, která se nikdy nezakonečí. Pro umění je, stejně jako pro nespokojeného diváka, potřebná neuspokojenost. Neuspokojenost s realitou, s formou, s primárním okolím. Loutky mají být vždy v opozici, řekl mi jednou Peter Schumann. Ale co s tím neuspokojením? Je to postoj, gesto, nebo nutkání? Myslím že to poslední. Hledání cest od hudby zpět k iluzi, od provokace zpět k domácímu ohništi.

## **POUŽITÉ PRAMENY A LITERATURA**

CUMMING, Robert. *Umění*. Praha: Slovart 2007; *Ottův slovník naučný*, heslo „Umění“, sv. 26, s. 170. Přístup z: <<http://artslexikon.cz/index.php/Um%C4%9Bn%C3%AD>>

CABANIS, Anne - Françoise, ČESKÉ LOUTKY V ROCE 2014, Loutkař, 1/2015. Přístup z: <<http://www.loutkar.eu/?id=1065>>

Žižka, T., Vaclávova, D. *Site specific*. 1. vyd. České Budějovice: Pražská scena, 2008. ISBN: 978-80-86102-44-3

Brook, P. *Pohyblivý bod*. 1. vyd. New York: Methuen Drama, 1988

Blackmore, Susan (2002). "There Is No Stream of Consciousness". *Journal of Consciousness Studies* 9 (5-6): 17-28. Přístup z: <<http://www.susanblackmore.co.uk/Articles/jcs02.htm>>

Bablet, D.: *Edward Gordon Craig*, o. c., s. 109. Přístup z: <[http://host.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=14443\\_](http://host.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=14443_)>

Sitar Cvetko, J.: *Solcetov lutkovni triptih o štirih živalih*. Přístup z: <<http://www.lgl.si/si/files/default/Predstave/stirje-muzikanti/stirje-muzikanti-gledaliski-list.pdf>>

Císař, J. *Teorie herectví loutkového divadla*. 1. vyd. Praha : AMU, 1985. ISBN 1601 - 4450

Petr Pavlovský: *Problémy definice loutkového divadla*, 4, Herec a loutka – Československý loutkář č.3, roč. 1981

Cage, J. *Silence*. 2. vyd. Praha: Tranzit, 2010. ISBN: 978-80-87259-07-8

Bell, J: *Puppets, Masks and performing objects*. 1. vyd. Cambridge: MIT Press, 2001. ISBN 0-262-52293-4

Penny Francis, *Animated Encounters vol. 1*. 1. vyd. London: Puppet centre Trust, 2007. ISBN 978 0 904842 05 0

Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037

Elam, K. *The Semiotics of Theatre and Drama*. London-NewYork: Methuen, 1980. Přístup z: <<http://www.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/kongres/CLKT2/2.pdf>>

Buschmeyer, L. *Die Kunst des Puppenspiels*. Erfurt, 1931, str. 2. Přístup z: <<http://www.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/kongres/CLKT2/2.pdf>>

Baker, R. *Who is Puppeteer?* Přístup z: <<http://renebaker.org/tag/puppeteer/>>

H. Jurkowski. *Puppetry: A reader in theatre practice, Puppetry aesthetics at the start of the twenty-first century.*

Přístup z: < [http://www.palgrave.com/resources/sample-chapters/9780230232730\\_sample.pdf](http://www.palgrave.com/resources/sample-chapters/9780230232730_sample.pdf) >

J. C. Andersena *vybrané pohádky, povídky a báchorky pro mládež a přátele její.* Praha: Mikuláš a Knapp, 1874. s. 94–98.,

Přístup z: < [https://cs.wikisource.org/wiki/Statečný\\_vojáček\\_cínový](https://cs.wikisource.org/wiki/Statečný_vojáček_cínový) >

Pospíšil, J. *Nové báchorky od J. Kr. Andersena.* Praha:, 1879. s. 34–36.

Přístup z: < [https://cs.wikisource.org/wiki/Nové\\_báchorky](https://cs.wikisource.org/wiki/Nové_báchorky) >

Kotte, A. *Divadelní věda.* 1. vyd., Praha: AMU, 2010. ISBN: 978-80-7437-019-9

Huizinga, J. *Homo ludens, O původu kultury ve hře.* Praha 1971: 44-45

Solce, M. *Smrt je mrtva, Mladina.* Ljubljana, 2013.

Štrekelj, Slovenske narodne pesmi, 1. vyd., Ljubljana: Cankarjeva založba, 1980.

Vratislav Šramek, rozhovor, Praha, 2010.

Barthes, R. *Camera Lucida.* 1. vyd. Ljubljana: ŠKUC, 1992.

Baudrillard, J. *Simulaker in simulacija, Popoln zločin.* 1. vyd. Ljubljana: ŠOU, 1999. ISBN 961-6211-09-9

Barthes, R.: *Image Music Text.* 1.vyd. London: Fontana Press, 1977. ISBN 0 00 686135 0

Lautwasser, A. *Water sound images.* 1. vyd. Aarau: Macromedia Publishing, 2002. ISBN 1-888138-09

SSKJ, Přístup z: < <http://bos.zrc-sazu.si/cgi/neva.exe?name=ssbsj&tch=14&expression=zs%3D59627> >

Nietzsche, F. *Rojstvo tragedije iz duha glasbe.* 1.vyd. Ljubljana: Karantanija, 1995. ISBN 961-226-070-2

## **PŘÍLOHA 1: Metodické postupy**

### **METODICKÉ POSTUPY**

Krátká ukázka metodických postupů u animace materiálu na základě hudebních principů.

#### **Cviky a metody pro učení se animace na základě hudby**

##### **A) Rozcvičky**

- fyzické (chi-gong a tělo, ruce)
- rytmické (zip-zap)
- hudební (písně)

##### **B) Cviky pro loutky**

###### **1. Základní rytmus loutky\*:**

- pohyb ruky druhou rukou (chování se k ruce jako k objektu), po každém pohybu uděláme pauzu - VIDEO
- samotný pohyb ruky (dodržujeme stejný rytmus jako předtím)

\* měníme ruce

\*\* možnost přidání zvuku každému pohybu

###### **2. Naše ruce jako subjekt**

###### **LEVEL 1 - poznávání ruky (ruka jako fiktivní hlava)**

*Aby si herec zvykl na to, že jeho ruka je subjekt. Aby se díval skrze ni. Aby si zvykl na základní pozice loutky. Před tímto cvičením si zopakujeme, co znamená subjekt v divadle; kdy je subjektem animátor a kdy ruka. Připomeneme si „s-pauzy“ a základní rámec pohybu ruky jako loutky.*

a) akce pohybu (v rámci pozice kříže - [VIDEO](#)<sup>221</sup>)

- dýchání
- tanec ruky (podkres beat-boxu)
- otočky, polekání [VIDEO](#) (double/tripple-take), zájem, zkoumání
- posuzování (různé možné reakce – VIDEO): nádech-výdech, "nic...", nadšení, "zvláštní", souhlas, nespokojenost, naštvanost, "nerozumím", směšné, strašné, smutné, "už zase?!", "proč?!", "to je blbec!", stud, odplivnutí atd.
- chůze, běh, lehání, sedání, spánek - [VIDEO](#)<sup>222</sup>

b) subjekt v kontaktu z animátorem:

Scéna 1: ping-pong akce (ruka opakuje všechny naše akce/pocity)

Scéna 2: namlouvání ruky (animátor jako muž a ruka jako žena) <sup>223</sup>

Scéna 3: ... další možnosti ...

\*Poznámka: stejné situace vyzkoušíme s „rukou jako muppetem“ a s „rukou jako šnekem“

<sup>221</sup> <http://youtu.be/Vczd6SYkLL8>

<sup>222</sup> <http://youtu.be/3FWYRDvixUg>

<sup>223</sup> <http://youtu.be/LYfECGSEiLI>

## **LEVEL 2 - různé možnosti pohybu ruky**

*Pro rozcvičku rukou a vnímání různých typů loutkových pohybů. Aby animátor vyzkoušel a hledal různé možnosti vyjadřování. Nejlépe se vyzkouší loutky přes situace.*

a) čtyři nohy (chůze – koordinace nohou)

Situace: pes

b) dvě nohy

- různé charaktery podle chůze: žena, sportovec, dítě, stařec, commedia dell'arte

c) pták (kolibřík, velký pták)

Situace: květ, chytání myší

## **LEVEL 3 – pohyb maňáska**

*Aby herec vnímal ruku jako figuru a naučil se její základní pohyby.*

a) ... stejně jako Level 1 +

b) ... situace - reakce na objekt (druhou ruku) - frankenstein

## **LEVEL 4 - mluvení**

*Aby se animátor naučil správnému rytmu otevírání pusy loutky. Cviky pro automatizaci rytmu mluvení a cviky pro zdůrazňování otevírání pusy a tím i charakterů postavy.*

a) ruka jako „muppet“ // šnek ( [224](#))

- pohyb hlavy podle hudby (tanec hlavy)

- opakování slov (počítání, ...)

- otevírání pusy - zpěv známých písniček (spojení pohybu hlavy s otevíráním huby)

b) ruka jako maňásek

- námlouvání Adama (patetické texty)

\* rámce pohybu jsou: 2D, pozice kříže (bez chůze)[VIDEO](#)

## **LEVEL 5: koordinace fiktivní ruky s fiktivní hlavou**

*Podřízenost fiktivní ruky ve srovnání s fiktivní hlavou. Jak má ruka znázorňovat pocity/myšlenky subjektu. Jak pomocí rozdílných rytmů ruky a hlavy dosáhnout přirozenost loutky.*

a) koordinace ruky a hlavy subjektu

- čtyřúhelník pozorování (pohyb fiktivní ruky je krok za pohybem fiktivní hlavy)

- pocity pomocí ruky (nic, štěstí, hněv, stud, smích, pláč atd.)

Situace: příklady z představení *Male noční příběhy* (spisovatel)

## **LEVEL 6: Chůze muppeta**

*Koordinace loutky s chůzí animátora (příkladem je divadlo "Stuffed puppet theatre").*

<sup>224</sup><http://youtu.be/x-SzwEkc7bk>

- a) koordinace fiktivní hlavy s chůzí animátora
  - chůze na místě (pohyb ruky)
  - chůze po prostoru, zastavení, reagování (krok zpátky)
  - různé typy chůzi (starec, dáma atd.)

b) přidání fiktivní ruky

### **LEVEL 7: pohyb 2 maňásku**

*Aby animátor mohl volně hrát dvouma a víc charaktery.*

- ping-pong reakci
- scéna Adama a Evy (animátor jako "bůh")

### **DALŠÍ UŽITEČNÉ CVIKY**

- telefon (opakování akce)
- fyzický kontakt loutky a animátora (loutka zmlátí animátora)
- ...

## **3. Objekty a materiál**

### **3.1. Animace předmětů**

*Základní elementy animace předmětů*

- a) hledání charakteristik objektů
  - zvuk, možnosti pohybu, co všechno připomíná
- b) loutka z jednoho objektu
  - animace různých charakteru (chůze, chování, pauzy)
- c) 2 objekty - jedná loutka (klokan, člověk)
  - chůze, skoky, zastavení
  - pohledy (svoboda hlavy)
  - přiřazování zvuku pohybům

### **3.2. Animace materiálu**

- a) hraní si s materiálem
  - zkoumání možností materiálu (natahování, zmuchlání, deformace, zvuk materiálů)
- b) hledání možnosti tvorby:
  - objekt (co všechno může být materiál podle toho, jak ho herec používá)
  - figurativní loutky
  - nefigurativní loutky
- c) pohyb loutky
  - chůze, pauzy, skoky
  - přiřazování zvuku pohybům

## **KRITÉRIA podle:**

### 1) pohybu rukou

- pohyb a rozdílné charaktery chůze (2 prsty na stole)
- pohyb čtyřnožce, ptáka (2 druhy)

pohyb

2) komunikace jedné loutky

- vztah animátora a loutky (namlouvání loutky)

3) mluvení loutek

- rytmus otevírání úst loutek

- mluvení maňásků (Adam a Eva)

4) koordinace obou rukou v rozdílných rovinách

- ruka a hlava (jak ruka sleduje pohyb hlavy)

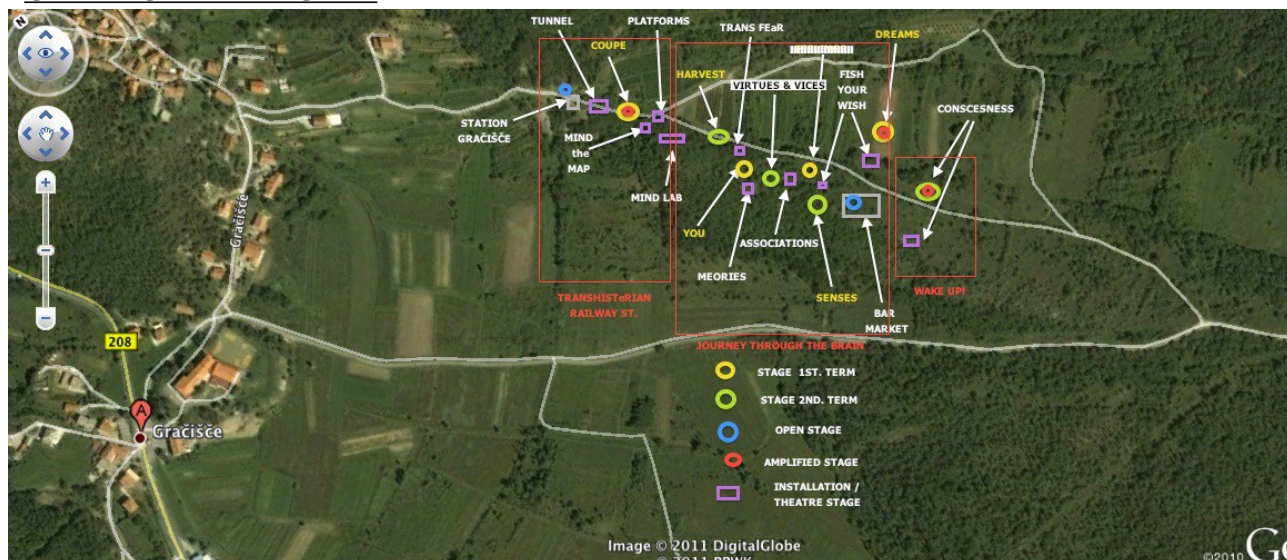
- ruka, která manipuluje druhou rukou (umělec, který tvoří dílo) a přechod do pohybu rukou (který má automatický v sobě s-pauzy)

- ruka jako druhá část loutky (když máme loutku ze dvou předmětů)

- 2 ruce jako rovnocenné loutky (Adam a Eva)



## OBRAZOVÉ PŘÍLOHY:



Fotografie 1: Koncept jevišť na festivalu Hist(e)ria 2013 (cesta do podvědomí)



Fotografie 2: Interaktivní instalace na festivalu Hist(e)ria 2012



Fotografie 3: Hlavní jeviště festivalu Hist(e)ria 2012





Fotografie 4: Program ve vesnici, Festival Floating castle 2014



Fotografie 5: Festival Floating Castle 2014







Fotografie 7: Procese 1000 masek, Protestival, 2013

Foto





Fotografie 9: Dvoutýdenní masterclass *Štorje na kilo*, Maribor 2011



Fotografie 10: První loutkova scéna, představení *Štirje muzikanti*, Ljubljana 2010





Fotografie 11: „Okamžik pravdy“, představení *Močeradek gre čez cesto*







Fotografie 15: Pulcinella improvizuje v Japonsku  
Matsuyama, 2014



Fotografie 16: Na tři-čtvrtě improvizované *trio The Breaks*, Ljubljana 2012



Fotografie 17: Na půl improvizování aktivisticky *Pavliha*, Ljubljana 2015





Fotografie 18: „Josef K. Půjje do kostela“, představení *Proces*, Maribor 2012



Fotografie 19: Okamžik smrti, představení *Happy bones*, Ljubljana 2010

