

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Teorie a kritika

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Handa Gote Research & Developmment

Nová divadelní syntéza

Jakub Štrom

Vedoucí práce :prof. PhDr. Jan Císař CSc.

Oponent práce: PhDr. Radmila Hrdinová

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Dramatic arts

Theory and criticism

BACHELOR THESIS

Handa Gote Research & Development

New synthesis in theatre

Jakub Štrom

Thesis supervisor: prof. PhDr. Jan Císař CSc.

Thesis oponent: PhDr. Radmila Hrdinová

Date of defence:

Academic degree: BcA.

Praha, 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Handa Gote Research & Development: Nová divadelní syntéza

vypracoval(a) 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 pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

V bakalářské práci Handa Gote Research & Development: Nová divadelní syntéza se zabývám způsobem, jakým divadelní skupina Handa Gote Research & Development pracuje s vybranými divadelními složkami, na základě čehož může vznikat divadelní syntéza nového druhu. V práci se zabývám auditivní, vizuální a textovou složkou díla Handa Gote. V samostatných kapitolách pak jednotlivé složky popisují. Celý popis se zakládá na důkladné analýze viděných představení a záznamů. Této práci předchází krátký úvod, shrnující dějiny vnímání divadelní syntézy od idey Gesamtkunstwerku, přes významné české teatrology a estetiky Otakara Hostinského, Otakara Zicha a Jana Mukařovského, až po současnou teorii postdramatického divadla. V závěru práce pak shrnuji poznatky, k nimž jsem zkoumáním jednotlivých složek došel a pokouším se stanovit, v čem by nová divadelní syntéza v díle Handa Gote mohla spočívat.

Abstract

In this bachelor thesis Handa Gote Research & Development: New synthetic in theatre I am focusing on topic, how theatre group Handa Gote Research & Development uses components of theatre to create new type of synthetic work. Thesis is devoted to three components: auditive, visual and text. I am describing these three components in three independent chapters. This description is based on my thorough research and analysis of performances and video records of performances by Handa Gote. Before this main research is prefixed chapter, which is dealing with perception of synthesis in theatre from idea of Gesamtkunstwerk, following by the work by three important czech teatrologists and Aesthetics Otakar Hostinský, Otakar Zich and Jan Mukařovský. I am also presenting one of the newest theories, theory of Postdramatic theatre. As a conclusion, I am summarizing outcomes of my analysis and trying to specify, what is new about theatre synthesis by Handa Gote.

Poděkování

Předně děkuji vedoucímu práce prof. PhDr. Janu Císařovi CSc. za trpělivost a podporu během tvorby této bakalářské práce.

Zároveň děkuji své rodině za psychickou i materiální podporu během doby mého dosavadního studia. Stejně tak děkuji všem, kteří mi pomohli se závěrečnými korekturami nebo radou usměrnili mé myšlenky během tvorby práce.

Seznam použitých zkratk

DIY – Do it Yourself (angl. udělej si sám)

RGB – Red Green Blue (angl. červená zelená modrá) – barevný formát starších obrazovek

DAMU – Divadelní fakulta Akademie múzických umění

HAMU – Hudební fakulta Akademie múzických umění

ČVUT – České vysoké učení technické

Obsah

1. Úvod	1
2. Vnímání divadelní syntézy od Gesamtkunstwerku po Postdrama	13
2.1. Richard Wagner	13
2.2. Otakar Hostinský	13
2.3. Otakar Zich	14
2.4. Jan Mukařovský	15
2.5. Hans Thies-Lehmann	16
3. Složky	17
3.1. Vizuální složka	18
3.1.1. Eleusis	18
3.1.2. Safírová hlava	20
3.1.3. Mutus Liber	22
3.1.4. Shrnutí	24
3.2. Textová složka	26
3.2.1. Textová složka mluvená	26
3.2.1.1. Eleusis	27
3.2.2.2. Mraky	28
3.2.2.3. Trains	29
3.2.3. Textová složka psaná	29
3.2.3.1. Erben: Sny a Eleusis	30
3.2.3.2. Mraky a Ecran	30
3.2.4. Shrnutí	31
3.3. Auditivní složka	32
3.3.1. Zvuky reprodukováné	32
3.3.1.1. Eleusis	32
3.3.1.2. Safírová hlava	33
3.3.1.3. Prales	33
3.3.1.4. Erben: Sny a Mraky	34
3.3.2. Zvuky živé	34
3.3.2.1. Erben: Sny	35
3.3.2.2. Mutus Liber	35
3.3.2.3. Eleusis	36
3.3.2.4. Rain Dance a Metal Music	37
3.3.3. Shrnutí	37

1. Úvod

V této bakalářské práci se budu zabývat tvorbou divadelního souboru Handa Gote Research & Development a jakým způsobem pracují s jednotlivými divadelními složkami. Budu podrobněji zkoumat tři složky, které si sám definuji. Složkou vizuální, auditivní a textovou. Na základě shlednutých představení a záznamů provedu analýzu těchto představení a budu zkoumat, jakým způsobem se tyto složky uplatňují v konečném dramatickém díle a jakých nabývají funkci. Na základě této analýzy vyšetřím, jak se jednotlivé složky spojují, aby vytvořily syntetický dramatický útvar. V první kapitole se pokusím zmapovat vnímání dramatického díla jako díla syntetického od teorie Gesamtkunstwerku Richarda Wagnera až po současnou teorii postdramatického divadla. V druhé kapitole a jejích podkapitolách budu zkoumat jednotlivě tři zmíněné složky a budu dokazovat jejich funkci a význam na základě dostupných záznamů. Nakonec v závěru popíšu, jakým způsobem složky působí na sebe navzájem, zda se nějak posouvá jejich funkce, například zda složka textová přerůstá ve složku hudební. Také se budu snažit určit, jestli existuje v díle Handa Gote nějaká hierarchie složek, nebo zda jsou si složky rovny. Na základě této analýzy se pokusím dokázat, zda dochází ve tvorbě Handa Gote k syntéze nového druhu, která se nějakým způsobem liší od dosavadních zásadních divadelních teorií a v čem se tato nová syntéza uplatňuje.

Handa Gote Research & Development je divadelní skupina, která byla založena v roce 2005. Představili se inscenací RGB. Od té doby vytvořili dalších 18 performancí, z nichž některé jsou probírány i v této práci. Hlavními členy skupiny jsou Tomáš Procházka, hudebník a absolvent DAMU na katedře alternativního a loutkového divadla, Robert Smolík, výtvarník, scénograf a loutkář, taktéž absolvent katedry alternativního a loutkového divadla pražské DAMU a od roku 2011 vedoucí kabinetu scénografie na téže katedře, Veronika Švábová, tanečnice a taneční vědkyně, absolventka konzervatoře Duncan Centre v Praze a absolventka taneční vědy pražské HAMU, Jakub Hybler, inženýr a programátor, v současnosti působící v Institutu intermédií při pražském ČVUT a Jan Dörner, filmař, světelný designér, scénograf a herec, bývalý student Institutu základů vzdělanosti při pražské Karlově univerzitě.

V této práci budu mluvit zejména o následujících performancích:

Die Rache – premiéra 30. března 2017 ve studiu Alta

Eleusis – premiéra 15. dubna 2016 v Alfrédu ve dvoře

Erben: Sny – premiéra 8. prosince 2015 v Alfrédu ve dvoře

Mutus Liber – premiéra 7. března 2015 v Alfrédu ve dvoře

Safírová hlava – premiéra 6. prosince 2014 v Truhlárně Žižkov

Prales – premiéra 25. března 2012 v Alfrédu ve dvoře

Mraky – premiéra 20. října 2011 v Alfrédu ve dvoře

Metal Music – premiéra 18. června 2010 ve studiu Alta

Rain Dance – premiéra 29. a 30. září 2009 v Meet Factory

Trains – premiéra 29. listopadu 2007 v Alfrédu ve dvoře

Ecran – premiéra 20. dubna 2006 v Alfrédu ve dvoře

2. Vnímání divadelní syntézy od Gesamtkunstwerku po Postdrama

2.1. Richard Wagner

Pakliže budeme mluvit o nové divadelní syntéze, je jistě na místě alespoň stručně shrnout, jak bylo na divadelní syntézu v průběhu dějin nahlíženo. Jedním z prvních, kdo přišel s ucelenější teorií, byl Richard Wagner. Ve své studii *Opera a drama* se zabývá především vztahem mezi dílem básníka, chápeme dramatického, a operního skladatele. Souborné umělecké dílo čili Gesamtkunstwerk, chápe jako ideální stav dramatického umění a popisuje, jak by měla jednotlivá umění vypadat, aby tomuto ideálu bezmezně sloužila. Hlásá konec autonomie jednotlivých umění a požaduje jejich sloučení do jednoho. Hudební skladatel a básník, jakožto hlavní tvůrci, by měli podle Wagnera pracovat ve velmi úzké spolupráci a ustoupit z pozic autonomie svého umění ve prospěch umění druhého a naopak. Wagner vyslovuje myšlenku, že hudba by měla být prostředkem dramatu, nikoli naopak, totéž pak platí i o poezii. Mělo by se jednat o totální syntézu, jejímž cílem je souborné umělecké dílo. Wagner přitom argumentuje návratem *ke kořenům umění*, kdy umění primitivních národů bylo právě nerozlučným spojením tance, hudby, poezie a výtvarného umění. Ačkoliv myšlenka Gesamtkunstwerku je poněkud starší – s podobnou ideou přišel filosof Friedrich Schelling - teprve Wagner dal z pozice intelektuální autority popud k jejímu hlubšímu zkoumání.

2.2 Otakar Hostinský

V roce 1877 se k Wagnerovi vyjadřuje muzikolog Otakar Hostinský, v knize *O hudebním krásnu a souborném uměleckém díle z hlediska formální estetiky* (V orig. *Das Musikalisch-Schöne und das Gesamtkunstwerk vom Standpunkte der formalen Aesthetik*) přichází s daleko demokratičtějším pohledem. Nejprve stanovuje dvě základní podmínky, na základě kterých se mohou jednotlivá umění slučovat. Jedná se o soulad látky, neboli obsahu, a soulad formy. V případě formy rozlišuje Hostinský formu časovou a prostorovou. Dále pak stanovuje tři umění, která by se na souborném uměleckém měla podílet. Hudba a poezie se podle Hostinského mohou sdružit nejtěsněji, neboť mají společnou časovou formu. Problém nastává u výtvarného umění, které má formu prostorovou. Aby byl tento problém eliminován, musí být výtvarné umění *rozpohybováno*.

„Avšak co kdybychom se spokojili s jediným obrazem, jenž by však měl možnost měnit se souběžně s postupem básně, a to ponenáhu, bez mezer a skoků, tedy s obrazem, jenž by byl s to přijmout vedle své prostorovosti též charakter průběhu v čase? Pak by byl vedle látkové shody docela dobře myslitelný i formální soulad.“¹

Takto rozpohybované výtvarné umění nazývá Hostinský scénickým uměním. Jedná se tedy o obraz nebo sochu, kdy jsou neživé a malované osoby nahrazeny skutečnými lidmi, herci. Scénické umění v sobě však nezahrnuje pouze herectví, ale i dekorace, mobiliář a tak podobně. Potom, co takto přisoudil výtvarnému umění časovost, může Hostinský popsat různé možnosti slučování různých umění. Pakliže sloučíme scénické umění a poezii, dostaneme drama, sloučíme-li scénické umění a

¹ Otakar Hostinský, Dalibor Holub, ed. a Hana Hrzalová, ed. *Studie a kritiky*. Praha: Československý spisovatel, 1974. 550 s. Kritické rozhledy. Velká řada; Sv.7.

hudbu, dostaneme balet, spojení hudby a poezie se bude nazývat zpěv a konečně ze sloučení všech tří umění vznikne souborné umělecké dílo. Nicméně se jedná o sloučení pouze formální. Aby bylo esteticky působící, stanovuje Hostinský ještě jednu podmínku, a to soulad nálady. Zde se však jedná o soulad čistě subjektivní a teoreticky nezměřitelný.

Přestože Hostinského přístup je demokratičtější než Wagnerův, neboť zachovává jednotlivým uměním jistou autonomii, neznamená to, že by si byla jednotlivá umění co do důležitosti pro konečné dílo rovna. Respektive jsou si rovna co do estetické působnosti, avšak jako vůdčí a nejdůležitější umění označuje Hostinský poezii. Záměr básníka má být při tvorbě souborného uměleckého díla na prvním místě a Hostinský argumentuje tím, že dílo básníka je na prvním místě i časově.

„A tak je vskutku látkotvorným a formotvorným činitelem v dramatu umění básnické, a proto také z umělců, kteří se podílejí na vytvoření dramatického díla, je na prvním místě básník, a to jak časově (neboť jeho tvorba musí předcházet vše ostatní), tak co do hodnot (neboť za měřítko pro posuzování výkonů ostatních spolučinitelů platí plným právem stupeň, do jakého se podařilo uskutečnit básníkuv záměr).“²

Hostinský rovněž přímo kritizuje Wagnera a jeho *historický* přístup k hodnocení souborného uměleckého díla. Podle Hostinského nelze pouze na základě historického směru posoudit estetickou kvalitu daného směru či směru přístupu, v čemž se shoduje Hostinský i s Otakarem Zichem.

2.3. Otakar Zich

Otakar Zich se v Estetice dramatického umění staví k Hostinského systému poněkud kriticky. Ne snad, že by jej přímo odmítal, avšak v jistých ohledech jej označuje za nevhodný. Zatímco Hostinský mluví o spojení umění, čili umění, Zich mluví o spojení umělců. Jako hlavní problém Hostinského teorie, kterou nazývá syntetická, pak vidí Zich v přístupu k herecké složce³.

„Tato zvláštnost (nedostatečnost syntetické teorie; pozn. aut.) vysvětluje se zúženým pojetím herectví, neboť ‚mimika‘ je Hostinským definována jako umění ‚hnutí v prostoru‘, tedy jako jen viditelný projev herců; slyšitelný jeho projev zařazen je – do básnictví. Takové umění je abstrakcí, pouhou teoretickou fikcí.“⁴

namítá Zich proti Hostinskému. Dále pak vypočítává složky dramatického díla a hledá jejich působnost na celek. Podle Zicha, čím je silnější postavení složky textové, hudební a výtvarné, tím je účinek dramatického díla jako celku slabší. Pouze herecká

² Tamtéž

³ Používám raději výraz herecká složka, než herec, neboť takové označení by bylo značně zjednodušující a teoreticky méně ukotvené. 1. Představitel herecké složky se nazývá herec hlavně v případě činohry. V případě opery je to zpěvák, u řady současných divadelních projevů se mu pak říká performer. Taková označení jsou však často spíše otázkou ustáleného pojmenování než přesným teoretickým pojmem. 2. Hereckou složku nemusí nutně zastupovat člověk, ba nemusí ji zastupovat ani živý tvor. V loutkovém divadle například se herecká složka, takzvaná jevištní postava, skládá z neživého objektu, loutky, a živého herce, loutkovodiče. Potenciál herecké složky však může naplňovat, nebo alespoň zastupovat i světlo, zvuk a podobné jevy, jak o tom hovoří například Mukařovský ve studii „K dnešnímu stavu teorie divadla“

⁴ Otakar Zich a Ivo Osolsobě. *Estetika dramatického umění: teoretická dramaturgie*. 2. (v Panorámě 1.) vyd. Praha: Panorama, 1986. Dramatické umění (Panorama).

složka může působnost dramatického díla zvýšit. Tím dochází Zich k závěru, že herecká složka je pro dramatické umění nejen nutná, ale zároveň jediná *domácí* to znamená, nemá za hranicemi dramatického umění žádné *mateřské* umění. Tuto složku musí ostatní umění respektovat, neboť „[...] jen ona je dramatická v pravém slova toho smyslu, druhé jsou „dramatickými“ jen potud a natolik, pokud a nakolik přispívají k účinnosti složky herecké.“⁵

Zich následně staví proti Hostinského syntetické teorii teorii analytickou. Zich nechápe dramatické umění jako spojení několika umění ale jako jediné umění. Zároveň se odvrací od představy, že dramatické umění je zvláštní případ jiného umění.

2.4 Jan Mukařovský

Jan Mukařovský pokračuje v Zichově linii vnímání dramatického umění jako jediného díla. Ve studii *K dnešnímu stavu teorie divadla* se v krátkosti vyjadřuje k Wagnerovu, potažmo i Hostinského pojetí, že divadlo, respektive dramatické umění, je souborem několika umění. Je sice pravda, že už Richard Wagner požadoval po všech uměních, aby se vzdaly části své samostatnosti, nicméně měla by být snadno oddělitelná. Mukařovský naproti tomu říká, že hudba, výtvarné umění a jakékoliv další umění má v rámci divadelního představení naprosto odlišnou funkci, než samostatně. Mukařovský však upozorňuje, že složitost divadla lze jen těžko popsat výčtem několika složek. „Každá z těchto složek rozkládá se ve složky podružné, které opět bývají vnitřně rozruzněny ve složky další. [...] Divadlo má tedy netoliko velký počet složek ale i bohaté jejich odstupňování.“⁶

Se Zichem se Mukařovský rozchází v tvrzení, že herecká složka je základní složkou dramatického umění. Mukařovský tvrdí, že žádná ze složek divadla nemůže být chápána jako hlavní, hledíme-li na divadlo jako na fenomén, který se v čase proměňuje. Mukařovský jde ale ještě dál a tvrdí, že žádná ze složek nemůže být nejen hlavní, ale že žádná ze složek není pro divadlo nezbytně nutná.

„I sám herec, nositel dramatického umění, může na jevišti alespoň přechodně scházet – jeho úlohu přejímá složka jiná, například světlo (v Burianově inscenaci vyjadřovalo světlo spojené s hukotem bouře svým kmitáním a změnami barvy vzbuření lidu předpokládané za scénou – scéna sama byla prázdná), nebo dokonce i prázdné nehybné jeviště, jež právě svou pustotou může vyjadřovat rozhodující dějový zvrat (takovéto jevištní pauzy využívali s oblibou např. Moskevští). Případy tohoto druhu jsou ovšem řídké; stačí však k důkazu, že divadlo není osudově připoutáno k žádné ze svých složek, a že volnost přeskupování je v něm nevyčerpatelná.“⁷

Takto Mukařovský obhajuje svou teorii a po vzoru strukturalistického myšlení dodává, že divadlo není nic jiného než „Měnlivé pásmo nehmotných vztahů stále se přeskupujících“⁸. Mukařovský v žádném případě nepopírá smysl podrobného

⁵ Tamtéž

⁶ Jan Mukařovský, Milan Jankovič a Miloslav Červenka (eds.). *Studie*. Brno: Host, 2001. Strukturalistická knihovna. ISBN 80-7294-000-7.

⁷ Tamtéž

⁸⁸ Tamtéž

zkoumání jednotlivých složek divadla, dodává však, že kromě složek samostatně se mají zkoumat především vztahy, které mezi jednotlivými složkami vznikají, stejně jako jejich hierarchie. Pouze na základě takového zkoumání lze podle Mukařovského provést zevrubnou analýzu dramatického umění.

2.5. Hans Thies-Lehmann

Mukařovský taktéž poukazuje na to, na co naráží už Zich, totiž, že hlavním činitelem divadla je divák. Bez diváka by divadlo nemohlo existovat, respektive mohlo pouze jako představa, nikoli však skutečné dílo. Při teoretických úvahách by proto hledisko „z hledišť“ mělo být na popředí zájmu. Německý teoretik Hans-Thies Lehmann podotýká, že divák se dokonce přímo podílí na dění na jevišti; divadlo je komunikace mezi hledišťem a jevištěm a neustálé vzájemné ovlivňování, či jak to později nazývá Erika Fischer-Lichte autopoiesis zpětnovazební smyčka. V postdramatickém divadle už nejde o pouhou recepci, ale o aktivní zapojení recipienta, jenž se tak stává spoluvůrcem. Postdramatické divadlo pracuje s touto skutečností a připravuje pro recipienta různé překážky za účelem změny vnímání. Jednou z nich je podle Lehmannova zrušení syntézy. „K syntéze nedochází. Explicitně se potlačá, divadlo artikuluje prostřednictvím svoje semiózy tézu vnímání. (...) Postdramatické divadlo jednoznačně požaduje, aby zjednocující a uzatvárající perцепci nahradila otevřená a roztrášená perцепcia.“⁹ Lehmann dále vypočítává hlavní znaky postdramatického divadla. V každém případě v nich ale figuruje roztrášenost vnímání.

Vnímání divadelní syntézy tedy prochází cestu od totálního spojení umění, přes pojem dramatického umění jako jediného a zaměřeného na strukturu divadla, až po totální odmítnutí divadla jako syntézy a orientaci na komunikaci s divákem prostřednictvím porušování konvencionální syntézy.

⁹Hans-Thies Lehmann. *Postdramatické divadlo*. Bratislava: Divadelní ústav, 2007. Svetové divadlo. ISBN 978-80-88987-81-9.

3. Složky

Jak už bylo řečeno v předchozí kapitole, pouhý výčet složek dramatického umění není zdaleka dostačující k plnému porozumění této problematice. Je především třeba zaměřit se na strukturu dramatického umění a vyšetřit, jak jednotlivé složky fungují v rámci jeho struktury a především, do jakých vzájemných vztahů vstupují. Tato metoda je jistě stejně dobře použitelná i tehdy, je-li aplikována na jednotlivé podmnožiny dramatického umění, myšleno umělecká tvorba jisté skupiny, dramaturgie jisté divadelní sezóny, jisté představení, či dokonce na každou jednotlivou část jistého představení (jednání, scénu, výstup, repliku, ...).

V našem případě je předmětem zájmu tvorba skupiny Handa Gote Research and Development a naším tématem způsob, jakým se pracuje s jednotlivými složkami za účelem vzniku syntetického útvaru nového druhu.

3.1. Vizuální složka

Do vizuální složky řadíme vše, co je na jevišti vidět, to znamená scénografie (mobiiliář, kulisy, projekce...), kostýmy, i samotný prostor¹⁰, ovšem nikoli herce a jeho gesta, neboť to patří ke složce herecké. V drtivé většině performancí Handa Gote je vizuální složka složkou vedoucí. Jedná se zejména o performance *Safírová hlava*, *Ecran*, *RGB*, *Mutus Liber*, *Trains* a *Eleusis*. Dále jsou vizuálně výrazné i performance *Rain Dance* a *Metal music*, nebo *Mraky*, ovšem v případě těchto performancí se do popředí často dostávají i složky ostatní.

V následující kapitole se budu zabývat zejména performancemi *Eleusis*, *Safírová hlava* a *Mutus Liber*, neboť v *Eleusis* pracují Handa Gote s novou vizuální technologií, s projekcemi a počítačovými prostředími, v Safírové hlavě s nejprimitivnějšími vizuálními divadelními postupy, navíc podávánými záměrně diletantskou formou a *Mutus Liber* se pohybuje někde mezi těmito dvěma póly, díky práci s projekcí, kombinovanou se starými řemeslnými postupy.

3.1.1. Eleusis

Eleusis je předposlední performance skupiny Handa Gote Research and Development. Příběhově je postavená na mýtu o Deméter a Persefoné. Persefoné byla dcerou Deméter. Zeus tajně přislíbil Persefoné bohu podsvětí Hádrovi. Ten se rozhodl Persefoné unést a nastražil na ni past na louce plné rozkvetlých květin. Deméter hledala svou dceru devět dní a nocí a na cestu si svítila pochodněmi připálenými od ohňů šlehajících ze sopky Etny. Když se dozvěděla o únosu, pohrozila Diovi, že zničí lidstvo hladem. Ten vyslal Herma se zprávou k Hádrovi, aby Persefoné vrátil zpět na zem. Hádes nerad uposlechl, avšak při odchodu vtiskl Persefoné do úst jádro z granátového jablka. Když někdo cokoliv v podsvětí pojedl, musí se do něj vrátit. Od té doby každé jaro vystupuje Persefoné z podsvětí a radostně se shledává se svou matkou. Když se na podzim do podsvětí vrací, nastává chmurné období zimy.

Handa Gote zpracovali tuto pověst jako postmoderní operu, kdy za doprovodu počítačové umělé hudby zpívají nesrozumitelné italské texty. Ty jsou sice otitulkovány česky a anglicky, nicméně tyto titulky jsou často stejně nesrozumitelné, neboť veškerý překlad se odehrával pomocí Google překladače. Všechno na scéně je umělé, bílé a neosobní, vygenerované počítačem, až na pár výjimek, k nimž se ještě dostaneme.

Samotné performanci sledující mýtus o Deméter a Persefoné předchází krátký úvod, ve kterém Tomáš Procházka odvypráví mýtus a pustí prezentaci. Následuje hypnóza, která diváky připraví na cestu do Eleuzíny.

Hlavním výtvarným prvkem scény je proměnlivá projekce. Ta má rozptýl od statických obrazů skutečných objektů, až po dynamické obrazce, chaoticky se

¹⁰ Tímto prostorem nemusí být nutně prostor primárně určený pro provozování divadla. Za příklad mohou sloužit kupříkladu četné experimenty poloviny minulého století, kdy různé soubory hrály svá představení třeba v továrních halách a podobných industriálních prostorách. Prostor ani nemusí být uvnitř nějaké budovy. Asi nejnámějším příkladem je Brookova Mahábhárata, hraná v opuštěném lomu Carrière de Boulbon. Netřeba snad dokazovat, že v těchto případech záměrného použití „nedivadelního prostoru“ je právě samotný prostor důležitým významotvorným prvkem.

proměňující. Přitom není promítána pouze na zadní stěnu, jak bývá zvykem, ale i na podlahu, čímž do jisté míry popírá plošnou podstatu projekce a převádí ji do trojrozměrného prostoru. I díky tomu si můžeme dovolit říci, že právě projekce je zároveň scénografií, nebo alespoň vůdčím scénografickým principem. Celý prostor pro performance je totiž koncipován jako velké bílé projekční plátno od poloprůsvitné netkané textilie visící v pozadí, přes bílé matné lino na zemi až po nepatrný detail, bílou krychli v levé části jeviště.

Stejně, jako se zasazení performance pohybuje od naprosto reálné situace (předváděcí show s prezentací) až k neuchopitelnému mýtu, proměňuje se i projekce. Na začátku se omezuje pouze na prostor roll-upu (vysouvacího stojatého projekčního plátna). Jak se plátno odnese, projekce se začne promítat na velkou zadní plochu z netkané textilie a tam zůstane po celou dobu hypnózy. Až teprve s počátkem samotného mýtu se přenesse i na podlahu a do celého prostoru. V pozdější části performance (vstup Háda) je prostor poměrně hustě zakouřen a je tak možné sledovat různobarevné světelné paprsky i v prostoru mimo projekční plochy. Projekce se však brzy vrátí pouze na podlahu a stěny a tam zůstane do konce performance.

Mimo počítačové projekce se v performance objevuje i další princip – projekce v reálném čase. Znamená to, že kamera v reálném čase přenáší (samozřejmě ne zcela dokonale, jisté zpoždění tu vždy je) snímání obraz do projektoru a odtud na projekční plochu. Tento princip Handa Gote hojně využívali v předchozích performancích, jako byly zejména *Mutus Liber* a *Mraky*. Tato projekce může být také různě upravována, pozastavována, nahrávána a spouštěna ve smyčce a jinak transformována. Konkrétně v performance *Eleusis* je využito takzvaného klíčovacího pozadí neboli green screenu. Tento princip, používaný například při vysílání počasí v televizi, spočívá v tom, že na jednobarevné pozadí je v počítači dodán určitý obraz, který je posléze promítnut nebo odvysílán. Problém však může spočívat v tom, že obraz se *naklíčuje* na jakoukoliv jinou stejnobarevnou plochu. Kupříkladu, měla-li by televizní hlasatelka před modrým pozadím stejnobarevnou blůzu, divák by viděl hlavu, nohy a ruce, volně se vznášející před mapou Evropy.

Tohoto *nedostatku* v klíčovací technologii využívají Handa Gote jako záměrného prvku. Hádes je totiž oblečen v jednobarevném zeleném overalu, takže před green screenem by nebyl vůbec vidět. Navíc, jakmile je v performance stanoven princip green screenu, nemusí si Hádes (v podání Tomáše Procházky) už ani před zelené plátno, umístěné v levé straně jeviště, stoupat, aby bylo jasné, že je neviditelný. Jediné, co je z Háda viditelné, je smartphone na selfie tyči s fotkami očí, mezi kterými může dle libosti listovat. Snad aby bylo ujasněno, že na rozdíl od mýtu, kdy Hádes přímo Persefoné unese, zde je pouhým pozorovatelem a Persefona k němu v podstatě přišla sama. To však nekoreluje s projekcí promítnutou ze začátku performance, kdy Hádes, oblečený v tóze, nikoli zeleném overalu, unáší Persefoné v pytli. Zmíněný použitý princip tedy může znamenat, že Hádes může vidět nás, ale my nemůžeme vidět jeho.

Dále se klíčovací technologie používá v předtočených krátkých videích, která jsou v příslušných částech performance promítána. Jedná se o zjednodušené obrazy sledující uzlové body mýtu o Deméter a Persefoné, tedy únos Persefoné, Deméter hledající svou dceru a návrat Persefoné na zemi.

Obrazy, které jsou pro projekci použity, mají souvislost s počítačovou technikou, a hlavně s fenoménem virality a Vaporwave. Ve velké míře se tedy vyskytují obrázky a gify¹¹ s kočkami, různé grafické glitche¹² nebo slavná modrá obrazovka smrti (Blue Screen of Death), objevující se při přetížení systému. Vizuál performance asi nejvíce odkazuje právě k Vaporwave. Vaporwave je původně hudební žánr se silnou vizuální estetikou, který vznikl na počátku desátých let 21. století. Vizuální stránka souvisí s fascinací subkulturami 80. a 90. let, zejména počítačovou technologií (hlavně první operační systémy společnosti Microsoft). To se kombinuje s obrazy antických soch, populárními reáliemi 80. a 90. Let (walkmany, kabriolety, počítačovými hrami, módními trendy teenagerů atd.), japonským písmem, obrazy z nočních japonských metropolí, počítačovými ikonami a v podstatě jakýmkoliv obrazy a fenomény, byť jen trochu souvisejícími s 80. a 90. let.

Rekvizit je v performanci použito pouze pět. Selfie tyč, sistrum¹³, granátové jablko, papírová taška a laserová harfa¹⁴. Tašku přitom snad nemůžeme vnímat ani jako rekvizitu, ve smyslu, že by se s ní nějak zacházelo, slouží pouze k přinesení sistra. Naopak mohli bychom za rekvizitu považovat mikrofony, které mají performeři neustále u sebe a které jim znemožňují používat jednu ruku. To může sloužit jako odkaz k neustálému držení mobilního telefonu v jedné ruce. Ovšem rekvizity, s nimiž herci skutečně nějak záměrně manipulují, jsou tři; sistrum, selfie tyč a granátové jablko. Selfie tyč slouží Hádovi jako jeho atribut. Zároveň ji používá i Cháron v předchozí scéně, nejprve jako lampičku a následně jako bidlo, přičemž si telefonem na konci tyče zároveň svítí do obličeje. Sistrum má v performanci jednak funkci hudebního nástroje, jednak slouží Persefoné jako zbraň proti Hádovi. Ten jí sistrum nakonec sebere a do ruky jí vtiskne granátové jako znak svojí konečné nadvlády nad ní.

V performanci *Eleusis* představují Handa Gote s nadsázkou současný videoart a lightdesign. Jen prostřednictvím projekcí se jim daří vytvářet různorodá, trojrozměrná prostředí od louky plné rozkvetlých květin až po Hádovu podsvětí říši. Neslouží přitom pouze jako ilustrace ale i jako samostatný významotvorný prvek. Svým vizuálním zpracováním odkazuje k tématu uvěznění všudypřítomnou počítačovou technologií a svou bohatostí ukazuje na naše smyslové přehlcení, které nám nedovoluje vnímat skutečnost.

3.1.2. Safírová hlava

V performanci *Safírová hlava* si dala skupina Handa Gote za úkol zrekonstruovat staré loutkové představení, které secvičili Tomáš Procházka a Pavel Kopřiva pro své sousedy v Práchni v roce 1996. Původní protagonisté rekonstruují inscenaci pouze z vlastních vzpomínek, částí původní výpravy a zlomku záznamu na staré VHS kazetě. Kromě Procházky a Kopřivy se na rekonstrukci podílel i Robert Smolík,

¹¹ Krátké video, zpravidla několikasekundové, beze zvuku puštěné ve smyčce.

¹² Obrazové chyby, pixelace počítačového obrazu

¹³ Bicí hudební nástroj sestávající z držadla a rámu, ve kterém jsou příčně umístěny železné tyčky.

¹⁴ Harfa, která místo strun má laserové paprsky, jejichž přerušování vygeneruje syntetizátorový zvuk.

loutkář a člen skupiny Buchty a loutky, což je logická volba, vzhledem k tomu, že *Safírová hlava* je loutková inscenace.

Problém této rekonstrukce je v tom, že soudě pouze podle výsledku, se nejedná o rekonstrukci. Tvůrci totiž očividně přidávají scény a obrazy, které se v původním uvedení zákonitě nemohly objevit, například požár chalupy, v níž se původní představení odehrálo. Na druhou stranu ale používají – do nejvyšší možné míry – původní výpravu, loutky a hudbu. Pokud bychom tedy měli tento počin, myšleno *rekonstrukci*, nějak kategorizovat, použili bychom nejspíše nálepku obnovená premiéra.

Z hlediska vizuálního zpracování se inscenace hlásí k nálezkové retro estetice a estetice DIY¹⁵. Scéna je stlučena z různých neopracovaných prken, starých látek a podobně. I samotné loutky jsou zpracovány velmi neuměle a sestaveny z věcí, které nejsou pro divadlo primárně určeny. Zejména jsou to staré panenky různého druhu, hračky, jako třeba modýlek letadla nebo štěkající pejsci a různě další předměty (metronom, sklenice, umělé květiny...). Nicméně všechno je vyrobeno ručně doma *na koleni* nebo různě posbírané. Nic není prefabrikované, nic není koupené. A právě to je estetika DIY.

Hlavní vizuální princip inscenace je loutka a práce s ní. Procházka a Kopřiva se nesnaží o iluzivní způsob loutkoherectví (pro příměr, podobně pracují i Buchty a Loutky); herci bezostyšně ukazují svoje ruce na jevišti, nesnaží se zakrývat svou přítomnost. Loutky nemají často v případě Safírové hlavy funkci loutek, tedy nepředstavují žádné postavy. Mnohdy slouží jen jako prodloužené ruce herců. V jeden okamžik dokonce herci vyjdou zpoza jeviště, aby robotické pejsky dovedli po prkně do plastového kýble.

V inscenaci jsou ale i loutky, které nějakou postavu představují. Většinou se ale nejedná o žádnou konkrétní, pojmenovanou postavu. To je právě případ loutek letadélka a Spejbla a Hurvínka. Nepředstavují na scéně ani letadélko, ani Spejbla a Hurvínka ale spíše jakýsi hmyz. Konkrétní představa je ale zcela v režii divákovy imaginace; tvůrci mu neposkytují mnoho indicií. A nakonec jsou v inscenaci tři loutky, které mají představovat konkrétní postavy. To je divákovi sděleno pomocí cedulek (připomínajících brechtovské cedule/signs). Jsou to loutky pocestného, který neustále míří k jakési hospodě a v průběhu představení se objeví několikrát, a potom loutky protagonistů Tomáše Procházky a Pavla Kopřivy. Ti přicházejí k chalupě, kde se odehrálo původní představení a loutka Tomáš Procházka pronáší jednu ze dvou vět inscenace „Tak tady to bylo“¹⁶. (Ta druhá věta odkazuje k úvodnímu dokumentu promítnutému před samotnou performancí a zní „To jsi ty Mařenko?“¹⁷)

Světelný design inscenace je řešen velmi jednoduše pomocí lampiček a svíček. Na zadní stěně jeviště je umístěn průsvitný papír, skrz nějž se svítí, což vytváří v divadle neobvyklé přitmy. Také se svíčkami svítí přímo na jevišti, to ovšem pouze jednou na začátku, tento princip už se dále v inscenaci nepoužije. Zadní průsvitná stěna se také využívá k primitivní projekci. Lampičkou, nebo podobným světelným zdrojem se svítí

¹⁵ Z anglického Do It Yourself, čili udělej si sám. Jedná se o cokoliv, co je podomácku vyrobené, většinou mající velmi neumělé a hrubé zpracování, stavící hlavně na čisté účelovosti.

¹⁶ HANDA GOTE. *Záznam představení Safírová hlava*. Truhlárna Žižkov Praha, 6. 12. 2014. Dostupné také z: <https://vimeo.com/118228617>

¹⁷ Tamtéž

skrz vyvolaný barevný film, což zanechává na stěně barevný obrázek. I tohoto principu je v inscenaci využito pouze jednou.

Obecně je celá inscenace dějově dost nesouvislá. Dokonce se o nějakém ději ve smyslu syžetu nemůže být řeč. Jedná se spíše o koláž. Kolážovitá struktura, spojená jedním výtvarným nebo hudebním motivem či principem je pro Handa Gote poměrně příznačná. Často se nesnaží realisticky ztvárňovat nějaké děje a jednání ale spíše za sebe kladou obrazy a teprve na základě toho si až divák skládá nějaký děj, případně téma.

U Safírové hlavy je tato *kolážovitost* vůdčím principem. Velmi dobře ale koresponduje se zadáním, s kterým inscenace vznikala, totiž rekonstruovat dávno zapomenutou inscenaci. Roztříštěnost a nesourodost obrazů tak odpovídá nesourodosti vzpomínek na původní uvedení. Může tak tematizovat neschopnost člověka zapamatovat si do detailů různé události, i když se později ukazují jako pro nás významné a určující. Samotnému představení nové Safírové hlavy vždy předcházela krátký dokument, který měl jednak uvést diváky do kontextu, ale zároveň odhalovat onu neschopnost tvůrců s naprostou jistotou se rozpomenout na původní představení.

3.1.3. Mutus Liber

Mutus Liber, neboli latinsky nemá kniha, představuje spojení nové vizuální technologie a staré řemeslné a rukodělné práce. Podobně, jako tomu bylo u inscenace *Safírová hlava*, klade i *Mutus Liber* velký důraz na estetiku DIY a je vystaven jako koláž čili zdánlivě nesourodé obrazy poskládané vedle sebe, propojené skrze nějaký vizuální či hudební princip.

U performance *Mutus Liber*, více než u dvou předchozích, je k pochopení důležité znát předlohu. Autoři to dávají najevo už tím, že u vstupu divákům rozdávají *programy*, které jsou sestavené z výjevů z *Mutus Liber*. Je to alchymistická kniha zobrazující různé alchymistické postupy a ruční práce. Nebo to je alespoň jeden z výkladů *Mutus Liber*. Faktem je, že není zatím přesvědčivě vysvětleno, co rytiny v *Mutus Liber* konkrétně znamenají. Kniha totiž kromě nadpisu neobsahuje žádné texty a popisy.

Handa Gote berou tyto rytiny jako inspiraci a v rámci představení se je pokoušejí rozehrát a rekonstruovat. Po levé i pravé straně scény jsou umístěny dva dlouhé stoly. Na stole nalevo je technické zázemí (zvukové pulty, ovládání projekce). Na stole napravo je jednak improvizovaná kuchyň, kde se po dobu představení vaří bramborové špalíčky a jednak je zde umístěna řada barokních hudebních nástrojů, na které hraje hudebník Michal Pospíšil. Toto rozestavení jako by prostorově tematizovalo spojení tradičního a nového, moderní techniky a tradičních řemeslných postupů.

Třetí stůl je umístěn v popředí po pravé straně. Právě na něm se odehrávají všechny pokusy a výroba cínových figurek, která probíhá během performance a její ukončení ukončuje také performanci. Stůl je obestaven různými přístroji, z nichž jediný alespoň trochu známý je osciloskop. Dále jsou na stole umístěny kamery, které snímány obraz v reálném čase přenášejí na projekční plátno. Máme tedy opět co dočinění s projekcí v reálném čase. Tentokrát má ale kromě funkce estetické, jako tomu bylo u

performance *Eleusis*, i funkci praktickou. Činnosti, které na stole probíhají, jsou tak titěrné, že by zkrátka z posledních řad nebyly vidět. To vypovídá i o tom, že v této inscenaci nejde v první řadě o výsledek, jaký práce přinese, ale o proces. Handa Gote tedy prezentují a oslavují práci, a to práci řemeslnou.

Handa Gote zde velmi vtipně využívají různých chemických či elektromechanických procesů. Například na samém začátku je záběr na prázdný list papíru, na němž se vlivem tepla svíčky postupně objeví název *Mutus Liber in quo tamen*, název knihy. Jedná se o jednoduchý chemický proces, kdy je na papír nanášena látka citlivá na teplo, například citronová šťáva, nebo mléko, které začnou při vyšších teplotách uhelnatět a tím zviditelní. Dále se pod skleněný poklop umístí kus grafitu, nebo nějaké podobné vodivé substance, skrz nějž proudí elektrický proud a tím látku zahřívá a ta se rozsvěcuje. Protože se tak děje v prostředí ne zcela prostém kyslíku, látka hoří a vytváří mohutný oblak kouře. Ten je později pod poklopem přenesen ke dvěma postavám, pravděpodobně představujícím šlechtice, a ty si z poklopu kouře naberou. Všechny tyto *pokusy* jsou nahrávány na kameru a posléze ve smyčce promítány. Je tak možné si je prohlížet a zkoumat stále dokola a hledat princip jejich fungování.

Ostatní činnosti už nejsou natolik uchvacující či efektní, ale opět ukazují lidskou práci, jedná se třeba o ždímání a věšení prádla. Zároveň ale tyto činnosti věrně odpovídají činnostem zobrazovaným v *Mutus Liber*. Kromě činností poměrně pochopitelných a reálných jsou ovšem zobrazovány i činnosti, jejichž smysl není zcela zřejmý. Příkladem budiž, když si Tomáš Procházka oblékne plechový kyrys a Veronika Švábová s Robertem Smolíkem po něm hází fáborky s magnety, které se na něj přichycují. Jan Hybler poté přiveze obrovský větrák, kterým fáborky rozevlaje a k tomu se pustí zespoda na Tomáše Procházkou světlo a kouř. Hledání významu tohoto obrazu je už nejspíš ponecháno na divácké představivosti, nelze však upřít, že se jedná o obraz velmi působivý.

Jak už bylo řečeno, v performanci se hojně využívá projekce v reálném čase. To je také jediný styl projekce v této performanci, žádné předtočené projekce se neobjevují. S projekcí v reálném čase se ovšem zachází velmi vynalézavě. Projekce se různě pozastavuje, přehrává a spouští ve smyčce. Projekce také kopíruje obrazy z *Mutus Liber*. V jednom obrazu je disk, složený ze soustředných kruhů, přičemž v každém mezikruží je nějaký výjev z alchymie, řemeslných prací atd. V projekci se toto řeší tak, že čtyři kamery umístěné v různých částech jeviště snímají postupně jednotlivé performery a jejich činnosti. Ty se nahrávají a následně se toto promítá jako onen disk ze soustředných kruhů, kdy v každém mezikruží je jeden záběr puštěn ve smyčce. Ze statického obrazu v knize se tak na jevišti stává dynamická projekce.

Hlavním principem projekce je tedy projekce v reálném čase a práce s ní. Hlavním scénografickým principem je potom využití dřeva jako hlavního materiálu. Barevně je vše laděno do zemitých barev (hnědá, černá, khaki,...). To platí pro kostýmy i pro scénu. Performance se snaží na scénu přenést nejen činnosti, které jsou v *Mutus Liber* zobrazeny ale také transformovat estetickou stránku obrazů v knize do estetiky divadelní. Zda úspěšně, či neúspěšně, je už otázka širší diskuze. Podle mého osobního názoru se toto přenesení povedlo celkem zdařile.

3.1.4. Shrnutí

Popsali jsme tři inscenace/performance skupiny Handa Gote s výraznou vizuální složkou. Jakkoliv jsou tyto inscenace různorodé, používají některé stejné principy.

Projekce je hlavní vizuální prostředek těchto inscenací/performancí a také většiny ostatních, které v předchozích řádcích nedostaly prostor. Jednu z výjimek pak tvoří nejnovější performance Handa Gote *Die Rache*. Zde se projekce nepoužívá vůbec. Performance daleko více staví na auditivní složce, a především pak přesné herecké akci. Nicméně projekce má záběr od primitivního prosvěcování filmů a diapositivů až po sofistikovaný video art. Handa Gote se nebojí kombinovat novodobou projekci a staré technologie a nástroje i v rámci jedné inscenace. Může se tak stát, že vedle sebe bude zároveň klasická projekce diapositivů a počítačová projekce, jako tomu je například v performanci *Erben: Sny*. Náměty pro projekce mohou pocházet odkudkoliv; jak jsme mohli vidět v performanci *Eleusis*, Handa Gote se inspirují i estetikou různých subkultur. Ať už se ale jedná o jakoukoliv projekci, pravidlem je, že musí být vytvořena přímo pro představení. Nesmí se jednat o prefabrikát a i když si Handa Gote sami zdrojový materiál nevytvoří, přetvoří ho do takové míry, že výsledek můžeme s klidem nazvat novým uměleckým dílem.

V této souvislosti musíme alespoň zmínit performanci *Ecran*. Sami tvůrci ani tuto událost za performanci ani nepovažují. Mluví o ní jako o vernisáži nebo výstavě fotografií. Pro tuto událost tvůrci shromáždili po různých půdách, pozůstalostech a bleších trzích staré diapositivity a fotografie, které posléze skládali do větších tematicky uzavřených celků a ty poté skládali za sebe. Diapositivity se promítaly na pět projekčních ploch. V několika málo okamžicích tvůrci vstoupili před projekční plátna a svou akcí nějak doplnili statické fotografie. Dalo by se říct, že rozpohybovali promítané obrazy. Celá projekce trvala bezmála hodinu a byla doprovázena originální živou hudbou. Naskytá se otázka, zda se ještě jedná o divadelní tvar, ať už jej nazveme performancí, představením či happening, nebo jestli je to jiný druh audiovizuálního umění. Nebudu se snažit tuto otázku zodpovědět, jen bych rád poukázal na to, jak široký záběr Handa Gote mají v rámci audiovizuálního umění. Stejným způsobem by mohl sloužit jejich Audiovizuální Freestyle z roku 2015 ze studia Alta. Dalo by se říci, že těmito projekty Handa Gote ohledávají hranice divadla a performance a proto se často pohybují někde za jejich hranicí.

Taktéž scénografie Handa Gote se nedá zobecnit do jednoho jednoduchého principu. Opět zde nacházíme široký záběr postupů. Často se začíná z prázdného jeviště, které se zaplňuje až v průběhu představení. Tak tomu je například u *Erben: Sny* nebo *Mutus Liber*. Jindy jsou zase na scéně na začátku umístěni pouze herci a minimální množství mobiliáře jako u performancí *Die Rache*, *Eleusis* a *Mraky*. Ani scénografický styl není v průřezu celou tvorbou koherentní. Jistě můžeme vytyčit některá období, kdy Handa Gote pracovali ve scénografiích s přírodními materiály, zejména pak v performancích *Houby* a *Prales*. Jindy zase používají různé stroje a přístroje (*Mutus Liber*, *Trains*). Až do performance *Eleusis* platilo, že všechny objekty, které se na scéně objevily, byly buď originály nebo ručně vyrobené předměty (nebo tak alespoň vypadaly), nicméně v performanci *Eleusis* byly použity i předměty zakoupené. Nepočítám přitom techniku, která by se vyráběla velmi těžko, přestože to Handa Gote také dělají. Jediný soud, kterého se můžeme stran scénografie dopustiti

je „Handa Gote vytvářejí většinu scénografie vlastními silami, včetně výroby, a používají zejména nalezené předměty nebo originály. Neplatí to však pro všechny performance.“ Totéž se pak dá říci o kostýmech.

Vizuálně jsou tedy pro Hana Gote Research & Development charakteristické estetika DIY a estetika nalezených předmětů. Kombinují zdánlivě nesourodé prvky, staré a nové vizuální technologie, zejména pak v projekcích.

3.2. Textová složka

Textovou složkou myslíme vše, co se na jevišti říká a zpívá (neboť zpěv jak známo je zvláštní případ řeči). Pokud budeme k dramatickému umění přistupovat po Zichově způsobu, můžeme o předloze, dramatickém textu, uvažovat pouze do té míry, do jaké se realizuje v rámci inscenace. Nebudeme tedy mluvit o různých přípravných textech, scénářích a textových náčrtech. Naproti tomu budeme mluvit o textech, které sice nejsou nikde zapsány, ale na jevišti se pronášejí, to znamená zejména o textových improvizacích a jiných předem nepřipravených textech. Přitom se budeme zaměřovat na to, co herec/performer říká, nikoli jak to říká, neboť to už patří ke složce herecké. Budeme se zabývat také texty, které se na scéně neříkají, ale přesto se objevují, to znamená titulky, cedule, nápisy.

Pro účely této analýzy tedy rozdělíme textovou složku na dvě části, na textovou složku psanou a textovou složku mluvenou, máje přitom na paměti, že mluvíme pouze o divadelním aktu.

3.2.1. Textová složka mluvená

Z hlediska četnosti je v tvorbě Handa Gote Research & Development textová složka zastoupena nejméně. Není však performance/inscenace, kde by zcela chyběla. Handa Gote často pracují s mluvenými úvody. Zde nastává problém, zda tyto úvody jsou, či nejsou součástí představení. U některých performancí jsou jasně součástí. V *Mutus Liber* nejprve nastoupí herci na scénu a Tomáš Procházka jako opovědník začne představovat členy souboru. Činí tak velmi stylizovaně nepřirozenou fistulí. Zde může mít tento úvod kromě funkce informační, to znamená představení účinkujících, i funkci k naladění publika, nastolení rámce představení. Podobným způsobem tento úvod funguje i v performanci *Eleusis*, kdy opět Tomáš Procházka představuje za pomoci amatérsky zpracované power pointové prezentace příběh o Deméter a Persefoné.

V performanci *Kdož sů boží bojovníci* se tento úvod proměňuje. Ze začátku vypadá jako klasické hlášení před představením (vypněte si své mobilní telefony, nefotografujte atd.), avšak v průběhu, kdy Tomáš Procházka začne (anglicky) číst seznam zákazů během představení (například, že se důrazně zakazují aktivity jako pogo, mosh pits, stage diving a podobné), je zřetelné, že tento úvod odkazuje ke klasickým divadelním úvodům a paroduje je. Opět tak funguje zároveň jako stanovení rámce představení, které celé je založeno na reminiscenci a parodii.

Kde naopak není zcela jasné, jestli je úvod součástí představení, jsou performance *Ecran* a *Trains*. Na začátku, či před začátkem *Trains* vystoupí Tomáš Procházka a ze všeho nejdříve sdělí divákům, že žádný úvod připravený nemá a proto bude mluvit třeba o sobě. Následně popisuje, že má maturitu z oboru elektrická trakce na dopravní škole, což by mu umožňovalo řídit lokomotivu. Poté se rozpovídá o svých vzpomínkách na tato studia, až nakonec dojde k asociaci vlaků s všudypřítomnou vlezlou mastnotou, na základě kteréhožto podnětu se rozhodl vystavět následující performanci. Dovolím si tvrdit, že zde se jedná o případ, kdy autor záměrně klame diváka. Předkládá mu něco, o čem tvrdí, že je nepřipravené, což je ve skutečnosti dobře nacvičené. Důvod, proč se Tomáš Procházka rozhodl pro takový typ úvodu, by

mohlo být vytvoření bezprostředního přátelského a otevřeného vztahu mezi jevištěm a hledištěm.

V performanci *Ecran* se už nejspíše jedná skutečně o úvod před představením, který součástí představení není (nehledě k faktu, že v úvodu se mluví o tom, že nejde o představení, nýbrž o vernisáž, či výstavu fotografií). Opět ale vidíme poměrně širokou škálu použití úvodu, od skutečně pouze informativního po úvod, který je už součástí představení a kromě informativní má i jiné funkce, například estetickou.

Nyní se zaměříme na textovou složku mluvenou, která už zcela určitě je součástí představení. Dvě performance jsou na této složce postaveny, jsou to *Mraky* a *Eleusis*, přičemž v *Mracích* je hlavní mluva a v *Eleusis* je to zpěv. Dále se krátce zastavíme u performance *Trains*, abychom ukázali, jak Handa Gote pracují s improvizací.

3.2.1.1. Eleusis

Tvůrci žánrově řadí *Eleusis* k opeře. To znamená k divadlu, kde je vůdčí složka hudební. Nicméně textová složka má v opeře také významné postavení, přestože kvalita operních libret je velmi kolísající.

V *Eleusis* pracují Handa Gote s operní konvencí, kdy se texty většinou nepřekládají ze svého původního jazyka, a zůstávají tak pro jinojazyčné publikum pouze nesrozumitelným zpěvem, v němž může obdivovat virtuozitu pěvců. V současnosti se tento problém odstraňuje promítáním titulků, které používají i Handa Gote, avšak ve značně parodující poloze. O tom ale až později.

Eleusis se skládá z osmi árií. Neobjevují se žádné duety, tercety, ani sbory. První a poslední árie jsou textově téměř stejné, až na to, že *Jsem v pytlí* je zde nahrazeno *Jsem v jeskyni* a i dále je slovo *pytel* nahrazováno slovem *jeskyně*. Tyto árie zpívá Persefoné (Veronika Švábová). Zpívá se v nich o tom, že Persefoné je uzavřená v jeskyni/pytlí a chce pustit ven. Druhou árii zpívá Cháron (Tomáš Procházka) a představuje v ní sebe a podsvětí. Ve třetí árii Deméter (Veronika Švábová) zpívá o ztrátě Persefoné a o svém hledání. Ve čtvrté árii vystupuje Hádes (Tomáš Procházka) a představuje sebe a podsvětí ze svého pohledu. Zatímco Cháron se ve své árii zaměřoval na svůj úděl převážet zemřelé, Hádes zpívá o tom, že podsvětí nikdo nemůže opustit. Pátá árie je árie plačící Persefoné, která si stýská po své matce. V šesté árii se Deméter dozvídá o Hádově únosu a hrozí, že zničí lidstvo hladem. Sedmou árii zpívá Hermes (Tomáš Procházka), který nese Persefoné zprávu, že se má vrátit zpět na zem. A o poslední árii už řeč byla.

Tyto árie tedy poměrně lineárně sledují příběh od únosu Persefoné až po okamžik, kdy jí Hádes vtiskne do úst jádro z granátového jablka, aby se musela vrátit do podsvětí. Text není nijak zvlášť stylizovaný, estetizovaný, záměr je pouze předat určitou informaci a posunout děj. Používány jsou hlavně holé, jednoduché věty, například celá úvodní árie Persefoné zní „Jsem v pytlí. Pustte mě ven. Nechci už

dále v pytlí být temném.“¹⁸ Jednotlivé úseky této repliky se opakují a tím se celá árie časově natahuje. Podobný princip se uplatňuje i u většiny dalších árií.

Kromě árií obsahuje *Eleusis* ještě dva mluvené texty. O úvodu, který je, či není koherentní součástí představení, už byla řeč. Druhý mluvený text následuje ihned po něm. Jedná se o hypnózu publika. Ta má diváky nasměrovat na imaginární cestu do Eleuzíny. Text má svou formou napodobovat řeči hypnotizérů. Úvodní věta zní „Nyní budete naslouchat mému hlasu.“ Následuje počítání od jedné do deseti, kdy s každým číslem se má divák propadat do hlubšího a hlubšího spánku. Nakonec se diváci dostanou do Eleuzíny.

Funkce tohoto textu je podle mě především uvozovací, myšleno, že má diváky naladit na určitý způsob vnímání. V žádném případě se nemá jednat o hypnózu (kdyby se něco takového během představení povedlo, jednalo by se spíše o náhodu než o záměr), ovšem tím, že je použita tato forma, připravuje diváky na to, že následující dění na jevišti bude tak trochu mimo reálný svět.

3.2.2.2. Mraky

Performance *Mraky* je složena ze záznamů a vzpomínek na rodinu Veroniky Švábové. Jedná se o soubor deníkových záznamů, fotografií, osobních vzpomínek i archivních dokumentů. Ty Veronika Švábová zpracovala do několika různých menších příběhů, které pak na scéně prezentuje.

Forma vyprávění se v performanci mísí s formami mnohem více formálně sevřenými například s recepty a záznamy různých státních orgánů. Přitom vyprávění má v performanci největší prostor. Velká část zdrojů, se kterými Veronika Švábová pracovala, zde není prezentována ve své originální podobě, ale jsou přetaveny právě ve vyprávění. Nicméně to neznamená, že by originální dokumenty neměly v performanci místo. Veronika Švábová například na samém začátku cituje z receptu své babičky na tzv. *mraky*, pečivo z odpalovaného těsta, které autorka se svou babičkou často pekla. Také cituje deníkové záznamy a dopisy, například dopisy sestry dědečka Veroniky Švábové z Ruska.

Funkce vyprávění obecně je předat nějakou informaci, příběh. Často se tak děje silně estetizovanou formou. Funkce vyprávění v performanci *Mraky* se nijak zvlášť od této obecné funkce neliší, až na to, že je podávána formou neestetizovanou, hovorovou. Celé vyprávění tak působí velmi bezprostředně a má vytvářet mezi divákem a performerkou důvěrný vztah.

Mimo texty mluvené, které pronáší Veronika Švábová přímo na scéně, jsou v performanci použity i mluvené texty nahrané dopředu. V tomto případě se jedná o originální nahrávky Veroniky Švábové jako malého dítěte v rozhovoru s její matkou. Nebo alespoň musíme performerce věřit, že se jedná o originál. To je ostatně problém nejen této nahrávky, ale celkového použití originálů ve tvorbě Handa Gote, potažmo celkově v divadelní tvorbě. Divák totiž nemá jakoukoliv možnost ověření, že se jedná skutečně o originály. Může tedy buď přistoupit na autorovo ujištění, že se o originály jedná, nebo může toto tvrzení odmítnout a autorovi nevěřit. Je ovšem jasné, co je pro diváka výhodnější postoj.

¹⁸ HANDA GOTE. *Záznam představení Eleusis*. Alfréd ve dvoře Praha, 15. 4. 2016. Dostupné také z: <https://vimeo.com/187838483>

Tento záznam je v performanci na úplném úvodu. Jeho funkce tak bude nejspíše uvozovací. Má sdělit divákům, že v následující hodině se budou zabývat osobní historií, což je jim ovšem řečeno posléze i Veronikou Švábovou.

3.2.2.3. Trains

Zvláštní kapitolu stran mluvených textů tvoří texty improvizované. Stejně jako v případě použití originálů na scéně je jen na divákově důvěře k autorovi, zda přistoupí na to, že texty jsou skutečně nepřípravené a vymyšlené na místě. Mohli bychom se také zabývat otázkou, jestli existuje něco jako čistá improvizace, zda není jakákoliv improvizace alespoň z malé části připravená. Tato problematika by ovšem vydala na samostatnou práci a nadto není předmětem našeho zkoumání. Připusťme tedy alespoň pro účely této práce, že čistá improvizace existuje, a že pokud autor něco prezentuje jako improvizaci, pak to improvizace skutečně je.

Performance *Trains* je kromě úvodního slova Tomáše Procházky téměř beze slov. Výjimky pak jsou tří druhů. Mluvený text převzatý reprodukováný, mluvený text improvizovaný a nakonec mluvený text čtený.

Improvizovaný text je v performanci použit jednou. Jedná se o rozhovor dvou mužů (loutky vedené na drátku Robertem Smolíkem a Tomášem Procházkou) na vlakové zastávce. Rozhovor působí bezprostředně a nepřípraveně. Dva muži si mluvením očividně pouze krátí čekání na vlak. Soudě z jejich promluvy, vztah mezi nimi není nějak blízký, nicméně jsou to známí, kteří spolu častěji jezdí vlakem. V rozhovoru se objevují témata jako zpoždění vlaků, nadávání na současné poměry a obligátní počasí, čili témata typická pro tzv. small talk, čili co do trvání krátký dialog, prováděný za účelem ukrácení dlouhé chvíle a mající i funkci společenskou. Pro tento obraz je improvizace ideálním technickým postupem neboť zachovává bezprostřední charakter small talku.

Druhý druh, mluvený text převzatý reprodukováný se v performanci uplatňuje jako záznam instruktáže pro drážní zaměstnance o bezpečnosti práce s traťovým vedením. Text má velmi technický charakter, je plný technických údajů a přesně formulovaných pouček a pravidel. Funkce tohoto textu v performanci je zobrazit a podpořit jeden z aspektů vlaků a to jejich nebezpečnost. Tento text je totiž ještě doplněn projekcí různých nehod na dráze.

Třetí druh jsou záznamy ze snářů nějakým způsobem související s vlaky. Nejprve jsou přečteny Tomášem Procházkou v dosti odlehčené bezprostřední formě. Procházka doplňuje čtený text vlastními, jakoby nepřípravenými komentáři. Nato je tento čtený text přednesen znovu Robertem Smolíkem, ovšem v silně estetizované podobě. Stylizace je podpořena tím, že Smolík na sobě má bílý hábit, kolem očí má nastříkanou černou barvu a na hlavě má kovový disk, do něhož po každém odříkaném výkladu snu praští paličkou, což vydá zvuk podobný gongu. Celý text potom pronáší po způsobu katolických kněží jedním tónem s malým zdvihem na konci každé věty. To navozuje až rituální atmosféru.

3.2.3. Textová složka psaná

Mluvíme-li o textové složce psané, mluvíme zejména o projekcích. Ve tvorbě Handa Gote se příliš texty psané jiným způsobem nevyskytují. Drobné výjimky snad tvoří jen

inscenace/performance *Erben: Sny*, kdy jsou na zadní stěnu na jevišti psány letopočty, poté *Mutus Liber*, kde je psaný text vytvářen pomocí svíčky a citronové šťávy na papíře, a nakonec *Safírová hlava* a *Kdož sů boží bojovníci*, kde se uplatňují cedule. V následující analýze se proto zaměříme hlavně na projekce a to u performancí *Erben: Sny* a *Mraky*. Přitom se okrajově dotkneme i jiných performancí.

3.2.3.1. Erben: Sny a Eleusis

Na samý začátek je třeba říci, jakou projekční techniku Handa Gote pro psané texty používají. Jednak je to klasická počítačová projekce. Tato technika se uplatňuje zejména jako titulky v performanci *Eleusis*. Dále je to projekce diapozitivů, například v performanci *Ecran* a poté projekce pomocí zpětného projektoru (v českém kontextu známý též jako Meotar, zpětný projektor firmy Meopta). V performanci *Erben: Sny* se nejvíce využívá právě zpětného projektoru. Celý systém funguje tak, že na průsvitnou fólii se něco napíše nebo nakreslí a tento obraz je položen na světelnou desku, odkud je pomocí soustavy zrcadel přenesen na projekční plochu. Projekce vytvořené tímto způsobem mají specifickou retro estetiku. Používají také staré promítačky na 35mm, 16 mm i 8 mm film.

Tohoto typu projekce se v performanci využívá zejména pro promítání textů, které jsou zároveň přednášeny na scéně. Promítané texty jsou v angličtině a projekce má tak kromě estetické funkce i funkci praktickou, když funguje jako titulky pro ne česky mluvící publikum. Použití titulků je výrazný prvek i v performanci *Eleusis*, kde jsou ovšem titulky stejně nesrozumitelné, jako italský text. Titulky jsou dvojjazyčné, české a anglické a jsou vytvořeny doslovným překladem pomocí Google překladače a díky tomu mnohdy nedávají smysl. Navíc jsou promítány na spodní část zadní stěny ne tak, jak se titulky klasicky promítají, tedy po replikách, ale veškerý text jede zprava doleva proměnlivou rychlostí (tato rychlost se může proměňovat i v rámci jedné árie). Nejprve je anglický text a následně český. Titulky tak vlastně postrádají smysl, neboť ve chvíli, kdy se konečně objeví příslušný titulek v češtině, performer už zpívá něco úplně jiného. Jedná se nejspíš o záměrné zmatení diváka, poukazující na neschopnost vnímat mnoho podnětů najednou a tematicky odkazující k přehlčení našich smyslů.

Jak *Erben: Sny*, tak i *Eleusis* tedy pracují s titulky. *Erben: Sny* používá titulky jednak jako výtvarný prvek a zároveň s praktickou funkcí jako titulky a v případě *Eleusis* titulky ztrácí svoji praktickou funkci a mají už jen funkci estetizující, ovšem k tomu i významotvornou.

3.2.3.2. Mraky a Ecran

V performanci *Mraky* je psaného textu využíváno hlavně jako cedulí, nadpisů. Usnadňují divákovu orientaci v tom, co se právě na jevišti děje, nebo o čem Veronika Švábová mluví. Vzhledem k charakteru performance, který je místy dost abstraktní, je tento postup více než pochopitelný. Dále se v této performanci objevují projekce originálních dokumentů. Ty jsou ovšem často kvůli rukopisu nečitelné, nebo jsou prezentovány tak, aby byly nečitelné. Pozbývají tedy svou funkci sdělovací a zůstávají pouze s funkcí estetickou.

V performanci *Ecran* jsou projekce textů použity hlavně utilitárně a informačně, jako nadpisy pro jednotlivé kapitoly, nebo celky diapozitivů. Tyto texty jsou psány ve čtyřech jazycích, česky, anglicky, německy a japonsky (v transkripci do latinky). Odkazují tím tak k inspiračním zdrojům Handa Gote, k japonským prvkům a estetice německého divadla.

3.2.4. Shrnutí

Textová složka v tvorbě Handa Gote se tedy dělí na složku mluvenou a psanou, jež spolu ovšem často úzce souvisí. Přitom textová složka mluvená se uplatňuje jak v poloze čistě mluvené, tak i zpívané. Funkce mluvené složky je asi nejčastěji informační, jak je tomu u mluvených úvodů, mívá ale také funkci estetickou, hlavně pak v performancích *Eleusis* a *Trains*. Textová složka mluvená se nicméně na konečném celku nepodílí tolik, jako složka vizuální a auditivní, je tedy nejméně důležitá.

Textová složka psaná se uplatňuje zejména v projekcích. Její funkce je často jen informační a slouží pro orientaci diváků v dění na jevišti, nicméně může nabýt i funkce významotvorné. Díky práci s různými technologiemi projekce textu a jeho různým rozkládáním a spojováním, se psaná textová složka často přelévá do složky vizuální. V každém případě hranice mezi textovou složkou psanou a vizuální složkou je jen velmi tenká.

3.3. Auditivní složka

Za auditivní složku považujeme vše, co je na jevišti slyšet, tedy nejen hudbu ale i různé zvukové efekty, ruchy nebo ambienty. Nejedná se ale o zvuky, které vydává herec, a to i o zvuky nezáměrné, například šoupaní nohou při chůzi a další zvuky doprovázející hercův pohyb.

Auditivní složku můžeme rozdělit do dvou kategorií podle jejich opakovatelnosti. První kategorie jsou zvuky reprodukované, to znamená nahrané předem a na jevišti jenom přehrávané. Základním rysem reprodukováných zvuků je to, že jsou s každou reprízou stejné (opomeneme-li jejich načasování a hlasitost, které jsou stále v rukou techniků a mohou se měnit). Mezi zvuky reprodukované budeme považovat i takové, které jsou nahrány během samotného představení a později puštěny. Reprodukované zvuky jsou i nahrávky hlasu, pokud nějak přímo nekorespondují s akcí na jevišti. Kupříkladu, když herec na jevišti provádí nějakou činnost a do toho je puštěna nahrávka jeho hlasu odhalující jeho okamžité myšlenky, jedná se o součást složky herecké. Pakliže ale nahrávka nijak s hereckou akcí nesouvisí, můžeme ji označit za součást složky auditivní.

Druhou kategorii tvoří zvuky živé, čili takové, které jsou vytvářeny přímo teď a tady na jevišti a jsou v téže podobě neopakovatelné. To zahrnuje veškerý zvukový doprovod a zvukové efekty. Je však otázka, zda do této složky řadit i zpěv. Jak jsme si ale vymezili v kapitole o složce textové, text je jen stylizovaná řeč, to znamená, že zpěv, stejně jako řeč náleží herci.

Tyto dvě kategorie bychom mohli dělit i dále, například na zvuky umělé (syntetické) a skutečné, na stálé a improvizované a tak dále. Pro naši analýzu se ale budeme držet pouze základního rozdělení na zvuky reprodukované a živé.

3.3.1. Zvuky reprodukované

V tvorbě Handa Gote tvoří zvuky reprodukované kategorii méně četnou. Většinou se jedná o zvuky ambientní a zvukové efekty, málokdy o hudbu. Někjaký reprodukováný zvuk se přitom vyskytuje snad v každé inscenaci/performanci. Blíže se budeme v tomto ohledu zabývat zejména inscenacemi/performancemi *Eleusis*, *Safírová hlava* a *Prales*. Okrajově se dotkneme i performance *Erben: Sny*, kde je využito záznamu přímo na jevišti, a performance *Mraky*.

3.3.1.1. Eleusis

Jak už bylo řečeno, *Eleusis* je postaven jako opera. To znamená, že zpěv performerů je doprovázen jakousi hudbou. Jedná se z větší části (ovšem ne zcela) o hudbu reprodukovanou. Výjimky tvoří árie Chárona a druhá árie Persefoné.

Hudba je vytvořena elektronicky, zvuky jsou syntetické. Během její tvorby nebylo použito žádného klasického hudebního nástroje. Kromě dvou zmíněných árií, začne hudba ve scéně hypnózy na začátku a bez přestávek hraje až do konce, přičemž přechody mezi jednotlivými áriemi nejsou vytvořeny prostřednictvím ticha, jako tomu bývá v klasické opeře, ale pozvolnou změnou hudby. Každý hudební motiv přitom vychází z toho předchozího, takže celkově působí všechny hudební úseky dohromady jako konzistentní celek.

Samotné hudební úseky však nejsou nikterak motivicky složité. Většinou se jedná o jeden hudební motiv, který se dokola opakuje, či dokonce třeba o jeden takt, který se hraje stále dokola a občas jsou do něj vkládány nějaké další zvuky (to je případ árie Herma).

Jiné reprodukováné zvuky než hudba se v performanci *Eleusis* nevyskytují. Funkce auditivní složky v této performanci je jednak naplnit rámec opery a jednak funguje jako doprovod pro zpěv performerů.

3.3.1.2. Safírová hlava

V Safírové hlavě se auditivní složka reprodukována uplatňuje hlavně jako hudební doprovod. Znovu připomínám, že *Safírová hlava* je rekonstrukce přestavení vzniklého kolem roku 1996 v Práchni, pokud tedy mluvíme o Safírové hlavě, musíme vymežit, zda mluvíme o originálu, nebo o rekonstrukci.

V úvodním videu, které vzniklo k příležitosti rekonstrukce a mapuje osud původní inscenace, se autoři vyjadřují i k hudebnímu doprovodu. Podle jejich vzpomínek byl celý hudební doprovod vytvořen tak, že za scénou bylo rádio, které herci během představení ladili. V rekonstrukci tento postup pravděpodobně nevyužili a pracovali s hudbou, která byla předem nahraná a při představení puštěná. Přitom původní postup, byl-li skutečně proveden tak, jak protagonisté řekli, by otevíral zajímavou otázku, jedná-li se o zvuk reprodukováný nebo živý. Jistě, že program hraný v rádiu je reprodukováný, jednou nahraný a potom v neměnné podobě vysílaný, pokud ovšem do procesu reprodukce vstoupí lidský faktor a začne přeskakovat mezi jednotlivými stanicemi, vzniká zvuk, který je jistě neopakovatelný v té samé podobě, i z toho důvodu, že nebudou na různých stanicích hrát pokaždé simultánně tutéž hudbu. Tvůrci se však rozhodli tento postup nevyužít, což zvuk reprodukováný během představení řadí někam do kategorie pouhého doprovodu.

Funkce auditivní složky v rekonstruované inscenaci *Safírová hlava* je tedy čistě doprovodná. Pokud by však rekonstrukce byla provedena doslovně, podle toho jak na původní uvedení vzpomínali tvůrci v úvodním krátkém filmu, mohla by v této složce vzniknout zajímavá antinomie.

3.3.1.3. Prales

Performance *Prales* je založena hlavně na herecké akci. Auditivní složka zde má jen velmi malý prostor. Používají se zde především ambienty, tj. zvuky okolí (původně hudební styl založený na používání zvuků okolí). Ty jsou od začátku do konce stejné. Přehrává se jakýsi šum, který je doplňován o vysoké pisklavé zvuky. Nejspíše má tento zvuk evokovat prostředí lesa/pralesa. K tomuto základnímu zvuku se v průběhu performance přidávají další zvuky, reprodukováné i živé, podporující gradaci v napínavých momentech. To se děje ve scéně, kdy Robert Smolík na sebe staví kamínky, aby vytvořil věž. Potřebuje k tomu několik pokusů, než se mu to povede. Během této doby se na sebe zvuky vrství, avšak stále jsou rytmicky nějak sevřené, takže hudba stále působí organizovaně a nikdy nesklouzne k chaosu. I poté, co se konečně podaří věž postavit, hraje hudba beze změny dál. Přerůstá tak do další situace a udržuje napětí vytvořené během situace předchozí. K původnímu znění se

navrací až na konci této scény, když Robert Smolík začne hráběmi shrabovat kameny.

V performanci *Prales* používají Handa Gote pro tvorbu hudby technický postup, kdy nějaký zvuk vytvoří přímo na scéně, ten nahrají a pustí ve smyčce. Takto na sebe mohou vrstvit neomezené množství zvuků a pouze jeden člověk může vytvořit hudbu zvukově bohatou a různorodou.

Prales tedy může sloužit jako ukázka toho, jak používají Handa Gote současnou technologii k tvorbě hudby. Moderní techniky se používá i v performanci *Eleusis*, kdy je veškerá hudba vytvořena na počítači. Nicméně v performanci *Prales* performeři hudbu zároveň předvádějí a zároveň zaznamenávají. Může se tedy jednat o hraniční případ mezi hudbou reprodukovanou a živou.

3.3.1.4. Erben: Sny a Mraky

V performanci *Erben: Sny* pracují Handa Gote především s hudbou a zvuky vytvořenými přímo na jevišti. Ovšem až na jednu výjimku, kterou je použití fonografu, záznamového a zároveň reprodukcího zařízení, předchůdce gramofonu. Ze začátku performance stojí Tomáš Procházka uprostřed scény a čte text jednoho z Erbenových snů. Přijde k němu Robert Smolík a přiloží mu k ústům tubu fonografu. Záznam, který tak vznikne, se použije na samém konci. Pustí se do mikrofonu, avšak kromě šumu na něm není slyšet téměř nic.

Záznam zde tedy funguje dvěma způsoby. Jednak rámuje celou performanci a jednak poukazuje na jistou starou technologii a na její nedokonalosti.

V performanci *Mraky* se potom používá už jen reprodukcí technologie a to gramofonu. Na tomto gramofonu pouští Veronika Šváblová desky, které poslouchala se svou babičkou.

Tato podkapitola tedy poukazuje na používání staré techniky ve tvorbě skupiny Handa Gote. Funkce tohoto postupu je dvojitá, jednak předvést samotnou starou techniku s jejími výhodami i nedostatky a jednak jejím použitím navodit určitou atmosféru nebo specifikovat časový rámec performance.

3.3.2. Zvuky živé

Zvuky živé jsou v performancích/inscenacích Handa Gote používané hojněji. Kromě klasické doprovodné hudby pracují Handa Gote i s novou technikou, pomocí níž zvuky přímo na jevišti vytvářejí. Současnou technologii nejvíce využívají v performanci *Eleusis*. Naproti tomu starou technologii používají v performanci *Erben: Sny*, kde si zároveň vyrábějí i vlastní hudební nástroje. Budeme se tedy zabývat především těmito dvěma performancemi. Samostatnou kapitolu stran hudby by potom mohla tvořit performance *Mutus Liber*, která využívá klasické barokní hudby prováděné na klasické barokní hudební nástroje.

3.3.2.1. Erben: Sny

V performanci *Erben: Sny* pracují Handa Gote opět s estetikou DIY a vyrábějí si vlastní hudební nástroje. Jedním z nich jsou improvizované housle s jednou strunou a druhým píšťala na tyči propojená hadičkou se šlapacím měchem. Těchto nástrojů se nepoužívá primárně k vytváření hudby ale spíše k tvorbě ambientních zvuků. Nástroje se nikdy v inscenaci nepoužívají samostatně ale vždy s mikrofonem, kde je jejich zvuk ještě upraven; v první řadě zesílen a zároveň je přidána ozvěna. Jak píšťala, tak i housle mají vysoký pisklavý až skřípavý zvuk. Díky přidané ozvěně je zvuk ještě průraznější. Píšťala se využívá zejména ve scénách, které mají působit tajemně a surreálně, například při scéně zmrtvýchvstání.

V performanci se používá i hudebních nástrojů klasických. Jsou to zejména dudy, které se objeví v performanci jednou v okamžiku, kdy Tomáše Staňka honí masopustní maškary a on je svou hrou na dudy uklidní. Vystoupí na židli a nejprve vydává na dudy jen náhodné zvuky bez jakékoliv melodické či harmonické návaznosti. Posléze se z této změti tónů začne formovat lidová píseň *Žádnej neví*. Jakmile však přestane hrát, maškary se na něj znovu vrhnou.

Oproti dudám Tomáše Staňka mají u sebe maškary řehtačky a klapačky, s nimiž Staňka nahání. Použití těchto nástrojů zcela jasně odkazuje k folklóru a jeho estetice. S tím souzní i výběr hudby a v rámci složky vizuální i výběr kostýmů (masopustní maškary s hlavami různých zvířat).

V závěrečné části performance je použit nástroj, který bychom asi za hudební neoznačili, ale v každém případě je to nástroj vydávající zvuk. Jedná se o staré plechovky a různé další plechové předměty zavěšené na dlouhé tyči, s níž se třese, a tím plechovky bítí navzájem o sebe. Tuto tyč drží Robert Smolík, který toho času představuje starou žebračku, přičemž ona tyč slouží především jako její atribut. Zároveň ale doplňuje akci specifickým zvukem, který může evokovat žebračky s plechovkami a cinkání mincí padajících do oněch plechovek.

Specifickým rysem performance *Erben: Sny* je tedy použití širokého spektra hudebních nástrojů a nástrojů určených k vydávání zvuku. Na jedné straně jsou nástroje, které jsou podomácku vyrobené, sem kromě DIY housliček a píšťal patří i plechovky na tyči. Tyto nástroje slouží zejména k tvorbě ambientních zvuků, které mají dokreslovat jednotlivé scény a vytvářet určitou atmosféru. Na druhé straně jsou klasické nástroje, kam patří dudy, klapačky a řehtačky. V rámci této performance mají i funkci ilustrační, to znamená, dokreslují, ilustrují folklorní ráz celé performance. Mají ovšem funkci i v rámci scén, kde jsou použity. Klapačky a řehtačky a jejich agresivní zvuk podporují pocit nebezpečí, který mají maškary budit a naproti tomu dudy svou, alespoň nějakou melodičností stojí v protikladu k těmto nástrojům.

3.3.2.2. Mutus Liber

Mutus Liber je sice němá kniha, nikoli však tichá. Naopak hudba hraje v této performanci významnou roli. A to jak hudba klasická (v tomto případě se jedná o hudbu barokní) tak i hudba moderní, syntetizátorová. V performanci je použita řada hudebních nástrojů. Zejména jsou to klasické barokní nástroje, ovšem objevují se zde i nástroje novější.

Barokní sekce je umístěna v pravé části jeviště. Zde sedí hudebník Michal Pospíšil a kolem sebe má umístěny nástroje. Před sebou má harmonium, které ovšem nemá měchy šlapací, umístěné dole, ale má dva měchy nahoře. Ty se musí vždy ručně vytáhnout a poté vlastní vahou padají a vypouštějí zvuk. Dále má u sebe niněru, nebo, jak se také tento nástroj nazývá, hurdy gurdy (původně snad tento název vznikl podle zvuku, který nástroj vydává). Dále pak používá různé strunné barokní nástroje.

Na levé straně jeviště je potom postaven stůl s mixážním pultem. U tohoto stolu je umístěn kovový nástroj, takzvaný waterphone. Ten se používá zejména v hororech pro vytváření specificky hororových zvuků. Princip spočívá v tom, že na duté železné tělo se navaří různé dlouhé železné tyčky. Na ty se posléze hraje smyčcem a tím vzniká vysoký kovový zvuk. Při performanci *Mutus Liber* je k waterphonu připevněn zvukový snímač vedoucí zvuk do mixážního pultu, kde je možné zvuk všemožně upravovat.

V *Mutus Liber* je použit ještě podomácku vyrobený theremin. Tomuto nástroji se také říká vzdušný klavír, protože při hraní se hráč nástroje vůbec nedotýká. Jen pohybuje rukama mezi dvěma cívkami, čímž narušuje elektromagnetické pole a toto narušení je poté převedeno na zvuk.

Zařazení barokních písní s často náboženským charakterem a barokních skladeb odpovídá zhruba době vzniku *Mutus Liber*. Pomocí těchto písní se tedy vytváří časový rámeček. Není přitom nijak důležité, o čem písně jsou, stejně, jako tomu bylo v případě *Erben: Sny* a písně „Žádnej neví“. Waterphone se používá hlavně pro vytvoření ambientních zvuků a k doprovodu různých scénických akcí. Theremin naproti tomu má i funkci významotvornou. Tomáš Procházka, coby šlechtic, rytíř - což je scénicky znázorněno tím, že má na sobě kyrys - jako jediný dokáže používat theremin. Přitom jeho použití, kdy nástroj vyluzuje zvuk bez dotyku, může evokovat až magické schopnosti. V každém případě tím ale může dokazovat svou nadřazenost nad ostatními aktéry, kteří dělají veškerou rukodělnou práci.

3.3.2.3. Eleusis

V *Eleusis* je použita hudba pouze syntetická. Jediný skutečný hudební nástroj, který se na scéně vyskytne, je sistrum. To je ovšem také pomocí zvukového snímače připojeno k pultu, kde je jeho zvuk značně upraven. Použití různých snímačů je vůbec příznačné pro tuto performanci. Cháron například má na krku připevněné snímače, které monitorují vibrace hlasivek a prostřednictvím počítačového programu tyto vibrace převádí na syntetický zvuk. Ten posléze slouží Cháronovi jako hudební doprovod k jeho árii.

Stejně tak používá snímače i Veronika Šváblová v druhé árii Persefoné. Ta má na sobě ovšem kromě snímače vibrací hlasivek ještě snímač pohybů mimických svalů a snímač mozkové aktivity, takže za sebou táhne velké množství kabelů. Všechny tyto snímače opět pomocí počítačového algoritmu vytváří zvuk, konkrétně je to slabika *aj*. Doprovod k této árii je tedy vytvořen pouze z těchto slabik v různé výšce a intenzitě.

Další živé zvuky se v této performanci nevyskytují. I tyto dva příklady ale ukazují na použití syntetických zvuků v performanci *Eleusis* nejen jako připravených nahrávek,

ale i okamžitě. Jejich funkce je přitom hlavně doprovodná, v případě druhé árie Persefoné ještě dokresluje rozpoložení Persefoné v daném okamžiku.

3.3.2.4. Rain Dance a Metal Music

Tyto dvě performance byly vytvořeny v rámci volné trilogie, kdy si Handa Gote dali za cíl nepoužít ani v konečném díle, ani v procesu zkoušení žádnou technologii založenou na softwaru a obsahující integrované obvody (čili jednoduše řečeno digitální technologii, v performancích je tedy použita pouze technologie analogová).

Z toho vychází i volba hudebních a zvukových nástrojů. V performanci *Rain Dance* jsou kromě elektrické kytary v jednom výstupu použity nástroje technicky velmi jednoduché, což podporuje i fakt, že většina těchto nástrojů je vyrobena podomácku. Je to zejména didgeridoo (domorodý dechový nástroj z větví stromu eukalyptu, používaný kmeny Aboriginců) a konev, která je použita jako trubka. Didgeridoo je vyrobeno z několika plastových trubek spojených dohromady a zakončených trychtýřem. Konev je na scéně používána bez jakékoliv úpravy, jen je propojena snímačem s reproduktorem a troubí se do její hubice. Dále je v performanci použita akustická a elektrická kytara.

V *Rain Dance* se hrají skladby převzaté. Jedná se o písně skupiny Kraftwerk a Sex Pistols. Naproti tomu v performanci *Metal Music* se hrají skladby, které autoři vytvořili sami. Nicméně nástroje, které se k tomu používají, jsou všechny podomácku vyrobené a převážně u kovových materiálů. Jedná se o elektrickou kytaru, jejíž tělo je vytvořeno z nějaké plechové krabice a o bicí soustavu, vytvořenou z různých kovových hrnců, kýblů a disků. Elektrická kytara navíc využívá mixážní pult s reproduktorem, kde si může hráč (v tomto případě Tomáš Procházka) nastavovat různé parametry zvuku kytary (gain, zkreslení, hlasitost,...). Bicí soustava není ozvučená nijak.

Těchto nástrojů je v performanci použito dvakrát. Na začátku a uprostřed performance. Na začátku hraje Tomáš Procházka nejprve sám na kytaru bez jakéhokoliv zkreslení, za použití slideru, takže hudba dostává jistý country charakter, poté hraje rockovou skladbu za doprovodu perkusí a nakonec skladbu se skoro až metalovým charakterem s maximálním zkreslením.

Význam auditivní složky živé v těchto dvou performancích je hlavně významotvorný. Nejen, že zvuk doplňuje situace, ale on je sám i vytváří. V kombinaci s tím, co předcházelo, pak posouvá i význam a zdůrazňuje vztahy (to zejména v *Metal Music*). Zároveň konkretizuje okamžitou náladu situací.

3.3.3. Shrnutí

Složka auditivní hraje v performancích Handa Gote důležitou úlohu a je co do postavení téměř naroveň se složkou vizuální. Nemá ovšem takový potenciál k vytváření a dotváření významu jako složka vizuální. Často funguje spíše jako doprovod, nebo jen ilustruje danou situaci a vytváří určitou atmosféru. Tak je tomu hlavně v performanci, která nedostala v těchto analýzách takový prostor, a to je performance *Ecran*, kde hudba pouze podkresluje promítané diapozitivy a mění se s každým tematickým celkem, aby co nejvíc svou náladou konvenovala s promítaným.

Co se týče techniky, používají Handa Gote jak klasické nástroje (viz. *Mutus Liber*) tak nástroje, které si sami vymysleli (viz. *Erben: Sny*). Často se i v použitých nástrojích uplatňuje estetika DIY a to nejen v jejich vzhledu, ale především v jejich nedokonalém zvuku. Kromě hudebních nástrojů pracují Handa Gote i s nástroji, které mají vytvářet nějaký zvuk.

Zejména v novějších performancích se často uplatňují syntetizátorové zvuky, a to jak v hudbě reprodukované, tak i živé. Ty mohou fungovat jako ambience i jako samostatná hudba.

V reprodukovaných zvucích se často využívají nahrávky, které Handa Gote nevytvořili sami, nýbrž převzali (viz. *Trains*). V performanci *Metal Music* se také využívá rádia, které se ladí, ovšem nemůže chytit žádný signál. Proto je slyšet pouze šum. V původním uvedení Safírové hlavy se pravděpodobně také ladilo rádio, tentokrát ovšem úspěšně. Tento princip ale autoři v rekonstrukci nevyužili.

Handa Gote tedy v rámci auditivní složky využívají řadu postupů starých i moderních a často je kombinují i v rámci jedné performance. To zahrnuje staré a moderní nástroje, staré a moderní záznamové technologie i staré a moderní způsoby tvorby zvuku.

4. Závěr

Vytyčili jsme si za cíl podrobněji prozkoumat tři ze složek divadelní tvorby skupiny Handa Gote Research & Development a na základě analýzy vybraných performancí se pokusit určit, jaké postavení a jakou funkci mají tyto složky jednak v rámci dané performance, dále v rámci celkové tvorby a následně popsat do jakých vzájemných vztahů vstupují. Zároveň jsme chtěli najít nějaký princip, který by byl pro divadlo Handa Gote příznačný.

Funkce, kterých všechny složky bez rozdílu nabývají, jsou skutečně různorodé. Textová složka především nese význam. To je často i případ složky vizuální, nicméně složka auditivní nabývá této funkce jen velmi zřídka. Spíše má funkci ilustrační a doprovodnou, často také funguje jako hlavní tvůrce určité žádané atmosféry nebo nálady. To se dá říci i o složce vizuální, která této funkci také občas nabývá, nicméně u textové složky jsme takovou situaci nezaznamenali.

Vzájemné vztahy těchto funkcí jsou také velmi různorodé. Textová složka často přerůstá ve složku vizuální. Jinak ale žádný takový pohyb neshledáváme. Složky se navzájem podporují, neodporují si, nevstupují vzájemně do konfliktů. Společně pracují na vytvoření jednotného divadelního výrazu.

Chceme-li tedy mluvit o nové divadelní syntéze, neshledáváme ji ve způsobu, jakým se spojují jednotlivé složky. V čem by tedy měla v případě Handa Gote spočívat. Myslím, že nemůžeme mluvit o syntéze složek, ale syntéze postupů.

Jak zaznělo v této práci mnohokrát, Handa Gote v rámci všech popisovaných složek pracují se starým a moderním. Postupy, technika, nástroje a přístroje, to vše staré a nové se ve tvorbě Handa Gote spojuje v konzistentní celek, takže staré a nové nepůsobí odděleně ale společně. V tomto podle mě spočívá nová divadelní syntéza, kterou jsem se snažil dokázat.

Nemluvili jsme v rámci této práce příliš o složce herecké, přitom podle jistých divadelních teorií je právě herecká složka vůdčí složkou dramatického umění. Tento zdánlivý nedostatek pozbývá důležitosti, když si uvědomíme, že ve tvorbě Handa Gote často o herectví, ve smyslu hraní, příliš nejde. Spíše jde o jakousi reprezentaci, předvádění dějů. Nicméně způsob, jakým Handa Gote předvádějí a stylizují svoje bytí na jevišti, není nezajímavý a rozhodně by si zasloužil svůj prostor v nějaké studii.

Použitá literatura

HOSTINSKÝ Otakar, HOLUB Dalibor (ed.) a HRZALOVÁ Hana (ed.) *Studie a kritiky*. Praha: Československý spisovatel, 1974. 550 s. Kritické rozhledy. Velká řada; Sv.7.

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

MUKAŘOVSKÝ, Jan, JANKOVIČ, Milan a Miroslav ČERVENKA, ed. *Studie*. Brno: Host, 2001. Strukturalistická knihovna. ISBN 80-7294-000-7.

WAGNER, Richard. *Opera a drama*. Přeložila Věra VYSLOUŽILOVÁ. Praha: Paseka, 2002. ISBN 80-7185-483-2.

ZICH, Otakar a Ivo OSOLSOBĚ. *Estetika dramatického umění: teoretická dramaturgie*. 2.(v Panoramě 1.)vyd. Praha: Panorama, 1986. Dramatická umění (Panorama).

Prameny

HANDA GOTE. *Záznam představení Die Rache*. Studio Alta Praha, 30. 3. 2017.
Dostupné také z: <https://vimeo.com/213482101/d4b56f6c24>

HANDA GOTE. *Záznam představení Eleusis*. Alfréd ve dvoře Praha, 15. 4. 2016.
Dostupné také z: <https://vimeo.com/187838483>

HANDA GOTE. *Záznam představení Erben: Sny*. Alfréd ve dvoře Praha, 8. 12. 2015.
Dostupné také z: <https://vimeo.com/149159335/e667ca64c5>

HANDA GOTE. *Záznam představení Mutus Liber*. Alfréd ve dvoře Praha, 7. 3. 2014.
Dostupné také z: <https://vimeo.com/124430360>

HANDA GOTE. *Záznam představení Safírová hlava*. Truhlárna Žižkov Praha, 6. 12. 2014.
Dostupné také z: <https://vimeo.com/118228617>

HANDA GOTE. *Záznam představení Prales*. Alfréd ve dvoře Praha, 25. 4. 2012.
Dostupné také z: <https://vimeo.com/64679354>

HANDA GOTE. *Záznam představení Mraky*. Alfréd ve dvoře Praha, 20. 10. 2011.
Dostupné také z: <https://vimeo.com/64707044>

HANDA GOTE. *Záznam představení Metal Music*. Videotéka Institutu umění -
Divadelního ústavu. kód: 10474. Studio Alta Praha, 18. 6. 2010.

HANDA GOTE. *Záznam představení Rain Dance*. Videotéka Institutu umění -
Divadelního ústavu. kód: 8775. Meet Factory Praha, 30. 9. 2009

HANDA GOTE. *Záznam představení Trains*. Videotéka Institutu umění - Divadelního
ústavu. kód: 7073. Alfréd ve dvoře Praha, 29. 11. 2007.

HANDA GOTE. *Záznam představení Ekran*. Videotéka Institutu umění - Divadelního
ústavu. kód: 5609. Alfréd ve dvoře Praha, 20. 4. 2006.