

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

DRAMATICKÁ UMĚNÍ

Alternativní a loutková tvorba a její teorie

TEZE K DISERTAČNÍ PRÁCI

Loutky a hudba

Matija Solce

Vedoucí práce: doc. Vratislav Šrámek, Tomáš Žižka

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: Ph.D.

Praha, 2015

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, jsem částečně, a podle svých schopností vysvětlil, proč právě loutkové divadlo a hudba tvoří nejvzdálenější umělecké větve. Mým cílem bylo 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. Popsal jsem principy, kvůli kterým mě v průběhu psaní dizertační práce přestalo zajímat divadlo v černé díře, tak i důvody, proč se loutky, masky a ticho staly symbolem protestu, který zapříčinil odchod politické elity. Diskutoval jsem 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.

VÝSLEDKY DISERTAČNÍ PRÁCE

OBSAH:

ÚVOD	9
KAPITOLA I: Důvod a původ mé divadelní vize	9
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
KAPITOLA II: Moje divadelní perspektiva	16
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. Proudý v loutkovém divadle.....	22
2.6. Proměnlivost okolností působení loutkového divadla.....	23
2.7. Autorská adaptace působení.....	24
2.8. Site specific.....	26
KAPITOLA III: Divadlo iluzivních bodů	29
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 bodu.....	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
Apollónska perspektiva divadla.....	116
Dionýská perspektiva hudby.....	117
V. EXPOZICE.....	117
Rytmus a existence.....	118
VI. EXPOSICE.....	118
Evoluce hudby.....	118

Pamět přírody – pamět hudby.....	119
VII. EXPOZICE.....	119
Dva jazyky.....	120
Hudebník-animátor a Animátor-hudebník.....	120
Role hudebníka.....	120
Role animátora.....	121
Kultura.....	121
VIII. EXPOZICE.....	122
Mizanscena zvuku.....	122
Hudba v divadelním prostředí.....	122
Upřímnost hudby.....	123
Divadlo v hudbě.....	123
IX. EXPOZICE.....	124
Hudební jazyk jako princip.....	124
Interpretace hudby.....	125
Hudba jako hra.....	125
Hra v lidové hudbě.....	125
Analýze dioniský kompozice.....	126
Objektivní a subjektivní poloha hudební komunikace.....	127
Příklad.....	127
Ticho jako hudební subjekt.....	127
Aktivní a pasivní ticho.....	128
X. EXPOZICE.....	129
Hudba v rámci moderního rituálu.....	130
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. Sólové hraní s odkazujícím bodem (divákem)	
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. Hraní ve skupině bez odkazujícího bodu (diváků)	
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. Hraní ve skupině s odkazujícím bodem (divákem)	
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. KOMPONOVÁNÍ.....	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 detaily 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**

Metodický postup výzkumu

Metodika práce výzkumu probíhala skrze mé praktické zkušenosti. 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 Histeria, 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.

Umění jako „hraní si“

Můj pohled na umění radikálně ovlivnily dílny "Ethno ¹" – 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. 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. Každé řemeslo má produkt, každé umění produkci. Produktem hudebního řemesla, je bytí samo o sobě. Ten pohled se v rámci události snažím vnést do divadelní oblasti jak ve formě společenských akcí (festivally, protesty), tak i tím, že změním v událost samotné představení.

Interpretace představení vs perspektiva jedinečné události

Každé představení je podle mě událost, *kolektivní zkušenost*, ve které se setkávají jedinečné okolnosti. Jako příklad různých možností přizpůsobování představení okolnostem mohu uvést autorskou produkci *Happy Bones*². 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). 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. 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

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

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

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. Rytmizace impulsu, efekt zcizení, vrstvení realit, ironie, přizpůsobení okolnostem a i jiné charakteristiky, které užívám ve svém uměleckém jednání, jsou základem tzv. *divadla iluzivních bodů*.

1. DIVADLO ILUZIVNÍCH BODU (DIB)

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

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. Mluvíme-li o hranici mezi sekundární realitou (iluzi) a realitou primární dostáváme se k termínu iluzivní hranice. Pokud dodržujeme princip bodovosti iluze, může funkci hranice iluze převzít i samotný animátor. Ten se pak v objektivní pozici pozorovatele, jenž zůstává zároveň součástí sekundární reality, dostává na iluzivní hranici. Stává se tak iluzivním filtrem. Jde o součást iluzivního bodu, ale zároveň i o komentátora, který informace svým jednáním „filtruje“ k příjemci. Animátor 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.

Příklad: když animátor vyjde zpoza paravanu s loutkou v ruce, stává se součástí primárního okolí, loutka je samostatným iluzivním bodem, který od reality odděluje jenom animátor (iluzivní filtr). Když animátor zmizí za paravanem a loutka se ukáže v kukátku, iluzivní hranice se posouvá před diváka, iluzivní krajinou se stává celé jeviště.

Divadlo iluzivních bodů do tvoření jiné reality zapojuje jakékoliv prostředky a přitom využívá rytmizaci, nebo jiné způsoby pro posouvání divadelní perspektivy, které mají funkci Brechtova "efektu zcizení". Aby divák pochopil princip proměnlivosti iluzivního bodu, musí porozumět jazyku, který „přehání, přesahuje, nadsazuje fakta¹“, musí pochopit princip sekundární reality, musí se naučit chápat znaky, kódy, které tvoří „loutkový jazyk“. Ten je základem exprese divadla iluzivních bodů.

1.1. Kompozice iluzivních bodů

Divadelní charakter je podřízen procesu *atomizace* (atomisation) a „*atomy, které získáme, jsou využity v konstrukci nových celků (unity), které existují jako divadelní bytosti. Jde o kooperace (cooperations) různých elementů²*“. Z pohledu atomizace vnímáme třeba herce na jevišti jako kompozici zvuku, pohybu, materiálu, slov. Ve srovnávání s hudbou, odpovídá každý komponent tónu. *Centrum gravitace* je v tomto případě komponentem iluzivního bodu, který určuje prezenci postavy, což je možné nazvat jejím *motivačním centrem pohybu*. Každý komponent (každý tón) může být nadřazen nebo podřazen 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.

1.2. Oživování materiálu

Oživování materiálu je postavené na čtyřech základních principech:

- *animizace*: performativní objekt existuje v rámci ikony nebo idolu a ožívá vztahem okolí k jemu
- *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 změní funkce, jeho povaha dominuje jeho základní funkci

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

2 Jurkowski, H. *Aspects of Puppet Theatre*. 1. vyd. London: Puppet Centre Trust, 1988. ISBN: 0904842037, str. 66

Animátor musí vytvořit z charakteru „idol“, postavu musí prostřednictvím fyziologických faktorů svého materiálu, *animizovat*, a tak ji oživit ve své představě. Teprve když performativní objekt dostane duši, aniž by byl animován, budeme mu důvěřovat. Teprve poté budeme moci vyvíjet jeho charakter, situace, v kterých se nachází, interakce. *Opalizace* a *animizace* jsou dva způsoby, které posouvají umělecký projev blíže hře, události, vědomí iluze a tím i blíže k mechanismu DIB.

1.3. Animátor a jeho prezence

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 přímá (kontaktní) nebo nepřímá.

1.4. Kritéria „divadelní loutkovosti“

Loutkové divadlo má výhodu ve své schopnosti *atomizace* 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. Vladimír Sokolov vidí v loutkovém divadle osvobození nejen ve smyslu formy, ale i ve smyslu chápání světa jiným způsobem. To umožňuje právě možnost nadsazeného loutkového jazyka, což jsem nazval „loutkovost“. Zde je několik kritérií, podle nichž bychom ji mohli rozeznat:

- system znaků DIB

Tady srovnávám znak s impulsem, atom se znakem a stavím hru principem divadla iluzivních bodu (DIB). Na jevišti se divadelní impulsy v interpretaci příjemce manifestují jako znaky. DIB využívá *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 je rytmus a dynamika.

- vrstvení realit

"Loutkovost" neznámá 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.

- okamžik zcizení

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 transformace 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*. To nazývám „*okamžik pravdy*“.

- ironie

Ironie v DIB 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. V rámci své práce používám dva druhy ironie - *horizontální* a *vertikální*.

- iluzivní izolace

Iluzivní bod jako „*díra v rámci reality*“. Když je iluzivní bod prostorově materializovan, 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 iluzivní hranici.

- analogická logika

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.

- ostatní kritéria loutkovosti

Iluzivita a vědomí, opravdivost DIB, fiktivní absence subjektu – mrtvé divadlo.

- divák v DIB

V DIB mě zajímá především úroveň zapojenosti diváka do hry – nakolik se stává iluzivním bodem. To znamená: jak má daleko do stavu iluzivního bodu. Divák *reflektující* a divák *objektivní pozorovatel* jsou od sebe vzdáleni jen o krok, který je ale pro *kritérium loutkovosti* docela důležitý. Jde o proces internalizace impulsu (podle Rolanda Barthese – „*reflexí nebo sekundárním aktem znalosti*“³) a interpretace provokace ze strany příjemce (diváka).

2. OD HUDBY K DIVADLU

Sám nejsem loutkář, ale hudebník. Jediným rozdílem, který mě odlišuje od ostatních hudebníků, je, že místo nástroje používám loutky, tělo, lidi, slova, příběhy. Skrze rozhovor s Vratislavem Šrámkem jsem analyzoval hudební perspektivu iluzivního jednání. Tady zmiňuji několik „výsledků“:

- dvě 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*.

- kompozice (architektura) jako jazyk

Sám používám hudbu ve dvou 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,

3 Barthes, R. *Camera Lucida*. 1. vyd. Ljubljana: ŠKUC, 1992. str. 12

nástroj pro snění. Tím se hudební kód, ve srovnání s divadelním jazykem, posouvá o krok blíže k primární realitě, k funkčnímu umění. Souhlasím se Šrámkem – ano, hudba je iluze. Ale na druhou stranu – iluze funkční. Což nemůže natolik platit pro ostatní umělecké projevy.

- rytmus a existence

Naše jednání, jak pasivní, tak i aktivní, jak nezáměrné, tak záměrné, je hudba sama o sobě. Rytimizace je důkazem naše existence.

- dva jazyky

Kdekoli ve světě jsme, používáme nebo poznáváme dva jazyky. Jeden pochází od nás, druhý 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.*“⁴ Jazyk existence, jazyk chování.

- hudebník-animátor a animátor-hudebník

Hudebník-animátor animuje zvuk, ale v rámci hudebního kódu. *Animátor-hudebník* animuje zvuk a tím vytváří vlastní kód.

- 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. Tento prostor můžeme nazvat *mizanscénou zvuku*. Hudba, která je divadelním elementem, je pouhá výpovědní (charakterizovaná) jednotka v tomto prostoru. Hudba v rámci vlastního kódu zase fragmentuje své součásti a stává se novým mikrokosmem, který dodržuje jiný typ výpovědní hodnoty.

- 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. Ve chvíli, když hudbu začínám interpretovat

⁴Vratislav Šrámek, rozhovor, Praha, 2010.

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

- divadlo v hudbě

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.

- interpretace hudby

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 subjektu (melodie), ale jako způsobu 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.

- kultura

Sám se snažím být umělcem, který se pořád probouzí. Ověřuji si sny skrze reflexi reality, ale i naopak snem realitu proměňuji. Ten vztah mezi realitou a snem mohu nazvat *kulturou*. Ta se posouvá uměním, které nosí abstraktní, nereálné cíle. Mnohotvárnost snů, jejich rytmizace, jako i jejich internalizace ve společném vědomí, posouvá sen do reálné, muskulární paměti, která tvoří prázeklad jazyka, rituálu, návyku, umění.

3. FORMY KOMPOZICE ILUZIVNÍ UDÁLOSTI

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, pes nebo opilec. Na ulici přijímám hudbu jako sféru skoro všech možností, které se nám v iluzorní události mohou představit. Na základě perspektivy *hudebníka-animátora*, který může kdykoli využít záměrnosti iluze (divadelního kódu), jsem představil 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. Zároveň jsem skrze tuto analýzu srovnal hudební a divadelní událost a jejich mechanismy.

Uvádím jeden příklad analýzy:

„F – 2.3.“: Vědomé sólové hraní s divákem – pasivní postoj, hudba:

Příklad: *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. Svou distancí hudba nabývá 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. Kódem události se v rámci „F – 2.3.“ stává forma, nikoliv projev.

4. HUDBA A LOUTKY

4.1. Komponování

Ve své tvorbě využívám **tři způsoby hudebního komponování**, které mezi sebou kombinuji.

Jsou to:

- kompozice intuitivní **(I)** – *hledání schopnosti materiálu*
- kompozice regulovaním intuice **(RI)** – *hledání charakterů a jejich vztahů*

- kompozice racionální (**R**) – *stavba výchozích bodů kompozice, posouvání do kontextu*

Tyto způsoby aplikuji na tvorbu kompozice v rámci DIB a jeho mechanismu, které jsem popsal na začátku práce.

4.2. Cítění hudby a divadla jako součást iluzivní události

- objektivizace

První jevištní fází je objektivizace materiálu, zbavení se povahy předmětu a zároveň i smrt všeho na jevišti. 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*.

- „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. Ve své práci uvádím oba pohledy jak v rámci divadelní tak i akustické události.

- rytmizace materiálu

Rytmičtý podklad *neosobnosti* dovoluje vsuvky *osobnosti tak*, aby divadlo zůstalo ve své primární funkci – smrtelnosti. Původ rytmiky je 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.

- internalizace rytmu v DIB

Když ovládám technickou stránku rytmizace obsahu (když mám rytmus internalizován), situace nemusím prožívat přímo. Ale i obráceně – mohu se vcítit do role jiné, do jiné vrstvy reality, která umožní více souběžných témat a zároveň divácký odstup jako nutný základ DIB.

- cítění hudby a cítění divadla

Pocit „znovuprožívání“, jak ho popisuje Stanislavskij, by bylo možné srovnat s rozkoší intenzivního sólového hraní na harmoniku, kdy hudbou sleduji své pocity. Takové jednání, přenechané intuici, mé hudební pocity docela vyprázdní. Na druhou stranu se uvolní část apollinského vnímání a jeho funkce představivosti.

- prázdný prostor

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.

5. ANGAŽOVANÉ SPOLEČENSKÉ UDÁLOSTI

Výhoda divadla oproti novým médiím spočívá v konfrontaci realit. Což znamená, že musí pravdy zahrnovat, spíše než stát se jednou z nich. 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. Organizaci společenských aktivit jsem aktivně zažil v těchto třech podobách festivalu (prostor totálního divadla ve formě site specific festivalu Hist(e)ria a „Floating Castle“), tak i protestu (forma politických a jiných společensky angažovaných uměleckých událostí ve formě manifestativních protestů pod názvem „Protestival“).

5.1. Festivaly site specific

V rámci site specific festivalu jsme chtěli hudební princip orchestru „Ethno“ (který funguje v rámci hudební mizanscény) přenést jak na diváka (izolované prostředí

festivalu Histeria), tak i na zvyky, kulturu i existenci lokálního okolí (vesnice na festivalu Floating Castle). Toho jsme dosáhli pomocí divadelních prvků, jimiž jsme komunikaci mizanscény zvuku napodobili divadelně. Spojením jeviště a auditoria, příjemce a původce, jsme se dobrali blíže k nevědomé jednotě, k níž směřuje hudebnost. Divadlo bez diváka se posunulo k ritualitě. Obsahem se tak stala forma – architektura prostoru a času, jejíž kostru tvořily umělecké události. Divák se vědomě posunul do nevědomé oblasti a v ní fungoval jiným kódem - *hudebním*.

5.2. Protestival

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*. Forma protestu s loutkami, hudbou, smrtí, s minutou ticha, s maskami, které jsme pokaždé spálili. Forma, ke které jsme přistupovali pateticky a vzápětí patos ironizovali, se vyvinula díky naší schopnosti a znalosti funkce umění, které bylo využito pro hlavní zájem: docílení změny politické elity. Můj osobní rozměr motivace, impulsu jednání, byl přímý a krátkodobý ve smyslu formy (jednotlivá událost se svou dramaturgií) a dlouhodobý ve smyslu společenské změny, změny v chování a v rozmyšlení. Buď mě zajímal prostředek (forma), nebo utopie (jednotnost umění a života). Můj primární impuls k jednání byl v zásadě „*princip*“, forma, formalita, zatímco docílení změny politické elity bylo impulsem sekundárním.

- existence ticha

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 jsme se snažili dosáhnout pomocí hudby, která lidi spojovala. To, že jsme vstoupili na ulici a tím ukázali svou sílu a občanskou neposlušnost, 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.

- Apollinská smrt

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. Svým vlastním kódem jsme jednak nastavili zrcadlo reality a taktéž jsme ukázali svou občanskou neposlušnost.

6. PULCINELLA

A tak jsem se dostal zpět na začátek. Pulcinella (moje první představení) bylo médium, 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. Umění není uzavřený estetický kruh ani ozvláštňená větev lidské kultury existující vně všeho reálného. 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.