

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění

Alternativní a loutková tvorba a její teorie

**TEZE DISERTAČNÍ PRÁCE**

**Aspekty loutkového divadla, divadla předmětu a  
masek ve videotechnologii běžného dne**

**MgA. Zoran Petrovič**

Vedoucí práce: doc. Mgr. Marek Bečka

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: Ph.D.

Praha, 2022

## Obsah

Abstrakt disertační práce	3
Motivace, výzvy, cíle	4
Výzkumné otázky	6
Postup zkoumání	7
Popis struktury textu podle kapitol	8
Závěr	11

## Abstrakt disertační práce

Disertační práce *Aspekty loutkového divadla, divadla předmětu a masek ve videotechnologii běžného dne* zpracovává poznatky, výstupy a analýzu praxe vykonané v rámci projektu *Unplugged / Odpojení*. Jeho cílem bylo vytvořit čtyři inscenace, které komunikují s publikem prostřednictvím jevištního jazyka, jenž jsme vybudovali specifickým užitím videotechnologie našich běžných dní. Tedy s přístroji, které tak významně formují náš životní styl, komunikaci a mezilidské vztahy. Dalším specifickým rysem naší práce je základ v kolektivní tvorbě a zkoušení.

Co je pro náš případ příznačné, je použití uvedené technologie s oporou o postupy loutkového divadla, divadla předmětu a divadla masek. Zkoumali jsme možnosti, jak navodit interakci mezi člověkem a neživou hmotou s pomocí technologického vybavení a jak propojit tyto dvě entity v jednotný celek. V kapitolách této práce není kladen důraz pouze na technologii a její potenciál jakožto jevištního nástroje. Zajímají nás rovněž lidé na obou stranách jeviště, mezi nimiž vzniká s pomocí videotechnologie jevištní interakce.

Projekt *Unplugged / Odpojení* byl zahájen téměř shodně s mým nástupem do doktorského programu a tvořil mou hlavní náplň během studia. První dva roky především jako praxe, následně jako analýza toho, co proběhlo, rozvíjení myšlenek a konečně jako podklad pro další možné projekty. Výstupy celého procesu zaznamenává tato práce.

## Motivace, výzvy, cíle

V roce 1930 označil Sigmund Freud lidi za umělé bohy. Učinil tak v reakci na vynález pomůcek a přístrojů jako jsou brýle, letadlo, gramofon, telefon a kamera a jejich užívání. Díky nim může lidstvo slyšet, vidět a pohybovat se lépe, rychleji a produktivněji než bez nich. Freud však poukazoval také na jejich negativní stránky, na potíže s adaptací na tyto pomůcky, které nerostou s tělem, a nečekal, že by poskytly "významné zlepšení radosti ze života - navzdory úlevě, kterou přinášejí."<sup>1</sup>

To vše - úžas, rozšířené možnosti i nedostatky v užívání současné techniky v našem každodenním životě - je dnes zřejmě skloňováno častěji než kdykoli dříve. Někdy se dokonce zdá, jako bychom ani nevěděli, jak používat nástroje, které mají zlepšovat kvalitu našeho života. Jako bychom v době, kdy můžeme nosit přístroje k okamžité komunikaci ve své kapse, upadli na úrovni společnosti ve způsobu interakce jeden s druhým.

Na samém počátku, tedy v době, kdy jsem začal svá studia, byla myšlenka, která postupně vyrostla ve výzvu a úkol. Stala se epicentrem mého studia a vyústila v mé dílo i v mou disertaci. Jde o využití videotechnologie a komunikační technologie našich běžných dní k tvorbě performativní události. Té technologie, jež nás až příliš často vzájemně odděluje, ačkoliv by nám paradoxně mohla pomoci mít více času na pravý opak. Zajímalo mě, jak s její pomocí zažehnout aktivitu, která nás sdružuje ve stejném prostoru a čase, a sdílet společný zážitek. Jak najít nové způsoby využití technologických médií, aniž bychom oslabili význam živé události, a prozkoumat další možnosti navození interakce s publikem.

Toto byly výchozí body při zahájení dvouletého projektu *Unplugged / Odpojení* v nově vzniknuvším divadle *Intimni oder (Intimní scéna)*, které se nachází v komunitním prostoru *GT22* vprostřed Mariboru a které je zamýšleno pro rozvoj současného nezávislého divadla. V tomto období

---

<sup>1</sup> MUSTROPH, Tom. Die Knochenmaschine. In: DABS, Annette, SANDWEG, Tim (ed.). *Der Dinge Stand : zeitgenössisches Figuren- und Objekttheater*. Berlin: Theater der Zeit. 2018, č. 7/8. s. 53.

vznikly čtyři inscenace jako součást autorského opusu, podpořené slovinským Ministerstvem kultury a Městem Maribor. Jsou jimi *BUM!*, *Viktorie 2.0* a *Via Matti / Ulice bláznů*, které všechny představím níže. Každá inscenace je samostatnou jednotkou a v době vzniku této práce stále všechny žijí svým "divadelním životem".

Všechny inscenace vznikaly podle principů autorského divadla a kolektivní tvorby. Všechny jsou typické také tím, že v nich vystupuje jediný herec či herečka. Ti vytvořili řadu postav za pomoci vhodného využití videotechnologie a vstupovali s nimi do vztahů, z potřeby a touhy sdílet své příběhy. A ve všech jsme využili kamer, projektorů, telefonů, obrazovek, počítačových komponentů a podobného vybavení k jejich realizaci. Zajímalo nás použití přístrojů, které v rámci inscenace slouží (nejen) svému původnímu účelu, ale stávají se též její integrální součástí, podobně jako rekvizita, loutka nebo divadelní maska.

Naší snahou bylo dosáhnout tohoto záměru s oporou o principy, metody a postupy typické pro loutkové divadlo, divadlo předmětu a masek, s ohledem nejen na technické a funkční aspekty našeho vybavení, ale i na ty fyzické. Tyto přístroje se tím proměňují v něco, čím a k čemu původně nejsou. Stávají se součástí performativní události, činnosti, která přivádí jednotlivce, aby se spolu setkali tváří v tvář, bez technologického prostředníka.

## Výzkumné otázky

Mísení performativního umění a videa samozřejmě není ničím zvlášť objevným. Během 20. století se staly pohyblivé obrazy klíčovým zprostředkovatelem vizuální komunikace a až dodnes se dynamicky rozvíjejí. Je tedy pochopitelné, že jejich vliv i na performativní umění byl nevyhnutelný.

I já jsem se často zamýšlel nad tím, proč by něco, co se do takové míry stalo součástí našeho každodenního života, mělo být zásadní součástí performativního umění, které je založeno na přímé interakci tváří v tvář.

Odpovědí může být tvorba čehosi neobyčejného z něčeho tak běžného. Obrátit užití těchto přístrojů hlavou vzhůru a proměnit je v performativní nástroje, podobné loutkám a maskám. Na cestě k tomuto cíli vzešly následující otázky:

- Co mohou současná zobrazovací média přinést divadelnímu představení a performativnímu umění vzhledem k tomu, že performativní umění považujeme za bezprostřední a živé?
- Jak z mediální technologie a jejího obsahu vytvořit něco nezprostředkovaného, "ne-mediálního"?
- Jak udělat z videotechnologie jeden z tvůrčích a performativních nástrojů k zapamatováníhodné události, která se odehrává mezi lidmi v jednom prostoru a čase?
- Jak s touto technologií zacházet tak, abychom vytvořili interakci mezi člověkem a objektem v souladu s principy loutkového divadla, divadla předmětu a masek?
- Jak využít vše výše zmíněné ke kolektivní tvorbě autorského divadla?
- Jak sdílet s publikem z našich poznatků to, co se nám zdá vhodné?
- Jakou roli v tom všem hrajeme my, lidé?

## Postup zkoumání

Průběh mého studia lze rozdělit do dvou částí, praktické a teoretické.

Praktickou představuje projekt *Unplugged / Odpojení* a inscenace, které v jeho rámci vznikly. Tuto část považuji za kolektivní dílo. Abychom dosáhli výsledku přesahujícího jednotlivce, zorganizovali jsme si práci tak, abychom se jako tvůrci vzájemně doplňovali, dokonce se učili jeden od druhého díky tomu, že každá z inscenací svedla dohromady jednotlivce s různou zkušeností, znalostmi a způsoby práce. Ačkoli byly naše role rozdělené, do značné míry se prolínaly. K závěrům jsme docházeli jednotně. Proces vyústil v inscenace, které mohly získat svůj tvar pouze právě v této kombinaci tvůrců.

Projekt *Unplugged / Odpojení* je totiž vlastně výrazně zaměřený na lidi. Již před uvedením představení před diváky jsme během procesu zkoušení zkoumali, prohledávali a vyjadřovali svou vlastní identitu a existenci ve vztahu k okolí. Na těchto výstupech jsme stavěli obsah a výraz všech našich inscenací. Disertace se proto obrací i k procesu autorské a kolektivní tvorby a vztahům, které mezi námi vznikly. Každý jednotlivec ovlivňuje skupinovou dynamiku. A jelikož jsme tvořili kolektivně, rozhodli jsme se pro to, co sám považuji za zcela zásadní - starat se o sebe navzájem, naslouchat si a myslet na každého z nás. Právě vztahy totiž tvarují základy pro výstupy takového typu práce. Tím spíše, jsou-li kolektivy tak malé, jako byly ty naše.

Při sběru materiálu jsme vycházeli především z herce. Ukázalo se, že nejzajímavější příběhy leží pod povrchem a je třeba je nějakým způsobem vykopat a přetvořit do formátu, který má potenciál zahrnout všechny účastníky události. Abychom dosáhli co nejsilnějšího výsledku, opřeli jsme se o mezilidské vztahy, jež jsme vědomě tkali během tvůrčího procesu, a adaptovali jsme tvůrčí proces specifikám práce s jedním hercem. Oba tyto přístupy detailně rozebírám ve své práci, u každé z inscenací zvlášť, neboť v

malém kolektivu vystupují povahové rysy každého jednotlivce do popředí o to více a činnosti je třeba plánovat a přizpůsobovat v souladu s tím.

Teoretickou částí jsou studie, které probíhaly během praktických aktivit, ale především po nich. Kombinují v nich inspiraci teoretickými podklady, popisy metod a postupů práce, analýzy proběhlých činností a závěry z praktických zkoušek. Zaměřuji se na setkání mezi člověkem a předmětem, ve kterém na sebe videotechnologie bere roli předmětu, loutky a divadelní masky a současně stále slouží i svému původnímu účelu zachycení, zpracování a promítání video obsahu. Tak vznikají performativní subjekty, vztahy a situace, které mají zahrnout všechny zúčastněné do hlubokého sdíleného zážitku.

Obě části se setkávají v celku mé disertace. Na základě reflexe a poznatků kolektivu jsme dokázali položit základnu pro praktickou práci a z ní jsem já mohl dále rozvíjet své vlastní reflexe, teorie, metody a nápady pro další činnosti.



## Popis struktury textu podle kapitol

Moje práce začíná reflexí o performativním umění obecně a jeho významu a podstatě z pohledu divadelní fenomenologie. Zabývám se v ní mezilidskou interakcí, rolí a významem všech účastníků v průběhu performativní události a tážu se, zda mohou různá média přenášející zvuk a obraz přispět výše zmíněnému. Definuji v ní uvedení inscenace na jeviště jako performativní událost, jež vyžaduje přítomnost a aktivitu všech účastníků v danou chvíli. Každý jednotlivec je tak nepostradatelnou součástí události a důvodem pro její vývoj tak, jak se děje.

*Unplugged / Odpojení* se z velké míry snažil zodpovědět otázky uvedené v předchozí kapitole prakticky. Než se ale dostaneme k praxi, i z pohledu teorie a reflexe, obracím se k některým historickým úspěchům, které se vyskytly na pomezí technologie a performativního umění a které nabízejí vztažné body k další diskusi i praktická řešení pro naše inscenace. Začínáme u *deus ex machina*, divadelního nástroje, který můžeme chápat také jako zlomový bod doprovázený kontroverzemi ohledně smysluplnosti jeho využití a vlivu na kvalitu představení. Následuje zaměření na objevy a vynálezy v oblasti tvorby pohyblivých obrazů, které vedly k vývoji filmu a video obsahu, kulturnímu fenoménu, který tak mocně ovlivňuje naši společnost, včetně umění. Tyto počátky jsou pro naši tvorbu docela zajímavé. Mechanické postupy a zacházení s tímto vybavením i s výslednou iluzí nám do určité míry posloužily jako inspirace k "rozžití" subjektů na jevišti tím, že jsme vytvořili iluzi jejich pohybu.

Následně vstupujeme do kapitol, nesoucích vždy název projektu, ve kterých sledujeme jeho východiska, cíle a motivy. Přestože je pro nás tématem práce s video vybavením, které užíváme v našich běžných životech, jsou to nakonec lidé, kteří s ním zacházejí, tvoří s ním a otevírají cesty k interakci s ním, kdo také stojí v centru mého zájmu, ne-li ještě více v popředí.

V autorské a kolektivní tvorbě vidím mezilidské vztahy jako jeden z klíčových faktorů. Věnuji jim proto v této části důkladnou pozornost s odkazem na historické zdroje, reflexe těch, jež mají s tímto typem tvorby zkušenosti, i na své vlastní úvahy a zkušenosti. Roli divadelního režiséra přitom vnímám jako zodpovědnou za zajištění podmínek potřebných pro to, aby se tvůrčí procesy mohly dít.

Každá z inscenací *Unplugged / Odpojení* tak měla svou vlastní dynamiku, ke které přispěli všichni členové kolektivu, ale jelikož jde o inscenace opírající se především o zkušenosti, touhy a komplexy hlavního herce či herečky, byla kolektivní aktivita zaměřená na nejlepší možné podmínky pro to, aby mohly tyto individuální zdroje proudit a být zpracovány.

Jako další krok bylo třeba položit základy k praktickému použití cílové videotechnologie se zaměřením na metody a principy loutkového divadla, divadla předmětu a masek. Z "konvenčnějších" přístupů a reflexí teoretiků a lidí z praxe jsme čerpali inspiraci pro vytvoření vlastní platformy, na které vznikly zde popisované inscenace, vzniklé v rámci projektu. Praktické aplikace videotechnologie v inscenacích se věnuji prizmatem scén souvisejících s tématem disertace.

První ze série byla inscenace *BUM!* V ní se z pohledu postavy jaderného fyzika a otce atomové bomby Roberta Oppenheimera ptáme po tvůrci a ničiteli uvnitř každého z nás. Prostřednictvím inscenace otevíráme témata jako je osamělost, nedořešená minulost a potřeba smíření sama se sebou. Zvolili jsme dialog jako prostředek k rozřešení těchto problematik, což byl vcelku oříšek vzhledem k tomu, že hlavní hrdina byl v celé situaci sám. Proto jsme vytvořili jeho mediální dvojníky s využitím televizní a video technologie, se kterými herec zachází podle principů odvozených z loutkového divadla.

Druhou inscenací je *Viktorie 2.0*. Jde o autorský kus vzniklý kolem herečkina alter ega pojmenovaného podle vítězů. Hlavní hrdinka si klade otázku, co je potřeba udělat pro to, aby byla společensky lépe přijatá. Či

spíše společensky více obdivovaná. Činili jsme tak prozkoumáváním výrazivosti loutky s využitím mikrokamery, mobilního telefonu a projektoru a s inspirací, jak pracovat s tímto vybavením podle pravidel filmové produkce. Tak jsme dosáhli iluze pohybu a subjektivizace objektů.

Poslední inscenace projektu, kterou tato práce zpracovává, je *Via Matti / Ulice bláznů*. Hlavním tématem je šílenství v každém z nás. V jedné ze scén jsme partnera v rozhovoru pro hlavního hrdinu vytvořili s pomocí projekčního plátna a kamery integrované v mobilním telefonu. Tímto způsobem jsme vytvořili interaktivní masku, jejímž typickým rysem je, že její povrch není fixní, ale následuje pohyby hercovy tváře a změny jeho výrazu.

V závěru otevírám také možnost dalšího zkoumání tohoto tématu. Velmi mě zajímá vytváření postav s kolážovitým využitím audio-video technologie z různých dob. Nejde o roboty, jde stále o loutky, které potřebují herce na scéně ke vzájemné interakci. Nicméně vzhledem ke své specifčnosti vyžadují jedinečné pracovní přístupy a nabízejí zvláštní estetiku a výraz sdělení.

## Závěr

Technický vývoj nám má umožňovat trávit více času tím, co nás v životě uspokojuje a naplňuje. Navzdory tomu přístroje, které se stávají zásadní součástí našeho života, nevytvářejí automaticky příležitosti k tomu, aby se kvalita našich životů zlepšila. Prostřednictvím projektu *Unplugged / Odpojení* jsme pracovali na začlenění video- a komunikační technologie našich běžných životů do jevištního jazyka, který chce pomoci dát vzniknout naplňujícím a smysluplným okamžikům pro všechny účastníky daného představení tím, že je přivede ke společnému osobnímu setkání, jak na fyzické úrovni, tak v rovině částečně sdílených imaginativních světů.

Abychom dosáhli tohoto cíle, vyvinuli jsme speciální způsob používání těchto přístrojů. Nebylo pouhým přenositelům obsahu, nýbrž také hmotou, se kterou jsme zkoumali tvorbu postav a jejich výrazivost, jakož i vztahy mezi subjekty. Od chvíle, kdy herec-člověk vstoupí do interakce s neživou hmotou, kterou naše přístroje jsou, stávají se společně médiem, které oslovuje a podněcuje představivost diváků. Tak jsme vytvořili subjekty, které dokázaly oslovit publikum. A stejně jako kterýmkoli jiným subjektům z masa a kostí, i těmto nasloucháme, mají-li, co zajímavého říct, a reagujeme na jejich chování.

Současná technologie může skutečně nabízet možnosti ke zkoumání výrazivosti na jevišti, může být ale také zdrojem divákova odcizení od této události, stane-li se její použití cílem samo o sobě, aniž by podporovalo jevištní dění v jeho interaktivitě. Je-li podstatou performativní události interakce, odehrávající se mezi účastníky ve stejném prostoru a čase, pak proveditelnost tohoto cíle pomocí videotechnologie závisí na každém jednotlivém projektu. Smysluplnost jejího zapojení a způsob, jakým je použita, jsou úzce spjaté s tím, jak moc nám pomohou dotknout se divákovy představivosti, pozvat ho ke spoluúčasti na performativní události a udržovat autopoietickou zpětnovazební smyčku mezi ním a hercem.

Výsledek mého zkoumání nabízí podklad a vodítka k další práci, včetně vývoje popisovaných přístupů ve větších kolektivech a prostorech, jakož i vývoj způsobu užití videotechnologie. Jednou z možností je integrace reálného pohybu (ve světě kolem nás) s pohybem ve videu. Jak kombinovat pohybující se obsah v obrazovkách s pohybem v prostoru, nebo ještě lépe, jak se mohou oba vzájemně doplňovat a ovlivňovat. Jak může určitý předmět přecházet z jednoho média do jiného nebo jak chování v jednom spustí lavinu událostí v druhém. A po celou dobu fungují obě média jako kompletní a nerozdělitelný celek.

Podíváme-li se na náš projekt z hlediska setkání lidí, jde veskrze hlavně o nás, o lidi. Naši vzájemnost a naši sdílenou zkušenost. Všechno ostatní, včetně videa a komunikačních přístrojů, které jsme použili, i způsobů, jakými jsme je používali, je tomuto východisku podřízené. Stávají se jedním z prostředků, jak dosáhnout osobní mezilidské komunikace. Jsou součástí performativního jazyka s cílem vytáhnout nás ze zóny individuálního vnímání naší každodenní reality.