

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Objektové divadlo jako aktuální
tendence loutkového divadla**

Pavλίna Drnková

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: prof. PhDr. Tatjana Lazorčáková, PhD.
Studijní program: Teorie a dějiny divadla, filmu a masmédií

Olomouc 2021

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Objektové divadlo jako aktuální tendence loutkového divadla* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Ráda bych touto cestou poděkovala vedoucí práce prof. PhDr. Tatjaně Lazorčákové, PhD. za cenné rady, trpělivost a čas, strávený vedením mé bakalářské práce. Rovněž děkuji Mgr. Kateřině Leškové Dolenské, PhD. za poskytnutí odborné konzultace, vstřícnost a mnoho rad. Poděkování patří také Zuzaně Cajtlerové za vřelou komunikaci a poskytnutí záznamů inscenací souboru Fekete Seretlek. V neposlední řadě děkuji své rodině a přátelům za jejich podporu.

OBSAH

ÚVOD	5
1. LOUTKOVÉ DIVADLO	8
1.1 Problematika pojmu	9
1.2 Podkategorie loutkového divadla	11
1.3 Neživá hmota a její animace	13
2. OBJEKTOVÉ DIVADLO	17
2.1 Počátek a vývoj objektového divadla	17
2.2 Teorie objektového divadla	20
2.3 Objektové divadlo na území České republiky	22
2.4 Matija Solce	25
3. ANALÝZA INSCENACÍ	28
3.1 Analýza inscenace <i>Happy Bones</i> (2010)	29
3.1.1 Herectví	30
3.1.2 Animace	31
3.1.3 Zvuková stopa	32
3.1.4 Příklad	33
3.2 Analýza inscenace <i>Kar</i> (2016)	34
3.2.1 Herectví	34
3.2.2 Animace	35
3.2.3 Zvuková stopa	36
3.2.4 Příklad	36
4. POETIKA MATIJI SOLCEHO A VYMEZENÍ OBJEKTOVÉHO DIVADLA	38
ZÁVĚR	41
SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY	43
Prameny	43
Literatura	43
Elektronické zdroje	45
ABSTRAKT	46
ABSTRACT	47

ÚVOD

Práce se tematicky zabývá divadelní kategorií loutkového divadla a jejími vývojovými tendencemi, které vedly k rozvoji nových divadelních principů a vzniku mnoha podkategorií loutkového divadla. Jednou z nich je i objektové divadlo, které jsem si zvolila jako předmět zkoumání. Cílem práce je představení objektového divadla jako jednoho z méně teoreticky reflektovaných divadelních principů a jeho vymezení v současném kontextu českého loutkového divadla na základě dosavadních teoretických konceptů a jejich aplikace na analýzy vybraného vzorku inscenací.

Skrze obecné uvedení do kategorie loutkového divadla docházím k pojmenování některých jeho současných modifikací pracujících nejen s loutkou, ale i s jinými neživými hmotami a nehmotnými entitami (světlem, zvukem atd.), mezi které patří i objektové divadlo, jehož kontextualizaci prezentuji v druhé kapitole práce. Zmiňuji nejdůležitější historické mezníky jeho vývoje, dosavadní teoretickou reflexi a vybrané příklady ze současné divadelní tvorby na území České republiky. Následně aplikuji vybrané teoretické koncepty na strukturální analýzu inscenací *Happy Bones* (2010)¹ a *Kar* (2016)² slovinsko-českého performerera Matiji Solceho.

V souvislosti s množstvím strukturalistických teorií a rozmanitým pojetím divadelních složek a jejich hierarchizací jsem se rozhodla zvolit jako metodologické východisko studie Jaroslava Etlíka, který místo teoreticky obtěžkaného pojmu *divadelní složka* užívá pojem *komponent*. Divadelní dílo člení na čtyři komponenty: herecký, zvukový, vizuální a divácký komponent.³ V analýzách zvolených inscenací *Happy Bones* a *Kar* se zaměřím na zvukový komponent a herecký komponent, který pro větší přehlednost dělím na analýzu herectví a animace objektů. Rozbor vizuálního a diváckého komponentu není součástí analýzy, jelikož tyto komponenty ve své podstatě příliš neparticipují v procesu práce s objektem, která je prioritním předmětem mého zkoumání.

¹ Teatro Matita. *Happy Bones* [divadelní inscenace]. Režie Matija Solce. 2010.

² Fekete Seretlek a Studio Damúza. *Kar* [divadelní inscenace]. Režie Matija Solce. Palác Akropolis Praha 2016.

³ KLÍMA, Miloslav. *Divadlo a interakce: sborník prací k tématu výzkumného úkolu Interakce jevištních složek/komponentů (GA ČR – grantový projekt č. 408/06/0114)*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Katedrou alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU, 2006. s 21–23. ISBN 80-86102-51-3.

V rámci analýzy inscenací určím klíčové principy Solceho poetiky v jeho dosavadní tvorbě. Pod pojem *poetika* zahrnuji ve shodě s Luděkem Richterem systém uměleckých prostředků režiséra, základní principy, myšlenky a postupy zasahující do konstrukce daného díla.⁴ Význam slova přebírám z literární teorie,⁵ jelikož na divadelní inscenaci lze nahlížet jako na text, který nese určité autorské vklady, metody a způsob tvůrčí práce. Do stanovení autorovy poetiky zahrnu převážně postupy, které se váží na práci s objektem. Cílem analytické části je aplikovat teoretický koncept objektového divadla na reflektování vymezených komponentů v konkrétním divadelním díle, součástí analýz tudíž není popis děje, tematických okruhů, ani jiných dříve nevymezených komponentů.

Nutno zmínit, že původní výběr divadelních titulů určených k analýze se lišil od stávajícího. V průběhu práce došlo k cílené záměně divadelní inscenace *RAT* (2018)⁶ za inscenaci *Happy Bones*, které jsou součástí Solceho repertoáru. *RAT* se však v mnohém formálně podobá inscenaci *Kar*, jednalo by se tedy téměř o analytický duplikát Solceho postupů a nedošlo by tak k přehledné komparaci a vyjevení dostatečného množství tvůrčích principů. Současně není v inscenaci *RAT* práce s objektem jako takovým tak zřejmá, jako je tomu například u inscenace *Happy Bones*, jelikož dochází spíše k výrazné práci s loutkami v kombinaci s občasným zapojením předmětů.

Pro vymezení teoretických konceptů aplikovaných na analýzy inscenací čerpám z odborné literatury, primárně z teoretických textů Karla Makonje, Henryka Jurkowského a studií vzniklých na Katedře alternativního a loutkového divadla na Divadelní akademii múzických umění (dále jen KALD DAMU) v Praze. Dílčí studie Karla Makonje lze hledat v publikaci *Od loutky k objektu* z roku 2008, která byla z hlediska teoretických poznatků pro mou práci nejpřínosnější, jelikož v ní autor navazuje na dřívější teoretické koncepty, zaujímá k nim kritický postoj a předkládá nová řešení a definice.⁷ Reflexe jeho divadelní tvorby a divadelně-vědní činnosti se nachází v souborné publikaci několika autorů s názvem *Karel Makonj*

⁴ RICHTER, Luděk. *Praktický divadelní slovník*. Společenství pro pěstování divadla pro děti a mládež Dobré divadlo dětem, 2018, s. 130.

⁵ SLÁDEK, Ondřej. *Slovník literárněvědného strukturalismu A-Ž*. Brno: Host, 2018. s. 696. ISBN 978-80-7577-479-8.

⁶ Fekete Seretlek a Studio Damúza. *RAT* [divadelní inscenace]. Režie Matija Solce. Palác Akropolis Praha 2018.

⁷ MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2008. 275 s. ISBN 978-80-86102-60-3.

a *Vedené divadlo*, odkud jsem získala některé teoretické i historické poznatky stěžejní pro tuto práci.⁸

Kombinací teoreticko-historických studií a článků je publikace KALD DAMU *O animaci*, která vyšla v roce 2019 a úzce se dotýká tématu této práce, nabízí aktuální teoretické reflexe, předkládá problémy současného loutkového divadla, jeho nová pojetí i historický vývoj, který je reprezentován úvodní historickou sumarizací Miloslava Klímy. Cenným shledávám mimo jiné text Kateřiny Leškové Dolenské „Trojí způsob animace“, který využívám ke stanovení klasifikace objektu a jeho animace.⁹ Informace o historii loutkového divadla se nachází v publikaci Henryka Jurkowského s názvem *Magie loutky*, kde je představen dlouhý vývoj ve vnímání předmětu loutky od rituálního magického objektu až k objektu uživatelskému, společně s vysvětlením důležitých historických mezníků.¹⁰ Obě zmíněné publikace – *O animaci* a *Magie loutky* – jsem využila převážně ke kontextualizaci aktuálního dění v oblasti loutkového divadla.

Rovněž čerpám ze dvou publikací Patrice Pavise – *Divadelní slovník*¹¹ a *Analýza divadelního představení*,¹² které mi pomohly k ukotvení základních divadelních termínů a analytických postupů. Titul Hany Ribí s názvem *Edward Gordon Craig: Figura a abstrakce*¹³ mi sice rozšířil povědomí o loutkovém divadle a jeho historii, přesto ho přímo v práci neužívám, jelikož není dostatečně úzce spjat s vývojem objektového divadla. Na závěr je nutno zmínit, že v rámci některých tematických okruhů vycházím i z článků v časopise *Loutkář*, které jsou dostupné v elektronickém archivu.¹⁴

⁸ DVOŘÁK, Jiří, Věra, ELIÁŠKOVÁ et al. *Karel Makonj a Vedené divadlo*. Praha: Pražská scéna, 2007. 330 s. ISBN 978-80-86102-37-5.

⁹ KLÍMA Miloslav et al. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: Pražská scéna, 2019. 200 s. ISBN 978-80-88217-08-4.

¹⁰ JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky*. Praha: Studio Ypsilon, 1997. 287 s. ISBN 80-902482-0-9.

¹¹ PAVIS, Patrice a Daniela JOBERTOVÁ. *Divadelní slovník*. Praha: Institut umění – Divadelní ústav, 2003. 498 s. ISBN 80-7008-157-0.

¹² PAVIS, Patrice. *Analýza divadelního představení*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2020. 656 s. ISBN 978-80-7331-549-8.

¹³ RIBÍ, Hana. *Edward Gordon Craig: Figura a abstrakce*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2000. 152 s. ISBN 978-80-7331-138-4.

¹⁴ *Loutkář*. Praha: Sdružení pro vydávání časopisu Loutkář. ISSN 1211-4065.

1. LOUTKOVÉ DIVADLO

Loutkové divadlo je jednou z divadelních kategorií, která se zakládá na jisté konceptuální specifičnosti. Petr Pavlovský definuje loutkové divadlo jako divadelní druh i žánr. Požadavky druhového zařazení plní loutkové divadlo dostatkem specifických vyjadřovacích prostředků, tedy onou konceptuální specifičností, kterou je pohyb neživé hmoty. Žánrová specifika jsou spjata se samotnou loutkou, která podle Pavlovského nemůže zobrazovat cokoli, a tak reprezentuje určitý žánr.¹⁵ S tímto zařazením nelze plně souhlasit, jelikož přítomnost loutky nijak nepředurčuje žánrové směřování inscenace. V současné době vznikají hororové, komediální, detektivní inscenace loutkového divadla a mnoho dalších. Pojem druh je pak často spojován spíše se skupinami živých jedinců, kteří sdílí společné znaky, v tomto případě však mluvíme spíše o členění neživých divadelních kategorií. Z těchto důvodů budu nadále v práci užívat označení loutkového divadla jako divadelní kategorie, jejíž konceptuální specifičností je loutkovost¹⁶ a pohyb neživé hmoty.

Při hledání správné a pokud možno úplné definice loutkového divadla je nutné stanovit definici jeho esence – *loutky*. Definice loutky podle Karla Makonje zní: „Loutka na loutkovém divadle, tedy hmotný předmět, je takový předmět, který je vyčleněn z objektivní reality hmotnosti a stane se psychofyzickým subjektem, subjektivním dramatickým činitelem.“¹⁷ Loutka je tudíž hmotný předmět, který disponuje možností být veden, což je proces, který označujeme jako animaci, jejíž pomocí dochází k přeměně loutky na jednající subjekt, kterým se nemůže stát bez vkladu animátora (např. propůjčení hlasu, uvedení do pohybu). Podle Jaroslava Etlíka můžeme loutku chápat dvěma způsoby – jako artefakt, nebo jako funkci. *Loutka jako artefakt* označuje antropomorfovanou figuru disponující vodícím mechanismem, která vznikla primárně k užití v rámci divadelní produkce. Naopak *loutka jako funkce* může být jakýmkoliv objektem, který se stává loutkou až při živém divadelním představení.¹⁸

¹⁵ PAVLOVSKÝ, Petr. *Základní pojmy divadla: teatrologický slovník*. Praha: Libri, 2004. s. 165. ISBN 80-7258-171-6.

¹⁶ Tento pojem podrobněji vysvětluji v podkapitole 1.3 s názvem „Neživá hmota a její animace“.

¹⁷ MAKONJ, Karel. O příbuznosti dvou sémioticky blízkých systémů. *Československý loutkář*, 1981, roč. XXXI. č. 8–9, s. 190–191. 200 s. ISSN 1211-4065.

¹⁸ ETLÍK, Jaroslav. Malý průvodce.... In: JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky*. Praha: Studio Ypsilon, 1997. s. 279–280. ISBN 80-902482-0-9.

V současné teorii loutkového divadla je definice loutky jednou z nepřekonaných překážek, která neustále nabývá na rozměrech v souvislosti s přírůstkem neživých hmot, které jsou v rámci inscenací animovány. Pod pojmenování loutkové divadlo lze zahrnout jakoukoliv formu divadla, kde se pracuje s animací neživých entit. Mnoho teoretiků definovalo loutkové divadlo ve snaze obsáhnout i ty nejaktuálnější tendence v oblasti animace. Tímto neustálým zohýbáním definic došlo k vyvázání pojmu loutkové divadlo z jeho primárního významu.

1.1 Problematika pojmu

Název loutkové divadlo je odvozen od slova loutka, jejíž pojmenování vychází ze slova „lýko“ kvůli materiálu, ze kterého byly loutky běžně vyráběny. Z hlediska současných divadelních produkcí se už tak často s dřevěnými loutkami nesetkáváme, obzvláště v případech, kdy je za loutku považován užitkový předmět nebo holý materiál (jiný než dřevěný). Pojmenování loutka je příliš zastaralé, jelikož je historicky fixované k jednomu materiálu a k figurativnímu charakteru loutky, která může být antropomorfizovaná, tedy představovat člověka, zvíře nebo nadpozemskou bytost, zároveň však může reprezentovat i věc, přírodní objekt, může napodobovat člověka a jeho chování nepřirozenými („nelidskými“) pohyby či hlasovou a jazykovou deformací. Už jen z tohoto hlediska by neměla být loutka vizuálně ani audiálně připodobňována k lidské postavě. Figurativnost, se kterou bývají loutky často spojovány, nemusí být výsadní a neměnnou vlastností loutek.

Široká veřejnost si v českém kontextu pod pojmem loutkové divadlo stále uchovává stereotypní představu divadla pro děti, v jehož centru stojí figurativní loutka, nejčastěji marioneta (např. Kašpárek nebo Spejbl a Hurvínek). Tato „škatulka“ je zakořeněna v onom pojmenování loutkové divadlo, které již nepředstavuje jedinou kategorii operující s loutkou, nýbrž obsahuje podkategorie jako například stínové divadlo, divadlo předmětů, divadlo materiálů, divadlo masek nebo live cinema. Jak by mohl naznačovat název podkategorií, žádná z nich se nesoustředí primárně na loutku. Jejich podstatou je samotná animace neživé hmoty, kterou může být materiál, předmět, objekt, světlo, zvuk a další.

Kvůli mnohosti podkategorií loutkového divadla a jejich vzájemné fúzi je nutné najít zahrnující pojem, který slovně obsáhne všechny podkategorie.

Snahy o nové pojmenování kategorie loutkového divadla se objevují nejen v České republice, ale i ve světě. V Německu používají pro loutkové divadlo označení *Puppenspielkunst* (umění loutkového divadla) nebo *Figurentheater* (divadlo figur), ve Francii *Art de la Marionnette* (umění loutkového divadla). Česká republika je jedním z mnoha států, které sdílejí ambici nalézt ekvivalent pro slovní spojení loutkové divadlo, aniž by evokoval divadlo pro děti, dřevěnou loutku nebo loutku jako panenku.¹⁹ Setkali jsem se již s mnoha návrhy nahrazení pojmu loutkové divadlo pojmy *alternativní divadlo*, *výtvarné divadlo*, *vizuální divadlo* a jiné. Žádný z těchto názvů nevyhovuje požadavkům svébytné kategorie loutkového divadla, jelikož se jedná o příliš obecná pojmenování, do nichž lze zahrnout i činoherní, operní nebo baletní divadelní produkce.

Polská teatroložka Halina Waszkielová navrhla v knize *Dramaturgie polského loutkového divadla* místo označení loutka užívat pojem *animant*, který představuje jakýkoliv objekt – materiální i nemateriální (např. světlo, stín, zvuk), který pomocí animace ožívá. Pojmenování vychází z latinského slova *anima/animus* znamenající duši, *animatus* pak obdarován životem, oživen.²⁰ Z onoho označení animant lze vyvodit pojem *animované divadlo*, které se zdá být vhodnou alternativou pro pojmenování kategorie loutkového divadla. Proces animace je totiž průsečíkem propojujícím všechny podkategorie loutkového divadla, a tudíž lze z něj při tvorbě nového pojmenování vycházet. Problémy tohoto označení spatřuji pouze v podobnosti s animovaným filmem nebo animovanými počítačovými hrami, což vede k lehkému pozbytí jedinečnosti divadelního umění na poli uměleckých forem. Toto soupeření mezi filmem a divadlem se však zdá být překonané, jelikož každé médium má svá specifika, a je tomu tak i ve srovnání animovaného filmu a animovaného divadla. Této podobnosti se lze vyhnout pouze v momentě

¹⁹ ŠTEFANOVÁ, Veronika, © 1997-2020. Reflexe: Divadlo!: Divadlo mezi loutkou a objektem. *Český rozhlas* [online]. 22. prosinec 2017 [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/divadlo-mezi-loutkou-a-objektem-6529112>.

²⁰ WASZKIEL, Marek, 2017. Post-loutkové loutkářství a animanti. *Loutkář* [online]. Praha, 2017(1). s. 89–90 [cit. 3. 5. 2021]. ISSN 1211–4065. Dostupné z: <http://www.loutkar.eu/index.php?h&id=2017014>.

užití spojení *divadlo animantů*, které zní příliš cize a nemusí být českými diváky, teoretiky a tvůrci přijato.

Kdyby pojmenování animované divadlo nebo divadlo animantů vstoupilo do českého divadelního slovníku, mohlo by loutkové divadlo nalézt nové diváky a obdivovatele, kteří se oprostí od pouhého stereotypního vnímání loutkového divadla a jeho historických forem a začnou akceptovat i nové formy této divadelní kategorie. Pro lepší srozumitelnost budu v práci nadále užívat označení loutkové divadlo, i když jej vnímám jako silně problematické. Označení animant se vyskytuje již v řadě článků a teoretických spisů a nabízí jednodušší terminologický popis animovaných entit, proto jej aplikuji i v některých pasážích této práce.

1.2 Podkategorie loutkového divadla

Loutkové divadlo je obsáhlou kategorií, pod kterou se skrývají další divadelní podkategorie jako divadlo materiálů, divadlo předmětů, objektové divadlo, divadlo masek, stínové divadlo, live cinema a další. V této části práce se zaměřím na podkategorie, ve kterých dochází k práci s hmotnou entitou. Vybrané podkategorie jsou snadno zaměnitelné a doposud příliš nevešly do povědomí široké veřejnosti. Jedná se o divadlo materiálů, divadlo předmětů a objektové divadlo.²¹ Snadná zaměnitelnost divadla materiálů, předmětů a objektů je dána i fúzí těchto podkategorií, kdy například v rámci jedné inscenace dochází k animaci holého materiálu i běžného užitkového předmětu. S prolínáním divadelních podkategorií se nesetkáváme pouze na poli loutkového divadla, nýbrž všude i napříč jednotlivými divadelními kategoriemi.²²

Pojmenování *divadlo materiálů* je odvozeno od práce s materiálem. Karel Makonj považuje materiál za mechanickou složku a jednu z esencí zformované hmoty, věci.²³ Typy materiálů jsou spojovány s určitými vlastnostmi, které jsou věci přisuzovány. Například sklo je možným typem materiálu, který nepodléhá časové

²¹ Divadlo masek sice taktéž pracuje s hmotnou entitou – maskou, ale jeho pojmenování je natolik vžitě a výstižné, že ho do svých úvah v této práci nezahrnu.

²² V současné divadelní tvorbě dokonce dochází k častějšímu výskytu prvků divadla objektů a jiných podkategorií loutkového divadla v produkcích činoherního divadla, oper i fyzického divadla (v baletu, novém cirkusu, tanečním divadle atd.).

²³ DVOŘÁK, ELIÁŠKOVÁ et al., cit. 8, s. 87.

deformaci, jedná se o materiál tuhý, průhledný, ostrý a teplem tavitelný. Jakýkoliv materiál je sám o sobě nefigurativní, nezformovaný, současně je nositelem vlastností, se kterými pak může být na divadle zacházeno. Je významotvorný z hlediska svých vlastností, konzistentní proměnlivosti, pohyblivosti, také evokuje v divákovi různé asociace, které mohou být spojeny s hromadnou i individuální zkušeností diváka. V divadle materiálů se můžeme povětšinou setkat s přírodninami jako je písek, voda, hlína, dřevo, kameny nebo s dalšími materiály jako například s papírem, plastovými, sypanými, textilními materiály a dalšími. Divadlo materiálů klade důraz na materiál věci, tedy její hmotnou esenci, na vlastnosti materiálu a s nimi spojenými významy.

V *divadle předmětů* se pak nepracuje pouze s esencí věci jako je tomu u divadla materiálů, ale s předmětem samotným. Když mluvíme o věci a předmětu, je nutné stanovit rozdíl mezi pojmy. Věc podle Karla Makonje reprezentuje jakoukoliv hmotnou entitu, která může být výtvozem přírody i člověka. Předmět je pak zformovanou hmotou, která je pouze výtvozem člověka. Proto Makonj navrhuje užívání označení *objektové divadlo*, které není omezeno původem vzniku materie.²⁴ U divadla předmětů dochází k nejčastější záměně s divadlem objektů a v mnoha publikacích jsou tyto dvě podkategorie dokonce považovány za synonymum.

Objekt i předmět jsou zformované materie, jejichž jediný rozdíl spočívá v jejich původu. Předmět byl vytvořen člověkem za účelem užitku, naopak pojmenování objekt zahrnuje jak předmět s užitkovou funkcí, tak věc utvořenou prací přírody (objektem může být například rostlina, kámen aj.). Z tohoto důvodu shledávám označení *objektové divadlo* za univerzálnější, jelikož v mnoha divadelních produkcích dochází ke kombinaci animace předmětů a objektů. Podrobnější popis a kontext objektového divadla jsou obsaženy v kapitole s názvem „Objektové divadlo“.

Kvůli přílišné fúzi všech podkategorií loutkového divadla a nedostačujícímu označení loutkové divadlo si publicisté a divadelníci vytvořili vlastní slovní spojení – *divadlo s loutkovými principy*.²⁵ Toto označení je natolik obecné, že umožňuje hovořit o animaci jakékoliv hmoty, objektu i loutky na ploše jedné inscenace. Je však omezeno na práci s hmotou jako s loutkou, nikoli rekvizitou. Podle tohoto

²⁴ MAKONJ, cit. 7, s. 132.

²⁵ KLÍMA et al., cit. 9, s. 55.

pojmenování tedy musí dojít k oživení hmotné entity a její proměně v jednající subjekt. Avšak u divadla materiálů, objektů i u samotného loutkového divadla se nemusíme se subjektivizací animantu zpravidla setkat.

1.3 Neživá hmota a její animace

Pojmenování jednotlivých podkategorií loutkového divadla se odvíjí od animované hmoty, kterou tvůrci pro svou inscenaci zvolí. Každá neživá hmota má svá specifika, která způsobila štěpení loutkového divadla na mnoho podkategorií. Zaměnitelnost podkategorií je dána aspekty, které ve své podstatě propojují neživé hmoty a možnosti práce s nimi v rámci kategorie loutkového divadla. Těmi aspekty jsou neživost, loutkovost, možnost opalizace a animace.

Loutkovost je úzce spjata s *neživostí*. Vychází z loutky, která je neživým objektem, ale na divadle má možnost ožít v rukou animátora. Loutkovost je základní vlastností jakékoliv loutky (spodové loutky, marionety atd.). Zároveň je kontrapunktem k lidskosti, i když dochází k iluzi oživení loutky, je loutka stále svázána se svou neživou podstatou.²⁶ Tím se dostáváme k *opalizaci*. Jedná se o pojem Henryka Jurkowského, který takto pojmenovává proměnlivost funkcí každého objektu. Objekty jsou nositeli primárních (užitkových) funkcí, zároveň jsou ale schopny přebírat nové funkce dané divadelním prostředím a režijním záměrem. Mohou být současně dramatickou postavou nebo jednoduše tím, čím jsou (loutkou, hrnkem, v případě animantů pak světlem, zvukem atd.). Dochází ke střetu iluze a reality. Tuto dvojakost objektů (animantů) nazývá Jurkowski opalizací, se kterou může být na divadle pracováno záměrně i nezáměrně.²⁷ Všechny aspekty neživých hmot v neposlední řadě sjednocuje *animace*, která udává funkci animantů a jejich pozici v inscenaci.

Existuje nepřeborné množství animantů, které lze v rámci inscenace využít a několik možných způsobů, jak s nimi pracovat. Pro specifickou práci s animanty je

²⁶ Je nutné oddělovat loutkovost a loutkovitost. Loutkovitost označuje aplikaci loutkovosti na člověka, tedy opačnou snahu učinit živý subjekt neživým objektem. Tak vzniká loutkovitý subjekt, protože stejně jako je loutka svázaná s loutkovostí, člověk je svázán s živostí. MAKSYMOW, Jakub. Pařížský projekt s kyborgem aneb Malá úvaha o manipulaci. In: KLÍMA Miloslav et al. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: Pražská scéna, 2019. s. 99. ISBN 978-80-88217-08-4.

²⁷ JURKOWSKI, cit. 10, s. 209.

určující jejich funkce. Zda plní funkci loutky, rekvizity, nebo hmoty, což podrobně rozebírá Kateřina Lešková Dolenská v příspěvku s názvem „Trojí způsob animace“ v knize *O animaci*.²⁸ Dělení funkcí objektů a jejich animaci, tak jak je stanovila Dolenská, vztahují nejen k objektům, ale ke všem druhům animantů, kterými mohou být objekty, loutky, materiál i nehmotné entity a ke členění přidávám kategorii animace imaginárních objektů, o které se Dolenská nezmiňuje.

Zaměřme se teď na zmíněnou typologii detailněji. Účelem *animantu plnicího funkci loutky* je utvoření iluze oživé hmoty, kdy animant se stává jednajícím subjektem. Příkladem animantu jako loutky může být lampa, se kterou animátor nejedná jako se stojícím a svítícím předmětem, nýbrž jako se subjektem schopným fyzické i slovní akce nebo dokonce psychického vývoje. Takový animant může animací měnit svou identitu (např. z lampy se může stát revizor). Všechny změny dosahuje pomocí vedení animátora, které se nazývá *animace*. Podle *Ottova slovníku naučného* animace znamená „souhrn zjevů, které žití vůbec a jednotlivé výkony živoucích tvorů zvláště (pohyb, cítění, tvoření, zvuků atd.) hlásají“.²⁹ Pod heslem „animovati“ pak stojí: „(z lat.) myslí dodávati, povzbuzovati, obveselovati.“³⁰ Jak již ze slovních definic vyplývá, animace je pojmenování pro způsob oživení, žití a živočišnosti. I když se zmíněné definice nevztahují přímo na divadlo, lze z nich vyvodit, že se jedná o princip, pomocí kterého dochází k přisouzení živočišných vlastností (pohybu, myšlení, zvuku) jiné entitě. U loutkového divadla jsou vlastnosti přisouzeny loutce, objektu nebo jakémukoliv jinému animantu. Oživení je však pouhou iluzí na divadle, která usiluje o nejvyšší možnou důvěryhodnost v očích diváka. Jelikož iluzí dochází k přeměně animantu v živoucí subjekt, musí se animant stát loutkou a působit tak, že byl pro vedení a subjektivizaci primárně vytvořen.

Jinou funkcí je *animant na pozici rekvizity*, který se nestává jednajícím entitou a ponechává si svou vlastní identitu. Animátor manipuluje s lampou jako s rekvizitou, která může ožít pouze pohybově. Animant je v tomto případě neodlučitelně spjatý se svým vzhledem, vlastnostmi a primární funkcí. Vztah mezi animátorem

²⁸ DOLENSKÁ, Kateřina Lešková. Trojí způsob animace. In: KLÍMA Miloslav et al. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: Pražská scéna, 2019. s. 55–56. ISBN 978-80-88217-08-4.

²⁹ *Ottův slovník naučný: ilustrovaná encyklopaedie obecných vědomostí*. Praha: J. Otto, 1889. sv. 2 s. 390 [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:cfb2cba0-0b3d-11e5-b562-005056827e51>.

³⁰ Tamtéž, s. 391.

a animantem není v tomto případě tak blízký a rovnocenný, jako je tomu u animantu s funkcí loutky. Mezi animátorem a animantem vzniká odstup, animátor vede animant s cílem představit jeho technické možnosti a významy, které jsou animantem v rámci inscenace utvářeny.³¹ Jelikož animant jako rekvizita nevstupuje aktivně do jednání, doslova neožívá, nelze u něj hovořit o animaci. S takovým animantem je manipulováno. V označení *manipulace* se skrývá dříve zmiňovaný odstup animátora a animantu a současně reálně popisuje, co se s animantem na scéně děje. Animant je prezentován, může být i proměňován (strukturálně i polohově), je s ním zkrátka manipulováno natolik, aby byly odkryty všechny zamýšlené významy, ale nedošlo k evokaci živosti animantu v myslí diváků. Manipulace animantu jako rekvizity neusiluje o iluzi oživení, jako je tomu u animace animantu jako loutky.

Posledním typem animantu, o kterém mluví Kateřina Lešková Dolenská,³² je *animant plnící funkci hmoty*, který čerpá primárně ze své hmotné podstaty, ze svého materiálu a jeho vlastností. S animantem jako hmotou zachází animátor na úrovni *demonstrace*, předvádí jeho estetické vlastnosti, materiální kvality, které vztahuje do kontextu celé inscenace.

K rozdělení funkcí animantů přidávám *imaginární animanty*, jejichž přítomnost na scéně je naznačena pohybem či slovní akcí herce. Jedná se sice o jev na pomezí loutkového divadla, pantomimy a fyzického divadla, avšak výskyt imaginárních objektů na scéně loutkového představení není raritním jevem. Imaginární animant nemusí být specificky uchopen nebo pohybově veden, jeho princip animace spočívá v tom, že se na okamžik zjeví v divákově myslí prostřednictvím kombinace divákovy fantazie a slovní akce herce, jeho pohledu na imaginární animant, pohybové pantomimické akce, nebo jen zazněním určitého evokativního zvuku.

³¹ Jiří Veltruský dělí předměty na *rekvizity* a *dekorace*, kdy dekorace na rozdíl od rekvizit nevstupují do jednání. Funkce předmětu je podle Veltruského určena působením dvou protikladných sil: *dynamické síly akční* a *statické síly charakterizační*. U předmětu dekorace je statická síla charakterizační v silné převaze nad silou dynamickou. Kvůli absenci dynamické akční síly nehovořím ani o možnosti animace tohoto předmětu. Záměrem tvůrců není ožívování předmětu (fyzicky, slovně, psychicky) a jeho zapojení do jednání, nýbrž ponechání volného působení jeho statické síly, která svou přítomností pouze charakterizuje dané prostředí a postavy. VELTRUSKÝ, Jiří, HILSKÁ, Kateřina, PROCHÁZKA, Miroslav a SOKOL, Václav. *Příspěvky k teorii divadla*. Praha: Divadelní ústav, 1994. s. 43–50 [cit. 3. 5. 2021]. ISBN 80-7008-046-9. Dostupné také z: <https://ndk.cz/uuid/uuid:02c439a0-85d5-11e4-a354-005056825209>.

³² DOLENSKÁ, cit. 28, s. 55–56.

Výčet možných přístupů ke hmotě a její animaci je pouze ilustrativní. Většinou totiž dochází ke kombinaci všech přístupů na ploše jedné inscenace. I přesto je nutné při podrobném rozboru inscenace uvažovat nad rolí animantu a nad konkrétní situací, ve které se animant nachází. Jen skrze takovou analýzu lze dojít k vysvětlení záměru tvůrců a ke konkrétnímu vyjevení možných mechanismů, které byly na práci s animanty aplikovány.

2. OBJEKTOVÉ DIVADLO

Objektové divadlo je jednou z podkategorií loutkového divadla, jejíž definice není doposud dostatečně ucelená. Významně se překrývá s divadlem předmětů s výjimkou toho, že objektové divadlo pracuje i s objekty přírodního původu (např. s květinami, mušlemi). Takových objektů není mnoho nebo jsou různě upraveny, opracovány pro účely inscenace, proto dochází k synonymizaci objektového divadla a divadla předmětů. Univerzálnějším označením je objektové divadlo, jelikož jej lze vztáhnout na práci s větší škálou objektů (objekty přírodního původu, objekty s užitkovou funkcí nebo objekty utvořené pro účely divadelní produkce).

Problematickou shledávám i tenkou hranici mezi figurativní loutkou a stylizovaným objektem, kterým může být objekt výtvarně doplněný o části lidského nebo živočišného těla. Například v inscenaci *Jak si hrají tatínkové* (r. Josef Krofta, prem. 2005) z královehradeckého Divadla DRÁK se objevují bílé holiny doplněné o brýle, nos z plastového kelímku a ústa vytvořená malířskou štětkou. Je tedy otázkou, jestli natolik stylizované objekty můžeme stále nazývat objekty, nebo již loutkami. Záleží na situaci, zda je s nimi zacházeno na úrovni rekvizity, dekorace či loutky a na míře stylizace objektu. Nejvhodnějším řešením v případě oživení stylizovaného objektu by bylo užívání slovního spojení *objekt-loutka*.

Na následujících několika stranách obecně představím podkategorii objektového divadla, její historický diskurz, vývoj, teoretické příspěvky a příklady inscenací z českého divadelního prostředí. Na závěr práce stanovím přesnější vymezení objektového divadla.

2.1 Počátek a vývoj objektového divadla

Fascinace objekty se mezi umělci začala ve větším měřítku objevovat počátkem 20. století. Důvodů k fascinaci bylo několik. Technický pokrok, který se projevoval na přelomu 19. století, vyvolal u lidí dvě možné reakce. Nové technologie vedly k nadšení, nebo ke strachu a obavám z dalšího vývoje. Obě emotivní reakce musely být přirozeně umělci ventilovány pomocí jejich umělecké tvorby. Nadšení se projevovalo mnohými formálními experimenty, strach byl reflektován tematicky skrze prezentovaný umělecký obsah.

Strach z objektů a nových mechanismů byl poté posílen světovými válkami, které potvrdily možnou nadvládu objektů nad člověkem. Experimentátory s objekty z počátku 20. století byli převážně avantgardisté.³³

Avantgardní umělci zacházeli s objekty na poli výtvarného umění, vytvářeli díla s cílem objektivizace člověka a povýšení objektu nad pozici subjektu. Ovlivnění válkou, řadou revolucí, mocenskými změnami přistoupili k tomuto dehumanizujícímu gestu ve snaze upozornit na lidskou malichernost. Například kubisté malovali obrazy postav poskládaných z geometrických objektů, dadaisté vytvářeli ready-made objekty. V oblasti divadla působil například italský futurista Filippo Tommaso Marinetti (1876–1944), který zacházel s izolovanými objekty tak, že nasvícením objektů a vržením stínu se objekty dostaly zdánlivě do pohybu, světelnou akci doplnil abstraktními zvuky. Podobné tendence se objevily i na půdě německé školy Bauhausu, kde se umělci soustředili na materiálnost. Lidské tělo vnímali spíše jako architektonický objekt, který se pohybuje mechanicky. Příkladem tvorby Bauhausu může být *Triadický balet (Triadisches Ballett)*³⁴ Oskara Schlemmera (1888–1943), ve kterém byli tanečníci a tanečnice oblečeni do stylizovaných barevných kostýmů, geometricky variabilních masek a pohybovali se mechanicky. Působili jako oživlé stroje nebo slovy Oskara Schlemmera jako „mobilní architektura“.³⁵ I když jmenovaní umělci pracovali s neživými objekty, jejich dílo je považováno za pouhého předchůdce objektového divadla.³⁶

O počátku objektového divadla mluvíme až v souvislosti s francouzským loutkářem Yvesem Jolyem (1908–2013), který je nazýván „zakladatelem“ objektového divadla.³⁷ Na festivalu v Bukurešti představil inscenaci, ve které vystupovaly tři postavy reprezentované objekty ze zmuchlaného papíru označené čepicí, šálou a jinými rozlišovacími prvky. Později v padesátých letech 20. století uvedl inscenaci *Paraplíčka (Ombrelles et Parapluies)*, kde pomocí běžných objektů

³³ KLÍMA et al., cit. 9, s. 9–13.

³⁴ K zhlédnutí zde: <https://www.youtube.com/watch?v=mHQmnumNngo>.

³⁵ SCHLEMMER, Oskar. Man and Art Figure. In: GROPIUS, W. *The Theatre of the Bauhaus*. Middletown: Wesleyan University Press, 1971. s. 26–27.

³⁶ GRAZIOLI, Cristina a Alain CLOAREC, © 2009–2020. Theatre of Objects. *World Encyclopedia of Puppetry Arts* [online]. Unima Internationale, 2009 [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <https://wepa.unima.org/en/theatre-of-objects/>.

³⁷ CRAMESNIL, Joel, Anne NGUYEN a Penny FRANCIS, © 2009–2020. Yves Joly. *World Encyclopedia of Puppetry Arts* [online]. Unima Internationale, 2013 [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <https://wepa.unima.org/en/yves-joly/>.

v podobě deštníků a slunečníků sehrál milostný příběh.³⁸ Objektovému divadlu se věnoval i polský tvůrce Jan Wilkowski (1921–1997), který využíval objektů jako vhodných prostředků metafory v divadle pro děti. V inscenaci *Začarovaný klavír* (*Zaczarowany fortepian*, 1957) nahradil déšť malými konvičkami, slunce růžovým balónkem, čímž podporoval dětskou imaginaci.³⁹

Pro vývoj objektového divadla na českém území je nutné zmínit zlom ve vnímání loutkového divadla jako takového, který je spojen se jménem Josefa Krofty (1943–2015) a jeho divadelním působením v padesátých, zejména pak sedmdesátých a osmdesátých letech 20. století. Josef Krofta byl českým loutkářem, režisérem a pedagogem, jehož velkým přínosem v oblasti loutkového divadla bylo přenesení loutky do scénického prostoru, ve kterém působila společně s herci. Stala se pevnou součástí jevištního díla a rovnocenným komponentem jevištního řešení. „Je to období postupné emancipace loutkového divadla, které rozhodným způsobem ovlivnilo i pojetí a podobu loutky. Loutka se stává součástí konkrétní inscenace, není přenosná do jiných představení a nemusí mít úplnou podobu lidské postavy. Postupně se stává funkcí a součástí celkového výrazu a orchestrace jednotlivých jevištních komponentů.“⁴⁰ Ono spolupůsobení herce a loutky v jednom společném prostoru je významný mezník i pro objektové divadlo, jelikož nechává vyniknout vzájemnému vztahu a rozdílu mezi subjektem a objektem. Otevírá prostor bližší komunikace mezi živým, neživým aktérem a divákem.

Objektové divadlo začalo být teoreticky reflektováno až v osmdesátých letech 20. století a jedním z předních českých teoretiků, který byl fascinován vztahem mezi subjektem a objektem, byl Karel Makonj (1947–2018). Ze svých teoretických úvah pak čerpal i pro svou tvorbu v pražském Vedeném divadle (1969–1970), kde experimentoval s pojetím vztahu mezi subjektem a objektem a s principem loutkovitosti, což lze reprezentovat na příkladu inscenace *Hop, signore!*, kde vystupovali herci navázaní na nitě jako marionety. Ze subjektu (herce) vytvořil loutkovitý subjekt, se kterým bylo manipulováno jako s objektem.⁴¹

³⁸ Miloslav Klíma popisuje příběh inscenace takto: „Setkání dvojice mladých lidí na rande, navštíví deštníkový kankán v kabaretu, ale jsou trvale sledovaní dvěma detektivy, patrně na příkaz rodičů dívky. Nakonec příběh končí ve svatební síni.“ KLÍMA et al., cit. 9, s. 16.

³⁹ Tamtéž, s. 21.

⁴⁰ Tamtéž, s. 25–26.

⁴¹ DVOŘÁK, ELIÁŠKOVÁ et al., cit. 8, s. 14–21.

V této práci se budu zabývat spíše teoretickými texty Karla Makonje než jeho divadelní tvorbou.

Vývoj objektového divadla šel ruku v ruce s historií loutkového divadla. Historické mezníky důležité pro vývoj loutkového divadla reprezentovaly určité obraty v přemýšlení o loutkách a o objektech. Každý z umělců pracoval s jinými objekty jiným způsobem. Tato kapitola byla pouhým shrnutím těch nejzásadnějších událostí, které vedly k podobě objektového divadla, které můžeme sledovat na současné české divadelní scéně.

2.2 Teorie objektového divadla

Jak již bylo zmíněno výše, teoretické texty, které reflektovaly vzrůstající výskyt objektů na jevištích loutkových divadel a užívaly označení objektové divadlo, se začaly objevovat na kulturní scéně kolem osmdesátých let 20. století, kdy docházelo k nejrozsáhlejším změnám v chápání loutkového divadla. První studie o loutkovém divadle, které jej nepojímaly pouze jako divadlo loutek, nýbrž jako divadlo neživé hmoty, začaly vycházet daleko dříve.

Polemika nad rolí loutky ve smyslu objektu se vyskytovala již v textech strukturalistů (např. Jiřího Veltruského, Petra Bogatyreva). Z úvah nad svébytností kategorií hereckého a loutkového divadla a obhájení pozice divadla loutkového vyvstaly otázky nad specifiky loutkového divadla a později nad jeho možnými modifikacemi.⁴² Během posledních třiceti let se aspoň částečně objektovým divadlem zabývali například Henryk Jurkowski (1927–2013)⁴³, Jan Císař (1932–2021), Jaroslav Etlík (*1958) nebo Petr Pavlovský (*1944).

První nejucelenější českou teorii uvažující nad divadlem objektů sepsal Karel Makonj. Je zajímavé, že všichni zmínění teoretici nahlíželi na loutkové divadlo pouze z hlediska vztahu herce a loutky/objektu, nikoli z jiných možných hledisek.

⁴² O rozdílu mezi loutkovým a hereckým divadlem psal například Otakar Zich v *Estetice dramatického umění* z roku 1931, na nějž pak navazovali další autoři Petr Bogatyrev, Jiří Veltruský, Jindřich Honzl, později Jaroslav Etlík a další. ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění*. Praha: Panorama, 1987. 412 s.

⁴³ Henryk Jurkowski byl polský divadelní teoretik a historik, který působil i na českém území. Spolupracoval s časopisem *Loutkář* nebo s Akademií múzických umění v Praze. Věnoval se loutkovému divadlu především z historického hlediska. Divadlu předmětů/objektů se věnuje například ve své publikaci *Magie loutky* z roku 1997. JURKOWSKI, cit. 10.

Toto zaměření bylo zřejmě dáno rychlou proměnou a vývojem tohoto vztahu během druhé poloviny 20. století a jeho nutnou teoretickou reflexí a pojmenováním. V současnosti se o teoretická shrnutí pokouší pedagogové z pražské KALD DAMU (Miloslav Klíma, Kateřina Lešková Dolenská, Nina Malíková aj.). Na dalších řádcích představím stručné shrnutí některých vybraných aktuálních teoretických východisek.

Mezi nejskloňovanější teoretické práce v oblasti objektového divadla patří publikace Karla Makonje *Od loutky k objektu*,⁴⁴ která je souborným vydáním jeho nejzásadnějších studií, vztahujících se k proměně loutky v objekt/hmotu a ke vztahu subjekt versus objekt. Makonj navazuje a reaguje na své české i světové předchůdce Otakara Zicha, Petra Bogatyreva, Erika Kolára, Jana Mukařovského, Jindřicha Honzla, Henryka Jurkowského, Sergeje V. Obrazcova, Petera Schumanna a další, a otevírá několik otázek týkajících se převážně spolupůsobení herce (subjektu) a loutky/objektu v rámci jevištního prostoru. Popisuje je jako dílčí jednotky a zároveň je klade do vzájemného vztahu, který by měl ideálně fungovat synteticky. Člověk by se měl vyvarovat egocentrismu a nesnažit se manipulovat loutku/objekt k obrazu svému, tedy napodobovat sám sebe. Měl by nechat loutku ve své věcnosti a vést ji jako rovnocenného partnera. Makonjovy úvahy jsou velmi oduševnělé. Popisuje vztah člověka a loutky jako člověka a přírody. Člověk je věcí fascinován, tíhne ke zvěčnění sám sebe (například tím, že si nasazuje hmotnou masku), ale současně se cítí být věcí ohrožen a usiluje o primární postavení ve světové i jevištní hierarchii. Makonj zavádí pojmenování *objekti* pro „objekty zmanipulované pouze k něčemu sobě tak nepůvodnímu a nevlastnímu jako je napodobení člověka“.⁴⁵ Konstatuje fakt, že pro nové formy loutkového divadla je označení *loutkář* nedostačující a pomalu převládá užití pojmenování *animátor* nebo *performer*,⁴⁶ jelikož se jedná o všeobecné pojmy nespecifikující předmět animace ani způsob vedení.

Animací a její mnohostí v kontextu současné divadelní tvorby se zabývá i řada pedagogů z KALD DAMU v publikaci *O animaci*, ve které se každá dílčí studie vztahuje jiným způsobem k animaci a předmětu animace (animace objektu, světla, zvuku, prostoru, lidského těla atd.). Autoři studií reflektují koncept animace v rámci

⁴⁴ MAKONJ, cit. 7.

⁴⁵ DVOŘÁK, ELIÁŠKOVÁ et al., cit. 8, s. 80.

⁴⁶ Slovy Patrice Pavice: „Performer je v první řadě ten, kdo je fyzicky a psychicky přítomen před divákem.“ PAVIS, cit. 12, s. 100.

současného loutkového divadla, tedy i objektového divadla. Z hlediska teoretických konceptů je možné zmínit kapitolu Kateřiny Leškové Dolenské s názvem „Trojí způsob animace“, která dělí animaci na animaci objektu-loutky, manipulaci objektu-rekvizity a demonstraci hmoty. Klasifikaci objektu aplikuji na animant v podkapitole 1.3 s názvem „Neživá hmota a její animace“.

Z krátkého výčtu nejaktuálnějších teoretických hledisek, které na české kulturní scéně za posledních dvacet let vznikly, lze pozorovat, že žádná z uvedených publikací se nevěnuje pouze objektovému divadlu, nýbrž objektovému divadlu jako jedné možné transformaci loutkového divadla. I když se objektové divadlo během posledních let v rámci české divadelní tvorby prosadilo a stává se aktuálním trendem, jeho teoretická reflexe zaostává. Každá z podkategorií loutkového divadla by měla být sama o sobě reflektována, jelikož teoretické uchopení loutkového divadla v jeho celistvosti způsobuje onu nepřehlednost a dochází tak ke snadnější záměně typů animantů a podkategorií loutkového divadla.

2.3 Objektové divadlo na území České republiky

Pro ucelenou představu a kontextualizaci objektového divadla lze uvést několik příkladů objektového divadla na území České republiky. Ve výčtu některých tvůrčích skupin, divadel a inscenací se zaměříme pouze na profesionální divadelní scény.⁴⁷

Na mimopražské loutkářské scéně působí několik souborů a divadel, které se vesměs soustředí na propojení loutkového divadla a divadla objektů. Profesionální loutková divadla jako královehradecké Divadlo DRAK, Naivní divadlo v Liberci, Divadlo loutek v Ostravě, Divadlo Alfa v Plzni, brněnské Divadlo Líšeň pracují s kombinací loutek a objektů, někdy i s významotvornou animací světla a zvuků. Reflektují světové tendence a vytváří prostor pro nové pojetí loutkového divadla, které se neomezuje pouze na figurativní loutku.

Všeobecně řečeno, jmenovaná stálá loutková divadla zachovávají loutkářskou tradici s občasnými experimenty zaměřenými na jiné loutkové i neloutkové principy,

⁴⁷ Z hlediska amatérského divadla bychom mohli narazit na další zajímavé příklady práce s objekty. Navrhuji možný budoucí výzkum objektového divadla v rámci amatérské divadelní scény.

z nichž jedním je objektové divadlo. Ze zmíněných divadel se objektovému divadlu ve svých inscenacích nejvíce věnuje Naivní divadlo v Liberci a Divadlo Líšeň v Brně. Je však těžké jmenovat pouze inscenace objektového divadla, protože každá inscenace obsahuje kombinaci loutkových principů a současně aplikuje jiný přístup k dílčím objektům (objekt-loutka, objekt-rekvizita, objekt-dekorace, imaginární objekt). Příklady z objektové tvorby Naivního divadla jsou inscenace *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a nic na ostrovech se skrývá odlehlých*,⁴⁸ kde probíhá animace světla, různých předmětů, figurek, dokonce významotvorná manipulace s kusem umělého syrového masa, dále pak inscenace *Kabinet zázraků neboli Orbis pictus*,⁴⁹ ve které, jak již z názvu vyplývá, herci využívají klasických animačních triků, aby rozpohybovali objekty, figury zvířat nebo malované kulisy, a tím demonstrovali fungování planety Země. Z produkce Divadla Líšeň lze pak zmínit inscenaci *Hygiena krve*,⁵⁰ kde dochází k animaci a manipulaci kovových objektů, které fungují sami o sobě, nebo jsou částečně stylizované a figurativní, také jsou užity ve formě masek.

Co se týče pražské divadelní scény, najdeme zde větší zastoupení menších souborů a nezávislých umělců, kteří se objektovým divadlem zabývají. Ze stálých scén se objektovému divadlu věnuje Divadlo Minor, které taktéž volí kombinace loutkových principů. Prvky objektového divadla nalezneme například v inscenaci *Zá-to-pek!*,⁵¹ ve které herci animují loutky, nebo manipulují s objekty, kterými jsou například boty reprezentující atlety na běžecké trati. Dále pak v inscenaci *Demokracie*,⁵² se kompletní scénografie skládá z barevných molitanových kostek, které nemají pouze dekorativní charakter, ale je s nimi manipulováno i na pozici objektů-rekvizit a svou přítomností na jevišti reprezentují mnoho dalších předmětů (např. volební lístky). Nejen na pražské scéně působí Studio Damúza, které je spíše produkční skupinou zaštiťující autorské divadelní projekty a inscenace loutkového a výtvarného divadla a pořádající divadelní festivaly.

⁴⁸ Režie Filip Homola, premiéra 2017.

⁴⁹ R. Michaela Homolová, prem. 2020.

⁵⁰ R. Pavla Dombrovská a kol., prem. 2014.

⁵¹ R. Jan Jirků, prem. 2019.

⁵² R. Braňo Holiček, prem. 2014.

Další pražskou scénou, kde nalezneme objektové divadlo, je Alfred ve dvoře, které je stagionou poskytující divadelní prostor několika divadelním souborům. S objekty v rámci divadla zachází soubor Handa Gote research & development, který pracuje s re-use⁵³ objekty a technologiemi, vytváří instalace objektů a v rámci divadelních projektů užívá objekty spíše jako rekvizity, pomocí kterých demonstruje téma recyklace, konzumní společnosti a mnoho dalších. Tvorba souboru se pohybuje na pomezí divadelních kategorií – pohybového, objektového, vizuálního a hudebního divadla. V divadle Alfred ve dvoře působí i soubory vi.TVOR nebo TABULA RASA, v jejichž tvorbě se taktéž objevují prvky objektového divadla.

Když hovoříme o tvorbě objektového divadla, lze sledovat, že se nejedná o ucelený tvůrčí proud divadla, nýbrž dílčího souboru nebo jedné osobnosti, kteří v jednotlivých inscenacích a projektech experimentují s pojetím loutkového divadla a se zacházením s objekty. Řada takto uvažujících tvůrců vychází každý rok z pražské KALD DAMU. Jedním z absolventů je i Jakub Maksymov, který v rámci svých klauzur vytvořil v roce 2016 inscenaci *Tisíc Tuctů*,⁵⁴ kde tři animátoři animují dřevěné loutky i kartonová plata od vajec.

Dalším zajímavým projektem studentů KALD DAMU byla inscenace *Jeníček a Mařenka*, která výjimečně nepropojovala loutky s objekty. Známy příběh o Jeníčkovi a Mařence byl zpracován hororově a vyprávěn pouze pomocí animace a deformace objektů (dřevěných kostek, hřebíků aj.) doplněných reálnými diegetickými zvuky (údery do stolu, vrzáním atd.). Jednotlivci i soubory z KALD DAMU se svými projekty navštěvují festivaly a prezentují své projekty nejen v rámci školních představení v Divadle DISK, ale i na scénách jiných divadel (např. v Divadle NoD) nebo pracují pod záštitou produkčních skupin (např. Studia Damúza). Z tohoto důvodu jsou zahrnuti ve výčtu profesionálních divadel a projektů na poli objektového divadla.

Takových projektů vzniká každoročně v rámci profesionální či poloprofesionální scény mnoho. Každé uskupení zachází s objekty jiným způsobem. Někteří objekty pojmají ve své věcnosti a pouze s nimi manipulují, jiní

⁵³ Označení pochází z anglického jazyka, znamená opětovné použití. Re-use objekty jsou pak opětovně použité objekty, které nemusí plnit svůj primární účel, pro který byly vyrobeny.

⁵⁴ Režie Jakub Maksymov, premiéra 2016.

využívají jejich významotvornosti, další se snaží o oživení objektu a jeho přeměnu v subjekt a někde se setkáme dokonce s kombinací těchto a dalších, třeba i experimentálních přístupů. Pro detailnější přiblížení možných přístupů k objektu a jeho animaci budu sledovat inscenační tvorbu slovinsko-českého performerera Matiji Solceho, který je rovněž absolventem pražské KALD DAMU a je jednou z nejvýraznějších osobností objektového divadla v českém kontextu.

2.4 Matija Solce

Matija Solce je slovinsko-český performer, loutkář, hudebník, aktivista, který se narodil 2. září 1981 ve Slovinsku. Po studiu na neapolské Bruno Leone's traditional Italian hand puppet school založil v roce 2002 Teatro Matita a začal vystupovat po celém světě.⁵⁵ V jeho repertoáru byly komorní inscenace, monodramata s loutkami a objekty, které mohl během chvíle sbalit do kufru a odcestovat na jiné místo. Takto koncipované komorní inscenace má v repertoáru dodnes. V roce 2016 dokončil doktorské studium na pražské DAMU pod vedením Josefa Krofty a začal aktivně tvořit i na české divadelní scéně. Přechodně působil v Divadle DISK v Praze, Divadle DRAK v Hradci Králové nebo souboru Geisslers Hofcomodianten, některé jeho inscenace vznikly také pod záštitou Studia Damúza.

Obecně lze konstatovat, že Solce tvoří primárně autorské divadelní inscenace, při jejichž tvorbě vychází, jak sám uvádí, z centrálního konceptu, kterým může být téma nebo technologie vedení loutek. Koncepty dále rozebírá do dílčích výstupů, jejichž konkrétní inscenační podoba vyplyne intuitivně z procesu zkoušení (prakticky hledá možnosti animace objektů atd.). Jednotlivé výstupy pak v závěru synteticky spojí do jednotného celku. Proces tvorby je tak montáží jednotlivých komponentů (hereckého, zvukového, vizuálního a diváckého komponentu).⁵⁶ Kombinuje prvky loutkového, objektového, pohybového a hudebního divadla. Solce nazývá své divadlo *divadlem iluzivních bodů* kvůli mnohočetné přítomnosti klamu, který vzniká na základě souhry animace, divácké představivosti a komunikace mezi divákem,

⁵⁵ *Teatro Matita | Matija Solce | Slovenia* [online]. [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <https://www.matijasolce.com/>.

⁵⁶ Workshop s Matijou SOLCEM, performerem, hudebníkem a loutkářem. Google meet 28. 11. 2020.

performerem a objektem. Iluze na divadle probíhá v několika rovinách: na úrovni objektů, pomyslných objektů, performerera i diváka.⁵⁷

Solce vytváří humorné inscenace s palčivým podtextem, kterým bývá téma smrti nebo reflexe aktuálního politického dění. Kritiku často skrývá pod ironii, pohybově groteskní situace a černý humor. Tématem smrti pak nereflektuje pouze životní pomíjivost, nýbrž upozorňuje na neživost objektů, se kterými pracuje. Inscenace jsou určeny dospělým i dětskému publiku se smyslem pro černý humor, bývají participativní a politicky angažované stejně jako sám autor.

Mimo centrální téma se Solce nechává inspirovat i typy loutek a objektů, které zapojuje do svých inscenací. Každá ze Solceho loutek se pohybuje na základě jiného vodícího mechanismu, má pokaždé odlišné technické parametry a je z jiného materiálu, nepodléhá ideálu krásy, je nedokonalá, asymetrická. Jedná se tedy o *cheap art* loutky, u kterých je nutné hledat krásu v ošklivosti. Jsou vyráběny z běžně dostupných materiálů, které často podléhají časové deformaci. Časový rozklad materiálu je spojen s celkovou proměnlivostí loutek, jsou hmotně i duševně proměnlivé. Solce zachází nejen s loutkami, ale i objekty, které jsou variabilnější než loutky, užívá je jako rekvizity i jako objekty-loutky. Součástí vizuální podoby objektu nebo neživé hmoty jsou často i ruce a jiné tělesné části herce, které svým pohybem dotváří iluzi oživlého objektu. Solceho výjimečnou schopností je extrémní variabilita a pohyblivost rukou, daná mobilitou kloubů, jemnou motorikou a tréninkem možných animačních poloh. Sám říká, že „šije divadlo na míru pro své ruce“.⁵⁸

Posledním a nejzásadnějším komponentem Solceho inscenací je zapojení živé hudby. Solceho hlavním nástrojem je akordeon, dále sólově zapojuje i zobcovou flétnu, v kolektivní hře se objevuje například dvojice akordeon a basová kytara. V některých inscenacích vystupuje se svou hudební kapelou Fekete Seretlek hrající na: akordeon, kontrabas, violoncello, housle, trumpetu, kytaru a různé druhy bicích nástrojů. Zapojení instrumentů v inscenacích je taktéž participativní a živé. Například bicí bývají nahrazeny i běžnými předměty, na něž jednotlivé úhozy vydávají rytmický zvuk (př. plechové krabice nebo světelný spínač v inscenaci *RAT*).

⁵⁷ Workshop s Matijou SOLCEM, performerem, hudebníkem a loutkářem. Google meet 28. 11. 2020.

⁵⁸ Tamtéž.

Rytmus je přítomen v průběhu celých inscenací skrze hudbu, slova, pohyby nebo animaci objektů.

Matija Solce se v České republice režijně podílel mezi lety 2002 až 2021 minimálně na deseti inscenacích, mezi kterými mohu jmenovat například inscenaci *Eh beh?* (2002), *Malé noční příběhy* (2003), *Pražské legendy* (2008), *Děvčátko se sirkami* (2011), *Happy Bones* (2010), *Beckettmotive* (2015), *Kar* (2016), *Dášenska čili Život pod psa* (2016), *RAT* (2018) a další.⁵⁹ K analýze jsem si vybrala inscenace *Happy Bones* a *Kar* pro možnost komparace dvou rozdílných vzorků tvorby. *Happy Bones* je komorní monodrama, ve kterém vystupuje sám Solce, naopak inscenace *Kar* je rozsáhlejší, jelikož v ní herecky i hudebně působí celé uskupení Fekete Seretlek.

⁵⁹ *Virtuální studovna: Databáze a online služby Divadelního ústavu* [online]. Praha. [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <https://vis.idu.cz/Default.aspx>.

3. ANALÝZA INSCENACÍ

Z obecného představení dosavadní tvorby Matiji Solceho se přesuneme ke konkrétním příkladům inscenací, na kterých demonstrujeme Solceho inscenační postupy spjaté se zacházením s objekty. Tato kapitola se zabývá analýzou inscenací *Happy Bones*⁶⁰ a *Kar*⁶¹ Matiji Solceho, jejímž předmětem je rozbor Solceho práce s objektem se zaměřením na pozici objektu v inscenaci a způsob, jakým je objekt animován. Inscenace analyzuji v rámci hereckého a zvukového komponentu s tím, že herecký komponent dělím na dvě rovnocenné části – herectví a animaci. Klasifikaci komponentů divadelního díla přebírám od Jaroslava Etlíka, který společně s komponentem hereckým a zvukovým uvádí komponent vizuální a divácký.⁶²

Herecký komponent lze nahlížet skrze počet herců na jevišti, jejich úlohu v inscenaci, zda plní úlohu herce, performerera, hudebníka, animátora, případně jakou postavu v příběhu ztvárňují. Pro základní představu inscenační podoby je nutné zmínit i styl herectví aktérů, jaké výrazové prostředky využívají, jak pracují s hlasem, mimikou, gesty a pohybem. Jelikož se jedná o inscenace objektového divadla, nelze aktéry v rámci analýzy oddělit od objektů, které do hry vstupují, proto analýza hereckého komponentu zahrnuje i vztah mezi subjekty a objekty na scéně, tedy jak aktéři s objekty zachází.

Předmětem druhé podkapitoly analýzy je analýza animace, která se odvíjí od funkce objektů (objekt-loutka, objekt-rekvizita, imaginární objekt). Do analýzy lze zahrnout popis jednotlivých objektů a jejich vlastností, také odůvodnění volby konkrétních objektů do inscenace. Míra jednání objektů a jejich role v dílčích situacích inscenace je dána stylem animace, tudíž jestli jsou objekty animovány, manipulovány, nebo demonstrovány.

Posledním předmětem analýzy je zvuková stopa, která taktéž vstupuje do aktivní participace s objektem. Zvuková kompozice se skládá z hlasového projevu herce, ze zvuku spojeného s pohybem herce a objektu, různých přilehlých ruchů a šumů a z hudební stopy.

⁶⁰ Teatro Matita. *Happy Bones* [divadelní inscenace]. Režie Matija Solce. 2010.

⁶¹ Fekete Seretlek a Studio Damúza. *Kar* [divadelní inscenace]. Režie Matija Solce. Palác Akropolis Praha 2016.

⁶² KLÍMA, cit. 3, s. 21–23.

Při takto stanovené analýze jsem si uvědomila, že sjednocujícím prvkem obou inscenací je rytmizace, která je součástí všech komponentů, ale není sama o sobě komponentem. Objevuje se v rovině zvukové, v animaci objektů, zvukovém i pohybovém projevu aktérů na jevišti. Zvukový i herecký komponent se v mnohém mezi sebou prolínají. Jsou součástí struktury inscenace a nelze tedy na ně nahlížet jednotlivě, musí být brány jako součást celku, který je tvořen variabilními vztahy všech komponentů. Výše jmenované složky komponentů vztahují v rámci analýzy k objektům, jejich animaci a roli v inscenaci, objekt je průsečíkem komponentů a inscenačních technik. Návaznost komponentů demonstruji na příkladu jedné situace z inscenace, kde lze čitelně sledovat ono propojení.

3.1 Analýza inscenace *Happy Bones* (2010)

Happy Bones je hodinové monodrama Matiji Solceho, které je určeno dospělým divákům i dětem se smyslem pro černý humor.⁶³ I když je inscenace podle popisu na webových stránkách otevřená širokému věkovému rozpětí diváku, v inscenaci se občas objeví vulgarismy. Nejedná se o inscenaci přímo pro děti, ale spíše pro dospělé a mladistvé. Nicméně představení určená výslovně pro děti Solce drobně modifikuje (např. omezí užívání vulgarismů).

Inscenace je objektovým divadlem, ve kterém Solce pracuje s kostmi, plyšovou pandou a imaginárními objekty. Je složena z jednotlivých výstupů se zmíněnými objekty, které na sebe navazují tím, že jsou propojeny hereckým výstupem, během kterého Solce v rámci své jevištní role zkoumá a mění jeden objekt za jiný. Dění se odvíjí od tématu smrti, živosti a neživosti. Všichni (loutky, performer i diváci) jsou na závěr inscenace přesvědčeni o tom, že jsou jen loutkami, které jsou někým ovládány. Inscenace smrtí začíná a končí, nemá však jednu celistvou dějovou linii. Jedná se o montáž výstupů, které na sebe dějově nenavazují, společný mají pouze vymezený prostor světa zvířat a jiných bytostí a téma smrti. Pro svou analýzu vycházím ze záznamu pražského představení *Happy Bones* z roku 2011, který je volně dostupný na platformě YouTube.⁶⁴

⁶³ *Teatro Matita | Matija Solce | Slovenia* [online]. [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <https://www.matijasolce.com/>.

⁶⁴ K zhlédnutí zde: <https://www.youtube.com/watch?v=4EHDr8Ou7o0>.

3.1.1 Herectví

V inscenaci *Happy Bones* vystupuje performer Matija Solce, který je jedinou živou osobou pohybující se na jevišti. Solceho herectví je mimicky výrazné, což je dáno omezením textové složky. Nejedná se tedy o inscenaci primárně založenou na textu. Jednotlivé výstupy bývají zčásti improvizované, jelikož obsahují aktuální reakce na podněty diváků z publika, se kterými Solce komunikuje převážně nonverbálně, nebo skrze hlasový projev, který propůjčuje loutce plyšové pandy.

Solce zde plní úlohu herce, animátora i samotné loutky. Jeho herecká úloha vystupuje do popředí v situacích, kdy opouští objekt, nevede jej nebo v momentě, kdy se dostává do dialogu s objektem-loutkou. Jako herec přiznává vlastní identitu, jedná a komunikuje sám za sebe. Nezastupuje žádnou fiktivní postavu, ale postavu Solceho v inscenaci *Happy Bones*. Tato postava přiznává, že je hercem, animátorem a především bavičem, který hrou s objekty baví sám sebe i publikum. Animátorem se stává, když vede objekt-loutku i objekt-rekvizitu. Objekt může i nemusí v ruce animátora záměrně ožívat. V případě aktivní komunikace Solceho s animovaným objektem dochází k prolínání rolí Solceho animátora a herce. Solce animuje objekt, který se stává subjektem a dostává se s ním do pohybového dialogu. Úlohu loutky přebírá pouze, když současně zastává i roli animátora, jelikož animuje svou ruku tak, aby působila jako ruka někoho jiného. Odděluje pohyb ruky od pohybu zbytku těla. V závěru inscenace se stává jeho ruka pistolí a vrahem performerera. Hra s proměnlivostí úloh performerera vytváří iluzi ožvlých objektů, které komunikují mezi sebou, s diváky nebo s hercem, který může být také pouhou loutkou.

I když se inscenace odehrává na malém jevišti, Solceho gesta a mimika musí být dostatečně zřetelné, aby vynikla ona proměna hereckých úloh. Každý dílčí pohyb je výrazně oddělen od pohybu předchozího a následujícího. Dochází tak k rytmizaci pohybu, který je doplněn rytmizovaným hlasovým projevem (slovním i zvukovým). Hlas doprovází pohybovou akci Solceho i animovaných objektů. Každému objektu je přisouzen specifický hlasový projev, podle kterého lze identifikovat identitu objektu. Solceho hlas je ve spojitosti s objekty deformovaný, aby byla posílena iluze, že hlas, který divák slyší, nepatří Solcemu ale objektu. Solce komunikuje s objekty, uvádí je do pohybu, propůjčuje jim hlas a někdy i svůj mimický výraz.

3.1.2 Animace

U analýzy animace objektů je nutné vyjmenovat jednotlivé objekty a jejich vlastnosti, se kterými Solce při animaci pracuje. Jak již z názvu inscenace vyplývá, objevují se zde lidské kosti, které jsou tvrdé, neohebné a samy o sobě nepohyblivé. Solce s nimi manipuluje na úrovni objektu jako rekvizity, nebo je animuje jako loutky, přidělí jim identitu živého subjektu. S kostmi jako rekvizitami zachází běžně, pouhým úchopem s nimi manipuluje a snaží se zjistit, kde se daná kost v jeho těle nachází. Kost jako loutka získává živočišnou identitu, nebo se mění v jiný předmět (např. ve vesmírnou raketu). Často je jedné kosti přisouzeno i vícero identit. Například lopatka (kost) je rybou, poté stromem či končetinou slona.

Subjektivizace objektu je dána animací. Solce animuje jeden objekt, nebo vícero objektů najednou, které opticky spojí do jednoho subjektu. Spojení objektů lze demonstrovat na příkladu dříve zmíněné lopatky. Solce zachází s dvěma lopatkami, které reprezentují dvě končetiny slona a jeho hlavovou část s chobotem znázorňuje kostrčí, která je zasazena mezi dvě lopatky. Figuru slona vidíme z ánfasu. Animace probíhá Solceho úchopem kostí, který doplňuje pohybem rukou. Umístěním ruky konstitučně dotváří vzhled animovaného objektu. Pohyb ruky je pokaždé rozdílný, může být výrazný, statický i minimalistický. V případě minimalistické animace objektu je ležící objekt animován pouhým dotykem a připojením specifického zvuku. Styl animace objektu je pokaždé jiný, odvíjí se i od druhu a vlastností objektu.

Dostáváme se k dalšímu typu objektu, a tím je plyšová panda, se kterou je zacházeno jako s loutkou. Je spodovou loutkou, maňáskem. Solce zapojuje při animaci pandy obě ruce, jednou rukou ovládá pohyb zadních tlap a druhou rukou pohyb vrchní části těla pandy, tedy pohyb předních tlap, hlavy a otevírání úst. Plyšová panda je antropomorfizovanou loutkou, jelikož se při chůzi pohybuje pouze po zadních končetinách, mluví a gestikuluje jako člověk. Hlas pandy, který jí Solce propůjčuje, je velmi surový, hluboký, jazykově přirozený, nespisovný a spontánní. Reaguje na publikum, rozmlouvá s ním. Výstupy pandy jsou převážně improvizované. Performer zařazuje do pohybového rejstříku pandy přirozené pohyby a gesta jako například škrábání se.

V souvislosti s animací pandy dochází i k představení imaginárních předmětů, kterým je například modrý nafukovací balónek, o jehož přítomnosti se nejprve

dozvídáme ze slovní zmínky pandy. Ta na něj upozorní upřením zraku do prostoru a pomocí kombinace slovní a pohybové akce s neviditelným balónkem manipuluje, čerpá z jeho přirozených vlastností, které jsou divákům dobře známé, balón nafukuje, zauzluje a pak se na něm vznáší.

Jak lze vidět, Solce nezastává jediný styl animace, ale kombinuje vícero postupů. Čitelnost přisouzených identit objektů a jejich důvěryhodnost je dána přesnou rytmizací pohybu Solceho rukou. Zřetelné oddělení dílčích pohybových variací a jejich repetice posilují i humorné vyznění některých etud. Identita objektu je zřejmá z pečlivě rytmizovaného pohybu, z konstituce objektu ve spojení s rukou a převážně ze zvuku, který doprovází pohybovou akci.

3.1.3 Zvuková stopa

Zvuková stopa je komponentem, který je od objektového divadla neoddělitelný, obzvláště v případě Solceho inscenací. Zvuk není pouhým doplňkem inscenace, má významotvornou funkci. Veškeré zvuky vychází ze Solceho úst a z jeho pohybové akce. Solce vydává hezitační zvuky, nápěvy, další zvuky utváří plácáním, boucháním o části svého těla nebo o okolní předměty. Občas je doplněn i publikem, které je ke zvukové participaci přizváno.

Slovní projev lze hodnotit pouze u řeči plyšové pandy, jejíž řeč je stylizovaná do obhroublé lidské mluvy. Ke každému objektu na jevišti je připojen specifický zvuk, který je od identity objektu neoddělitelný. Například pomocí dvou kostí Solce utvoří čtyři postavy a jeden předmět během jedné scény. I když dochází k proměně postav v rychlém sledu, jejich identity jsou zcela jasně oddělené, což je dáno způsobem úchopu, pohybem Solceho rukou, a hlavně připojením zvuku.

V některých případech předznamenává zvuk samotnou akci. Například když Solce vytahuje kosti z rakve umístěné na stole před ním, nejdříve slyšíme mňoukání a až následně vystupuje z rakve animovaný objekt představující kočku. Jednotlivé etudy s kostmi často pohybově zrychluje a zvukově graduje tak, že rytmizací dochází k utvoření zvukové skladby, která je směsí zvuků různé výšky, barvy a délky. I bez přítomnosti hudebních nástrojů na jevišti, je muzikálnost inscenace její neodmyslitelnou vlastností.

3.1.4 Příklad

Syntézu hereckého a zvukového komponentu lze demonstrovat na příkladu jedné scény z analyzované inscenace.⁶⁵ Scéna začíná tím, že Solce jako herec slyší z malé černé rakve umístěné na stole zvuk vytí, který vydává sám Solce, ale mimickou hrou naznačuje opak, tedy že zvuk vychází ze zavřené rakve. Rakev otevře, opět zaslechne vytí, které vydává on sám, ale uchopením kosti, která se pohybově sjednotí s vydávaným zvukem, označuje danou kost jako vyjící bytost. Zvuk tudíž předznamenal Solceho akci a s uchopením objektu se změnila i jeho úloha, kdy z herce se stal animátorem. Hlasový projev (vytí a čmuhání) a Solceho úchop kosti přisoudily objektu psí identitu. Spojením zvuku s pohybovou animací se kost stala loutkou a ožila.

Na scéně se pak objevují další kosti, které Solce vytahuje z rakve. A vytváří spojením kosti představující psa a kosti jiné postavu páníčka. Na ploše dvou minut rozehrává příběh páníčka, který hledá svého psa. Na dálku slyší své volání, ale nedokáží se k sobě dostat blíže. Každá kost má svůj specifický pohyb a zvuk, a tím pádem jsou od sebe snadno rozeznatelné. Pohyb Solceho rukou je zřetelně fázovaný a rytmizovaný, což mu umožňuje akci zrychlit a pracovat s její dynamikou. Po tom, co si diváci zafixují zvukový a pohybový rejstřík postavy páníčka a psa, přichází do situace další postava/oživený objekt.

⁶⁵ Teatro Matita. *Happy Bones* [záznam divadelní inscenace]. Režie Matija Solce. 2011. 22:26–25:00. [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4EHDr8Ou7o0>.

3.2 Analýza inscenace *Kar* (2016)

Inscenace *Kar* je často v recenzích, popisech a článcích označována za objektové divadlo, koncert na motivy *Anny Kareniny*,⁶⁶ nebo kabaret ruského realismu. Kombinace pojmenování vypovídá o formě i o obsahu inscenace. Ústředním tématem je smrt, která opětovně rámuje celou inscenaci. Příběh se odehrává, jak již z názvu vyplývá, na smuteční hostině. Prostřednictvím výstupů s objekty doprovázených hudbou jsou představeny fragmenty ze života Anny Kareniny. Na malé scéně s podlouhlým stolem uprostřed se nachází pět herců, kteří sehrávají jednotlivé etudy, které jsou propojené hudebními vstupy.

Ve své analýze vycházím z představení v pražském Paláci Akropolis ze dne 13. 9. 2020 a ze záznamu představení z roku 2018. Inscenace je proměnlivá zejména v souvislosti s počtem performerů. V záznamu figuruje pouze pět performerů, naopak zmíněné živé představení se odehrálo za přítomnosti herce Jana Meduny, který na natáčeném představení nebyl přítomen. Pokud bych měla představení s Janem Medunou porovnat se záznamem bez něj, nedochází k přílišným inscenačním změnám. Představení s Janem Medunou je obohaceno o jeho hru na trumpetu, stepařské výstupy a vtipné komentáře. Meduna plní v inscenaci roli přihlížejícího, který akci komentuje a pomáhá ostatním hercům s přesunem objektů a rekvizit. Narativně tedy nedochází k žádné změně. Ve své analýze budu pracovat s počtem pěti performerů, tudíž budu čerpat spíše ze záznamu představení.

3.2.1 Herectví

Inscenace je založena na herecké akci pěti performerů – Anny Bubníkové, Jiřího N. Jelínka, Ivo Sedláčka, Pavola Smolárika a Matiji Solceho. Styl herectví se odvíjí od románové předlohy *Anny Kareniny*, která časově spadá do etapy ruského realismu. Herectví je realistické, expresivní, hlasité, mimicky výrazné, přičemž expresivita herectví ruského realismu na malé scéně působí jako nadsázka vážného tématu a projev komiky. Tento styl herectví je však aplikován pouze v případě, kdy herci zastupují jednu z aristokratických postav (Annu Kareninu, Alexeje Alexandroviče Karenina, Alexeje Vronského nebo bohaté hosty na zábavě).

⁶⁶ TOLSTOJ, Lev Nikolajevič. *Anna Karenina*. Praha: Edice Knihy Omega, 2014. 936 s. ISBN 978-80-7390-114-1.

Ostatní herci v těchto okamžicích reagují na přílišný patos vystupujících postav ironicky a výsměšně pomocí mimických výrazů či slovních komentářů.

Performeré plní úlohu herců, animátorů, hudebníků a zpěváků. Jako herci ztvárňují několik dramatických postav, jejichž herecké zastoupení se v průběhu inscenace mění. Postava Anny Kareniny je hrána Annou Bubníkovou, nebo reprezentována objektem, stejně jako postava Alexeje Alexandroviče Karenina, kterého hraje Jiří N. Jelínek. Reprezentace ostatních postav (např. Alexeje Vronského, Serjoži) je proměnlivá, některé postavy jsou dokonce současně hrány skupinou herců.

Jednotlivé herecké výkony nelze ve vztahu k postavám analyzovat vzhledem k proměnlivosti postav. Pokaždé je postava ztvárněna jiným hercem s jiným pohybovým rejstříkem, hlasem a mimikou. Do hry s postavami navíc vstupují objekty, které taktéž přebírají roli zástupců postav. Performeré se navzájem pohybově i slovně doplňují, na jevišti probíhá herecká, hudební i animační kooperace.

3.2.2 Animace

Animace objektů je taktéž předmětem spolupráce několika animátorů. Vztah performerů k objektům je nestálý, často jedním pohybem promění roli objektu jako loutky na rekvizitu a obráceně. Výběr objektů se odvíjí od události smuteční hostiny, vyskytuje se zde řada sklenic, lahví, lžiček nebo ruský samovar. Jelikož probíhá korespondence mezi manželi Kareninovými, animovaným objektem se stává i papír a psací brk, které později společně s dřevěnými paličkami a podstavcem sklenice představují subjekt sluky lesní. Všechny jmenované objekty jsou buď konstituční součástí výsledného subjektu, nebo jsou animovány samostatně. Na pozici objektů jako loutek je s nimi zacházeno jako s konstituční součástí subjektu, jsou končetinami či hlavou postavy, nebo se samy o sobě stávají loutkou, která je animována. S objekty je manipulováno i na pozici rekvizity. Například malé sklenice na tvrdý alkohol jsou využity i ke svému primárnímu účelu, k pití tvrdého alkoholu.

Animace se odvíjí od vlastností objektů, tedy od skutečnosti, zda jsou ohebné, tvrdé, lehké, těžké, malé, velké, z jakého materiálu jsou a jak jsou tvarovány. Styl animace se liší podle typu objektu, situace a podle počtu zúčastněných

animátorů. Pokud je objekt statický, lehký nebo není nutné animovat jeho specifický pohyb z místa, je animován jedním animátorem. Pokud je finální objekt uveden do pohybu, je těžký nebo se skládá z vícero objektů, vedení se ujímá více animátorů. Aktivita objektů je proměnlivá a podle situace se mění i rytmus pohybu objektů.

Animace, její rychlost a fázování dílčích pohybů se odvíjí od hudebního doprovodu, který akci předchází, následuje, nebo aktivně doplňuje. Většina hudebních výstupů navazuje na rytmus, který udá objekt, jeho animace a zvuk, který vydává. Objekt zde nezastupuje pouze postavu, ale i rytmický hudební nástroj.

3.2.3 Zvuková stopa

Zvuková stopa je dominantním komponentem inscenace. Zvuk vydává vše přítomné na scéně – performeři, hudební nástroje, objekty. K animaci objektů je připojen specifický zvuk, stylizovaný hlasový projev performerů, a tím dochází ke konstituci jedináčímho subjektu. Do přímé participace s objektem se dostává i hudba, která je tvořena hrou performerů na hudební nástroje – akordeon, violoncello, kontrabas, housle, elektrickou kytaru, perkuse; ale i na všední objekty – kosi, sklenice, stůl, které nevznikly primárně za účelem hudební hry.

Důležitým sjednotitelem inscenace je rytmus. Rytmizace probíhá na úrovni řeči, hudebních vstupů a animace objektu. Celá inscenace působí jako jedna hudební skladba, jelikož rytmus je všudypřítomný. Pro výraznou muzikálnost, která je součástí každého komponentu, je inscenace *Kar* označována za koncert na motivy *Anny Kareniny*.

3.2.4 Příklad

Lépe lze analyzovaný obsah představit na jedné scéně z inscenace.⁶⁷ Příkladem situace, kdy dochází k souhře divadelních komponentů v jeden hudebně-divadelní výstup, může být scéna, kde vystupují tři performeři v rolích nejmenovaných hostů komentujících dění na jakémisi banketu. Herci (Ivo Sedláček, Pavol Smolárik a Matija Solce) stojí za stolem a vedou mezi sebou dialog, jsou

⁶⁷ Fekete Seretlek a Studio Damúza. *Kar* [záznam divadelní inscenace]. Režie Matija Solce. Palác Akropolis Praha 2016. 14:55–20:00.

natočení frontálně k divákům. Toto umístění evokuje „šuškandu“ hostů hodnotících situaci na banketu. Hlediště reprezentuje prostor banketu, od kterého nemohou odtrhnout oči, protože by jim mohla uniknout nějaká důležitá informace.

Tři performeři současně plní úlohu herců a animátorů. Jako animátoři animují objekty, které reprezentují tři hosty. Každý subjekt je spojením dvou druhů sklenic – sklenice na tvrdý alkohol, kterou drží animátor v ruce, a sklenice stojící širokým hrdlem na stole, tvarem tedy připomíná pomyslné písmeno „A“. Oba druhy jsou pohyblivé. Sklenice na tvrdý alkohol jsou pohyblivější, jelikož následují pohyby hlav jednotlivých hostů, naopak ty obrácené hrdlem ke stolu reprezentují pouze jejich těla. Sklenice, které pronáší dialogy hostů, plní funkci loutek. Stávají se však i rekvizitami v momentě, kdy se animátoři mění v herce a hrají roli hostů, využívají tak například sklenice na tvrdý alkohol ke konzumaci, ne k animaci. Role objektů a herců jsou proměnlivé, navzájem si performeři mění úlohy s objekty.

Animátoři ožívají objekty fyzickou i zvukovou akcí. Hlasový projev performerů je stylizovaný vzhledem k přítomnosti objektů. Je směsí apelativních, stylizovaných a expresivních promluv, které jsou doplňovány hlasovými reakcemi – údivem, úletem nebo smíchem. Jednotlivé reakce se opakují, jsou na sebe vrstveny a ve smluvených chvílích pozastaveny. Svým dialogem, jeho expresivitou a repeticí utváří zvukovou skladbu, která plynule přechází v hudební doprovod. Hlasový projev je zvukově doplněn animací sklenic, které jsou pokládány na stůl, cinkají o sebe nebo se po stole kutálí.

Na slovní výstup navazuje zpěv Anny Bubníkové, která se doprovází na violoncello. K hudbě se připojí performeři se svým dialogem a animací, které přizpůsobují rytmu hudby. Některá slova opakují, přidávají melodický smích a sklenice pokládají na stůl tak, aby dodali znějící melodii rytmický podklad. Z objektů se stávají hudební nástroje. Skladba nabývá na síle a graduje připojováním dalších hudebníků s hudebními nástroji a pěveckými výstupy, všechny komponenty se pak synteticky spojí.

4. POETIKA MATIJI SOLCEHO A VYMEZENÍ OBJEKTOVÉHO DIVADLA

Matija Solce, kterého považují za jednu z nejvýraznějších autorských osobností objektového divadla v České republice, byl z určitých aspektů představen již v podkapitole 2.4, nemusíme se tedy zabývat obecnými informacemi, které jsou v podkapitole pojmenovány, i když jsou taktéž součástí autorovy poetiky. Z analýz dvou formálně odlišných vzorků inscenací – monodramatu *Happy Bones* a inscenace pro šest herců *Kar*, lze vyvodit určité prvky, které obě inscenace propojují a utváří tím rukopis autora čili jeho poetiku.

Všeobecně řečeno, Solce tíhne ke *společensko-kritickému vyznění inscenací*. Předkládá určitý životní paradox prostřednictvím oblíbeného tématu smrti, kterým kriticky nahlíží na malichernost některých lidských problémů, které jsou pomíjivé, ať člověk žije jakýkoliv život, stejně ho na konci nečeká nic jiného než smrt. Inscenace jsou však velmi odlehčené slovním i fyzickým humorem, jsou spojením vážného *tématu smrti* a veselé *hravosti s objekty*, proto mohou být sledovány dospělým a částečně i dětským publikem. Jelikož Solce ovládá více jazyků a jezdí se svými inscenacemi po celém světě, využívá častých cizojazyčných vložek, zároveň je slyšitelný jeho nečeský akcent, na který občas příznaně reaguje. V rámci přímé komunikace s publikem dochází v některých pasážích inscenací k velké míře *improvizace*, například v *Happy Bones* je výstup pandy a její monolog řízenou improvizací. Výsledkem jakékoliv improvizace proto bývají ony cizojazyčné vložky nebo užití spontánních reakcí v podobě vulgarismů. Pro tyto aspekty považují Solceho za disponovaného herce, jehož předností je umění improvizace.

Solce zachází s *variabilitou objektů*, kombinuje jejich možné pozice (objekt-loutka, objekt-rekvizita, imaginární objekt) v rámci jednoho, nebo více výstupů, záměrně tak upozorňuje na to, že se jedná o divadelní iluzi oživení neživého objektu. Proměnlivá subjektivizace a desubjektivizace objektů funguje v Solceho inscenacích jako *zcizovací prvek*. Přehlednosti jednotlivých proměn dosáhne *rytmizací svého pohybu* a animace, s přesností dělí každý pohyb, a tím nechává vyniknout své záměry s objekty v rámci výstupů. Prolíná vnitřní rytmus inscenace, který je reprezentován rytmizací pohybu, řeči a celkovou strukturou inscenace, s hudebními vstupy. Ty mohou být úplně ve smyslu *zapojení hudebních nástrojů*, zpěvu a objektů, nebo

se může jednat o hudební výstupy ve formě využití pouhých zvuků lidského těla (hlasový projev spojený s fyzickou akcí – plácáním, boucháním aj.). Solce tedy čerpá ze svých předností, kterými jsou *jazyková vybavenost, technicky precizní práce s objektem a hudební citění*.

Na Solceho tvorbu bychom mohli aplikovat některá východiska *Postdramatického divadla* Hanse-Thiese Lehmana.⁶⁸ Jednou z výrazných změn etapy postdramatického divadla bylo například odlišné vnímání osoby herce, který byl nově vnímán jako ústřední postava celého divadelního dění, začal být pojímán ve své jedinečné tělesnosti. S pozorností koncentrovanou na herce a jeho akci pracuje Solce ve svých monodramatech i skupinových inscenacích, současně klade do centra pozornosti i objekty a loutky, které se v rámci inscenace stávají součástí performerů a jeho činnosti. Solceho postupem tvorby typickým i pro období postdramatického divadla je *princip montáže*, kdy spojí jednotlivé výstupy, a jejich sjednocením dosahuje celistvého inscenačního díla. Propojení probíhá ve formě krátké herecké etudy, *komunikace s diváky* (improvizované i předem dané) nebo hudebního výstupu. Postdramatické divadlo se vyznačuje i znovuoobením tradice, kterou Solce užívá ve formě obnovy určité modifikace kočovného divadla, kdy cestuje se svými inscenacemi po světě, je schopen veškeré instrumenty (loutky, kulisy a vše potřebné k divadelní produkci) do chvíle sbalit do kufru a odcestovat. Přeměny tradičního loutkového divadla dosahuje prostřednictvím *renovace vodících mechanismů loutek*, které sám vymýšlí.

Z proběhlého výčtu prvků Solceho poetiky lze vyvodit obecné aspekty aplikovatelné na objektové divadlo, které je prozatím teoreticky reflektováno pouze sporadicky, a stanovit tak jeho přesnější vymezení. V následujícím upřesnění podkategorie objektového divadla vycházím z dosavadních teoretických a analytických poznatků, které byly v této práci představeny.

Objektové divadlo je divadelní podkategorií loutkového divadla, v rámci níž dochází k animaci, manipulaci či demonstraci objektů, které mohou být přírodního charakteru, nebo vzniklé lidskou rukou a být tak nositeli primárních užitkových funkcí, které může divadelní tvůrce záměrně využít. Objekty jsou významotvorné,

⁶⁸ LEHMANN, Hans-Thies. *Postdramatické divadlo*. Bratislava: Divadelný ústav, 2007. 366 s. ISBN 978-80-88987-81-9.

nejsou pouhými statickými dekoracemi, ale přinejmenším dynamickými rekvizitami, nebo loutkami aktivně vstupujícími do jednání. Mohou být v rámci jedné inscenace funkčně proměnlivé. Když zastávají roli objektu-rekvizity, jsou animátorem manipulovány. Když plní funkci loutky, jsou animátorem animovány, a tím dochází k vytvoření iluze ožití objektu a přeměně v jednající subjekt. Aktivizace objektů probíhá v objektovém divadle pouze v ruce animátora či skupiny animátorů, kteří jsou tvůrci oné iluze ožití. Animace se skládá ze zvukové a pohybové akce animátora, kdy každý pohyb a vydaný zvuk mají předem daný účel, kterým může být snaha o iluzi života, přiřknutí nové identity objektu, vyjevení významů objektu divákům, nebo snaha o pouhou hru s objektem a mnoho dalších. Každý pohyb animátora je rytmizovaný z toho důvodu, aby došlo ke srozumitelnému přenosu animátorova sdělení na diváky, aby byl každý pohyb správně rozklíčován, jelikož slitím jednotlivých pohybů by nemuselo dojít k pochopení účelu animátora ze strany diváků.

ZÁVĚR

Cílem práce bylo představení objektového divadla a jeho zasazení do všeobecného kontextu divadelní tvorby v České republice. Při hledání vyhovující definice loutkového divadla, ve které by byla obsažena jeho aktuální podstata, tedy mnohost a rozmanitost *animantů* a jejich *animace*, jsme narazili na problém samotného pojmenování kategorie, které je zastaralé a spojené s mnoha konotacemi a stereotypy, které jsou pro současné tvůrce a diváky v mnohém omezující. Navrhla jsem možné alternativní pojmenování *animované divadlo* nebo *divadlo animantů*, které vychází z podstaty loutkového divadla – animace neživých entit.

Objektové divadlo je jednou z podkategorií loutkového divadla, která se stává silící tendencí českých loutkářů a divadelních tvůrců, jelikož láká velkým množstvím objektů, jejich proměnlivostí a variabilitou využití. Prezentovala jsem některé náhledy na animaci a kategorizaci objektů, které vycházely z dosavadních teoretických textů českých teatrologů a divadelních praktiků. Termíny stanovené v teoretické části práce jsem aplikovala na analýzy inscenací *Happy Bones* (2010) a *Kar* (2016) slovinsko-českého performerů Matiji Solceho, na jejichž základě jsem určila poetiku autorovy tvorby. Solceho produkce se vyznačují principem montáže, společensko-kritickým vyzněním inscenací, tématem smrti, hravostí s objekty a s jejich variabilitou, renovací vodících mechanismů loutek, zcizovacími prvky, rytmicizací pohybu, zapojením hudebních nástrojů a Solceho hudebním cítěním, technicky precizní práci s objekty, jazykovou vybaveností, improvizací a komunikací s diváky. Na závěr jsem teoretické a analytické poznatky zahrnula do stručného vymezení podkategorie objektového divadla.

Způsobů, jak s objektem na divadle zacházet, je mnoho a nejspíš nebyly ještě ani všechny na české divadelní scéně vyčerpány. Jelikož je objektové divadlo tendencí loutkového divadla, která je momentálně ve fázi vzrůstu, můžeme očekávat příliv nových inscenací a divadelních projektů, na které bychom měli teoreticky reagovat. Na české divadelní scéně se vyskytuje spousta aktivních autorů a divadelních souborů objektového divadla, kteří budou nadále tvořit a produkovat nový divadelní obsah. I tvorba Matiji Solceho není u konce, společně se skupinou Fekete Seretlek chystá na podzim roku 2021 premiéru nové inscenace s pracovním názvem *HANS*, která je výsledkem kreativního rezidenčního evropského projektu

Puppets&Design. Objektové divadlo lze dále zkoumat například z hlediska světového kontextu a historického diskurzu. Dále se pak lze zaměřit na dění na české amatérské scéně, která je sama o sobě málo reflektovanou divadelní oblastí. Na poli loutkového divadla je mnoho dalších nepojmenovaných a stále málo teoreticky reflektovaných podkategorií, jejichž vývoj by byl hoděn sledování. Přirozená fascinace objekty se zrcadlí nejen na divadle, ale i ve výtvarném umění, ve filmu nebo v současné filozofii.

SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY

Prameny

Fekete Seretlek a Studio Damúza. *Kar* [divadelní inscenace]. Režie Matija Solce. Palác Akropolis Praha 2016.

Fekete Seretlek a Studio Damúza. *Kar* [záznam divadelní inscenace]. Režie Matija Solce. Palác Akropolis Praha 2016.

Rozhovor s Kateřinou Leškovou DOLENSKOU, šéfredaktorkou časopisu *Loutkář*, pedagožkou na Katedře ALD DAMU. Skype 5. 3. 2021. Záznam v osobním archivu autorky.

Teatro Matita. *Happy Bones* [divadelní inscenace]. Režie Matija Solce. 2010.

Teatro Matita. *Happy Bones* [záznam divadelní inscenace]. Režie Matija Solce. 2011 [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4EHDr8Ou7o0>.

Workshop s Matijou SOLCEM, performerem, hudebníkem a loutkářem. Google meet 28. 11. 2020.

Literatura

DVOŘÁK, Jiří, Věra, ELIÁŠKOVÁ et al. *Karel Makonj a Vedené divadlo*. Praha: Pražská scéna, 2007. 330 s. ISBN 978-80-86102-37-5.

GROPIUS, Walter, WENSINGER, Arthur S. *The Theater of the Bauhaus*. Middletown: Wesleyan University Press, 1971. 110 s. ISBN 08-1956-020-0.

JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky*. Praha: Studio Ypsilon, 1997. 287 s. ISBN 80-902482-0-9.

KLÍMA, Miloslav. *Divadlo a interakce: sborník prací k tématu výzkumného úkolu Interakce jevištních složek/komponentů (GA ČR – grantový projekt č. 408/06/0114)*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Katedrou alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU, 2006. 211 s. ISBN 80-86102-51-3.

KLÍMA Miloslav et al. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: Pražská scéna, 2019. 200 s. ISBN 978-80-88217-08-4.

LEHMANN, Hans-Thies. *Postdramatické divadlo*. Bratislava: Divadelný ústav, 2007. 366 s. ISBN 978-80-88987-81-9.

Loutkář. Praha: Sdružení pro vydávání časopisu Loutkář. ISSN 1211-4065.

MAKONJ, Karel. O příbuznosti dvou sémioticky blízkých systémů. *Československý loutkář*, 1981, roč. XXXI. č. 8-9. 200 s. ISSN 1211-4065.

MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2008. 275 s. ISBN 978-80-86102-60-3.

Ottův slovník naučný: illustrovaná encyklopaedie obecných vědomostí. Praha: J. Otto, 1889. sv. 2. 1141 s.

PAVIS, Patrice. *Analýza divadelního představení*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2020. 656 s. ISBN 978-80-7331-549-8.

PAVIS, Patrice a Daniela JOBERTOVÁ. *Divadelní slovník*. Praha: Institut umění – Divadelní ústav, 2003. 498 s. ISBN 80-7008-157-0.

PAVLOVSKÝ, Petr. *Základní pojmy divadla: teatrologický slovník*. Praha: Libri, 2004. 348 s. ISBN 80-7258-171-6.

RIBI, Hana. *Edward Gordon Craig: Figura a abstrakce*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2000. 152 s. ISBN 978-80-7331-138-4.

RICHTER, Luděk. *Praktický divadelní slovník*. Společenství pro pěstování divadla pro děti a mládež Dobré divadlo dětem, 2018, s. 130.

SLÁDEK, Ondřej. *Slovník literárněvědného strukturalismu A-Ž*. Brno: Host, 2018. 834 s. ISBN 978-80-7577-479-8.

VELTRUSKÝ, Jiří, HILSKÁ, Kateřina, PROCHÁZKA, Miroslav a SOKOL, Václav. *Příspěvky k teorii divadla*. Praha: Divadelní ústav, 1994. 270 s. ISBN 80-7008-046-9.

ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění*. Praha: Panorama, 1987. 412 s.

Elektronické zdroje

Český rozhlas [online], © 1997-2021. Praha. [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <https://portal.rozhlas.cz/>.

Teatro Matita|Matija Solce|Slovenia [online]. [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <https://www.matijasolce.com/>.

Virtuální studovna: Databáze a online služby Divadelního ústavu [online]. Praha. [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <https://vis.idu.cz/Default.aspx>.

World Encyclopedia of Puppetry Arts [online], © 2009–2020. Unima Internationale. [cit. 3. 5. 2021]. Dostupné z: <https://wepa.unima.org/en/>.

ABSTRAKT

NÁZEV:

Objektové divadlo jako aktuální tendence loutkového divadla

AUTOR:

Pavčina Drnková

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUcí PRÁCE:

prof. PhDr. Tatjana Lazorčáková, PhD.

ABSTRAKT:

Práce se zabývá objektovým divadlem jako současnou tendencí v oblasti loutkového divadla na území České republiky. Objektové divadlo je představeno skrze zastřešující kategorii loutkového divadla a její stávající podkategorie, mezi něž samo patří. Všechny podkategorie spojuje určitý princip práce a zacházení s neživými entitami na scéně, které jsou v první kapitole popsány a teoreticky pojmenovány. Je uveden historický kontext, vznik a vývoj objektového divadla, které vedly k jeho momentální podobě. Možné pojetí objektového divadla je demonstrováno na příkladu tvorby slovinsko-českého loutkáře a performerera Matiji Solceho. Skrze analýzy inscenací *Happy Bones* (2010) a *Kar* (2016) je představen možný způsob uvažování o objektech a jejich animaci. V závěru práce se nachází shrnutí Solceho poetiky a vymezení objektového divadla vycházející z dříve pojmenovaných teoretických konceptů a z úvah o současných inscenacích objektového divadla vyskytujících se na české divadelní scéně.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Objektové divadlo, objekt, loutkové divadlo, Matija Solce, animace, animant, animované divadlo

ABSTRACT

TITLE:

Object theatre as the actual tendency of puppet theatre

AUTHOR:

Pavĺina Drnkov

DEPARTMENT:

The Department of Theatre and Film Studies

SUPERVISOR:

prof. PhDr. Tatjana Lazorakov, PhD.

ABSTRACT:

The main topic of this thesis is to describe object theatre as the current tendency in the field of puppet theatre in the Czech Republic. Object theatre belongs to the category of puppet theatre and is introduced as one of the subcategories of this category. All other subcategories connects usage of inanimate entities and are theoretically named in the first chapter. The next part explains object theatre's historical context, origin and evolution which have led to its current form. Possible conception of object theatre is demonstrated on the work of the Czechoslovakian puppeteer and performer Matija Solce. The analysis of productions *Happy Bones* (2010) and *Kar* (2016) present one way of thinking about objects and their animation. The conclusion summarises Solce's poetics and definition of object theatre, based on earlier theoretical concepts and its reflection in the current Czech productions.

KEYWORDS:

Object theatre, object, puppet theatre, Matija Solce, animation, animant, animation theatre