

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta
katedra výtvarné výchovy

Charles University of Prague
Faculty of Education
Departement of Art

LOUTKY A MANIPULACE
Puppets and manipulation

Autorka diplomové práce / Author: Anna Kovandová

6.ročník Vv

prezenční studium

Vedoucí DP / Supervisor

: Mgr.A Lucie Tatarová

Konzultantka / Consultant

: PhDr. Kateřina Ebelová

měsíc a rok dokončení DP : listopad / November 2006

Posudek k diplomové práci

Název: Loutky a manipulace

Autorka: Anna Kovandová

Obor studia: jednooborové studium Učitelství výtvarné výchovy pro Sš, Zš a ZUŠ

Vedoucí práce: Mgr.A Lucie Tatarová

Diplomová práce Anny Kovandové se zabývá tématem loutky. Zpočátku se Anna zajímala především o materiál z kterých jsou loutky vytvořeny a hledala vztah mezi materiálem, formou a obsahem - duší loutky. V průběhu práce se ale její pozornost zaměřila na problém manipulace. Myslím si, že to velice přispělo ke vynikající kvalitě diplomové práce. Stěžejní část práce se zaměřuje na srovnání loutek a lidí. Pro objektivnější postoj vytvořila Anna dotazník a získala odpovědi od 50 respondentů z různých věkových kategorií.

Didaktická část práce spojuje dva přístupy – výtvarný a dramatický. Jednotlivé úkoly jsou velmi pestré a umožňují žákům zkusit různé výtvarné přístupy. Cílem práce je naučit děti zaujímat vlastní postoje a umět se tak bránit manipulaci.

Část věnovaná vlastní tvorbě je prezentována na přiloženém DVD. Jedná se o loutkovou animaci na téma manipulace. I zde toto obtížné téma Anna pojímá s přesně vyváženým dávkováním mezi vážností a humorem. I tato část se vyznačuje onou příznačnou lehkostí za níž jsou skryty hodiny a dny úmorné práce.

Práce má vynikající grafickou úpravu a velmi pozitivní oranžovou vazbu, která koresponduje s obsahem práce

Práce Anny Kovandové má podle mého názoru mimořádně vysokou kvalitu. Jednotlivé části práce jsou velmi vyrovnané, nenacházím žádné slabé místo. Text se čte velmi dobře a Anně se podařilo udržet v něm určitou lehkost a svěžest. Z celé práce je cítit výrazná osobnost její autorky. Anna na své práci pracovala velmi samostatně a ubránila se veškerým pokusům o jakoukoliv manipulaci.

Diplomová práce Anny Kovandové splnila požadavky zadání a splňuje všechny formální i obsahové požadavky.

Hodnocení: výborně

V Praze dne 1.1.2007

Mgr.A Lucie Tatarová

Posudek diplomové práce

Loutky a manipulace

Anna Kovandová

Diplomová práce Anny Kovandové působí velice dobře - je dobře strukturovaná, od věcných informací postupuje k pojmům obsah a forma a s úspěchem se pokouší řešit vztah mezi loutkou, světem, v kterém se loutka pohybuje, prostředím, v němž žijeme i my. První část práce bohatě využívá odborné zdroje (viz uvedené literární prameny) a prokládá je citacemi umělců a filozofů. Tím se z pojednání o loutkách, jejich historii a typech, stává zajímavý text.

Druhá část teoretické práce navazuje na vztah formy, tj. materiálu, tvaru či prostoru, a obsahu, kde je citlivě řešena otázka symboliky, výrazu, účinného sdělení. Proto organicky navazuje další kapitola, nazvaná Lidé a loutky, v níž se autorka osobitě zamýšlí nad vazbou mezi znakem-loutkou a živým člověkem. Oživená loutka se člověku podobá nejen zevnějškem, ale prezentuje i lidské uvažování či jednání. I manipulaci s loutkou pak převádí do manipulace člověka člověkem, veřejností, církvemi, médii, reklamou atd.

V závěru teoretické části se studentka pokusila nejdůležitější pojmy, s nimiž pracovala, uspořádat v anketních otázkách a hledat, jak jejich obsah chápou jiní lidé, od dětí až po starší generaci. Zde se domnívám, že by bylo možné vytěžit z ankety více, přinejmenším charakterizovat odlišnosti, které se objevují v různých věkových skupinách.

Vynikající je část didaktická, kde studentka věnovala jeden soubor materiálu ve výtvarných a dramatických etudách, druhý blok pak manipulaci, ovlivňování, reklamě atd. Oba bloky jsou novátorské, především aplikace výtvarné tvorby do dramatické výchovy. Vlastní tvorbu lze posoudit obtížně - loutky jsou sice dokumentovány včetně scénáře, film bude jistě působit jinak.

Otázky: V čem vidíte přínos dramatické výchovy pro výchovu výtvarnou?

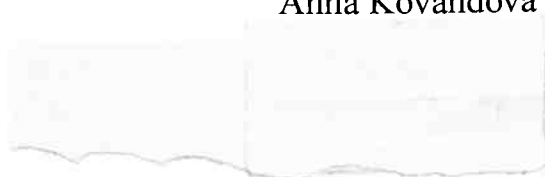
Navrhovaná známka: výborně

Věra Roeselová, ak. soch., oponentka

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a že jsem vycházela jen z uvedených pramenů (literatury, loutkového divadla a filmu).

Praha 20. 11.2006

Anna Kovandová



Poděkování patří Mgr.A Tatarové za vedení bez manipulace a PhDr.Kateřině Ebelové za rady a korekce.

Velký dík Magdě Dvořákové za neocenitelnou pomoc v technickém řešení a zpracovávání loutkové animace, Zuzce Bartákové za natočení úvodních scén (v samoobsluze na Hanspaulce, jejímž zaměstnancům tímto také děkuji za ochotu) a Albertovi za pomoc s počítačem, korektury a uklidňování.

ANOTACE:

Kovandová, A: Loutky a manipulace

(Diplomová práce)

Univerzita Karlova – Pedagogická fakulta

M.D.Rettigové 4, 11639 Praha 1

84 stran

Přílohy: dokumentace autorské části DP – obrazový scénář, fotografie, animace na DVD, loutky

Klíčová slova: loutka, člověk, rituál, oživení, animace, manipulace, materiál, forma, obsah, tělo a duše

Teoretická část DP mapuje původ loutek a jejich rituální funkce. Zkoumá možnosti manipulace s loutkami a ovlivňování diváků. Zaměřuje se na vztah mezi materiálovým základem a typologií loutek, přeneseně se dotýká i vztahu těla a duše. Hledá metaforické paralely loutek a lidí, upozorňuje na způsoby manipulace s lidmi jako s loutkami.

Didaktická část aplikuje teoretická východiska ve výtvarných a dramatických radách.

Autorská část je pokusem o vyjádření problému manipulace s lidmi prostřednictvím loutkové animace.

ANNOTATION:

Kovandová, A: Puppets and manipulation

(Thesis)

Charles University – Faculty of Education

M.D. Rettigové 4, 11639, Prague 1

84 pages

Appendixes: documentation of author's part: scenary, photographs, DVD- puppet animated film, puppets

Key words: puppet, people, ritual, animation, manipulation, material, form, substantiality, body and soul

The theoretical part of this work is surveying the origin of the puppets and their ritual functions. Research includes the possibilities of the manipulation with puppets and also the influence of puppet theatre on the onlookers. There is one part oriented to the relation between material base and the typology of puppets, concerning on the relation between the body and the soul. There is searching for the metaforical paralels of the puppets and people, highlighting the ways of the manipulation with people.

Didactical part is application of the topics in art and dramatical project.

Author's part is puppet animated film.

obsah:

ÚVOD	1
1) LIDÉ A LOUTKY	3
1.1. Nehybní předci	4
1.2. Magické oživení	9
1.3. Rituální funkce loutek	10
2) MANIPULACE S LOUTKAMI	14
2.1. Ovládání loutek	15
2.2. Loutkovodič – loutka – diváci	25
3) FORMA A OBSAH	29
3.1. Tělo loutky – materiál, forma a charakter	30
3.2. Duše loutky – obsah a role	37
3.3. Tělo a duše	39
4) LIDÉ – LOUTKY	43
4.1. Loutka jako symbol člověka	44
4.2. Loutky bez nití	45
4.3. Manipulace s lidmi	46
4.3.1. Manipulace ve výchově	46
4.3.2. Politická manipulace	47
4.3.3. Náboženská manipulace	48
4.3.4. Mediální manipulace	49
4.4. Manipulátor – manipulovaný – “diváci”	50
5) Jak kdo vidí podobnost loutek a lidí (dotazník)	52
6) DIDAKTICKÁ ČÁST	58
6.1. Východiska, koncepce projektu	58
6.2. Vlastnosti materiálů a vlastnosti vlastní lidem	60
(1.výtvarná a dramatická řada)	
6.3. Manipulace (2.výtvarná a dramatická řada)	65
6.4. Realizace, reflexe a dokumentace (scénář, fotografie)	72
7) AUTORSKÁ ČÁST	76
7.1: Východiska realizace loutkové animace	76
7.2. Reflexe a dokumentace	78
ZÁVĚR	82
Prameny (seznam literatury, loutkových divadel a filmů)	82

ÚVOD

Loutky v sobě mají něco tajemného a bizarního, co mě odmala fascinovalo a zároveň trochu děsilo - jsou neživé a přesto se pohybují a vydávají zvuky jako lidé nebo zvířata. Ty jim propůjčují živí lidé, kteří je ovládají pomocí nití, tyček nebo přímo rukama.

Cílem mojí práce je prozkoumat síť vztahů a souvislostí mezi lidmi a loutkami. Předpokladem pro vzájemné vazby je samotný vznik loutek – jejich vytvoření lidmi. Prvním vztahem mezi člověkem a loutkou je tedy vztah tvůrce – dílo. Tady vyvstává první otázka: z jakých důvodů a k jakým účelům lidé začali vyrábět loutky? Proč chtěli oživit a rozhybat neživou hmotu a s jakými rituály toto oživení spojovali? Možné odpovědi na tyto otázky jsem shromáždila v první kapitole "lidé a loutky".

Dalšími vztahy, které mě zajímaly, jsou souvislosti mezi člověkem – loutkovodíčem a loutkami, které vede, a diváky, kterým prostřednictvím loutek něco předvádí a sděluje. Jak může loutkovodíč manipulovat s loutkami a jak s diváky a čím je naopak determinován loutkovodíč? - Způsoby ovládání loutek a možnosti ovlivňování diváků se pokusím nastínit v druhé kapitole "Manipulace s loutkami".

Specifickým znakem loutky je rozpor mezi neživým materiálem – objektem a "oživlým" subjektem. Z této duality vyvstává řada otázek: Jak souvisí zvolený materiál a forma s charakterem loutky? Které materiály byly nejčastěji používány k výrobě loutek v různých kulturách v minulosti a jaké se používají dnes? A jakou roli hraje materiál a forma v převěťlování loutkových typů?

Vztah mezi formou – "tělem" loutky a jejím obsahem – "duší" je otázkou, která je složitá už na loutkové úrovni, převedena do lidského rozměru stává se téměř bezbřehou...souvislostí s filozofickým problémem těla a duše mě přivedly k malému nahlédnutí do tohoto kontextu, kterého se chci jen okrajově dotknout (protože důkladnější probádání by vydalo na samostatnou obsáhlou práci) ve třetí kapitole "Forma a obsah".

Loutka je stylizovaným znakem, vizuální metaforou člověka. Já jsem se na symbolickou podobnost loutek a lidí pokusila podívat z druhé strany - hledala jsem paralely člověka řízeného neznámou "vyšší" mocí a loutky vedené loutkovodíčem. To mě přivedlo k otázce, kdy a pod čím vedením jsou lidé podobni loutkám...čím nebo kým můžeme být manipulováni? - Ve čtvrté kapitole "Lidé – loutky" jsem se zaměřila na problém manipulace v mezilidském i společenském měřítku, pokusím se poukázat na nejčastější podoby a důsledky manipulace s lidmi v náboženské, politické, obchodní, mediální a reklamní sféře.

Zajímalo mě, jak vnímají paralely loutek a lidí v souvislosti s manipulací ostatní, proto jsem sestavila krátký dotazník, abych porovнала různá pojetí této problematiky u dětí, mých

vrstevníků a střední generace. Analýza odpovědí je obsahem 5.kapitoly "Jak kdo vidí podobnost loutek a lidí..

V didaktické části jsem načrtla návrh na výtvarně – dramatický projekt vycházející z manipulace s materiálem přes manipulaci s loutkami k problému manipulace s lidmi.

Problém manipulace jsem se rozhodla s nadsázkou zachytit i ve vlastní autorské části, ve které jsem si zkusila oživit-animovat loutky z různých materiálů, s nimiž jsem si dosytosti "zamanipulovala" při tvorbě "konzumního" animovaného filmečku.

1. LIDÉ A LOUTKY



1.1. Nehybní předci

V této kapitole bych se chtěla zaměřit prehistorii loutek, na to, jaké výtvořily předcházely vzniku prvních loutek v různých oblastech a s jakými funkcemi byly tyto „praloutky“ spjaty.

Nejstarší známé antropomorfní plastiky jsou sošky s výraznými ženskými znaky, známé pod názvem *Venuše*. Tyto plastiky související zřejmě s kultem mateřství a plodnosti vznikaly nezávisle na území od dálného západu Evropy až po nejvýchodnější cíp Asie především v období perigodské a magdalénské kultury. Figurky vymodelované z keramické hlíny nebo vyřezávané z kosti většinou nesou znaky lidové řemeslné tvorby, úzce vázané na obydlí a domov (ženské sošky sloužily zřejmě i jako ochránkyne domova a rodiny).

Podobné figurky vznikaly i v Africe, Indonésii a Mongolsku v souvislosti s kultem předků. Sošky ženských předků (mýtické matky kmene) byly symbolem početného potomstva a byla jim přisuzována schopnost ovlivňovat plodnost žen a chránit matky a děti před nemocemi.



Venuše mentonská, kámen, 20 cm (Menton, asi 20 tisíc př.Kr.)



Ženská figura, keramika, 14 cm (Egypt, 1550 př. Kr.)

K uctívání předků byly určeny i mužské figurky, např. kmen Fangů vyráběl ženské a mužské postavy s potomkem, který se zasouval do víka válcovité schránky vyrobené z kůry zvané "bieri", ve které se uchovávaly lebky slavných předků.

Uctívání předků souvisí s kultem *animismu*, považovaným za nejranější formu náboženství, která je např. v Africe udržovaná dodnes. Podle animismu mají všechny živé bytosti ducha, který je oživuje, po jejich smrti se duch volně pohybuje a podle toho, jak se k němu chovají jeho žijící potomci, může působit pozitivně nebo negativně na jejich životy. Figurky určené k uctívání předků měly tedy pomáhat potomkům ovládat duchy zemřelých a naklonit si je, aby je chránili před neštěstím a přimlouvali se za ně u kmenových božstev. Proto už vlastní zhotovení sošek obvykle provází speciální obřadní rituály. Například v afrických animistických kmenech se provádí obřady, jejichž smyslem je usmířit si ducha stromu, z něhož má být získáno dřevo na sošku (duchu stromu se obětuje malé zvíře, obvykle kuře, jehož krví se polije dřevo). Vyřezaná figura se pak očistí vonným kouřem a omyje palmovým olejem, aby do ní nepronikli škodliví duchové. Pak teprve se soška může zasvětit duchům zemřelých, kteří jsou vzýváni zvláštními magickými formulemi, tanci a obřadními úkony. Prostřednictvím těchto slavností mají duchové předků vstoupit do dřevěných figurek a usídlit se v nich. Poté je nutné získat jejich přízeň a pomoc skrze obětiny (jídlo, palmové víno a vonný kouř). (*Kandert, J.: Afrika*)

Figurky předků se umísťovaly do vesnických svatyní nebo jako strážní figury do "posvátných koutů" či u vchodů obydlí, kterým měly zajišťovat magickou ochranu před zloději, nepřáteli, zlými duchy a přírodními pohromami. Soškám se proto nosily obětiny. Stejnou roli hrály i sošky domácích bůžků (Indie).

Figurky zpodobňující zemřelé se u afrických kmenů vkládaly i do jejich hrobů jako strážci ostatků. V Egyptě se do hrobek faraónů a vysokých hodnostářů umísťovaly terakotové figurky služebníků a domácího dobytka, aby zemřelý nestrádal nedostatkem. V Etiopii ale měly lidské a zvířecí figurky na hrobech jiný význam – měly připomínat nebožtíkem ulovené šelmy a zabité nepřátele.

Také v Číně se vyvinula zajímavá forma figurálního umění spojená s hrobovým kultem, do hrobů se kladly miniaturní figurky, zachycující podobu a kroj zemřelých. Původní figurky pletené ze slámy nahradily později (kolem 1. tisíciletí př. Kr.) dřevěné a keramické polychromované figurky, které svým pojetím a výzdobou připomínaly pozdější loutky, některé měly dokonce už i pohyblivé spoje.

V indických kmenech Sorů se dodnes při pohřbech vyrábějí figurky v podobě zemřelých. Figurku, do které se má symbolicky převtělit část ducha mrtvého člověka, modelují šamani

z rýžové mouky, věnované pozůstalými. Po dokončení je figurka uvařena a sněžena pozůstalými tento rituál má zajistit, že se jméno zemřelého znovu objeví mezi živými.

Dalším výtvozem figurálního umění v Africe, Mongolsku i jinde byly (a v některých kmelech jsou dosud) *fetiše* (název fetiš pochází z portugalského *feitico* – *kouzlo*) – jde o přírodní nebo umělé, antropomorfní nebo zoomorfní sošky / objekty, jimž byla přisuzována nadpřirozená magická síla. Jejich majitelé věřili, že jejich prostřednictvím mohou komunikovat s nadpřirozenými silami a bohy a vyvolávat požadované pozitivní nebo negativní účinky.

Používání fetišů souviselo často s černou magií a škodlivým působením na určité osoby. Magická moc přitom nepocházela ze samotné figurky, ale z určité látky nabitě kouzelnou silou, ukryté uvnitř v dutině břicha nebo ve vaku na zádech sošky. Jako magické látky sloužily různé směsi bylin, kůstky, drápy a zuby zvířat, ptačí zobáky nebo vlasy šamana. Jejich moc byla někdy ještě zesílena vsazeným střepelem zrcátka uzavírajícím dutinu.

Paradoxem je, že fetiše mají pravděpodobně původ v relikviářích přinesených do Konga portugalskými misionáři ve snaze pokřesťanit pohanské kmeny...ty se jimi ale nechaly inspirovat k poněkud nekřesťanským praktikám.

Zvlášť krutým typem fetišů spojených s černou magií jsou takzvané "hřebíkové" fetiše – lidské figurky, do kterých se zatloukaly železné hřebíky. Každý hřebík představoval jednu kletbu, která měla přivodit újmu nebo i smrt jiného člověka. V některých kmelech byla ale hřebíkovým fetišům přičítána naopak léčivá moc, pomocí hřebíků zatlučených na určitá místa na těle figurky kmenoví šamani "léčili" poranění a choroby nemocných.

Léčivá moc byla přičítána i eskymáckým figurkám zvířat zvaným *Kikituk*, které používali šamani z Aljašky. Vyřezávali je ze dřeva nebo z kosti (např. velrybí) a nosili je buď ve svém kožšinovém obleku, na těle, v podpaždí nebo v ústech. Své pacienty pak léčili vysláním figurky, která pokouše zlé duchy způsobující nemoc. (Stejně tak ale mohl být kikituk vyslán na nepřítele, jemuž se mohl provrtat tělem až k srdci a zabít ho.)

Grónskou obdobou kikituků jsou tzv. *Tupilaky*, dřevěné nebo kostěné figurky, které vyráběly grónští šamani, aby škodily jejich nepřítelům. Pro výrobu zkázonosných tupilaků používali šamani i lidských kostí. (*Vitebski, P: Svět šamanů*)

Lidové praloutky jako domácí fetiše a bůžkové často plnily i funkci dětských hraček, přičemž si ale měly zachovat i svojí magickou funkci – zajišťovat zdraví svému majiteli či majitelce a v době dospívání také plodnost.

Kořeny loutek byly tedy ve většině kultur srostlé s náboženskými kulty a magickými obřady, což předpovídá i funkci prvních loutek...



**Neolitický fetiš, kámen, 30cm
(Maďarsko, asi 3 000 př.Kr.)**



Fetiš, dřevo, zrcátko (Kongo)



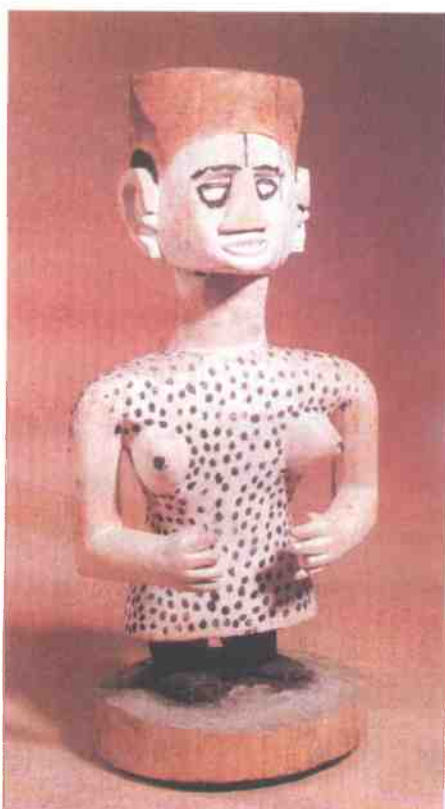
**Figura ženy s dítětem,
dřevo (Loang)**



Hřebíkový fetiš, dřevo, hřebíky (Kongo)



**Fetišové figury, dřevo, korálky,
kůže (Kamerun)**



Fetišová figura, dřevo (Kongo)



**Panenko s magickou funkcí,
dřevo (Tanzanie)**



Panenko, hlína, vosk, příze, kov (Súdán)

1.2. Magické oživení

Od fetišů a rituálních figurek už zbýval jediný krok k vytvoření loutek – pohyb. Právě pohyb je podmínkou existence loutky – dělá z figurky loutku. Co ale vedlo naše předky k rozpohybování figurek? Proč jimi potřebovali hýbat?

Jedno z možných vysvětlení obsahují staré mýty a legendy...

Jedna africká legenda kmene makondů vypráví, že první muž, který žil na tomto světě, si jednoho dne vyřezal ze dřeva pro svoje potěšení ženskou sošku, ktreá oživila a stala se pramatkou kmene Makondů. V indické mytologii je zase řada zmínek o asketických joghinech, nadaných nadpřirozenou mocí, kteří dokázali oživovat kamenné sochy. V jedné indické legendě je zmínka o tom, že Párvatí, žena boha Šivy, uhnětla z hlíny figurku, oživila ji magic-kou formulí

a pověřila ji úkolem, aby hlídala vchody na nádvoří. Jiný příběh popisuje, jak se bůh Siva zamiloval do půvabné loutky, která patřila jeho ženě Párvatí, a vdechl této figuře život. Obdobou je starořecká legenda o Pygmalionovi a Galathee, sochaři, jež se zamiloval do své sochy a ta obživila silou jeho lásky.

V mezopotánském eposu o Gilgamešovi figuruje Enkidu, "člověk" uhnětený z bláta bohy a seslaný proti králi Gilgamešovi. Princip oživení vytvořené figury a její ovládnutí, využití k určitému účelu se objevuje i v pražské pověsti o Golemovi – figuře z hlíny oživené kouzelným šémem na obranu pronásledovaných židů. Často se ale vedení figury vymkne jejím ovladatelům z rukou a ta se začne řídit vlastní vůlí - Golema popadne hněv a začne zabíjet, Enkidu se stane oproti záměru bohů nejlepším přítelem a spojencem Gilgameše, místo aby s ním bojoval a zabil ho. Také v pohádce o Otesánkovi se oživlý pařízek obrátí proti svým stvořitelům - rodičům a bez výčitek je sežere.

Ve většině legend je tedy stvoření a oživení postavy spojeno s nějakým důležitým úkolem, posláním, které má vykonat, nebo s láskou a touhou.

V některých příbězích má ale oživení i podobu náhody, vtipu. Například jedno z apokryfických evangelií líčí epizodu, v níž si malý Ježíšek plácá u potoka z bláta ptáčky. Když k němu přijde Josef a napomene ho, že nemá pracovat, protože je sobota, Ježíšek se usměje, tleskne na ptáčky a křikne "tak zmizte", načež ptáci zamávají křídly a odletí pryč.

Proč se kouzlo oživení neživého materiálu stávalo tak častým motivem mýtů a pohádek? Zřejmě se lidé snažili nějakým způsobem postihnout, překlenout nevysvětlitelné rozhraní mezi neživou hmotou a živou bytostí, zmocnit se určitým výkladem odvěké záhady – stvoření člověka.

"Tu zformoval hospodin Bůh člověka, prach ze země, a vdechl mu v chřípí dech života, tak se

stal člověk živým tvorem" (Genesis 2,7) – v biblickém stvoření je člověk uhněten z hlíny a oživen božským dechem (řecky psýché – též výraz pro duši). Neživé hmotě byla vdechnuta duše...

A protože jsou lidé tvorové zvědaví a činorodí, nezůstali jen u vyprávění a pokoušeli se napodobit ono mýtické stvoření lidské postavy a její oživení. Magické oživení figur ale bohužel funguje pouze v mýtech, a tak si lidé museli poradit jinak – pomocí tyčí nebo nití.

Loutka za svůj zrod tedy vděčí pravděpodobně lidské potřebě zrekonstruovat a sehrát tajuplný svořitelský akt, vytvořit napodobeninu člověka.

"Nitro dává člověku takové podněty, aby vytvářel takové věci, jako jsou například tančící kožené stínoherní loutky nebo dřevěné marionety, které vede loutkář držící provázky"

(Avulnandí Šívachariar – indický básník, 13.stol)

První praloutky, tzv. "homunkolové" (tj.doslova človíčkové) byly v počátečním stadiu odvozené hlavně z lidského modelu, teprve časem přibývaly také více či méně hybné figury zvířat, ptáků a loutkové podoby nadpozemských a fantastických bytostí.

1.3. Rituální funkce loutek

K jakým účelům sloužily člověku první loutky?

Tak jako jejich předci – nepohyblivé figurky, měly i první loutky v mnoha kulturách kultovní význam, sloužily jako rituální artefakty k navozování kontaktu s bohy a s duchy zemřelých předků.

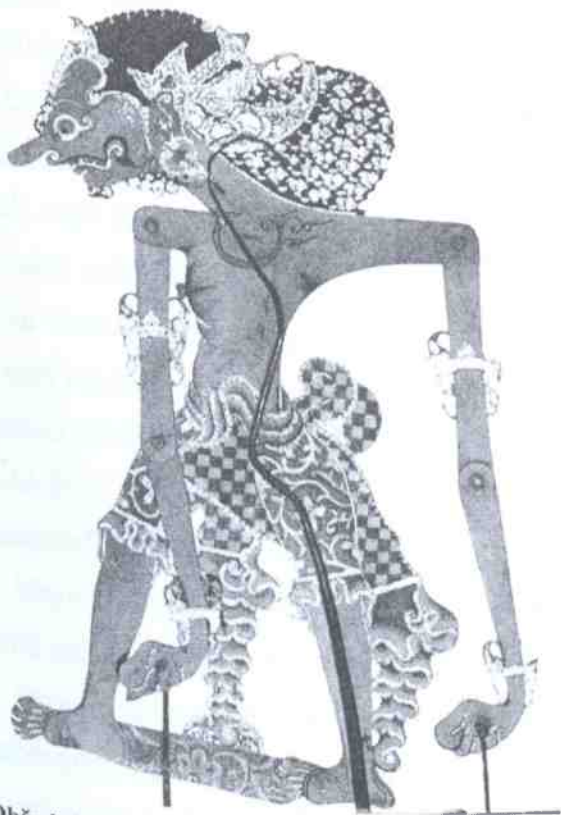
Na mnoha místech byly spjaty s animismem a kultem předků. V Indonésii napovídá této souvislosti i výklad slova používaného pro označení loutkového divadla "wayang", které v nejširším smyslu znamená "podívanou" nebo "představení" všeho druhu, v užším výkladu domorodých vykladačů jde ale o mladší formu starojavanského slova "bayang" čili "stín nebo obraz v zrcadle" a zároveň kmenovou shodnost s výrazem "yang", tj.zesnulý příslušník rodu –předek. Toto vysvětlení by nasvědčovalo tezi, že nejstarší formou wayangu - podívané byla hra stínů, související s kultem předků. (Malík,J: Kapitoly z loutkářských kultur - II)

Hra stínů – *stínové divadlo*, má pravděpodobně svůj původ ve stínech vrhaných lidskými postavami na stěny ohněm osvětlených chatrčí. Stínový efekt mohl být poté využit k sugesci duchů předků pomocí stylizovaných siluet loutek promítaných šamanem během animistického rituálu.

Původ indonéských stínových loutek související s kultem předků by vysvětloval i jejich zvláštní "odlidštěný" charakter, napodobovaný dodnes. Postavy loutek s hůlkovitými konce-

tinami a krky připomínají totiž spíš mumie – kostry potažené kůží .

Rituální význam měly také indonéské loutky *wayang kelitik* (tj.zmenšený, droboučký – jde o 20 cm vysoké reliéfní figurky, které byly přechodovým typem od plochých stínových loutek k plastickým javajkám - více viz 3.1). K původu těchto loutek se váže zajímavá legenda: vypráví se v ní, že k vesnické ženě, která šla k řece proprat rýži, přinesl proud kmen stromu a tak jej vytáhla na břeh. Poté měla sen, že je uvnitř kmene někdo uvězněn, nařiká a slibuje služby tomu, kdo jej vysvobodí. Ráno její muž kmen rozštípal a uvnitř našel mužskou figurku. Další noc měla žena další sen o ženě tesknící po svém muži, uvězněné uvnitř stromu před jejich chatrčí. Ráno tedy její muž ulomil ze stromu kus kůry a v dutině opravdu našel figurku ženy. Položili ji vedle mužské figurky a přinesli bohům zápalnou oběť. Lidé pak k těmto dvěma figurkám tajemného původu putovali jako k bůžkům, obětovali jim a svěřovali se jim se svými problémy. Tyto loutky nikdy nevystupovaly v žádném představení, vystavené v obřadní síni "balé- balé" plnily jenom obřadní funkci a k jejich popularitě přispělo ještě přesvědčení, že se v průběhu let nijak nemění, nestárnou. (*Malík, J.: Kap.II*)



Obřadní stínová loutka wayang kulit, buvolí kůže, 42 cm (Jáva 1900)



Reliéfní loutka wayang kelitik, dřevo, 32 cm (Jáva 1890)

V souvislosti s animistickým kultem uctívání předků se vyvinula u kmene Bataků (v oblasti Toba v severní části Sumatry) zvláštní forma loutky zvané "Si galegale". Jde o pojízdnou tyčovou loutku v životní velikosti používanou při pohřebních rituálech. Si galegale byla považována za magické převtělení zemřelého, proto se na tělo loutky původně nasazovala lebka zesnulého, natřená žlutkem, s červenými plody nebo knoflíky v očních důlcích, někdy se obličejová část lebky kryla maskou. Později byly lebky nahrazovány dřevěnými dutými hlavami potaženými lidskou kůží, s žíněnou parukou, s pohyblivým jazykem a očními víčky ronicími slzy, což zajišťovala vodou nasáklá houba ovládaná stiskem páky. Děsivou figuru řídili až tři vodiči ukrytí pod jejím šatem na podvozku.

S šamanskými rituály byly dlouho spojené také loutky v Mongolsku, jak dokládá zmínka popisující úbor kmenového mongolského čaroděje z konce 12.století: *"Ve své špičaté čepici a s koží na ramenou, ověšen nožíky, loutkami a chřestítky, starý čaroděj tloukl paličkou na velkou tamburinu."* (Malík, J: Kap.III)

Také severoameričtí Indiáni používali dřevěné loutky při rituálních obřadech, k předvádění kouzel. Například kmen Dakotů vyráběl jednoduché bezruké spodové loutky, které užívali členové tajných společností, Hajdové z Britské Kolumbie používali dřevěné marionety při léčitelských obřadech. (*Sborník Loutkové divadlo mimoevropských národů*)

Loutkové divadlo mělo často také obětní charakter při různých významných rodinných událostech jako je svatba, narození dítěte, dokončení nějaké stavby nebo v kritických situacích, např. při dlouhotrvajícím suchu nebo naopak při záplavách, ale třeba i při rozbití třetího kamene nebo velké nádoby na vodu. V indických vesnicích se v době sucha, tj. v době divadelní sezony, organizují sbírky na stínoherní představení, která mají pomoci získat lidem prazeň bohů a zajistit dostatek vláhy a bohatou úrodu (představení bývá uvedeno obřadnou adorací některého z božských patronů loutkářského cechu, mezi které patří i bůh Ganeša – syn boha Šivy, nebo je vzýván sám velký Šiva, Višnu, jeho vtělení Ráma, nebo bohyně moudrosti Sarasvatí). Loutkové představení bylo považováno za magický prostředek k odvrácení neštěstí, hlavně nemoci. Na indonéském ostrově Lombok existovala dokonce speciální forma stínového představení zvaná "ngruvat", praktikovaná při vymítání d'áblů a démonů.

Divadlo bylo často součástí chrámových slavností a rituálů. Obřadní funkci indonéských stínových představení plní oltářík vedle promítací plochy, na který se kladou praporky, svíčky a dvě misky s obětinami - menší "padupan" sloužila pro zápalnou oběť z vonných sušených bylin, větší miska "bokor" byla naplněna obětními dary – kokosovými ořechy, rýží, cukrem, bavlnou, opiem a betelem. Tato symbolická oběť duchům ztrácela po představení svůj votivní význam a tak bývala rozdělena mezi loutkáře.

Ačkoli se postupně vytrácel animistický charakter stínohry, na mnoha místech v Indonésii se obřadní charakter zachoval dodnes. Také v Barmě a v Malajsii jsou dosud stínoherní představení zahajována obřadním rituálem - obětní a modlitební ceremonií, při níž Loutkovodič někdy upadá do transu.

Loutkové divadlo se uplatňovalo v Asii i při pohřebních obřadech. Např. v Thajsku bývalo pravidelnou součástí kremačních slavností, které měly ovšem podstatně veselejší ráz než evropské smuteční obřady.

Loutky často figurovaly v různých folklorních slavnostech a ceremoniálech. Například v indickém Karnátaku byly marionety původně atrakcí náboženských průvodů, podle starých svědectví lidé vzdávali poctu "oživlým" figurám legendárních hrdinů a bohů na chrámových vozech, za což jim loutky děkovaly gesty rukou a úklony.

Na Sumatře a Bali byly při slavnostních příležitostech používány tyčové loutky v nadživotní velikosti pohybující se na podvozcích řízených animátory skrytými pod suknicemi loutek.

Také při indické slavnosti "Sahi-džátra" pořádané ve státě Úrísá při příležitosti legendárních Rámových narozenin, jsou nezbytnou rekvizitou průvodů velké figury s dřevěnými hlavami postav ze staroindického eposu *Rámayána* (především Rámy a Sítý, Hamumana - opičího krále a desetihlavého netvora Rávany). Jejich nosné tyče vysoké až tři metry jsou "oblečeny" do lehkých látek a ozdobeny doplňky z lesklých barevných materiálů. Podobné tyčové loutky, znázorňující netvora Rávanu a jeho služebné demony, se nosí ulicemi města Váránasí ve státě Utarpradéš při indických "slavnostech světél", tzv. *Diválí*, které trvají celý měsíc. (Malík, J: kap.I)

I v Evropě se při různých lidových slavnostech objevují tradiční tyčové loutky. Loutkový charakter mají některé evropské masopustní masky, jejichž průvodem začíná předvelikonoční období půstu, "morany" - tyčové loutky představující zimu, které se symbolicky vynášejí o "smrtné" neděli před velikonoce na znamení konce zimy a oblíbené figury čarodějnic, které se pálí 30.dubna na velkých ohních. V Jižní Americe se používají velké tyčové loutky v podobě smrtek pomalované pestrými barvami v dušičkovém období.

Původní rituální a obřadní funkce loutek se ve většině případů postupně vytrácela a loutkové divadlo získávalo spíše zábavný, jarmareční charakter, nebo se stávalo prostředkem společenské satiry. V některých případech, zvláště v tradičním orientálním divadle, si ale loutky obřadní charakter zachovaly dodnes. Proto je v této práci věnováno nejvíc pozornosti asijským kořenům loutkového divadla, protože právě v těchto původních rituálních formách spatřuji souvislost s manipulačními rituály současnosti.

2. MANIPULACE S LOUTKAMI



2.1. ovládání loutek

S loutkami se dá manipulovat různými způsoby, dají se pověsit na skříň, rozebrat nebo zavřít do krabice...ale já mám teď na mysli manipulaci ve smyslu jejich ovládání.

Podle způsobu ovládání se loutky rozlišují na spodové loutky, loutky vedené zezadu (manekýni) a loutky vedené shora (závěsné loutky - marionety). Mezi spodové loutky patří hůlkové loutky, tzv. javajky (pojmenované podle země svého původu - Jávy), stínové loutky, prstové loutky – tzv. maňásci, tyčové a hlavové loutky. Některé loutky jsou vedené bezprostředně vodičem (prstové loutky a manekýni), ale většina loutek je ovládána zprostředkovaně pomocí drátů, nití, hůlek, tyčí atd. (marionety, hůlkové a tyčové loutky).

Nejstarším způsobem manipulace s loutkou byl pouze posun z místa na místo, obrat, pád a napřímení pomocí jediné osově vodící tyče ovládané zespodu. Takto jednoduše vedené spodové loutky byly celistvé, s nepohyblivými končetinami. Postupně se začaly objevovat členitější loutky s pohyblivými končetinami řízenými dalšími tyčkami.

Klasické spodové vodění mají stínové loutky (kromě čínského typu – viz dále).

Osu stínoherních figur tvoří podle figury zakřivená bambusová, dřevěná nebo rohovinová tyčka, pomocí které se pohybuje celým tělem z místa na místo. Ruce pohyblivé v ramenech a loktech jsou řízeny menšími tyčkami ze dřeva, bambusu nebo rohoviny – tzv. *čempurity*, upevněnými k dlaním loutek. Loutky thajského typu mívají jen jednu pohyblivou paži. Zatímco indonéské loutky mají hlavu, trup i nohy vcelku, indické, čínské, turecké, egyptské a řecké loutky mají pohyblivé nohy, které mohou být také ovládány *čempurity*. Některé loutky mají ještě další speciální pohybové možnosti – např. thajské celistvé figury typu "*nang rám*" mají někdy pohyblivou hlavu, ovládanou pomocí nitky, loutky mudrců a poustevníků mohou mít k "řeči" přispůsobenou dolní pohyblivou čelist, která se stahuje nitkou a do původní polo-hy ji vrací bambusová pružinka. V indonéské stínohře se zase vyskytují loutky s posuvným břichem nebo s dlouhým pohyblivým fallem, který má až 10 článků a ovládá se speciálním *čempuritem*.

Dalším typem plochých loutek jsou papírové figury ovládané zespodu taháním za nit – tzv. "tahací panáči", oblíbení od středověku v Evropě.

Hůlkové javajky jsou řízeny také třemi hůlkami: osovým "*gapitem*" a dvěma *čempurity* upevněnými na zápěstí loutky. Původní indonéské javajky *wayangu golek* (*golek* znamená *kulatý, oblý*) nemají nohy, pouze látkovou suknici, takže jejich pohyb z místa na místo připomíná plutí nebo bruslení. Dalším typem pocházejícím z Thajska jsou spodové loutky s rukama i nohama ovládané čtveřicí *čempuritů*, s bohatší pohybovou škálou - mohly předvádět i složité taneční kreace. (Tento typ javajek se rozšířil v Evropě a západní Africe.)

PLOŠNÉ SPODOVÉ LOUTKY



Stínoherní loutka, preparovaná ovčí kůže, polychromovaná, 160 cm (Indie, asi 1955)



Stínoherní loutka, oslí kůže, perforovaná a kolorovaná, 70 cm (Čína, 1890)



Stínoherní loutky podle tureckých vzorů, hovězí kůže, polychromovaná (Egypt - Káhira)



Plošná loutka - tahací panák, kartón, 57 cm (Francie, 1860)

PLASTICKE SPODOVE LOUTKY



Reliéfní tyčková spodová loutka wayang kelitik, dřevo, bambusové tyčky, 34 cm (Jáva, 1890)



Javajka - wayang golek, dřevo, textil (Indonésie, 1900)



Vodní tyčková loutka, polychromované dřevo, 33 cm (Vietnam – Hanoi, 1935)



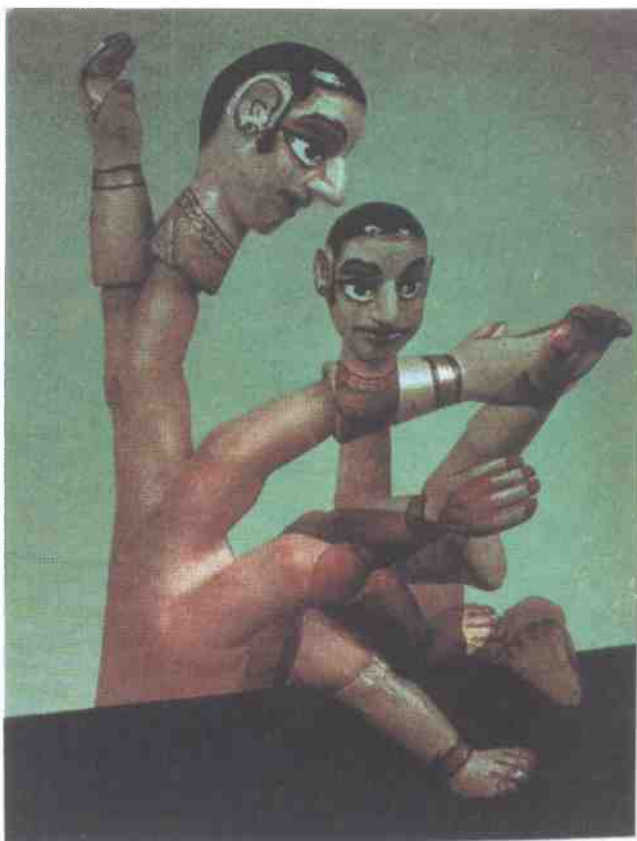
Spodová tyčková loutka, dřevo, lepenka, textil, 50 cm, (ČR – Bábkové divadlo, 1972)

Specifický způsob vedení mají vietnamské vodní loutky. Jsou to spodové loutky podobně jako javajky vedené na tyčce, ale pohybují se na hladině vody - vodiči se brodí ve vodě, v černých kostýmech, aby splynuli s tmou (představení se většinou konají v noci).

Maňasci se ovládají přímo pohybem ruky schované v těle loutky. Jednotlivé prsty přebírají vedení částí těla loutky - pohyb hlavy řídí nejčastěji ukazováček, palec a prostředník pohybují rukama loutky (nebo je hlava na dvou až třech prostředních prstech a ruce ovládané palcem a malíkem). Existují ale i bezruké varianty maňásků – například původní indické loutky z Rádžasthánu a z Ándry si potulní loutkáři nasazují jen na dva prsty každé ruky (ukazovák a prostředník), které umožňují jen kyvy a otáčení loutky do stran. U velkých maňásků mohou být základem obě ruce loutkovodiče – palce ovládají hlavu a ostatní prsty ruce loutky.

Přímo na ruce se nasazují i "rukavicové" loutky, které mohou znázorňovat jednu postavu nebo i pět postav – na každém prstě jednu.

Při vedení prstových loutek je také využito všech pět prstů ruky - na prostředník se nasazuje hlava, na ukazovák a prsteník ruce a na malík a palec nohy loutky, dlaň zahalená do jednoduchého kostýmu se stává tělem loutky.



Ruční loutka (beze kostýmu) z náprstkových dílců, dvě fáze pohybu, dřevo (Indie – Rádžasthán, asi 1945)



Spodová kolíková loutka (mañásek), dřevo, textil, 66 cm (Japonsko – Honšú, 1890)



Tradiční prstová loutka (mañásek), dřevo, textil, 66 cm (Egypt – Kairo, 1935)



Prstová loutka (mañásek), dřevo, vyšíváný textil, 70 cm (Čína, 1890)



Mañásek ("Petruška") dřevo, textil, 55 cm (Rusko, 1885)



**Prstová loutka (mañásek), dřevo, textil
(Vietnam, 1956)**



**Rukavicová loutka, dřevo, textil (Francie,
1980)**

Mezi spodové loutky patří loutky hlavové a přilbové, jejichž hlavy si nasazují vodiči na svoje hlavy a ukryti v kostýmu se stávají tělem loutky a jejich ruce rukama loutek. Stejně jsou ovládány i velké "krosnové" loutky, které jsou nošeny na zádech loutkoherce.

Dalším typem jsou tyčové loutky, jejichž osovou tyč může mít vodič uvázanou u pasu nebo držet v ruce a tyčkami ovládá ruce loutky a další mechanismy (např. u indických loutek "putul" vodič rozhoupává velký slaměný věnec zavěšený v kostýmu loutky v úrovni jejích boků, čímž naznačuje houpavý taneční pohyb a čtyřmi provázky řídí pohyby loutkové hlavy nad sebou.) Tyčové loutky upevněné u pasu vodiče se vyskytují i v evropské tradici (např. masopustní figura baby s nůši má budít zdání, že nese svého vodiče na zádech v nůši). Indonéské pojízdné tyčové loutky v nadživotní velikosti ovládají animátoři sedící na podvozku pod šatem loutky (např. vlněním šatem loutky naznačujícím chůzi loutky).

Přechodovým typem mezi spodovými loutkami a závěsnými marionetami jsou thajské spodové marionety "hun-yay" (tzn. "velké figury", vysoké cca. 90 cm), jejichž ruce a nohy se ovládaly také zdola, ale místo tyček se tahalo za nitky vedenými očky na nosné tyči. Později se začaly vyrábět i drobnější varianty (30 cm) velkých figur s nitkovým vedením.

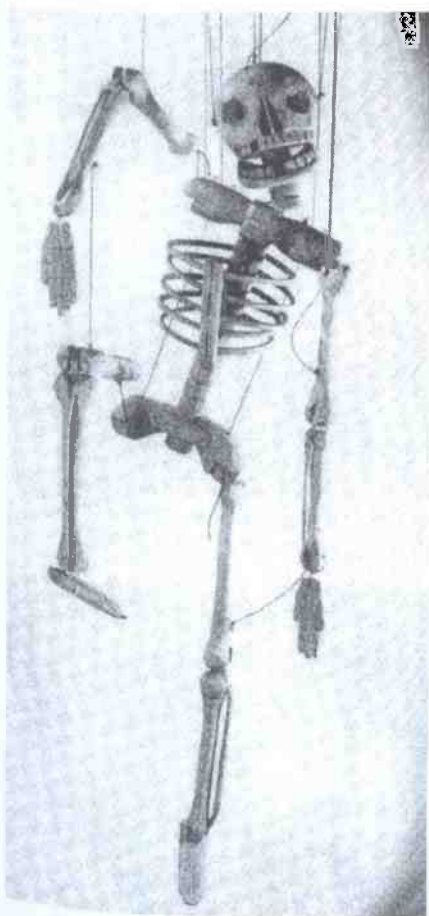
Klasické závěsné marionety mají svůj původ v Indii, především v Rádžastánu, Úrise, Praděši a Pandžábu, a to už dávno před našim letopočtem. Tradiční rádžasthánské a úriské dřevěné marionety (vysoké cca 40 cm) se vyznačují tím, že nemají nohy – z těla splývá pouze dlouhý látkový kostým. Nohy se vyskytují jen u postav akrobatů a tanečnic, kteří je potřebují ke svému umění, ale ani u těch nejsou ovládány pomocí provázků, ale jen volně plandají a komíhají se pod tělem. Zajímavý je způsob ovládání indických marionet – loutkovodič s loutkou manipuluje pouze pohybem svých prstů, na které si navijí tři, šest nebo devět vodičích nití.

V indickém státě Madras vznikl konstrukčně složitý typ marionet s hlavou pohyblivou do všech stran a s pažemi pohyblivými v ramenou i v loktech, jejichž pohyb se řídí šesti provázkami, vedoucími k dřevěnému, rákosovému nebo drátěnému kruhu obalenému plátnem, který si loutkář nasazuje jako věnec na hlavu, a tak přebírá funkci vahadla. Loutkář má tím pádem volné obě ruce pro manipulaci s hlavou a pažemi loutky. V indickém státě Maisúru byl zase vynalezen originální způsob ovládání nohou marionet: chodidla, která jsou zavěšena k pasu loutky na pružích látky krytých suknicí, fungují jako bačkory, do kterých škvírou pod látkovou zástěnou vklouznou loutkářovy nohy a řídí tak pohyb loutkových nohou. (Malik, J.: Kap. I)

V Barmě se používají velké marionety, vysoké 70 – 90 cm, určené k vystupování před početným obcenstvem (čítajícím až 1000 diváků). Loutky jsou velmi pohyblivé, kromě končetin u nich lze pohybovat i hlavou, ústy a někdy i prsty na rukou. Proto mají dlouhé a složité vedení, některé jsou ovládány pomocí až šedesáti nití!

V Číně jsou dodnes používány marionety voděné na hedvábných šňůrách (*sien s kchuej lej*)

Evropské marionety jsou ovládané většinou pomocí vodícího zařízení s vahadlem – hlavní osu těla ovládá drát nebo provaz vedený z hlavy, nahoře napojený do dřevěného vahadla ve tvaru kříže, z jehož konců vedou nitě k jednotlivým končetinám. Časté je i společné horní vodění více marionet zavěšených na jednom vahadle – např. skupin čtyř až pěti tanečníků v kroužku nebo v řadě vedle sebe.



Marioneta, dřevo (Německo, 19.stol.)



Skupinová marioneta, dřevo, textil (Německo, 19.stol.)

MARIONETY



Marioneta, dřevo, textil, vycpávka, 50 cm (Indie, 1930)



Marioneta, dřevo, textil, 40 cm (Itálie – komedie dell' arte, 1890)



Varietní marioneta, dřevo, textil, 60 cm (Německo, 1890)



Celořezbovaná marioneta, mořené dřevo, 34 cm (ČR, 1912)

Loutky voděné zezadu – tzv. manekýni – mají původ v tradičním japonském divadle „*bunraku*” (původně „*džóruři*”), v němž vodiči vodí velké loutky (cca 120 cm vysoké) před sebou. Divadlo džóruři nepředstírá, že se loutky pohybují sami od sebe, vodiči se pohybují přímo po jevišti. Loutky *bunraku* mají pohyblivé články prstů, ústa oční víčka a obočí, díky tomu jsou schopny přiblížit se mimikou živému herci.

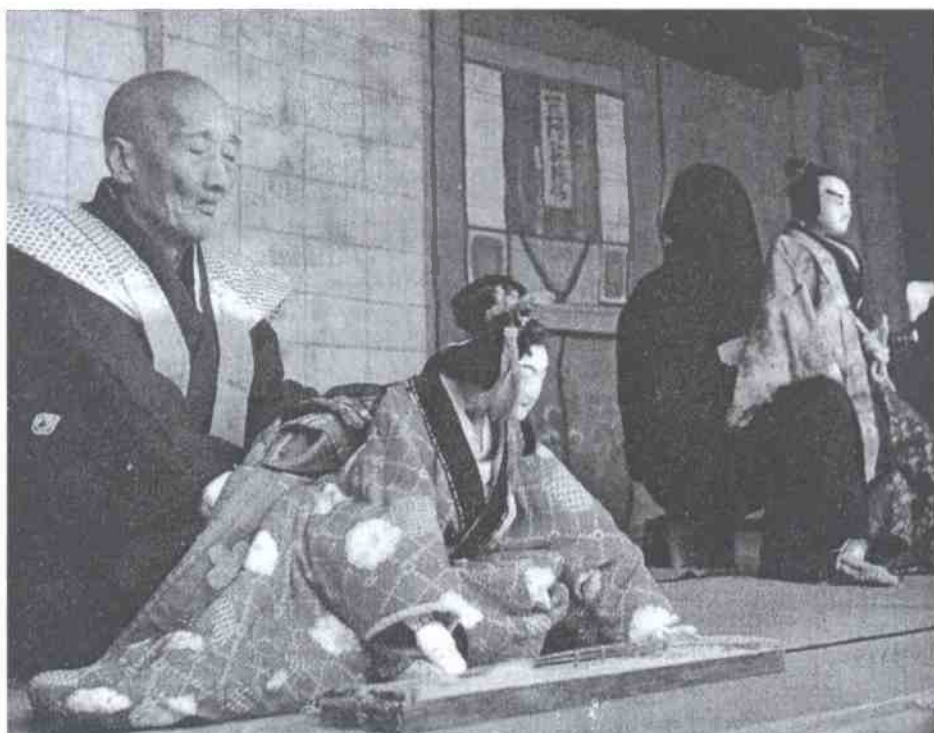
Manekýni mohou být ovládáni pouhým držením v ruce vodiče, pomocí hlavového kolíku v zádech loutky nebo tyčkami. Ruce loutky se vodí buď na čempuritech nebo rukama vodiče, které mohou i přímo hrát ruce loutky. K loutkám voděným zezadu patří i stínové loutky v čínském divadle, které se přitiskávají pomocí vodorovně vedených čempuritů na plátno.

Poměr vodičů a loutek může být různý. V tradičním asijském loutkovém divadle ovládá jeden loutkovodič všechny loutky (v indonéské stínohře nebo perském marionetovém divadle až 80 loutek v jednom představení), v některých loutkohrách má každý vodič na starosti jednu loutku, v jiných může naopak počet loutkoherců převyšovat počet loutek (například ve výše zmíněném japonském divadle *bunraku* vedou jednu loutku tři manipulátoři – hlavní loutkovodič pohybuje hlavou, tělem a pravou rukou, druhý ovládá levou paži a třetí nohy. Sladění pohybů loutky tedy vyžaduje naprostou souhru těchto tří manipulátorů). K vedení velkých loutek je někdy potřeba až pět loutkovodičů na jednu loutku (například u velkých loutek současného amerického divadla „*Bread and puppet theatre*” nebo u českého divadla „*Continuo*”).

K oživení loutky patří kromě pohybu také hlas, ten jí může propůjčovat samotný loutkovodič (v loutkoherních formách, kde je pouze jeden vodič, zastává i různé hlasy všech loutek), nebo vypravěč, který má pouze zvukovou roli.

Způsoby manipulace s loutkami v různých kulturách vycházejí v první řadě z tradičního materiálu a formy loutek, v druhé řadě souvisí s jejich funkcí a smyslem – s obsahem. Důležitou roli v typu vodění hraje také to, jak silná byla potřeba zakrýt manipulátora.

Zatímco v původních loutkohrách (kromě výše popsaného japonského divadla *bunraku*) většinou přetrvávají tendence zakrýt vodiče tak, aby loutka působila jako samostatně se pohybující a mluvící tvor, na moderních loutkových scénách (zhruba od poloviny 20. století) se často objevují vedle loutek i vodiči vystupující ze skrytu buď jako doubleři loutek, nebo jako samostatné postavy. Interakcí mezi živými herci – loutkovodiči a neživými loutkami se zvýrazňuje specifčnost loutkových postav – nejen materiálová, ale i typová. Vedle živého herce, který má individuální charakter, živou mimiku a gesta vynikne neměnný loutkový typ se stylizovaným vzhledem, pohybem a absencí mimiky. Nezakryté vedení vůbec nemusí být na úkor loutkovým postavám, naopak může podtrhnout jejich specifické vyjadřovací prostředky a symbolický charakter.



Manipulátoři a manekýni - loutky ovládané zezadu (Japonsko – Kijűšű, 1970)

Právě princip viditelně či skrytě "oživeného" a stupeň viditelnosti animátora určuje podstatu loutky jako vizuální metaforu manipulace. Viditelné ovládání figury loutkohercem vyvolává asociaci manipulovatelnosti s lidmi a závislosti člověka na vládnoucích silách... (více viz 4.kapitola)

2.2. loutkovodič - loutka - diváci

V předešlém textu byla řeč o způsobech manipulace loutkovodiče s loutkou. Loutka ale není jediným objektem, kterým loutkovodič při hře manipuluje. V triádě loutkovodič – loutka - divák může být loutka účinným prostředkem vodičovy manipulace s diváky. Malý exkurz zpět k rituálním kořenům loutkohry by mohl podpořit tuto hypotézu...

Původní indonéské stínohry související s kultem animismu byly nejspíše předváděny v rámci malé skupiny – rodiny nebo rodového kmene. Šaman "vyvolával" stínovými loutkami iluzivní představy předků, které měly svojí viditelnou přítomností podpořit rady, soudy a rozhodnutí hlavy rodu nebo kmene. Pomocí loutek tak ovlivňoval přihlížející v jejich přijetí a plnění rozhodnutí a příkazů. (Ovlivňování ale směli být pouze muži, ženy se zpočátku nesměly sledování stínohry účastnit. Později bylo ale i přes přísné islámské normy ženám povoleno sledovat hru z druhé strany plátna, za zády animátora.) Indonéské stínoherní divadlo bylo po staletí nejdůležitějším prostředkem k udržení předislámských kulturních tradic a vždy úzce souviselo s duchovním životem Indonésanů. Představení trvají až osm hodin od západu

do východu slunce a často pokračují několik nocí za sebou – tak intenzivní podívaná musí mít jistě na diváky silný vliv.

Hlavní loutkovodič nazývaný "dalang" je nejen režisérem, dramaturgem, zvukařem, dirigentem orchestru "gamelanu", recitátorem a pěvcem a hlavním animátorem, který ovládá všechny loutky vystupující v daném představení, ale i obřadníkem (téměř knězem). Na začátku představení vykonává buď za plátnem nebo u oltáříku na straně plátna obětní obřad – relikť původní animistické podstaty stínohry. Dalang je považován za bohy vyvolaného hlasatele, vykladače a strážce odvěké moudrosti a národních tradic, proto má statut posvátné a všeobecně uctívané autority (dříve v úloze dalangů vystupovali i nejvyšší členové šlechty a členové panovnických rodin, mohli tedy přímo působit na své podřízené). Velký vliv dalanga dokládá i příměř filosofa Paghula Abdulahara, který ve své kronice Tžeribonu z 18.stol. přirovnal vzájemnou závislost člověka na božstvu a božstva na člověku ke stínohře, kde *"loutky bez dalanga jsou jen nemohoucí figury a naopak dalang jedině prostřednictvím loutek může prokázat obsáhlost a sílu svého umění."*(Malík, J. – Kap.II).

Chápání loutkového divadla řízeného loutkovodičem jako podobenství světa vedeného bohem či bohy není ojedinělé. V Indické staré sánskrtské literatuře jsou zapsány staré představy, udržované ústní tradicí, že *"všemohoucí /Išvarah/ jakožto svrchovaný manipulátor /yantra rádhaní/ neviditelnými provázky zasahuje do lidských osudů."*(Malík, J: Kap.I)

Všemohoucí byl přirovnáván k "sútradhára-ovi" (=držitel provázků, neboli ten, kdo něco řídí prostřednictvím provázků), což je indický název pro loutkovodiče. V příměru se odráží tradiční náboženské chápání lidského osudu, který je zcela v rukou božích.

Pojetí loutky jako symbolu člověka podřízeného vůli božského manipulátora mohlo vzbuzovat u loutkovodičů pocit, že alespoň během představení mohou prožívat roli, která byla vyhrazena pouze bohům. Prostřednictvím manipulace s loutkami mohli navíc vyvolávat okouzlení diváků a maniplovat i s nimi.

V asijském kontextu ale nemělo magické kouzlo loutek vyvolávat strach a děs, ale naopak mělo sloužit jako očistný obřad a náboženský zážitek. Šlo tedy o manipulci ve smyslu vedení věřících. Přehrávání náboženských mýtů a legend v loutkových představeních bylo určité dobrým prostředkem k upevňování a šíření náboženství

Zatímco v Indonésii, Thajsku, Číně a Japonsku patřilo loutkářství k výsadním a uznávaným povoláním, v Indii, Barmě a okolních státech bylo záležitostí nepřilíš majetných kočovných skupin. S kočovnými se loutkové divadlo dostalo na konci středověku do Evropy.

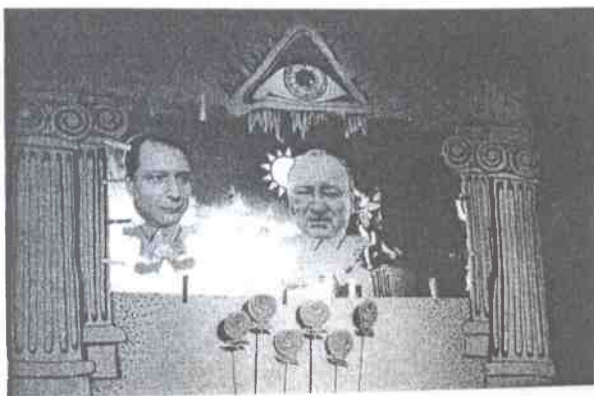
V evropském středověku patřili kočovní loutkáři spolu s potulnými kejklři, provazochodci, komedianty a medvědáři do opomíjené třídy žebráků s nízkým sociálním postavením. Přitom

loutkové divadlo bylo často jedinou formou divadla na vesnicích. Často byly ale loutky využívány i falešnými kazateli, šarlatány a šejdři k psychologické manipulaci prostým lidem. Zvláště v období renesance a baroka se proto loutkáři stávali obětmi inkvizičního pronásledování a mučení a jejich činnost byla označována za čarodějnictví. V 19. století přišly obrozenecské snahy o "pozdvihnutí" loutkového divadla a k "posílení národního povědomí a vlastenectví"; loutky byly často zneužívány jako nástroj moralistické a nacionalistické propagandy.

Loutková představení byla tedy dobrým nástrojem propagandy jak náboženské, tak politické. Ve dvacátém století loutkové divadlo adaptovaly ke svým propagačním cílům různé náboženské sekty, včetně křesťanských a političtí aktivisté k šíření politických principů. Vysloveně politické poslání měl tzv. *wayang perdžungan* (= boj, utkání) hraný v Indonésii na začátku 20. stol. jako reakce partyzánského hnutí na kolonizátorství. Loutky představující v karikurní nadsázce kolonizátory a nepřátele indonéského boje za svobodu, především Holanďany a Japonce, byly využívány k vyjádření odporu a k získávání dalších lidových přívrženců k revolučnímu svržnutí koloniálního režimu.

Po osamostatnění Indonésie v roce 1947 vznikly i samostatné agitační ideologické typy loutkového divadla – *wayang suluh* (= vysvětlení, poučení, výklad, poznání), který měl funkci informační osvěty lidového obecnstva a *wayang pantžasila* (= patero zásad, na nichž je založen ideový program indonéské republiky). Prostřednictvím poutavých námětů, v nichž figurovaly loutky předních politických protagonistů, měla představení seznamovat diváky s pěti hlavními zásadami státnosti: víra v Boha, národní uvědomění, demokratičnost, humanita, sociální spravedlnost. Jeho hlavním cílem bylo razit heslo "Jedna země – jeden lid". Loutkové divadlo se tady ukázalo jako významný způsob šíření politické propagandy a národního povědomí i mezi ngramotné obyvatelstvo.

I v současnosti se setkáváme s politickým zaměřením loutkového divadla. Časté jsou loutkové karikatury politiků (například čeští televizní "gumáci"). Ze současné české politické scény čerpá například fraška Divadla v Dlouhé "Standa a ti druzi aneb Kdo z toho bude mít problém" s plošnými kolážovými loutkami s portrétními fotografiemi českých politiků (režie Iva Volánková 2006).

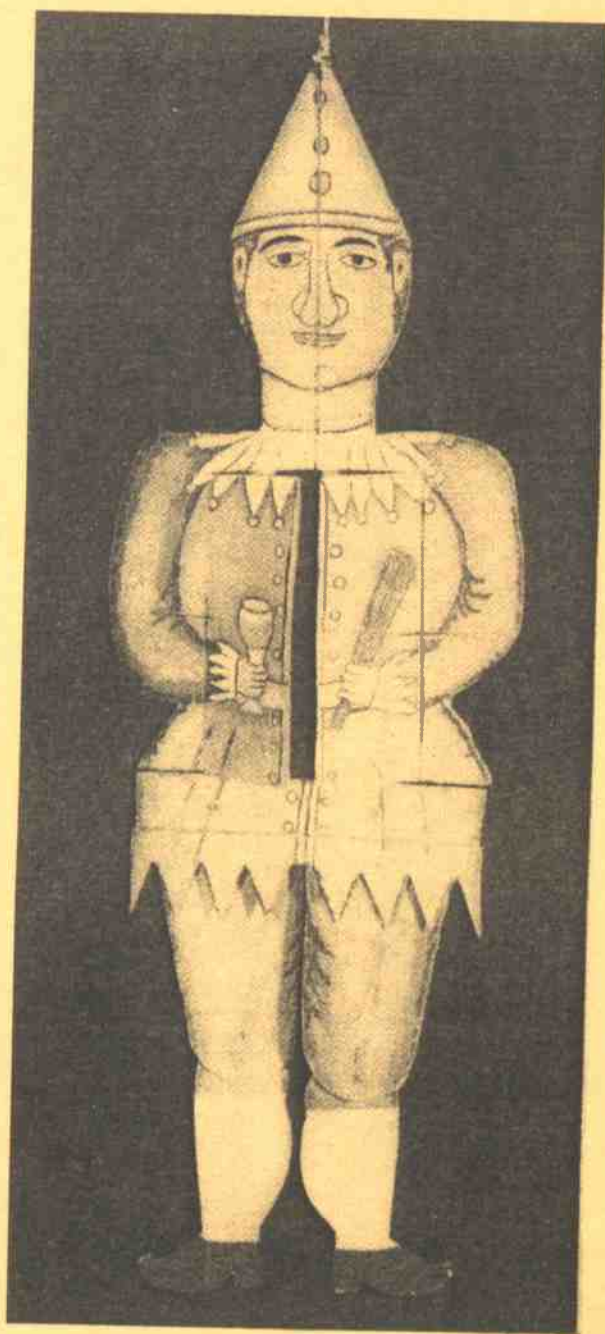


Vraťme se ale ještě k osobě loutkovodiče, o tom jak a čím může manipulovat už byla řeč, ale čím je naopak manipulován on při své práci? Už při výrobě loutek jsou jejich tvůrci silně

ovlivňování tradicí - musí se řídit tradičními vzory a pravidly předepisujícími volbu materiálu, velikosti, barev, oděvů a doplňků na dané typy postav. (Například v Barmě byly v 18. století za vlády krále Bodawpaya-y vydány direktivy pro veřejně působící loutková divadla, které obsahovaly nařízení týkající se konstrukce, velikosti a typů loutek a jejich kostýmování, symboliky postojů, pohybů, gest a dekorací, ale i výběru a censurní kontroly repertoáru - barmská vláda evidentně nepodceňovala masovou účinnost loutkových představení a uvědomovala si, jakou roli mohou hrát ve veřejném životě.) V některých kulturách se dodnes musí dodržovat i přísné výrobní rituály a omezení související s náboženským kultem (např. v Thajsku umělci vytvářející figury pro stínové divadlo směřují během pracovní doby jíst pouze rituálně předepsané pokrmy, oblékají se do speciálních bílých oděvů a rozvrhují si práci tak, aby každou loutku vytvořili v průběhu jednoho dne. Za jeden den musí být dokončena i výroba indonéských stínových loutek).

Způsob výroby a technického řešení samozřejmě určuje i použitý materiál. A podobně jako jsou výrobci loutek omezováni možnostmi materiálu, tak jsou loutkovodiči závislí na výrazových prostředcích a pohybových možnostech loutky.... S trochou nadsázky jsou tedy loutkovodiči manipulování samotnými loutkami, se kterými mohou manipulovat jen takovým způsobem, jakým jim to loutky dovolují a který odpovídá tradičnímu způsobu manipulace....
....Platí to i při manipulaci s lidmi?...

3.FORMA A OBSAH



3.1. Tělo loutek - materiál a charakter

"Divadlo musí alespoň v nejnútnejší míře ctít svou "materiálovou podstatu", svůj "jazyk"

(L. Richter)

Jaké materiály byly v minulosti nejčastěji "oživovány" a jaké se používají v současnosti?

Zejména u praloutek a nejstarších loutek to byly takové materiály, které byly nejsnáze dostupné a lehce tvarovatelné.

Materiál používaný k výrobě spodových stínoherních loutek prozrazují samotné názvy pro stínohru používané v zemích jejího původu: indonéské "*wayang kulit*" i thajské "*len nang*" znamená "divadlo kůží", čínské "*pchi jing si*" doslova "divadlo kožených stínů". Klasické tradiční stínoherní figury se vyřezávají z vydělané, vysušené kůže natřené směsí ze sazí a poté jemně vybroušené až do průsvitnosti. V Indonésii a Indii se vyráběly tradiční loutky nejčastěji z buvolí kůže, v Malajsii byly ale loutky ze silné buvolí kůže považovány za méně kvalitní kvůli větší váze a těžkopádnosti, takže se často zvláště na menší figury používalo jemnější kozinky. V Indii v Ándhře se vyrábějí loutky také z kozí nebo z ovčí kůže, někdy i z kůže lesní zvěře, ale nikdy ne z hovězí kůže – zakazuje to hinduistická víra. V Thajsku se naopak hovězí kůže k výrobě loutek používá běžně, paradoxně zvláště pro postavy hinduistických božstev – Višnu a Šivu, se tradičně používá kůže z jalovic. Pro některé postavy je zase typická jelení kůže, pro jiné tygří nebo i velmi vzácná medvědí kůže. Druh kůže se tady volí podle charakteru postavy. V Číně byly stínové loutky z počátku papírové, později se začaly vyrábět "pergamenové" loutky z jemně vypreparované oslí nebo ovčí kůže, napouštěné olejem k dosažení větší průsvitnosti. Výjimečně se používají také figury vysekané z dřevěné dýhy, třeba

v indonéském *Wayangu gedok* (gedik znamená kůň – jde o příběhy javanského mýtického prince Pándži, v nichž vystupuje i jeho kůň).

Stínoherní figury mají vždy hlavy a nohy zobrazené z profilu, trup má naopak frontální postavení, v této pozici mají nejvýraznější a nejsdělnější siluetu.

Velikost stínoherních figur se pohybuje v rozmezí od třiceti cm do dvou metrů (nejčastější výška je 50 až 70 cm). Někdy se dodržuje velikostní odstupňování figur podle jejich důležitosti a společenského významu. Velikost vyjadřuje i fyzickou sílu loutek, figury žen proto bývají nápadně menší než mužské. V indickém státě Úrisa se vyrábějí malé loutky (20 -30 cm.) z jelení kůže s bambusovou kostrou, v indické nížině Malabar se vyvinula jednoduchá forma stínohry "*ola pava kuthu*" (doslovný překlad: hra s loutkami tenkými jako palmový list). Používají se k ní celistvé figury z tence vydělané kůže, pohybující se pouze posunem osových tyčky.

Původně byly stínové loutky nebarvené, zdobené složitými vnitřními perforovanými a prořezávanými ornamenty. Později se ale začaly zpestřovat barvami (údajně na přímlyvu jedné oblíbenkyně rádži z Džakarty, aby měly z představení požitky i ženy, které směly podle islámských norem sledovat představení pouze zezadu za plátnem a zády loutkovodiče a viděly tak pouze rub kožených figur). Postupně se rozšířilo oboustranné polychromování loutek. Loutky se tak mohou obracet k plátnu z obou stran – svým lícem i rubem. Tradiční přírodní barvy používané na zdobení loutek jsou dnes nahrazovány syntetickými, podmínkou ale zůstává, že musí být transparentní.

Barevnost je důležitou významovou složkou loutek. Barvy mají symbolický význam související s charakterem loutkových typů – u některých stínoherních figur převládá určitá tradiční barva. (Například v malajských verzích klasických indických eposů je pravidlem, že Ráma je převážně zelený, jeho bratr Laksamana červený, Ráмова žena Síta žlutá a Rámův syn Hanuman, král opic, bílý.) Horní část trupu, paže a nohy bývají pozlaceny, vlasy a vousy černé (u čínských loutek se používají skutečné lidské vlasy), na dekorativně prořezávané části kostýmu se používají nejčastěji tři barvy – červená, bílá a tmavě modrá. Barvy vyjadřují nejen společenské postavení figury i její charakter, ale někdy i náladu, případně věk. Proto se některé figury zhotovují v několika barevných verzích. Barvomluva loutek je velmi složitá.

V zásadě platí, že zlatý nebo bílý obličej vyjadřuje kladné povahové vlastnosti, stejně jako černá tvář, která navíc značí vnitřní klid nebo skutečnost, že jde o převtělenou bytost. Červená naopak značí agresivitu a záporný náboj (*Sborník Loutkové divadlo mimoevropských národů.*)



Obřadní stínoherní loutky wayangu kulit, barvy symbolizují vlastnosti, oboustranně polychromovaná. hovorí kůže. 75 cm (Indonésie – Jáva. 1900)

Podle čeho kromě barev se dá ještě poznat charakter postav?

Tradiční indonéské charakterové typy se odlišují formováním a ornamentikou obličejů, jejichž různé tvary a vzory jsou určovány pevnými výtvarnými normami, dost odlišnými od evropských konvencí. Například tenký nos, ploché ustupující čelo a sevřené rty vyjadřují moudrost, čestnost a ušlechtilost postavy, krátký tlustý nos, vyklenuté čelo, vypoulené oči a široké odulé rty značí odvahu, hrdinskost a sílu (tedy nikoli hloupost, hamižnost a lenost, jak bychom je vnímali my v evropském kontextu). Povahu postavy vyjadřuje také poloha hlavy a nohou (např. rozkročené nohy značí agresivitu postavy)

Zajímavé je rozdělení loutek podle charakterových typů při hře: na pravé straně jsou podle velikosti (- důležitosti) seřazené kladné postavy příběhu, na levé straně záporné typy – z těchto stran také přicházejí na scénu (tady mě napadá, že ženy, které sledovaly scénu z druhé strany, měly přehozené strany a tím možná zcela převrácené hodnoty ?!).



Rozdělení kladných a záporných postav v představení indonéského wayangu golek (vpravo dobré, vlevo zlé charaktery)

V současnosti se v Asii zhotovují stínové loutky i z tuhého papíru, kartonu, lepenky - tzv. "paper figures" i z průsvitných umělohmotných fólií a dokonce i starých rengenových snímků.

Pro další typ plochých loutek, výše zmiňovaný "wayang suluh" (suluh znamená pochodeň, světlo, ale také poučení, vysvětlení, poznání) běžný až od roku 1947, se používaly vystříhané fotografie a reprodukce obličejů konkrétních osobností (např. politických představitelů tehdejší koloniální holandské vlády na Jávě). Tyto kolážové figury vystupovaly jako karikatury do-
tyčných osob. V tomto případě použitý materiál – fotografie – přímo určuje charakter loutky.

Stínové divadlo se z Asie přeneslo i do evropských států, tradiční kůže tady ale byla nahra-
zena kartonem nebo lepenkou a transparentními umělými hmotami (fólie, plexisklo)

Nejčastějším materiálem pro výrobu plastických loutek – javajek a marionet, bylo a je
dřevo, nejčastěji lipové, olšové, modřínové a smrkové.

Původní indonéské spodové reliéfní loutky typu "wayang kelitik" a javajky "wayangu
goleg" jsou plastickou verzí stínoherních loutek (hůlkovité paže, ptačí profily), odpovídá jim i
jejich barevnost odpovídá polychromovaným rubům. Na jejich výrobu se používá lehké světlé
dřevo a bambusové štěpiny, paže a kostýmem nekrytá část trupu nad pasem bývá pozlacena.
Kostýmy javajek tvoří batikované suknice, jejichž vzory odpovídají původním tradičním
předpisům o užívání batikovaných vzorů na panovnických dvorech javanských sultánátů.



Javajky wayangu goleg v symbolických barvách, dřevo, batikovaný textil, 75 cm (Jáva, 1910)

Spodové javajky se šířily od 12. století z Indonésie do okolních států, kde se objevovaly místní varianty v různých materiálech. V Korei se používaly dřevěné javajky v bohatých hedvábných kostýmech, barmské spodové loutky tvořila bambusová kostra obalená odstřižky textilu nebo tence vydělanou kůží vycpanou *kapokem* - buničitými vlákny z tobolek stromů.

V Thajsku se vyvinuly loutky obdobné javajkám, materiálem pro jejich výrobu ale nebylo dřevo, nýbrž bambus, který jim dal i název – "*hun krabok*" znamená bambusová loutka. Tyto loutky také neměly nohy, ale jen řasnatý plášť.

V Mongolsku se zřejmě používala k výrobě loutek i plst', jak vyplývá z popisu šamana z 13.století: "*Šamani, ověšení chřestítka a s plstěnými loutkami u pasu, chodili tanečním krokem okolo ohňů a potukávali na velké tamburiny.*" (Malík, J: *Kap III*) Spodové dřevěné tyčkové loutky se používaly i v Africe (Mali).

Javajky získaly velkou oblibu i v Evropě, kde se vyrábějí nejčastěji ze dřeva a textilu.

Pro spodové prstové a kolíkové loutky (maňásky) je také tradiční dřevo a textil. Dřevo bývá ale nahrazováno lehčí papírovinou. Hlava a ruce tvoří těžiště loutek, tělo je duté, tvoří ho vlastně jenom kostým a nohy chybí. Tento typ loutek má dlouhou tradici v Číně, Japonsku, Íránu, Nigérii, Latinské a Jižní Americe i v Evropě.

Spodové tyčové loutky mívají dřevěné nebo papírovinové hlavy a látkové kostýmy.

V Číně jsou oblíbené tyčové loutky "Čang tchou" v hedvábných bohatě zdobených kostýmech. Obřadní loutky v nadživotní velikosti používané ve wayangu "*Barong Langung*" – divadle "velkých loutek" na Bali a Sumatře měly většinou bambusovou kostru a hlava, krk, trup a paže byly vytvořené z lehkých materiálů – vycpávek potažených textilem. V současné době se používá k modelaci nadživotních figur i pletivo a umělé materiály.

V Indii v západním Bengálsku se vyrábějí tyčové loutky v životní velikosti zvané "*putul*" ze zvláštní směsi hlíny, rýžové slámy a rýžových otrub. Vymodelované figury se vybrušují drsnými banánovníkovými listy a kolorují hlinkovými nebo rostlinnými barvivy, díky životní velikosti mohou být oblečeny do běžných lidských šatů. Nevýhodou je omezená trvanlivost tohoto zvláštního materiálu, na který působí vlhkost vzduchu. Proto se každý rok vyrábějí nové figury, které vystupují jen v jedné divadelní sezoně v období sucha.

Nejstarší marionety vznikaly nejčastěji ze dřeva, v některých kulturních oblastech z kerami-ky. Ve starověkém Řecku se už několik století před naším letopočtem vyráběly marionety

z pálené hlíny zavěšené na drátě. Podobné loutky se nacházely i ve starořímských hrobkách. Klasické dřevěné marionety se začaly vyrábět už před naším letopočtem v Indii, zvláště v Úrisu a Rádžasthánu. Dřevěné části (hlavy, předloktí a ruce) byly v Indii, Barmě i jinde

některé specifické rysy, především nápadně velké hlavy (až v poměru 1: 3 k celkové výšce loutky) ze světlého lehkého dřeva nebo z papíroviny. Dřevěné hlavy bývají duté, kvůli odlehčení loutek. Hlavy rádžasthánských marionet mají odlišné charakteristické znaky: velké, blízko u sebe posazené a silně konturované oči a výrazně tvarované nosy i uši. Hlavy jsou vyřezávané vcelku s krkem i s účesy, vousy, čelenkami, turbany či korunami. Jinde se naopak účesy, vousy a různé ozdoby hlav vyřezávaly zvlášť, aby se daly obměňovat – se změnou tváře se mění i charakter loutky. Existují i loutky dvou tváří – s oboustranou hlavou i tělem představující dvě rozdílné postavy (např. krále a královnu). Jejich nevýhodou je, že mohou hrát pouze z en face.



Lidová oboustranná marioneta, dřevo, textil, vycpávka, 50 cm (Indie – Rádžasthán, 1935)

Tělo a ruce marionet většinou tvoří tvarované vycpávky v obšitém textilu. Kostýmy marionet zdobené třpytivými ornamenty a ozdobami (například z lesklých krovek brouků) odpovídají důležitosti figur.

O charakteru figur mohou vypovídat opět (jako u stínových loutek) i barvy. Například Karnátské loutky hrdinů, bohů a polobohů mají základní nátěr hlavy, těla i končetin ve světlé krové barvě, zatímco postavy d'áblů, démonů a netvorů jsou natřeny pruhovaně černo-žlutě nebo červeno-zeleně. Proč negativní postavy označují právě pruhy v kontrastních barvách? Je náhoda, že připomínají výstražné zbarvení nebezpečných živočichů? (černo-žlutá kombinace je charakteristická pro šelmy – tygry, gepardy, jaguáry, pro jedovaté ryby – perutýn, nebo třeba pro vosy) Bezesporně evokují nebezpečí, neklid a pocit ohrožení a jejich účinky tedy mohou umocňovat výraz záporných typů.

Na Cejlonu se na výrobu marionet používalo lehké, jemné, ohebné a snadno zpracovatelné dřevo ze stromu *kadura*. Zvláštní metodou jeho zpracování bylo uzení hrubě vyřezávaných hl v loutek v kouři komína, což mělo umožnit co nejjemnější vyřezání obličejových rysů.

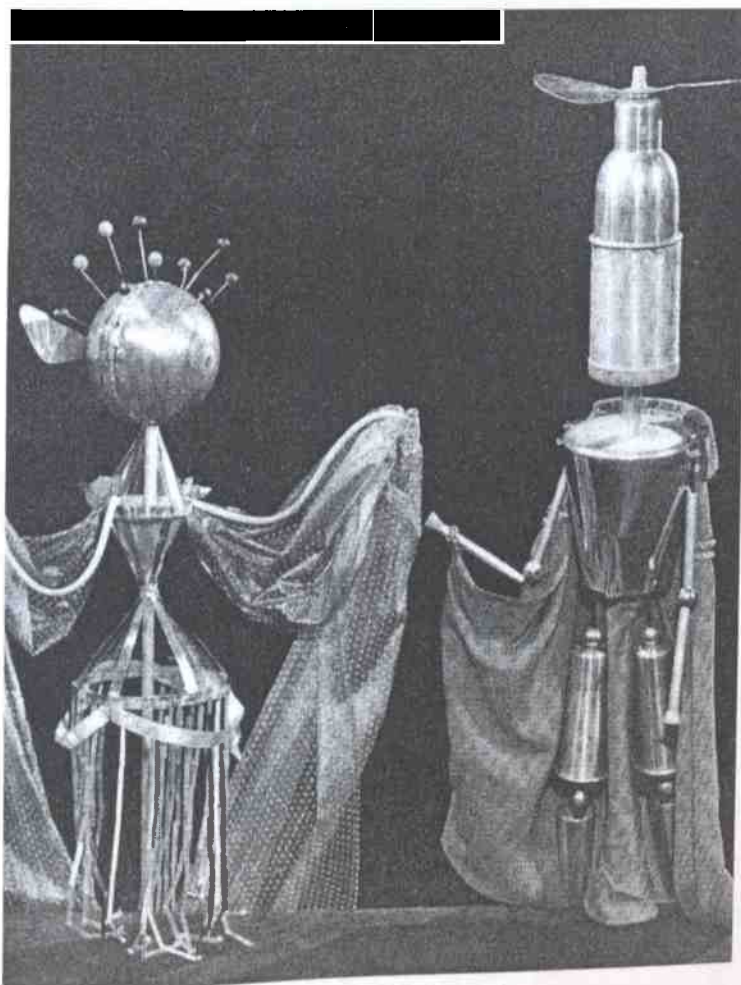
Marionety vyráběné v Africe mají většinou dřevěné hlavy, trup i končetiny a bývají oblečeny do látkového kostýmu s doplňky z korálek, mušlí, plodů. K úpravě se používá i latex.

né do látkového kostýmu s doplňky z korálků, mušlí, plodů. K úpravě se používá i latex.

Evropské závěsné marionety mají nejčastěji dřevěné části oděné textilem s doplňky z příze, plsti, kůže, kožešin, žíní, plechu, drátů atd. V některých zemích (např. v Německu nebo v Čechách) jsou tradiční i celodřevěné řezbované nebo soustruhované marionety bez textilních kostýmů. Původně byla ve slovanských zemích zřejmě rozšířená výroba loutek z lýka, čemuž nasvědčuje etymologie slova loutka, pocházejícího z polského názvu "*latka*", které se odvozuje od latinského *lat* (=lýko), také ruský název "*lut*" znamená lipové lýko. Vyráběly se i loutky ze slámy, sena, rákosu a kukuřičných klasů. Častá je také výroba hlav, trupu a končetin z keramické hlíny, z vosku nebo z papíroviny.

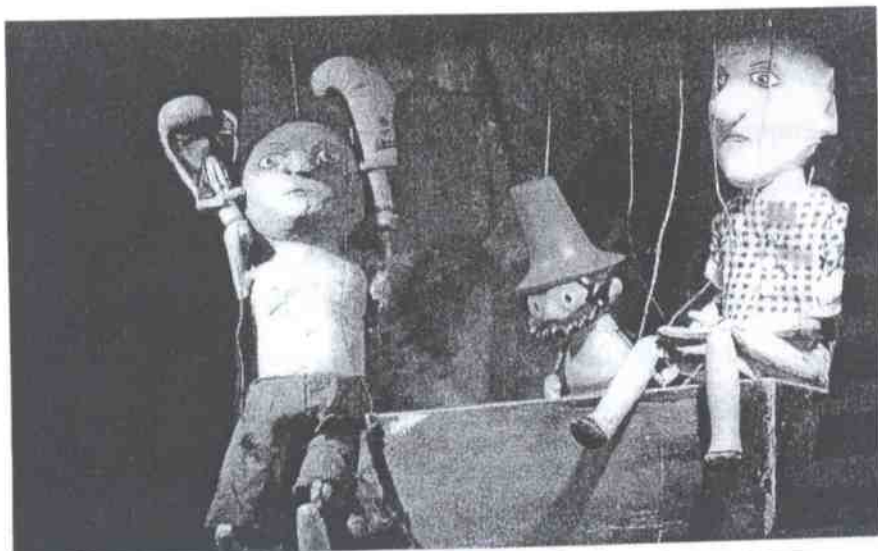
Od poloviny 20. stol. se používají i umělé materiály jako je modurit, odlévací hmota, latex, guma, polystyrén, molitan, technopor, sklovina a další. K barvení se používají nejčastěji latexové barvy. (Českým vynálezem je použití luminiscenčních barev, které po osvětlení ultrafialovým světlem svítí - "luminiscenční" divadlo hrálo poprvé r. 1958).

Moderní loutková divadla 20. a 21. století využívají mnohé alternativní materiály jako igelit a nejrůznější odpadové materiály, ale i běžné předměty jako nářadí, nádobí, lahve, plechovky... atd. montované do loutkových forem nebo vystupující v nezměněné předmětné formě oživené v určité roli.



Marionety z kovových součástí (Maďarsko)

Další inovace novodobých loutkových divadel oproti tradičním formám používajícím vždy jen jeden typ loutek z jednotného materiálu (marionetové divadlo, javajkové divadlo, maňáskové divadlo...atd) je mísení více typů loutek i neloutek na scéně (druhově velmi pestrá představení mívá například český soubor "Buchty a loutky", který na scéně rozehrává vtipná setkání dřevěných marionet s dětskými hračkami, umělohmotnými roboty nebo opelichanými plyšovými zvířátky).



Marionety a Rumcajs s představení Rocky IX (Buchty a loutky, 2004)

Těla loutek tedy mohou být utvářena z rozmanitých materiálů zformovaných v různých tvarech, velikostech, barvách a oděních. Loutky nesou znaky kultury, ve které vznikly – tvar, barvy a tradiční kostým svědčí o zemi původu loutek a zároveň o loutkových typech.

Typovost loutek je dána jejich neměnným zjednodušením a zobecněním. Pomocí stylizace a nadsázky se jednoznačně formuje typ loutky. Vyhraněnost a neměnnost jednotlivých loutkových typů souvisí se stálostí materiálu a forem. Forma jasně napovídá charakter postavy. Různé formy nesou různé obsahy...

3.2. Duše loutek – obsah a role

"Loutka je tělem, hmotnou podstatou bytosti, jejímž duchem je loutkoherec"

(Luděk Richter)

"I když jsou loutky mrtvé, obsahují v sobě prvky života, existují jakoby na rozhraní"

(Henryk Jurkowski)

Zvláštností loutky je to, že ačkoli má materiální podstatu a je neživým znakem, zároveň se má být i něčím jiným – jakoby byla živou bytostí. K tomu, aby figurky z různých materiálů

působily "jako živé", je zapotřebí kromě pohybu a řeči, které jim propůjčuje loutkovodič, také určitý "duševní" obsah. Jak k němu neživé loutky mohou přijít?

V předchozích kapitolách jsem popisovala rituální funkce praloutek a nejstarších loutek. Loutky v různých kulturách vznikaly v kontextu kultovních rolí, které jim přisuzovaly určitý obsah – duši nějakého tvora (zemřelého člověka, zvířete, nadpřirozené bytosti, světce nebo legendární postavy). Těsné symbolické sepětí duše a stínu (duše zemřelých byly označovány jako stíny) souviselo se vznikem stínového divadla, z kterého se "duchová" podstata loutek přenesla i do dalších forem loutkového divadla. Podle toho, jaký duch měl být v loutce obsažen, taková podoba jí byla vtisknuta. Přitom se však nejedná o přesné realistické zobrazení podoby, ale o symbolické, silně stylizované vyjádření postavy. Postupně vznikaly ustálené loutkové archetypy s charakteristickými znaky symbolizující obsahy postav. Archetypální podoby se pak přenášely tradicí dál v dalších formách vzniklých kopírováním a napodobováním.

Každá kultura má své specifické archetypy související s místním náboženstvím, především s mýtickými postavami bohů, démonů, světců a legendárních hrdinů. Například v Indonésii hrálo zásadní roli ve vývoji loutek přijetí Islámu, jehož zákony zakazují jakékoli zobrazení člověka. Jedinou možností, jak tento zákon obejít při výrobě loutek, bylo zobrazovat mrtvé lidi – duchy zemřelých, což plně vyhovovalo podstatě původních animistických rituálů. Proto indonéské loutky nemají lidskou fyziognomii, ale připomínají vyschlá těla mumií s hůlkovitými končetinami, drápkovitými prsty a špičatými "ptačími" profily. V Turecku tento problém loutkáři řešili zase tak, že každou loutku perforovali na hrudi kulatým otvorem, který měl naznačovat smrtelnou ránu a vyřadit tak postavu z říše živých mezi mrtvé – a pro mrtvolu obrazoborecký zákon Islámu neplatí.

V afrických a indonéských animistických kultech se pomocí speciálních rituálních obřadů měli do loutek převtělovat duchové zemřelých předků a odtud pomáhat svým potomkům. Loutky vlastně měly sloužit jako nové tělesné schránky pro duše, jejichž těla zemřela....Byl tento animistický rituál pokusem o řešení věčné otázky po tom, co se stane s lidskou duší po smrti jejího nositele? Může být odrazem nejistoty a strachu z posmrtného bloudění duší, snahou zajistit duším posmrtný život? Předpokladem vyznavačů animismu bylo to, že duše se může usídlit v napodobenině svého původního těla. Věřili zřejmě, že duch se dá vyzývat a může být nápomocný jen pokud se usídí ve "svém" těle, byť uměle(cky) vytvořeném.



V souvislosti s loutkou - tělem pro usídlení duše vyvstává filozofický problém vzájemného vztahu těchto dvou částí – látky a obsahu - těla a duše...

3.3. Tělo a duše

Duše jest život těla, v celku jedna: toliko živoucí v rostlinách, k tomu čijící ve zvířatech, ještě i rozumová u člověka. Toto záleží ve třech věcech: v rozumu, kterým poznává a chápe dobré i zlé aneb pravdivé aneb zdánlivé, ve vůli, kterou vyvoluje a požaduje nebo opouští a odmítá poznanou věc, v citu, kterým následuje vyvolené dobré aneb prchá před zamítnutým zlým.

(J.A. Komenský – Orbis pictus)

Právě tak jako k životu připravená hmota těla potřebuje duševno, aby byla životně aktivní, tak i duše musí předpokládat živé tělo, aby její obrazy mohly žít.

Nesprávné fungování psýché může dalekosáhle poškodit tělo, stejně jako může naopak tělesné utrpení postihnout duši, neboť duše a tělo nejsou nic odděleného, je to spíše jeden a tentýž život.

(Carl gustav Jung – Člověk a duše)

"Duše a tělo – tělo a duše, jak jsou záhadné! V duši je animalismus a tělo má své okamžiky duševnosti. Kdo může říci, kde přestává tělesný popud a začíná psychický! Je duše stínem v domě hříchu? Nebo je tělo opravdu v duši, jak myslel Giordano Bruno? Oddělení ducha od hmoty je tajemstvím a spojení ducha s hmotou je také tajemstvím."

(Oscar Wilde – Obraz Doriana Greye)

Tělo a duše a její ne/smrtelnost - jeden z klíčových problémů všech mýtů, náboženských kultů i filozofických teorií. Dva druhy existence člověka - somatická a duševní - jsou vysvětlovány rozmanitými způsoby.

V animistickém pojetí, o kterém jsem již psala v souvislosti s ožíváním figurek, jsou duše do jisté míry nezávislé na "tělech". Podle původních představ se duše velmi podobaly jednotlivým lidem a teprve dlouhým vývojem se zbavily své hmotné povahy a "zduchovněly". Duše, které se osamostatnily jsou "duchové". Také v šamanistických kultech jsou duše podobné tělům – např. indický kmen Sorů věří, že duše je obsažena v krvi a proto má podobu těla, které vyplňuje.

Jak tento vztah duše a těla vysvětlují další světová náboženství?

Indické náboženské a a filozofické systémy věří v *sansáru* - reinkarnaci duše (neboli "jemno-hmotného těla") z jednoho těla (člověka, zvířete nebo rostliny) do druhého podle *karmy*, univerzálního zákona odplaty za minulé činy. Dobré činy vedou k "lepším" zrozením

(např. do vyšší kasty), špatné činy k nižším zrozením (do nízké kasty, zvířete nebo rostliny). Lepší zrození jsou předpokladem ke konečnému osvobození z koloběhu existencí, kterého lze dosáhnout eliminací všech sebestředných duševních hnutí pomocí meditace, askese nebo oddanosti k bohu (*teismus*). Cílem je stav vyvanutí duše. V hinduismu a džinismu je tento nejvyšší stav lidské existence nazýván *móksa*, v buddhismu *nirvána*.

V křesťanském pojetí je tělo předmětem odříkání, od kterého je třeba se oprošťovat a myslet především na čistotu duše, kterou čeká po smrti těla věčný život v království nebeském. Naopak duše těch, kteří na zemi hřešili a starali se více o tělo než o duši, čeká očistec nebo pekelná muka. Jediné tělo, které je glorifikováno a symbolicky přijímáno při bohoslužbách je "tělo Kristovo". Zvláštní postavení zaujímá Duch svatý, který je všudypřítomný, tedy je i součástí lidských duší.

A co filozofické teze? Podle atomistické teorie (Leukippos, Démokritos) je duše hmotná věc složená z atomů (z těch nejjemějších, nejhladších, nejkulatějších a nejohnivějších, které jsou schopny otisknout obrazy okolních jevů – tedy uspořádání atomů okolních věcí), vzniká zároveň s tělem, které se také slučuje z atomů a jehož vlastnosti jsou dány uspořádáním a druhem atomů, a zároveň s ním se rozpadá.

Konečnost duše společně s tělem hlásal i epikureismus, podle kterého smyslem života je štěstí a blaženost, které však netkví ve smyslových tělesných požitcích, ale ve šťastném rozpoložení duše. Je třeba si užívat život, protože duše je smrtelná – spolu s tělem se rozpadne na atomy (žádný onen svět neexistuje a tak není třeba se bát žádných trestů za hříchy).

V Platónově pojetí je duše naopak nesmrtelná, nerozlučitelná, pochází ze skutečného světa ideí, jehož je náš svět pouhým odrazem a během života se rozpomíná na to, co viděla ve světě ideí (což se projevuje jako lidské učení). "Platónova" duše má tři části: rozum, vůli a vznětlivost, které se mohou projevovat jako cnosti: moudrost, uměřenost a statečnost. Tyto ctnosti duše by měl každý rozvíjet péčí o duši (*Paidea*) a směřovat k nejvyšší ideí (jenž je ovšem nedosažitelná). Podle Platónova obrazu je duše uvězněna v těle jako v hrobě, proto by se měl každý během života snažit oprošťovat duši od těla a tělesných žádostí. Smrt znamená odloučení duše od těla a její návrat do světa ideí.

Platónovo podobenství světa jako jeskyně, v níž lidé pozorují pouhé zkreslené stíny maket-napodobenin skutečných věcí (odrazy ideí) připomíná princip stínového divadla. I diváci stínoherních představení sledují stíny loutek-napodobenin skutečných (i neskutečných) tvorů. Narozdíl od spoutaných zajatců v Platónově jeskyni (kteří ovšem nevědí o svých poutech a spokojeně se baví hrou, v níž odhadují následující předměty) jsou diváci stínového divadla "připoutáni" jen k příběhu, jehož děj mohou také odhadovat, většinou jde totiž o klasickou

legendu nebo mýtus - obraz neskutečného světa, který je odrazem "skutečného světa"..... i ten je však podle Platóna jen světem stínů. Jestliže všechno kolem nás jsou jenom stíny, pak stínové divadlo je stínem stínu – stínem na druhou....

Pojem duše a těla jako dvou jevů téže podstaty zavedl Aristoteles. V jeho pojetí bytých předpokladů neboli příčin jsoucna je tělo látkou - materiální příčinou jsoucna a duše formou – tvarovou příčinou. Dalším bytým předpokladem je *telos* – účel, finální příčina. Duše je to, co pohybuje a tělo to, čím je pohybováno. Tělo se někdy vzpírá duši a tak vznikají neřesti a zlo. Po splnění *telosu* zaniká materiální i tvarová příčina jsoucna – tělo i duše.

V Aristotelově výkladu má duše stejný význam jako život, proto je označována jako vitální duše, neboli entelechie fyzického těla.

"Kdyby oko bylo živočich, pak by zraková schopnost byla duše." (Aristotelés)

Aristotelova "vitální duše" ale není totožná s duchem. Zatímco duše zaniká spolu s tělem, duch je transcendentální, věčný (*"duch, kterého se nám dostává, je, jak se zdá, substance a nezaniká...jenom ten může být oddělen jako něco věčného od pomíjivého... A jak je veliký rozdíl mezi tímto božským a naší bytostí složenou z těla a duše."*) Duch je zde považován za božský prvek v člověku, jehož existence není nutně vázána na tělo, ale naopak existence těla je podmíněna přítomností ducha.

Jak chápat dvojakost duše a ducha? Některé teorie jako více zmiňovaná Aristotelova je považují za neidentické (např. v tradici platonismu a augustinismu). Tezi o neidentitě zastával také Bonaventura (1221-1274), ve své teorii o pluralismu forem dospěl ke třem formám či duším v člověku: vegetativní, animální a intelektivní (duchové), které jsou ontologicky rozdílné.

Hegelova filosofie ducha zase předpokládá "nadindividuálního" ducha, který je odlišný od individuálních vitálních duší.

Teze o neidentitě se shodují v názoru, že zatímco vitální duši mají všichni živočichové, duch je to, čím se člověk odlišuje od zvířete. Duch je spojován s rozumem, svobodou a sebeuvědoměním.

Naproti tezí o neidentitě stojí teze o identitě, které považují duši a ducha za totožné. Jejich nejdůležitějším zastáncem byl Tomáš Akvinský, podle něhož má lidský duch ve své dokonalosti i dokonalost animální vitální duše a tvoří jedinou substanciální formu celého člověka "duchovou duši"- svobodné Já, které v sobě zahrnuje všechny formální dokonalosti (tělesnost, vegetativnost i animalitu).

Mě osobně jsou bližší teze o identitě duše a ducha, duši chápu i ve smyslu transcendentálním, duchovním, necítím potřebu dělit vnitřní Já na duši a ducha, vnímám je jako jednu

záhadu, to stačí...

Se sjednocenou "duchovou duší" se vraťme zpět k tělu, před kterým vyvstává další otázka: Shoduje se duše s tělem nebo jsou spolu v rozporu? Tělo je hmotou omezenou v čase i v prostoru, ohraničenou přesnými obrysy. Duše je spojena s tělem, ale přesahuje ho jak v prostoru, tak v čase. Jaké je spojení konečné hmoty a nekonečné substance?

Podle buddhismu to, že máme tělo způsobuje duši velké zlo. Tělo je totiž složeno z 32 nečistot, jež barvitě líčí báseň *Sutta-Nipata*: *Trup je plný jater, střeva – bránice, měchýře, plic*

ledvin, srdce, slezi změti – jiných hnusů skrývá víc.

Plný hlenu, slin a slizu – vlhký potem, kluzký tuk -

plný krve, mazu v kloubech – žluč, hnis, šťávy, morku shluk.

Také podle Epikteta se duše vůbec neshoduje s tělem: "*Člověk jest duše, jež nese mrtvého, to jest tělo*".

"Kdykoli se duše neshoduje s tělem, ve všech těchto nesčíslných případech vzniká jedna smíšenina bolesti a libosti." (Platón)

Rozpor duše a těla bývá často vyjadřován kontrastem jejich podob – vnější podoby těla a vnitřní metaforické podoby duše.

"Jaké vzácné putování,

když jdou spolu – divná věc -

tělo mé, ten ošklivec,

a má duše, krásná paní"

Ale neodráží se duše v podobě těla? Říká se "oko – do duše okno"- dá se z tváře vyčíst obsah? Je lidská tvář obrazem duše a nebo jen obrazem - maskou, která ji zakrývá?

Zatímco u stylizovaných loutek je "duchovní obsah" a charakter co nejčitelněji a s nadsázkou vepsán do podoby těla, tak aby ho diváci mohli co snadno přečíst, u lidí to nebývá tak jednoduché. Krásná tvář a tělo nemusí obsahovat krásnou duši a naopak. Loutkám chybí lidská schopnost přetvářování, kterou někteří lidé ovládají dokonale...ale jak potom poznat jejich duši? Kdo to tuší?

"Ty mě znáš podle mé tváře, ty mě znáš jako tvář a nikdy jsi mě neznal jinak. Nemohlo tě tedy napadnout, že moje tvář, to nejsem já!"

(Ludvík Kundera, Nesmrtelnost)

"Znáš tě? Než bych na to mohl odpovědět, musel bych ti vidět do duše...ale to může jen Bůh"

(Oscar Wilde, Obraz Doriana Graye)

4. LIDÉ - LOUTKY



4.1. Loutka jako symbol člověka

"Metaforická síla loutky se zdá být nekonečná.. ...Týká se otázky manipulace, ale i všech ostatních podob lidské existence."

(Henryk Jurkowski, Loutka na přelomu tisíciletí)

"Loutka nejlépe symbolizuje postavení člověka v současném zmanipulovaném světě. Ruka loutkáře je vždy rukou toho, kdo "vede", čili rukou velkého manipulátora. Nehybný výraz loutky, její neschopnost mimiky, sice nedává možnost sdělování jemných záchvěvů duše, zato však zdůrazňuje magičnost znaku."

(Jan Švankmejer, Anima animus animace)

Loutka je neživý hmotný znak zastupující v procesu zobrazení světa vizuálně člověka nebo jinou jednající bytost. Jednání loutky je ale neoddělitelně svázané (zvláště u marionet doslova závislé na nitích) s loutkovodíčem. To navozuje asociaci manipulovatelnosti s loutkou, která je stylizovanou napodobeninou člověka..... V čem se naopak člověk podobá loutce?

Už v básni Sumana Šántaka z poloviny 12.stol je srovnání lidí s řadou stínoherních figur. *(Malík, J. -Kap.I)* Podobné přirovnání najdeme nejen v současné indické literatuře:

"Celej život vidím, že člověk chce jedno, ale dostane druhý. Jsme jako loutky, s kterejma někdo hraje, ale není ho vidět".

(Mánik bandyopádhyái – tanec loutek, 1954)

I v evropské literatuře jsou častá loutková podobenství:

"My lidé nejsme ničím jiným, nežli loutkami, jimiž na jevišti našeho života postrkuje vyšší moc – osud... vůle člověka naráží na vůli mocnější, než je jeho "

(Jaroslav Vrchlický – Loutky a dělníci

boží)

Síla, která vše řídí, tady není pojmenovaná, je popsána jako něco, co není vidět, ale má absolutní moc nad lidmi. V náboženských podobenstvích je v roli "loutkovodíče" vždy bůh, který spravedlivě řídí naše kroky.

"Každá služba má stejný pořad u Boha – u Boha, jehož jsme loutky, nejlepší i nejhorší, není posledního ani prvního."

(Robert Browning – Pipa jde mimo)

Ve filosofických úvahách se často objevují paralely světa a hry.

"Bůh světa je hrající si děcko, posouvající kaménky ve hře, je to království dítěte."

(Hérakleitos – in Eugen Fink, Hra jako symbol světa)

V tomto symbolickém podobenství je předpoklad, že nejpůvodnější vytváření má charakter hry, takže tvořivost bohů i lidí je odvozena ze hry světa.

Platón nazývá člověka "hračkou boha" ("Paignion Theou") - božské řízení v tomto pojetí

ztrácí jakoukoliv záměrnost, zodpovědnost a vážnost, je přirovnáno k rozmarné zábavě a přitom odjímá zodpovědnost z objektů hry – lidí, kteří jsou této náhodné hře osudu zcela podřízeni. Stejně pojmají řízení osudu antické mýty a legendy.

Kdo, co a proč s námi lidmi hraje jako s loutkami bylo a je odvěkou otázkou, na kterou se snaží najít odpověď náboženské i filozofické výklady i vědecké teorie...

Kromě té vyšší "loutkovodičské" síly jsou tu ale i různé "jevištní" vlivy, které řídí náš pohyb na světovém jevišti...

4.2. Loutky bez nití

Přemýšlím-li o situacích, ve kterých mi lidé připomínají loutky, vybavují se mi v první řadě taneční, imatrikulace a promoce (které jsem se účastnila pouze jako divák, o to víc na mě zapůsobila jako loutkové představení s poněkud rozvleklým dějem a příliš pompézními kostýmy, rekvizitami a kulisami). I svatby mají trochu divadelní nádech, účastníci mají určité role s předepsaným scénářem, pohyby a gesty a tradičními "kostýmy" v symbolických barvách...Nechci zesměšňovat vážnost těchto slavnostních událostí, hledám jen podobnosti těchto společenských rituálů s tradičními přechodovými rituály a loutkovým divadlem, kde mají jednotlivé postavy také předepsané role a symbolické kostýmy. Může tuto podobnost vysvětlit fakt, že loutková divadelní představení byla dříve (zvláště v Asii a Indonésii) úzce spjata se slavnostními obřady, jejichž byla součástí a vlastně i jejich zmenšeným obrazem?

Paradoxem této paralely je ale to, že například v Indii se nesměla v divadelních představeních objevit scéna představující svatební obřad, pohřeb, polibek, požívání potravy nebo koupel, ani žádná scéna, která by líčila neštěstí země (pád říše, obléhání nebo dobytí města, boj, zabití a vůbec jakákoli smrt, tedy ani pohřeb) a představení muselo mít vždy šťastný konec. Takové zásady svědčí o tom, že loutkové divadlo bylo považováno za symbolický obraz skutečnosti a byla mu zřejmě přisuzována i moc ovlivnit nějakým kouzelným způsobem budoucí události. Proto bylo nepřipustné "předpovídat" zásadní a nebezpečné situace... Nebo jimi neměli být pohoršováni či rozčilováni bohové, jimž byla představení obětována a kteří měli zajistit šťastný průběh budoucích událostí?

Ale zpátky do přítomnosti, v níž už loutky mohou umírat i jít na veřejnosti před zraky diváků a diváci mohou kromě divadla sledovat kino a televizi, v níž jsou častějším pořadem televizní reklamy. A právě v reklamách jsou také lidé – loutky: typické usměvavé maminky automaticky otevírající automatické pračky a ukazující bílé prádlo a bílé zuby a vlasy bez lupů a šťastné děti hltající čokoládu a jogurty s extra velkými kousky ovoce....a pak lidé stojící ve frontách u pokladen, aby všechno to skvělé zboží vyložili z nákupních vozíků na

jezdící pás, zaplatili a naskládali do igelitek a připadali si jako ti spokojení lidé – loutky z reklamy...kdo nebo co je ovládá? - Reklamní mechanismus na nás působí ať chceme nebo ne, zvláště ve městě je reklama všudypřítomná – na ulicích, v tramvajích a autobusech i pod zemí v metru, v poštovních schránkách, v novinách a časopisech, v rádiu, v televizi...ze všech médií na nás neustále někdo chrlí, co nám chybí ke šťastnému rodinnému životu a bez čeho se nemůžeme obejít na cestách, koho máme volit a co si o tom všem myslet...

"Loutka je symbolem člověka – ztělesňuje jeho nevědomost, bolestnou křehkost a zoufalou bezmocnost"

(Jan Malík)

Loutky se objevují i na politické scéně – "loutková vláda" a "loutkový prezident" jsou obecně často užívané termíny pro osoby dosazené do těchto funkcí, řízené jinými lidmi.

Také hovorová rčení přirovnávající člověka k loutce, např. "ten si mě povodil", "všechno jde jako na drátkách"... V konstatování "ten si mě povodil" ale není za loutkovodiče považována žádná vyšší moc ani všemohoucí bůh, nýbrž člověk, který záměrně klame jiného člověka.... tak se dostáváme k problému manipulace člověka člověkem...

4.3. Manipulace s lidmi

Manipulace (pochází z latinského slova manipulus (hrst, náruč) odvozeného od "manus" - ruka a plere"plnit, naplnit") je v sociální psychologii a sociologii termín označující snahu o ovládání myšlení a konání druhé osoby či více osob a využití je k svému prospěchu.

K manipulaci dochází v mezilidských vztazích, ale i v masovém měřítku, jejím působením může dojít k naprostému podmanění člověka, skupin i celých národů.

Manipulace je častým jevem ve společnosti – ve výchově a školství, v politice, náboženství, obchodu, prostřednictvím médií a reklamy.

4.3.1. Manipulace ve výchově

Manipulace je běžnou součástí sociálního chování, nejvíce jí jsou vystaveny děti, které nemají schopnosti se jí účinně bránit. V první řadě bych se chtěla pokusit rozlišit pojem *manipulace* od pojmu *ovlivňování*. K tomu by mohl pomoci právě problém výchovy dětí. Výchova v rodině, popř. v jiném prostředí (např. v dětských domovech) má na každého jedince obrovský vliv. Každá výchova, ať dobrá nebo špatná, je záměrným ovlivňováním dítěte, vtiskává mu určité vzorce chování, kulturní normy, hodnoty a formuje jeho postoje.

Ve výchově se ale mohou objevit i principy negativní manipulace, metody, které dítě nutí

k něčemu, co není v jeho zájmu, ale slouží záměru vychovávajícího. *Ovlivňování* je podle mého názoru narozdíl od manipulace *otevřené*, s jasným záměrem a ovlivňovaný je jeho cílem. *Manipulace* je spíše *skryté* působení využívající manipulovaného jako prostředku k dosažení vlastního zájmu.

Ve vztahu vychovávajícího a vychovávaného je dítě závislé na svých rodičích nebo jiných vychovatelích a jako ve všech nerovných vztazích tu hrozí zneužití této závislosti (a to i obráceně, ze strany dítěte, obětí manipulace se může stát i mírný milující rodič, který se nechá dirigovat požadavky svého potomka) Ted' chci ale upozornit především na nebezpečí manipulace s dětmi. Typickou zneužitelnou metodou ve výchově je princip odměn a trestů, který může snadno systémem něco za něco nenápadně zmanipulovat dítě k něčemu, co neslouží k jeho prospěchu. Podobná úskalí ční i ve školství, učitelé a vychovatelé by měli své žáky *ovlivňovat ve smyslu rozšiřování obzorů a otevírání možností, rozvíjení jejich zájmů, schopností a dovedností*, to patří k jejich práci, ale neměli by jimi *manipulovat - omezovat možnosti, vnucovat* jim cizí myšlenky a vést je k něčemu, co není v jejich zájmu.

I ve výtvarné výchově se může objevit manipulace v omezování spontánního výt. projevu ("Ty to máš špatně / To je ošklivý obrázek"), v direktivním řízení dětské tvorby, např. ve vnucování "správných" vzorů a šablon, předepsané barevnosti...atd.

Příliš autoritativní přístup vychovává jedince s "autoritativním charakterem", kteří důsledně dodržují rozkazy autorit a i v dospělosti mají sklon k poslušnosti – snadno se podřizují a nechávají sebou manipulovat. Sociolog Erich Fromm popisuje autoritativní syndrom jako "únik ze svobody", "autoritativní charakter miluje poměry, které omezují lidskou svobodu, s oblibou se nechává podrobit osudem". Podle teologa W.Adorna "autoritativnímu charakteru schází vhled, reflexe, spekulace a fantazie, přeje si mocné vůdce, je poslušný a respektuje authority". Takoví jedinci se pak snadno stávají oběťmi manipulace.

4.3.2. Politická manipulace

Na politické scéně dochází také velmi často k manipulaci. I v demokratické politice se běžně používají některé techniky manipulace s cílem získat přízeň voličů – předvolební sliby, billboardy s údernými hesly, meetingy s hudbou a občerstvením mají přesvědčit voliče v jejich rozhodování. Lidé se ale nemusí se nechat přesvědčit, mají právo na svobodnou volbu a možnost vlastní politické aktivity... K daleko horším formám manipulace docházelo a bohužel stále ještě dochází v totalitních systémech, kde je moc v rukou omezeného počtu jedinců, kteří pomocí ideologické propagandy manipulují s lidmi jako s loutkami. Lidé musí dělat, říkat, psát a zpívat jen to, co je jim nařízeno a mohou jen to, co není zakázáno, v opačném

případě budou jako loutky smeteni ze scény dolů (do dolů), nebo jim bude zkráceno vedení (výslechy, sledování, odposlechy), nebo budou uklizeni do krabice (vězení) nebo zničeni(...).

Totalitní systémy jsou obvykle založeny na kultu osobnosti – vytvoření charisma a zbožštění politického vůdce je podporováno klamnou ideologií založenou na totálních dogmatech, které mají zabránit lidem svobodnému tázání a vyjadřování názorů.

“Čím větší lež, tím větší šance, že jí budou věřit”

(Adolf Hitler, Mein Kampf)

Cílem je unifikovat lidi do poslušné nesvéprávné masy, vnutit jim příslušné ideologické vědomí a zbavit je vlastní individuality a svobodné vůle. Pro takové techniky se používá termín “Brainwashing”(vymývání mozků).

“Cílem je radikálně změnit mysl, aby se její majitel stal živou loutkou – lidským robotem – a přitom tato hrůza nebyla zvenku patrná. Jde o to stvořit stroj z masa a krve, s novými myšlenkovými procesy, implantovanými do zajatého těla.” (Edward Hunter, Brainwashing)”

Extrémní obraz totalitní vlády vykreslil spisovatel George Orwell ve svém utopickém románu 1984 (napsaný v roce 1948), který v mnohém vystihl budoucí totalitní rysy v té době nadcházejícího socialistického režimu.

“Až se nám konečně podřídíš, bude to z tvé svobodné vůle...budeš milovat Velkého bratra.”

V postavě Velkého bratra je demonstrována síla kultu osobnosti a popsané praktiky strany jsou ukázkou dokonalého brainwashingu.

4.3.3. Náboženská manipulace

I v náboženství dochází často k manipulování věřícími. Už v původních náboženských kultech byly prováděny rituály, jejichž působením byli lidé psychicky či fyzicky manipulováni a “z božského nařízení” nuceni i ke krvavým zákrokům i obětování lidských životů.

Extrémní případy náboženské manipulace představují v současnosti náboženské sekty, jejichž praktiky omezují osobní svobodu svých členů zejména tím, že využívají psychický i fyzický nátlak k vytvoření závislosti na sektě a separace od okolní společnosti. Pro sekty je charakteristický odpor proti zavedeným autoritám (proti oficiální politické vládě a náboženství), typické je paranoidní a utopistické myšlení s cílem nastolit nové zřízení.

“Fanatici mají své sny, kde sprádají Ráj pro svou sektu” (John Keats, Pád Hyperion: Sen)

Pomocí rituálů a společných tajemství je členům ordinováno fanatické přesvědčení, jež může mít fatální důsledky. Fanatismus může lidi zmanipulovat např. k rasové nesnášenlivosti, teroristickým útokům i k náboženským sebevražám (např. islámští sebevražední teroristé).

V roce 1996 byl ve vládní zprávě o náboženských skupinách ve Francii zveřejněn seznam 173 potencionálně nebezpečných sekt, v němž jsou uvedeni mimo jiné scientologové, Svědkové Jehovovi, mormoni a babtisté. Asi 40 z uvedených sekt představuje nebezpečí pro lidské životy (např. Apokalyptici a hojitelé).

Nejfatálnějším důsledkem masové manipulace byly a jsou všechny války, v nichž jsou lidé postaveni na bojovou scénu s rozkazem dobývat a zabíjet na povel pod politickým nebo náboženským praporem (křížácké války), ve skutečnosti s cílem získání moci nad bohatými územími.

4.3.4. Mediální manipulace

Za současný nejmocnější zdroj masové manipulace jsou považována masmédia – televize, tisk, rozhlas, počítačové informační systémy a virtuální síť a reklama. V souvislosti s médii se někdy mluví o “průmyslu vědomí” založeném na tom, že média deformují skutečnost a konstruují tzv: “mediální realitu”, která ovlivňuje naše chování a myšlení a tak má zpětný vliv na utváření skutečné reality. Předpokladem pro masová média jsou velká publika. Kultury rané doby lidstva – obětní rituály a obřady, neměly masový charakter, protože neexistovala masová veřejnost. Veřejnost se zformovala ve starověku a středověku a samotný pojem “veřejnost” vznikl až v 19. století spolu se svobodou vyjadřování a tisku. Druhým předpokladem pro masová média jsou veřejní zprostředkovatelé, kteří sledují speciální zájmy, například reprezentaci moci, propagandu, osvětu a nejčastěji zisk. Pod tlakem sdělovacích prostředků (časopisy, noviny, televize, film, internet) vnucují veřejnosti určité hodnoty a názory. Jejich působením vznikají novodobé společenské “kulty”, které jsou mediálně rozšiřovány ve společnosti. Patří mezi ně kulty osobností, módy, sportu a trendy vnucující unifikované ideály krásy, štíhlosti, síly...atd, které propagují kosmetické přípravky a módní zboží, prostředky na zeštíhlení a na zesílení svalů...atd. Neustále jsme manipulováni prostřednictvím vizuální konfrontace s krásnými a úspěšnými idoly, což může mít za následek psychosomatické poruchy (deprese, mentální anorexii atd.). Tento problém se stal námětem pro dokumentární film Eriky Hníkové “Ženy proměny”.

Média zasahují každého, programově se zaměřují na různé cílové skupiny.

V obchodní a reklamní sféře se používají rafinované manipulační techniky s cílem prodat zboží. Většina nátlakových prodejních metod se zaměřuje na navození stavů dezorientace, potlačení racionálního uvažování a snížení pozornosti - zákazník je paralyzován a stává se přístupnější manipulaci. Reklamní techniky využívají psychologické triky působící na naše smysly pomocí barev, hudby a líbivých slov. Uplatňuje se vyvinutá psychologie konzumace,

a to jak materiální, tak ideové. Důležitou strategickou roli v propagaci hraje image výrobků (mnohé výrobky nejsou propagovány na základě svých vlastností, ale právě na základě image). Image vymýšlejí marketingoví psychologové nezávisle na výrobku, většinou se zaměřují na cílovou skupinu a podle toho spojují značku s cílovými hodnotami jako je úspěch, zdraví, štěstí, krása, svoboda....

Ale i pro cynické diváky, kteří už mají všech dokonalých image dost a myslí si, že jsou neovlivnitelní, byla vyvinuta reklama založená na tom, že je záměrně jakoby bez image ("Image je nanic. Poslouchej žízeň !")...což je paradoxně účinná image oslovující reklamou otrávené diváky.

Účinek reklam je hlavním tématem filmu "Český sen"(Vít Klusák, Filip Remunda 2004), který dokumentoval reakce konzumentů na reklamní kampaň fiktivního supermarketu. Jednoduchá hesla typu "Neplat' ", "Nespěchej", "Netlač se" přilákala stovky nakupujících, kteří se opravdu netlačili ani neplatili,...protože nebylo kde a co platit.

Jak to, že ačkoli víme o záměrech reklam a obchodních triků, necháváme se jimi ovlivňovat? Říkáte, že vy ne? Nikdy jste neodešli z obchodu s ničím navíc,co jste původně nepotřebovali a neplánovali, ale koupili jste to, protože to bylo ve slevě nebo v "akci"?

Já mnohokrát. Je to manipulace s našimi chutěmi a vkusem prostřednictvím lákavých obrazů a "ušetřených" peněz.

"Reklama by se dala popsat jako nauka o tom, jak udržet lidskou inteligenci v zajetí dost dlouho na to, aby nám to vyneslo peníze.

(Stephen Leacock)

Praktiky "profesionálních manipulátorů" působících v reklamě, obchodu a v politice využívají technik, které sledují jediný cíl: prodat zboží, zvýšit obrát nebo získat větší počet voličů. Neútočí ale na vyšší city, ty jsou naopak hlavním terčem při manipulaci v mezilidských vztazích, o které bude řeč v další podkapitole.

4.4. manipulátor – manipulovaný – "diváci"

Jaká je podobnost mezi vztahem loutkovodiče a loutky a vztahem manipulátora k manipulovanému?

Loutkovodič zcela ovládá chování loutky na scéně, tj. pohyb i řeč, manipulátor se pouze snaží ovládat chování druhého člověka – podsunuje mu myšlenky, názory či jednání, které nejsou oběti vlastní a které by bez jeho působení pravděpodobně nepřijala. Působení manipulátora je většinou skryté (obdobně jako ruce loutkovodiče tahajícího za nitky), často se tváří jako prospěšné pro manipulovaného. Hlavním znakem manipulace je ale to, že manipulátor prostřednictvím a většinou na úkor druhých usiluje pouze o vlastní prospěch,

nedbá na potřeby a práva manipulovaného, který je pro něj prostředkem, nikoli účelem konání. K prosazování svého zájmu používá různé metody, charakteristické je nepřímé jednání (písemně, telefonicky, přes třetí osobu), přenášení zodpovědnosti na druhé, navozování pocitů viny a působení na emoce oběti – citové vydírání a vyhrožování. Takové manipulační techniky narušují právo na svobodné rozhodování a snižují sebevědomí oběti. Zajímavé je, že se často sami manipulátoři staví do role oběti, aby je ostatní litovali, jsou vztahovační a egocentričtí. Dokáží obratně využívat nevědomosti, nejistot, naivity, strachu a morálních zásad druhých (slušnosti, laskavosti, ochoty, solidarity) k naplnění vlastních zájmů a cílů. Manipulátoři mívají vysoké charisma, svým obětem se dokáží zalíbit a zaimponovat, získat si je vstřícným chováním. Dávají svým obětem najevo, že chtějí jen jejich dobro, čímž zakrývají jejich zneužívání k vlastnímu prospěchu. Manipulátor také často vzbuzuje ve druhých pochybnosti a podezření, čímž rozeštvává lidi ve svém okolí. Takové postupy mu pak umožňují zahrávat si s lidmi jako s loutkami a tahat za nitky, jak potřebuje, aniž by to zpozorovali.

Manipulovaný si pak často neuvědomuje, že je s ním manipulováno, nebo se nemůže či neumí bránit. Vysoké charisma, přátelskost a sympatie manipulátora může způsobit, že oběť vůbec nepozná nebo si nechce připustit, že jde o manipulaci (zvláště když se jedná o blízký vztah, např. partnerský.)

Častým faktorem ve vztahu manipulátora a manipulovaného je citová závislost, která oběti brání vymanit se z něj a přispívá k izolaci. Problémy mívají často kořeny ve vztahu k rodičům, pokud se jedinec nedokázal symbolicky oddělit od matky, z čehož pramení pocit, že neumí samostatně existovat, nedokáže být sám. Nevyvážené vztahy k druhým, nesamostatnost a nízké sebevědomí mohou přispět k tomu, že sebou jedinec nechává manipulovat, i když si je této manipulace vědom, popřípadě si jí odmítá připustit a nějakým způsobem ji řešit. Manipulace ještě snižuje jeho sebedůvěru a tím pádem klesá i jeho schopnost čelit problému

a vymanit se z nadvlády manipulátora.

Stejně slepě se k problému bohužel často staví i okolní pozorovatelé (například rodinní příslušníci, přátelé, spolupracovníci), kteří ho buď nechtějí vidět nebo nechtějí zasahovat do osobních vztahů. Často jsou navíc také působením manipulátora přesvědčováni o tom, že je vše v pořádku, nebo přesně naopak...tím jsou získáváni na stranu manipulátora. Skutečný problém se stává neviditelným a jeho odhalení bývá obtížné.

Manipulace může mít pro oběti vážné sociální i psychické důsledky, působí destruktivně na osobnostní rozvoj - může způsobit ztrátu sebedůvěry, pocit méněcennosti a pochybnosti o vlastních schopnostech, odborných znalostech a osobních kvalitách. To snižuje také schop-

nost komunikace s ostatními lidmi a zvyšuje pocit izolovanosti, samoty a závislosti na manipulátorovi. Manipulace je jedním z častých faktorů způsobujících stres a psychosomatické problémy. Hlavní nebezpečí manipulace spočívá v tom, že si na ní člověk může zvyknout a postupně se s ní vnitřně identifikovat, čímž ztrácí svou identitu.

Problémem manipulace se zabývá psychosociologie. Zkoumá manipulativní techniky a zabývá se možnostmi antimanipulativní obrany. K ochraně proti manipulaci je potřeba v první řadě seznámit se s manipulativním způsobem jednání a umět rozpoznat manipulativní nebezpečí, za druhé odhalit manipulátora. Dalším krokem je osvojení si postupů, jak se manipulaci bránit. Předpokladem je vědomí vlastních práv a osobní důstojnosti. Mezi antimanipulativní dovednosti patří umět říkat „Ne“ a necítit se přitom provinile. Důležité je zbavit se obecně zakořeněných představ, že všechny veřejné instituce a právní systémy jsou nedotknutelné, že „oni“ jsou chytřejší a mocnější. K tomu patří nebát se vyslovit a prosazovat své názory, i když nejsou shodné s názory většiny, nepodřizovat se ostatním a neztrácet sebedůvěru.

5. Jak kdo vidí podobnost loutek a lidí...

Zajímal mě pohled na loutky a pojetí problematiky manipulace u ostatních lidí.

Prostřednictvím krátkého dotazníku jsem se pokusila zmapovat asociace a názory k těmto otázkám:

- 1) Co tě napadne při slově *loutka*?
- 2) A co ještě?
- 3) Připomínají ti někdy lidé loutky? Kdy?
- 4) Připadal(a) sis někdy sám(a) jako loutka?
Kdo byl(je) loutkovodíčem?
- 5) Co se ti vybaví pod pojmem *manipulace*?
- 6) Čím nebo kým se cítíš být manipulován(a)?
- 7) Čím/kým ty manipuluješ?
- 8) Může být podle tebe manipulace i pozitivní?
- 9) Jaký je podle tebe rozdíl mezi manipulací a ovlivňováním?

Odpovědi jsem sbírala ve čtyřech věkových kategoriích - od dětí ze ZŠ ve věku 11 – 14 let, od studentů střední školy, v generaci mých vrstevníků - studentů VŠ a v generaci mých rodičů (50 – 60 let). V každé skupině byl přibližně vyrovnaný poměr pohlaví respondentů. Celkem jsem nasbírala 50 odpovědí: 10 v nejmladší skupině, 10 ze střední školy, 20 v mé generaci

a 10 v generaci rodičů. To samozřejmě není dostatečný počet na širší zmapování pojetí a vyvození obecných závěrů, ale porovnání bylo i v tak malém vzorku zajímavé...

Nejmladší skupinou respondentů byli žáci ZUŠ v Šáreckém údolí, s nimiž jsem realizovala část svého didaktického projektu. U této věkové skupiny jsem měla trochu obavy, že druhá polovina otázek bude pro děti moc složitá a těžko uchopitelná, ale odpovědi ukázaly, že jim otázky nečinily potíže.

1) Asociace na slovo ***loutka*** by se daly rozdělit do pěti hlavních skupin:

Nejčastější asociací je „*divadlo*“ – 20x, nebo „*divadýlko*“ a pojmy spojené s divadlem (*loutková představení, dětské prefabrikované loutkové divadlo, scéna, hra 2x, studium loutkoherectví*).

Druhou skupinu tvoří asociace určitých loutkových typů - konkrétních postav. Nejčastěji připomenutou postavou (především v prostředních dvou věkových kategoriích) je *Hurvínek* - 6x (nebo *Spejbl a Hurvínek* - 4x), hned po něm *kašpárek* - 4x nebo šašek (ale ani jednou v nejmladší skupině), další citované typy jsou *čert, princezna, louskáček, skřítek a „trpajzlík“*. Na okraj této skupiny bych zařadila asociace tradičních figur spojené s určitým rituálem (*Morana, woodoo, umele vytvořená bytost*).

Třetí skupinu tvoří pojmy spojené s materiálovým základem (*dřevo 3x, dřevo a látka, dřevěná figurka 2x, dřevěná postavička / loutka / hadrový nebo dřevěný panáček*), druhem loutky (*maňásek 2x, marioneta, javajka*) a jejím oděním (*krásné šaty, oblečená dřevěná panenka*). Do čtvrté skupiny spadají asociace související s ovládáním a způsobem pohybu loutky, ve většině případů spojené s představou horního marionetového vedení (*provázky - 2x / panáček na provázcích / figurka řízená provázky / poutka / klouby, nebo dětská formulace „hlava, břicho, ruce a nohy na provázcích, tahání za nitky“*). Do páté skupiny jsem zahrнула asociace manipulovatelnosti přenesené do lidského rozměru (*ovlivňování - 2x / ovládání / manipulace - 2x / manipulovaná osoba / člověk, který se nechá ovládat / někdo, kdo nemá vlastní názor / lidi, jimiž někdo manipuluje / loutková vláda / navádění / sociální vztahy / psycho*), často spojené s konkrétními osobami (*moji přátelé, můj bratranec, mnoho politiků a hlav různých organizací, DJ*). Asociace shrnuté v poslední skupině ukazují na metaforické pojetí loutek jako symbolu manipulace s lidmi. Právě tento posun významu do lidského měřítká mě nejvíce zajímal – tyto asociace jakoby předběhly záměr mého dotazníku, samy směřují k dalším otázkám.

3) Na otázku, zda lidé připomínají někdy loutky, odpověděla naprostá většina ano (kromě

jedné odpovědi „nevím“) Na otázku „kdy?“ se odpovědi různily od obecných charakteristik (když se nechají ovlivňovat - 2x / pokud nemají vlastní názor - 4x / když nemají vlastní vůli / když se nechají snadno zmanipulovat 3x / když nepřemýšlí 2x / když jednají podle toho, jak chtějí ostatní / když dělají věci bez duše, bez invence / když jsou pasivní / příliš poslušní lidé / když slepě vyplňují přání druhých / podléhají trendům doby / když jsou vedeni tím, co“ se dělá“, co je moderní / pokud hrají hru, kterou někdo jiný řídí / když se přetvařují) po konkrétní situaci (v davu - 2x, v mase - 2x / když jedou metrem / ve frontě / při tanci / když jsou opilí a mají nekoordinované pohyby) a konkrétní skupiny lidí – loutky připomínají například mimové a politici - 3x, vyznavači náboženství, ale i obecně lidé ve městech)

4) Na čtvrtou otázku už nebyly jen kladné odpovědi, což ukazuje, že lidé častěji (a raději) vidí loutky v ostatních než sami v sobě. Je zajímavé, že poměr kladných a záporných odpovědí se výrazně liší u jednotlivých věkových kategorií: zatímco v nejmladší a nejstarší skupině naprosto převažují odmítavé odpovědi (*ne, nikdy, snad ani ne*) v prostředních dvou skupinách jsou naopak v drtivé většině kladné (*bohužel ano, určitě, často*). Znamená to, že děti ještě nepocítují a lidé střední generace si už nepřipouštějí žádné vedení, zatímco v období dospívání a osamostatňování je vnímání závislosti na autoritách (a touha po nezávislosti) nejsilnější?

V nejmladší skupině se objevila pouze jedna kladná odpověď bez konkretizace (*no ted' nevím, ale určitě jo*), jinak samé záporné odpovědi (*ani ne, zatím ne*). Ve středoškolské kategorii se vyskytly pouze dvě negující odpovědi, dvakrát „nevím“ a šest konkrétních kladných odpovědí. K loutkovodičům jsou v tomto věku nejčastěji přirovnávání rodiče - 4x (*Někdy doma – rodiče, snažím se ale mít co nejdelší provázky / rodiče - jsem na nich závislý*), ale také přítelkyně – 2x, škola a kolektiv. U mých vrstevníků jsem narazila pouze na tři odmítavé odpovědi z dvaceti. Ostatní kladné odpovědi přinesly širokou škálu konkretizací loutkovodičů od rodičů – 3x, školy -2x, práce, zaměstnavatele, úřadů, pošty, doktora studijního oddělení přes bezmocnost a slabost, až po „toho nahoře“. Ve střední generaci se vyskytly pouze čtyři kladné odpovědi, loutkovodiči jsou nejčastěji spojováni s nadřízenými v zaměstnání (*Někdy, když musím plnit něčí pokyny - nadřízení, někdy i můj muž/ v zaměstnání*) v jednom případě byl za manipulátora označen osud.

5) Asociace k pojmu **manipulace** byly rozmanité – od jednoslovných až po podrobné charakteristiky. Nejčastějšími termíny bylo *ovlivňování* - 11x a *ovládání* – 7x, *tlak* -5x či *nátlak* - 3x, *vymývání mozků* – 2x, dalšími *síla, vůle, zneužívání* 2x, *bezmoc, diktatura, politika, demagogie, zkreslená interpretace skutečností* nebo formulace typu *být tažený a netáhnout / když někdo někoho tlačí tam, kam sám nechce/ úskalí lásky*. V nejmladší kategorii se

objevila i čistě emoční asociace - popis pocitu (*Je to nepříjemný*). Ve střední kategorii byl 4x zmíněn *minulý režim* – totalitní manipulace je zasáhla na rozdíl od mladších generací osobně. Většina reakcí byla spojena s manipulací lidmi, některé asociace ale souvisely i s manipulací s před-měty (*přemísťování předmětů, manipulace s materiálem / tělesem / manipulační řád / vysoko-zdvíhací vozík*), v jednom případě i *manipulace s loutkami*.

6) U otázky, čím či kým je kdo manipulován, lze odpovědi rozdělit na dvě hlavní skupiny obecně a osobně pojaté. V osobních odpovědích se lidé cítí být manipulováni nejvíc druhými lidmi (*lidmi, které máme rádi 2x / něžným pohlavím / kamarády / rodiči – 2x u nejmladší a středoškolské generace / u nejstarší generace naopak svými dospělými dětmi*), *názory ostatních, okolím a okolnostmi 3x*, ale i *svoji myslí a city a láskou*. V neosobních, obecných případech se odpovědi liší u jednotlivých skupin. Žáci základní školou povinni se cítí být nejvíce manipulováni právě *školou – 4x*, v jednom případě celým *světem*. Ve dvou prostředních skupinách jsou nejčastěji za prostředky manipulace považovány *média (noviny, televize, zprávy) – 7x, reklama – 5x, peníze – 3x, společnost – 3x, konvence – 2x, pravidla, předsudky, prostředí a čas*, ve střední generaci například zdravotní pojišťovna (v případě soukromého lékaře).

7) Otázka, čím nebo kým kdo manipuluje, přinesla řadu rozmanitých odpovědí s rozptylem od „*všema*“ až po „*nikým*“, nebo „*doufám, že nikým*“, „*nejsem manipulátorem*“, „*Nemám tyto schopnosti ani ambice*“ (celkem 10 zamítavých odpovědí ve všech kategoriích). Kladné odpovědi se opět dají rozdělit na dvě skupiny – do první spadají věcná pojetí manipulace ve smyslu manipulace *s předměty*, do druhé chápání manipulace v mezilidském kontextu. Mezi předměty, kterými je nejvíce manipulováno patří *počítač, digitální fotoaparát, hudební nástroje (flétna), tužka, věci v pokoji*. Skupina manipulace s lidmi zahrnuje obecné charakteristiky manipulovaných (*svými nejbližšími / asi většinou svých přátel / kýmkoli, kdo je zrovna po ruce / s lidmi, od kterých chci něco získat, hloupými lidmi*) i konkrétní manipulované osoby (*babičkou / Asi rodiči, aby dělali to, co je pro mne výhodné / partnerem / bratrem, někdy možná i kamarády / svými dětmi*) Ve střední generaci hraje důležitou roli zaměstnání – mnozí přiznávají manipulaci právě na pracovním poli (*No, možná jako učitelka dětí, když se je snažím někam dovést / svými pacienty / svými klienty v rámci psychiatrické terapie – programová, vědomá snaha o změnu postojů, které vyvolávají patologické chování, následky*) a pouze ženy i ve výchově dětí (*svými dětmi – 2x*) v těchto případech se podle mě jedna ale spíše o ovlivňování (viz 4.3.1.). Některé odpovědi jsou založené na obou pojetích pojmu manipulace – porovnávají věcný a mezilidský kontext (*Zatím s nikým a někdy s necím / spolu*

žáky, věcmi, údy / Snažím se manipulovat jen s věcmi neživými / nesnažím se manipulovat s lidmi, manipuluji věcmi denní potřeby). Speciální skupinou je manipulace se zvířaty (psem). V odpovědích se objevilo chápání manipulace ve smyslu sebemanipulace (*sama sebou – 4x / svými činy, slovy/ svou myslí*)... V souvislosti s tím mě napadá, jestli je naše tělo manipulováno naší myslí nebo naopak mysl tělem? Myslím, že jde obousměrné procesy „psychosomatické manipulace“ se zpětnou vazbou.

8) Může být manipulace i pozitivní? Na tuto otázku odpověděla většina dotázaných kladně, pouze 12 respondentů záporně (*Ne / manipulaci cítím spíše negativně / pak už to není manipulace / s lidmi asi nikdy / manipulace není nikdy všemi vnímána pozitivně, vždy jen z určitého pohledu*) Kladné odpovědi obsahovaly různá vysvětlení (*Ano, když se někdo řítí do problému a musí být uveden na správnou cestu / když je z dobrého úmyslu / když má pozitivní výsledky / když je manipulátor inteligentnější a vzdělanější / když je manipulátor zkušenější a myslí to s námi dobře / když je někdo blázen a druhý s ním manipuluje / když je někdo blbej a potřebuje ukázat cestu / určitě – láska / ve vztahu / pozitivní manipulace může být výchova / jo, výchova, ale jen do určité míry*) V odpovědích střední generace se opět odrážel vliv zaměstnání respondenta – profesní přístup (*Ano, právě v lékařské profesi / v terapii, výchově a edukaci / Možná zrovna ve vztahu učitel – dítě, ale učitel musí vědět, kde je hranice*) V odpovědích na tuto otázku hraje důležitou roli právě to, zda respondenti rozlišují významy pojmů ovlivňování a manipulace nebo je vnímají totožně, což se dozvíme vzápětí z odpovědi na poslední otázku.

9) Na otázku, jaký je rozdíl mezi manipulací a ovlivňováním odpověděla necelá třetina - 15 dotazovaných, negativně, nejvíce v nejmladší kategorii (*žádný, skoro žádný, myslím že velmi malý, v podstatě nic*) a prostředních věkových kategoriích (*Pro mě tyto dva pojmy splývají v jedno / Mě to zní jako synonyma / asi skoro žádný – manipulace je cizí slovo / když jsou ze zlého úmyslu, tak žádný*). Někteří dotazovaní v odpovědi na poslední otázku rozlišovali negativní a pozitivní konotace termínů, ujasňovali si tak i odpověď na předešlou otázku (*manipulace je negativní, ovlivňování i pozitivní - 2x / Aha, manipulace je asi negativní, protože je násilná, ovlivňování je to, co přijímáme svou vůlí a osobností vůbec, sami od sebe rádi / manipulaci chápu jako spíš negativní tlak na mou osobu, ovlivňování může být pozitivní*) Rozdíl je často spatřován v míře a intenzitě (*ovlivňování je nižší stupeň manipulace / ovlivňování je lehčí nátlak, manipulace vyloženě ovládnutí / ovlivňování je částečné, manipulace totální / manipulace je silnější, snaží se celkově ovládat, ovlivňování je částečné*

nebo jen v určitém aspektu / manipulace je násilnější a nedobrovolná / manipulace je aktivnější zásah do osobní sféry / hnusnější činnost než ovlivňování) Často zmiňovaný je také rozdíl svobodné volby (*V ovlivňování cítím svobodu ovlivňovaného, manipulace je řízení manipulovaného, aniž by se mohl svobodně vyjádřit / Manipulace bere druhému svobodu jednat dle vlastní vůle / ovlivnit znamená nějakým způsobem pomoci formovat názor, manipulace je diktatura názoru / objekt ovlivňování může vliv převzít dle vlastního uvážení či odmítnout, manipulovaný může těžko změnit situaci, odmítnutím se dostane do konfliktu a přijmutím do bezmoci – osobního nesouhlasu*) nebo rozdíl v otevřenosti ovlivňování oproti skrytému působení manipulace (*Při ovlivňování nejde o skrývaný popud / Ovlivňování je asi víc vidět / Manipulace si nejsme vědomi, ovlivňování ano / Když někdo někým manipuluje, většinou o tom člověk ani neví*). V některých odpovědích byla zdůrazněna účelnost a konkrétnost manipulace oproti ovlivňování (*myslím, že manipulace je víc účelná, ovlivňování není tak konkrétní / ovlivňování je spíš nepřímé, manipulace konkrétnější / ovlivňování je míň cílevědomé ze strany aktéra*). Ve dvou odpovědích se objevilo i rozlišení na lidské původce manipulace a předmětný faktor ovlivňování (*ovlivňuje nás všechno, ale manipulovat s námi může pouze někdo – osoba / Ovlivňuje nás něco – třeba styl, manipulace:člověk někoho vodí*)

Dotazník ukázal, že na otázky týkající se manipulace existují různé odpovědi, mým cílem ale rozhodně nebylo rozdělovat je na správné a nesprávné a kriticky je hodnotit. Záměrem tohoto dotazníku bylo zmapovat různé konotace a významy termínů loutka a manipulace rozšířené ve společnosti. Ačkoli jsem porovnávala odpovědi malého vzorku lidí, vznikla poměrně pestrá škála rozdílných pojetí a názorů. Myslím, že různé úhly pohledů a diverzita postojů k této problematice formulované v odpovědích jsou zajímavým zpestřením a doplněním teoretické části mé práce.

6. DIDAKTICKÁ ČÁST

6.1. Východiska, koncepce

V této části bych chtěla nastínit možnosti uchopení tématu loutek a manipulace v pedagogické práci s dětmi. Moje pojetí je založené na dvou různých přístupech - výtvarném a dramatickém a na jejich setkávání na poli výtvarné dramatiky.

V projektu převažuje prožitkový přístup, asociativní hledání souvislostí a vztahů a rozvíjení vyjadřovacích schopností a samostatné tvořivé činnosti dětí.

Důležitou roli zde bude hrát materiál, který je základem pro vznik loutky, do značné míry udává její charakter a vlastnosti. Zajímal mě především vztah formy a obsahu, souvislost materiálu a charakteru loutky, opakování archetypálních forem a symbolů ale i proměnlivost vlastností materiálu a loutky. Výtvarná i dramatická část vychází ze setkávání, prozkoumání a oživení různých materiálů a manipulace s nimi. V tomto kontextu se objeví i možnosti manipulace prostřednictvím věcí/loutek lidmi – diváky, odvíjející se už od doby původních kultovních rituálů a šamanských praktik.

Na problém manipulace jsem se zaměřila opět ze tří pohledů: z pozice loutkáře – manipulátora, loutky – manipulované a diváka – přihlížejícího. Zajímaly mě dětské prekoncepty pojmu manipulace, jejich pojetí a asociace k tomuto problému.

Otevření problematiky manipulace by mohlo pomoci dětem při vymezování se proti vlivům a vzorům okolí, zaujímání postojů a hledání vlastní identity. Cílem projektu je ukázat dětem možnost rozlišovat autentické zážitky od atrakcí konzumního světa a nenechat sebou manipulovat.

Nezbytnou součástí bude reflektivní dialog poskytující zpětnou vazbu k vlastnímu zážitku, odstup a pohled zvenčí, uvědomění si vlastní role.

Z výtvarné tvorby jsou zastoupeny především tyto oblasti :

- Plošná tvorba (kresba, koláž, frotáž, grafika, malba)
- Prostorová tvorba (modelování, tvarování, konstruování)
- Objektová a akční tvorba (asambláž, objekt, instalace)
- Fotografie (dokumentace výtvarné i dramatické tvorby)
- Animace (fotografie, fotoshop, premier)

V dramatické části převažují slovní hry, pohybové hry, pantomimické a herecké etudy a výtvarně dramatické etudy s předměty. Techniky tvořivé dramatiky jsou založené na fiktivních situacích "jako". Vytváření fikce v rovině simulace (předstírání fiktivní situace),

alterace (hraní role někoho jiného) a charakterizace (vnitřní prožívání role) rozvíjí schopnost improvizace, interpretace a sdělování. Vnímání sociálních rolí a uvědomování si vlastní role podporuje osobnostně sociální rozvoj, schopnost komunikace a spolupráce.

Koncepce by měla rozvíjet tyto myšlenkové procesy:

- Poznávání – smyslové vnímání, cítění a prožívání
- Experimentace – zkoumání možností, objevování, variování
- Verbalizace – slovní popis (pojmenování vlastností, pocitů, asociace)
- Myšlenkové operace - přirovnávání, hledání souvislostí a vztahů
(podobnosti/jinakosti), metaforické myšlení
- Fantazie – schopnost imaginace, ztvárnění představy (herecké/kresba z představy)
- Výtvarné vyjadřování - přenos myšlenek, nápadů a vztahů do výtvarné formy.
jazyka
- Dramatizace – verbální i nonverbální (pohybové, pantomimické, zvukové)
vyjadřování
- Technické myšlení – technické řešení, realizace

Projekt se skládá ze dvou částí, každá z nich je rozdělena na výtvarnou a dramatickou řadu. Celkem tedy obsahuje dvě výtvarné a dvě dramatické řady, které na sebe navazují a vzájemně se prolínají. Odvíjejí se od vlastností materiálu a manipulace s ním (přetváření ho do určité formy), k vlastnostem člověka a manipulace jím.

Projekt je určený pro žáky druhého stupně ZŠ nebo ZUŠ (pro věkovou skupinu 12 – 15 let).

Část 1.výtvarné řady jsem realizovala v ZUS v Šáreckém údolí (viz 6.4.).

6.2. vlastnosti materiálů a vlastnosti vlastní lidem

1. výtvarná řada:

1. fáze: NEDÍVEJ SE OČIMA!

Motivace: Nechte na chvíli odpočinout neustále namáhané zraky a „dívejte se“ rukama, nosem a ušima taky. Prozkoumejte běžné i neobvyklé materiály jinými způsoby než zrakem.

Problém: smyslové poznávání (haptické, sluchové a čichové vnímání různých materiálů), verbalizace

Realizace: děti pracují ve dvojicích, jeden z dvojice se zavázanýma očima poznává postupně různé materiály, přírodní i umělé (dřevo, hlína, látka, ovčí vlna, tráva, listí, papír, igelit, vosk, provazy, dráty, kámen, ale třeba i chleba...) a popisuje své asociace, postřehy a pocity. Druhý zapisuje do jednoduché tabulky ke každému materiálu asociace, barvu, zvuk, teplotu, vůni a další libovolné vlastnosti, které se poznávajícímu vybavují při vnímání. Po několika materiálech (pěti) si vymění role, druhý dostává jiné materiály, aby jeho vnímání nebylo ovlivněno popisem prvního badatele.

Reflexe: Jaký materiál byl komu příjemný/nepříjemný – všímání si odlišností v subjektivním vnímání vlastností materiálů, srovnávání různých osobních asociací na stejné materiály. Porovnávání smyslových vjemů – jaký způsob vnímání byl u jednotlivých materiálů nejsilnější. Jaké smysly má člověk nejlépe vyvinuté, které nejvíc používá?

2. fáze: NEDÍVEJ SE – KRESLI!

Motivace: tak jako je možné vnímat materiál poslepu hmatem, sluchem a čichem, je možné kresbou vyjádřit to, co jste při jeho prozkoumávání cítili a představovali si, co ve vás evokoval – stačí to jen přenést na papír.

Výtvarný problém: přenos vybavovaných představ do kresby.

Výtvarná technika: kresba tužkou

Realizace: kresba následující bezprostředně po zážitku materiálu. Zachycení dojmu, pocitu.

Varianty : kresba poslepu nebo „povidu“

Reflexivní dialog – jaké vzpomínky a asociace komu navodil ten který materiál?

3. fáze: SLEPÁ KOPIE

Motivace: Znovu se poslepu soustředíte na ten samý materiál, ale tentokrát zapomeňte na pocity, vzpomínky a asociace a zaměřte se na jeho tvar a strukturu. Zkuste je napodobit v jiném materiálu.

Výtvarný problém: haptické přenesení tvaru a struktury z jednoho materiálu do druhého

materiálu.

Výtvarná technika: modelování z hlíny podle modelu naslepo.

Realizace: po důkladném ohmatání materiálu modelování z hlíny (stále se zavřenýma očima). Poté si tvůrci vymění své hliněné napodobeniny a opět pouze hapticky poznávají tvary a snaží se uhodnout výchozí materiál. Po uhodnutí/neuhodnutí možnost haptického srovnání výchozí materiál.

Reflexe: vizuální srovnání výtvorů s výchozími materiály – jaké znaky byly v haptickém vnímání nejvýraznější a proto byly zdůrazněny v kopii, které byly naopak v „překladu“ potlačeny nebo zcela opominuty?

4. fáze: PLOCHÁ KOPIE

Motivace: materiál lze „okopírovat“ na tenký papír. Jak? Technika frotáže vám to ukáže!

Výtvarný problém: objevování struktury, přenesení plastického povrchu do plochy

Výtvarná technika: frotáž

5. fáze: OTISK STRUKTURY

Motivace: nechte se inspirovat strukturou vašeho materiálu, přeneste ji do volné grafiky.

Výtvarný problém: volná interpretace struktury materiálu, kompozice vycházející z tvarů a struktury původního materiálu, z frotáže nebo hliněné kopie, variování

Výtvarná technika: monotyp (možnost použití původních materiálů nebo jejich otisků) nebo suchá jehla

Realizace: tvorba grafické matrice, vyzkoušení možností posunu, obrácení, negativu, soubisků

6. fáze: SETKÁNÍ MATERIÁLŮ

Motivace: Vyberte si dva různé materiály, jejichž kombinace vám připadá zajímavá. Jak bude vypadat jejich setkání na papíře?

Výtvarný problém : harmonie/ kontrast, kompozice

Výtvarná technika: koláž ze dvou materiálů

Realizace: možnost práce ve dvojicích – každý tvoří s jedním materiálem

Reflexe: zkuste pojmenovat vztah mezi materiály, který jste zachytili.(napětí/soulad)

7. fáze: PROMĚNY MATERIÁLŮ

Motivace: Vyzkoušejte, jakými způsoby lze změnit podobu materiálu. Jak se změní jeho

vlastnosti?

Výtvarný problém: materiálové experimenty, fantazie, smyslové vnímání, verbalizace

Výtvarná technika: libovolná

Realizace: Každý pracuje se zvoleným materiálem. Snaží se jej změnit různými způsoby (pomocí rukou, ohně, vody, nůžek, lepenky, provazu, barev...) Vytvoří jakýsi vzorník možností změn. U každého vzorku pak popíše proces změny a nové vlastnosti materiálu, získané danou procedurou.

Reflexe: porovnání změněných podob a vlastností s výchozím materiálem. Které změny byly k lepšímu a které naopak? Hledání paralel u člověka- mohou se měnit i lidské vlastnosti s měnícími se životními podmínkami a situacemi?

8. fáze: DUCH MATERIÁLU

Motivace: V animismu má všechno živé i neživé svého ducha, který tu zůstává i po smrti / zániku bytosti, rostliny či věci. Zkuste si představit ducha vašeho materiálu, který prošel všemi možnými změnami, ale stále má tentýž základ (ač se mění „tělo“ materiálu, „duše“ zůstává.)

Výtvarný problém: fantazie, imaginace, personifikace neživého materiálu - figurální reliéf

Výtvarná technika: plastická koláž z daného materiálu, použití všech jeho modifikací.

Realizace: Personifikace na základě poznání vlastností výchozího materiálu i jeho změněných podob - odvození obdobných lidských vlastností. Představa bytosti s těmito vlastnostmi. Tvorba „portrétu“ materiálu ze všech jeho podob.

Reflexe: I lidské tělo prochází během života mnoha změnami a po smrti mizí, co se ale děje s duší – kdo to tuší?

9. fáze: PŘÍBĚH MATERIÁLU

Motivace: Váš materiál prošel určitým příběhem - kde má původ, čím vším prošel a jak skončí? A co jeho duch?

Výtvarný problém: fantazie, záznam vymyšleného příběhu, zachycení časové posloupnosti

Výtvarná technika: kresba tuší, komiks

Realizace: komiksové vyprávění příběhu

Reflexe: dívejte se na věci kolem sebe – každá má nějaký příběh, i ta nejobyčejnější. Jak s nimi mohou být spojeny lidské příběhy?

10. fáze: KOUZELNÉ OŽIVENÍ

Motivace: Objevili jste různé vlastnosti materiálu a jeho možnosti, ilustrovali jeho příběh a odkryli podobu jeho „ducha“. Pořád mu ale chybí pohyblivá forma. Oživte váš materiál – dejte mu lidskou podobu a pohyb. Zvýrazněte jeho vlastnosti.

Výtvarný problém: personifikace, stylizace, technické řešení

Výtvarná technika: kresba – technický návrh loutky (řešení spojů, způsobu vedení), realizace z daného materiálu

Reflexe: Jak se vlastnosti materiálu otiskly do podoby loutky? Jak ovlivnily její charakter?

Výtvarná kultura: František Skála, Jan Švankmajer

1.dramatická řada:

1. fáze: Z JAKÉHO JSME MATERIÁLU?

Motivace: hovorová rčení typu: spí tvrdě jako dřevo, je z měkkýho těsta/z porcelánu/ je jako z gumy, má svaly ze železa, srdce z kamene, nervy napjatý jako špagáty, ví to na beton, smůla se mu lepí na paty...

Problém: fantazie, vžívání se do určité. role - zvnitřňování představy, fyzické prožívání

Realizace: relaxace, představování si daných materiálů jako součásti sama sebe – vžívání se do kusu dřeva, do měkkého těsta ...

Reflexe: Do jakých materiálů se vám vžívalo snadno a do kterých těžko, jaké mají vlastnosti?.... A vy?

2. fáze: JAK KDO VIDÍ VLASTNOSTI MATERIÁLŮ A LIDÍ - navazuje na smyslové poznávání materiálů (viz výtvarná část)

Motivace: Nejsou některé vlastnosti materiálů podobné těm lidským? Zkuste vyjít z materiálových vlastností a odvodit z nich co nejvíc vlastností vlastních lidem.

Problém: myšlenkové operace, modifikace, verbalizace

Realizace: převádění materiálových vlastností na lidské (např. měkký – hodný, hladký – milý, horký – vznětlivý, studený – odměřený, tvrdý – neoblomný...), hledání těch vlastností, které mohou být jak materiálové, tak lidské (jemný, drsný, hrubý, příjemný, chladný)

Rozdělení na kladné a záporné vlastnosti, hledání protikladů

Reflexe: Jaké vlastnosti materiálu platí i pro lidi?

3. fáze: CHARAKTER MATERIÁLU

Motivace: Zkuste zahrát charakter určitého materiálu, který vás zaujal. Vycházejte přitom ze

srovnání vlastností materiálu s lidskými vlastnostmi – zahrajte člověka s vlastnostmi odpovídajícími vlastnostem materiálu.

Problém: pantomimická etuda – personifikace materiálu

Realizace: každý sehraje krátkou etudu představující charakter vybraného materiálu v lidské podobě. Ostatní hádají o jaký materiál se jedná, mohou ho nakreslit.

Reflexe : rozdílné vnímání charakteru materiálů – srovnávání subjektivních pojetí. K jakým materiálům by se kdo přirovnal, ke kterým má charakterově nejbliž?

4. fáze: OŽIVENÍ (animace) MATERIÁLU

Motivace: každý materiál má nějaký příběh – nějak vzniká, mění se, zaniká. Zkuste ho sehrát.

Problém: etuda s materiálem. Důraz na čitelnost pro diváky, nadsázka, soustředění se na gradaci, zápletku a pointu příběhu.

Realizace: rozehrání příběhu s materiálem v hlavní roli, využít možnosti zásahů do materie pomocí rukou (muchlání, ohýbání, trhání) i pomocí jiných materiálů a nástrojů, které mohou hrát vedlejší role (stříhající nůžky, igelit, pytlík, provaz...), fotografická dokumentace – možnost animace (práce s digitálními fotografiemi v animačním programu premier)

Reflexe: všimněte si pozorněji obyčejných věcí – co kdyby obžily tak jako ve vaší etudě?

Výtvarná kultura: animované filmy: Jiří Barta - Zaniklý svět rukavic, Jan Švankmajer – Otesánek.

5. fáze: VZTAHY mezi MATERIÁLY

Motivace: Některé materiály jsou si podobné a dobře se doplňují, jiné mají dost protikladné vlastnosti . Co se stane když se setkají?

Problém: krátké etudy ve dvojicích/ trojicích, vyjádření vztahů mezi různými materiály, schopnost improvizace, rozehrání situace.

Realizace: Každý hraje s jedním materiálem. Na scéně se postupně setkávají dvojice materiálů, reagují na sebe různým způsobem podle svých vlastností (shoda, vstřícnost, náklonnost/netečnost, pasivita/konflikt, boj...) Po vystřídání všech možných kombinací možnost obdoby ve trojicích.

Reflexe: Který materiál byl nejkonfliktnější a který naopak nejprátelštější? Jaké kombinace byly nejextrémnější? Ukázalo se, že „vrána k vráně sedá“ nebo že se protiklady přitahují? - hledání paralel v lidských vztazích (každý si s někým rozumí a s jiným se nesnese, na různé lidi reaguje různým způsobem, volí odlišné přístupy chování)

Výtvarná kultura: Jan Švankmajer – animovaný film „Možnosti dialogu“

6. fáze: VZTAHY mezi LIDMI

Motivace: Jak na sebe reagují lidé s různými temperamenty?

Problém: herecké etudy ve dvojicích, vystižení lidských typů, nadsázka, improvizovaný dialog

Realizace: Každý si vybere (vylosuje) určitý temperament (cholerik, flegmatik, melancholik, sangvinik) Poté se setkávají po dvojicích na scéně, rozehrávají určitou situaci (např. žádost o radu na cestu, srážka v davu, šlápnutí na nohu...) Reagují v duchu „svých“ temperamentů. Vystřídají se v různých kombinacích.

Reflexe: Jaké kombinace charakterů jsou nejkonfliktnější a které se naopak dobře snesou? Existují lidé s vyhraněnými, čistými charaktery? Odkud je znáte víc než z reálného života? – typovost pohádkových postav.

7. fáze: SETKÁNÍ MATERIÁLŮ v „LIDSKÉ PODOBĚ“

(navazuje na závěrečnou fázi výtvarné řady – „Kouzelné oživení“)

Motivace: prozkoumali jste vztahy mezi materiály a vztahy mezi lidmi. Jak by vypadalo setkání materiálů v „lidské“ podobě?

Problém: krátké etudy ve dvojicích s loutkami z různých materiálů, ovládání loutek – napodobování lidských pohybů a gest

Realizace: Postup stejný jako u setkávání materiálů, reakce vycházející z vlastností materiálů a jejich vztahů, ale převedené do lidské gestiky a chování.

Reflexe: Jak se lišily setkání loutek od setkání materiálů? A čím se liší od reakcí živých lidí (herců)? Jak materiál ovlivňuje charakter loutky? Jakou formou se dá podtrhnout určitý typ? Jaké výrazné charakterové typy se objevují v loutkovém divadle?

doprovodná hra: CO BY TO BYLO, KDYBY TO BYLO?

Motivace: K čemu všemu se dají lidé přirovnat? Jaké věci/zvířata mají podobné vlastnosti? (východiskem mohou být rčení typu „chytrý jako liška“, „hloupý jako osel“, „silný jako buk“, „divoký jako uragán“, „tupý jako poleno“, „neoblomný jako kámen“, „tichá voda...“ atd)

Problém: myšlenkové operace – schopnost přirovnávání, smysl pro metaforu

Realizace: Pro tuto hru je potřeba, aby se všichni zúčastnění dobře znali (třída, oddíl). Jeden ze skupiny se vzdálí a ostatní se dohodnou na jednom člověku ze skupiny (odešlého nevyjímaje), kterého budou popisovat. Nezasvěcený má pak za úkol pomocí otázek „co by to

bylo, kdyby to bylo“ odhalit zamýšlenou osobu. Ptát se může na jakékoli nadřazené pojmové kategorie, které skýtají více možných podřazených pojmů. (Např. zvíře, strom, barva, nápoj, jídlo, hudba, kniha, stavba, dopravní prostředek, typ krajiny, nebo právě materiál)

Ptát se může kohokoli ze skupiny, tedy i dotyčného, o kterém je řeč – ten musí přirovnávat sebe sama jako ostatní a neprozradit se. Z odpovědí si hádající postupně skládá obraz určitého lidského charakteru a temperamentu až se dopátrá o koho konkrétního jde (může to být i on sám!) Po uhodnutí správné osoby se vymění hádající a skupina vybere dalšího člověka k „metaforickému rozboru“.

Reflexe: sebereflexe - uvědomění si vlastních výrazných vlastností a toho, jak je vnímají ostatní. Které vlastnosti byly klíčové při popisování ostatních, jaké kdo nejvíc oceňuje a jaké naopak kritizuje?

6.3. Manipulace

2. Výtvarná řada:

1. fáze: BAREVNÁ MANIPULACE

Motivace: Naše jednání s ostatními má spoustu různých poloh, tónů, intenzit a zabarvení. Jako barvy... zkuste komunikovat s ostatními jen pomocí jedné barvy. Vaším debatním polem bude list papíru.

Výtvarný problém: kontrasty barev, výrazné a tlumené tóny.

Výtvarná technika: společná malba na jeden velký papír. Nanášení barevných ploch.

Realizace: Každý si vybere libovolnou barvu, která ho bude zastupovat na papíře. Společná malba na velký papír, poznávání a vymezení území, komunikace s ostatními pomocí barvy a štětce. Fotodokumentace procesu (učitel)

Reflexe: Která barva je v malbě nejvýraznější – nejdominantnější a která je naopak nejméně nápadná? Které barvy zabírají nejvíc místa – vévodí v centru, expandují do prostoru a pohlcují ostatní a které se naopak drží stranou, na okraji, v malých ploškách? Jak jste vnímali zásahy ostatních barev do vaší plochy?

2. fáze: DOMINANTNÍ KRESBA

Motivace: Jak bychom se dohodli, kdyby byla naším jediným způsobem komunikace kresba?

Výtvarný problém: kresba ve dvojicích, kontinuita, zachování tvaru, prosazování/kompromis, spolupráce

Výtvarná technika: kresba tužkou

Realizace: každý si vytvoří určitou představu kresby (tvar, předmět). V kresbě se ovšem střídá s druhým kreslířem, který má pravděpodobně úplně jinou představu. Své představy si neprozrazují, kresba probíhá bez slovní komunikace. Střídají se po každém tahu tužkou. Společnou kresbu pak předají další dvojici, ta se pokusí rozkrýt motiv(y) kresby.

Reflexe: Jsou oba motivy v kresbě stejně čitelné, nebo jeden převažuje/potlačuje druhý? (který byl poznán nezúčastněnými diváky?) Jak vás ovlivňovala kresba druhého? Necítili jste se manipulováni jeho zásahy?

3. fáze: MOC SYMBOLŮ

Motivace: archetypální znaky, ikony, politické symboly, loga – obrazy zmanipulované přiřazením určitého významu – manipulace znakem. Ukázky (pěticípá hvězda, hákový kříž..)

Výtvarný problém: figura a pozadí – vyčleňování tvaru, stylizace, jednoduchost, čitelnost, znakovost symbolu, role barev, posunutí významu

Výtvarná technika: kresba, malba, fotografie

Realizace: výběr určitého všeobecně známého symbolu, znaku (rudá hvězda, srp a kladivo, svastika, holubice míru, kříž, jin-jang, olympijské kruhy, adidas, nike, modrý pták, dopravní značky...), výtvarná modifikace měnící jeho význam (otočení, změna barevnosti, tvaru, vzoru), fotografování znaků v určitém kontextu (označení člověka, místa, objektu..) – zachycení v nových souvislostech a významech.

Reflexe: psychologické působení znaků a symbolů. Na čem je založené – v čem spočívá jejich síla?(jednoduchost, neměnnost) Jak ovlivňují člověka? Jak s ním mohou manipulovat? Jak zneužívají symboly totalitní režimy?- znaky příslušnosti k určité skupině (příklady z historie - hákový kříž/židovská hvězda) - manipulace s lidmi.

4. fáze: REKLAMA

Motivace: Jak učinit z obyčejné věci výjimečnou věc?- reklamou přec!

Výtvarný problém: stylizace, zkratka, nadsázka, čitelnost významu, techniky propagační grafiky

Výtvarná technika: koláž z časopisů, dokreslení/domalování, doplnění písma

Realizace: vylosování předmětu propagace (naprosto obyčejné věci všedního života jako postel, peřina, stůl, hrnek, vidlička, jablko, brambory, hřeben nebo brýle.) tvorba reklamního plakátu propagující daný předmět. Použití reklamních triků.

Reflexe: Jakými mechanismy s námi manipuluje reklama – jak nás klame? Jak podléháme?

5. fáze: JSI NA TAHU!

Motivace: Svět na hracím poli – zmenšený obraz skutečného světa. Ovládání figurek ve hře jako alegorie velké hry světa. (hry „člověče, nezlob se“, „monopoly“, „šachy“...)

Výtvarný problém: miniatura, stylizace, zjednodušení

Výtvarná technika: výroba herních figurek z libovolného materiálu/ kombinace materiálů –

Realizace: výroba figurek na „člověče, nezlob se“ nebo na šachy - rozdělení, domluva na přibližné velikosti – větší než obvykle – cca.20 cm, tvorba z libovolných materiálů, důraz na odlišný výraz figur.

Reflexe: Nejsme sami figurkami na velkém hracím poli? Kdo s námi táhne?

6. fáze: ČLOVĚK – LOUTKA

Motivace: písnička "Jsem jenom loutka na provazech deště" (skupina "Sto zvířat"), úryvky z literatury (přirovnání lidí k loutkám) ... připomínají vám někdy lidé loutky? A vy sami? ...Kdo tahá za nitky?

Výtvarný problém: metaforické vyjádření souvislostí, hledání podobností, kontrastů

Výtvarná technika: koláž z časopisů, novin, reprodukcí

Realizace: pokus o vystižení příměru člověk - loutka v plošné koláži

Reflexe: Jaký je hlavní rozdíl mezi člověkem a loutkou? Kdy a jak se lidé mohou stát loutkami? Jak se nestát loutkou?

7. fáze: FORMY MANIPULACE

Motivace: Co všechno se vám vybaví pod pojmem manipulace? V jakých podobách se může objevit? Jak byste je vyjádřili?

Výtvarný problém: asociace, metafora, alegorické vyjádření vztahu, napětí - převedení do řeči materiálů, věcí

Výtvarná technika: asambláž, objekt, fotografie

Realizace: sepsání/nakreslení všech asociací k pojmu „manipulace“, jednoduché skici, výběr nejvýstižnějšího nápadu, prostorové řešení vztahu, použití libovolných materiálů, předmětů, fragmentů, figurek, loutek – tvorba asambláže nebo objektu.

Reflexe: Manipulace má mnoho podob, často skrytých a maskovaných...

2. dramatická řada:

1. fáze: MANIPULACE S VĚCÍ

Motivace: K životu potřebujeme spoustu věcí, se kterými různě manipulujeme. S čím a jak

nejčastěji / nejradyji zacházejí?

Problém: pantomimická etuda, simulace činnosti – manipulace s určitým předmětem

Realizace: Každý si vybaví libovolnou věc (předměty denní potřeby, nástroje k urč. činnosti, hře, zábavě..) a předvede její použití. Ostatní hádají s jakým předmětem manipuluje, popř. věc nakreslí.

Variace: Další člověk může předvést jiný (vlastní) způsob manipulace se stejnou věcí.

Reflexe: Různé způsoby manipulace. Jak se komu s čím manipulovalo? S jakými věcmi se manipuluje snadno (malé, lehké, měkké), a s jakými těžko (velké, těžké, horké, tvrdé, ostré)? - důležitou roli hrají vlastnosti věcí...paralely s manipulací s lidmi s různými vlastnostmi.

2. fáze: MANIPULACE VĚCÍ

Motivace: Situace se ale může i obrátit – člověk se může nechat manipulovat věcmi tím, že se na nich stane závislým. Na čem všem může vzniknout závislost?

Problém: pantomimická etuda s fiktivním předmětem, vystižení vzniku závislosti - sebumanipulace skrz věc, gradace, humorná nadsázka

Realizace: volba (vylosování) předmětu závislosti (alkohol, cigarety, drogy, čokoláda, televize, počítač, automaty..) Demonstrace procesu vzniku závislosti a jejích důsledků.

Reflexe: Rozlišení závislosti člověka na věcech/látkách nezbytných k životu (vzduch, voda, slunce, potrava a další podmínky života) od věcí, které mu nijak neprospívají nebo život naopak ohrožují. Podstata „sebumanipulace“ prostřednictvím věcí.

3. fáze: MANIPULACE S LOUTKOU

Motivace: Loutky jsou určené k ovládnutí - manipulaci loutkovodíčem. Jeho vedení se ale snaží být nenápadné, skryté, aby loutka působila na diváky jako samostatně se pohybující a jednající bytost, jako symbol živého člověka. Loutka má být jeho nápodobou. Člověk jí navíc propůjčuje živoucí prvek – svůj hlas – mluví na diváky ústy loutky.

Problém: manipulace s loutkou, imitace lidských pohybů, zvládnutí techniky vedení, práce s hlasem.

Realizace: improvizované etudy ve dvojicích – jeden se libovolně pohybuje, mluví, druhý se ho snaží napodobit pomocí loutky a svého hlasu – opakuje loutkou pohyby a gesta a svými ústy všechny verbální projevy.

Reflexe: Jak se vám dařilo napodobit neživou figurou živého člověka? Co bylo nejobtížnější? Specifika loutkového výrazu.

4. fáze: LOUTKA²

motivace: Loutka je stylizovanou nápodobou člověka, loutkovodič loutkou napodobuje lidské pohyby a gesta. Ty ale v loutkové podobě získávají specifickou „loutkovou“ formu. Zkuste je napodobit.

Problém: pohybová (i hlasová) imitace.

Realizace: jeden člověk vede loutku, druhý se jí snaží co nejvěrněji napodobit. Pak si vystřídají pozice.

Reflexe: Jak jste se cítili v obou pozicích? Jaké bylo vést zároveň neživou loutku a skrz ní i živého člověka? ...

5. fáze: ŽIVÉ LOUTKY

motivace: Posuňte se z pozice diváka na pozici loutky - staňte se na chvíli sami loutkou a nechte se vést od loutkovodiče a pak si vyzkoušejte i jeho roli.

Problém: pohybová etuda – řízení pohybů druhého člověka/ podřízení se vedení

Realizace: ve dvojicích – jeden vede druhého člověka na pomyslných nitích, ten se zcela pasivně jako loutka podřizuje jeho vedení, nechá sebou manipulovat. Následuje výměna rolí.

Reflexe: V jaké roli jste se cítili lépe? Vadilo vám podřizovat se vedení druhého? Nebo jste se naopak necítili dobře ve vedoucí pozici? – otázka dominance, podřízenosti, závislosti jednoho člověka na druhém. Rozdíl přirozené závislosti (dítě – matka) a patologické závislosti, kdy se jeden člověk stane loutkou ovládanou jiným člověkem.

6. fáze: LOUTKY KOLEM NÁS

Motivace: Kde všude kromě divadla se můžete setkat s principem loutkového vedení – manipulace člověka člověkem? Co se vám v souvislosti s tímto pojmem vybaví?

Problém: konkretizace problému - příklady, asociace, etudy ve dvojicích – vyjádření mechanismu manipulace v mezilidských vztazích na loutkové scéně

Realizace: Dvojice/trojice přemýšlí nad vyskytujícími se formami manipulace mezi lidmi (v rodině, ve škole, v politice (loutková vláda), v obchodu ...atd.) Vyběr jednoho příkladu a předvedení ostatním – s loutkami sehraji situaci, kde se vyskytne manipulace. Jiná dvojice z diváků se pokusí situaci vyřešit, eliminovat problém manipulace – sehraji „opravnou“ verzi stejné situace.

Reflexe: debata o nebezpečí manipulace, uvědomění si problému, kde všude se může vyskytovat? Jak ho odhalit a jak se mu bránit? Jak sebou nenechat manipulovat? (Umět říct „NE“, nenechat si poroučet..)

7. fáze: SPARTAKIÁDA

Motivace: Jako jeden muž! Všichni stejně, nikdo nevyčnívá z davu, společně k lepším zítřkům!

Problém: pohybová nápodoba, souhra, synchronizace, řízení celku

Realizace: Vždy jeden člověk volí libovolné pohyby (cviky), ostatní ho co nejpřesněji napodobují. Snaží se o co nejlepší synchronizaci pohybů. Střídání „předcvičovatelů“ – každý si vyzkouší roli „vůdce“.

Variace: hra v kruhu, jeden člověk se neúčastní hromadného cvičení, neví, kdo určuje pohyb celku – uprostřed kruhu se snaží odhalit, kdo řídí pohyby.

Reflexe: Jak jste se cítili v uniformním davu? Jaký byl pocit řídit ho, být jeho součástí a naopak jaké bylo být uprostřed a neúčastnit se?

Debata o nebezpečí masového ovládnutí a davové manipulace (příklady z historie).

8. fáze: REKLAMA

Motivace: Jedině s naším výrobkem, který je zaručeně nejkrásnější, nejlepší, nejúčinnější a za nejlepší cenu bude váš život šťastný a plnohodnotný!

Problém: vystižení podstaty reklamy – nadsázka, ironie

Realizace: losování předmětu určenému k propagaci (absurdní výrobky jako zeštíhlovací čokoláda, šampon pro zrychlený růst vlasů, posilující boty na spaní, mluvící mixér...), připravení krátkých reklamních šotů ve dvojicích, předvedení ostatním.

Reflexe: Jak funguje reklamní mechanismus? Jakým způsobem manipuluje s lidmi – konzumenty? Jak ovlivňuje vás?

9. fáze: „NEKLAMA“

Motivace: kořen slova reklama je klam – reklamy nám podávají vždy zcela dokonalý obrázek propagovaných věcí ...jaké jsou ve skutečnosti?... jak by vypadaly ne(re)klamy, které by byly pravdivé - neklamné?

Problém: nadsázka, ironizace, extrémní opak klamné dokonalosti

Realizace: etudy ve dvojicích, výběr „nepropagovaného“ produktu (z věcí, na které je nejvíce reklam) Použití libovolných rekvizit, kostýmů...

Reflexe: Jak to, že ačkoli víme o klamnosti reklam, tak snadno jim podléháme?

9. fáze: LOUTKOVÁ REKLAMA

Motivace: Udělejte reklamu na materiál, z kterého jste vytvořili loutku, a to právě pomocí loutky – ať propaguje sama sebe. ukázky animovaných reklam

Problém: technika manipulace s loutkou v loutkové animaci, technika manipulace s diváky - reklamní technika

Realizace: Práce v týmu, loutková animace – reklama na materiál / předmět z daného materiálu, libovolné rekvizity, kontrastní materiály. fotografování digitálním fotoaparátem, fázování, časování (úprava na animačním programu Premier), zvuková složka - komentáře, slogan, hudba

Reflexe: Uvědomění si reklamní strategie - na čem je založen úspěch reklamy? Musí být názorná, vtipná, jednoduchá nebo složitá, jednoznačná nebo naopak dvousmyslná? Zabírají více osvědčené modely se známými slogany nebo originální verze? Jaký postup jste zvolili vy? A jak vás oslovily ostatní reklamy?- Každý si vybere takový materiál, na který ho nejvíce nalákala reklama. Která reklama zmanipulovala nejvíc lidí? Jaké komentáře, slogany a gesta měly největší úspěch?

Tento úkol uzavírá obě dvě řady – spojuje manipulaci s materiálem oživeným (animovaným) v podobě loutky s problematikou manipulace s lidmi. Zakončuje výtvarnou i dramatickou řadu ve výtvarně – dramatické týmové práci.

6.4. Realizace části projektu

Část 1.výtvarné řady jsem měla možnost realizovat v základní umělecké škole v Šáreckém údolí, se skupinou dvanácti dětí ve věku 12 – 15 let.

V průběhu jednoho měsíce (tj. čtyři dvouhodiny) se bohužel nedala stihnout celá řada, proto jsem vybrala jen tři fáze směřující od haptického poznávání materiálu (1.fáze: Nedívej se očima) přes materiálové experimenty hledající možnosti tvarování vybraného materiálu (7.fáze: proměny materiálů) k jeho zformování do pohyblivé figury - loutky (10.fáze: Kouzelné oživení).

reflexe:

1.úkolem „NEDÍVEJ SE OČIMA“ byli žáci zpočátku trochu zaskočení (při přípravě tabulky na asociace a vlastnosti materiálů se ozývaly reakce typu: „Cože? Nebudeme kreslit? Budeme psát?“), ale se zavázáním očí se zabrali do zkoumání a popisování svých haptických dojmů a asociací s nečekaným zaujetím. Pro představu uvádím nejzajímavější asociace na jednotlivé poslepu poznávané materiály:

dřevo: les /nábytek, pohodlí, tvrdý toust / topinka

papír: obraz / plakát / noviny, knížka

suchá tráva: had v ruce / přírodní provaz / kupa sena

igelit: sníh / pytlík, tvárná

rohlík: shnilý dřevo/ klacek/ brouk / kámen, bolest, au, žužu, pouť, zábava

Následující dražba materiálů byla docela napínavá, zájem byl hlavně o vosk a dřevo – tradiční materiály, nejmenší zájem byl o papír a rohlíky, ale všechny materiály se nakonec rozdaly.

7. fáze: PROMĚNY MATERIÁLŮ – Úkol změnit zvolený materiál co nejvíc způsoby vzbudil u většiny objevitelský zápal, zvlášť možnost pracovat s vodou, ohněm a nožem...naštěstí se nikdo neporezal ani nezapálil lavici. Bylo zajímavé pozorovat rozdílné přístupy – někdo po-stupoval systematicky jemnými zásahy a modifikacemi materiálu, někdo naopak razantním destruktivním postupem (spálením, rozdrčením, roztrháním) změnil materiál k nepoznání. Pojmenování nových vlastností proměněných materiálů a jejich přirovnávání k lidským už nemělo takový ohlas – někteří se po expresivních experimentech nedokázali soustředit na popisování.(Možná by bylo lepší nechat tuto část na další hodinu, s odstupem by se jim vý-sledky asi hodnotily lépe.) Nicméně vznikly zajímavé mozaiky možností materiálů, které byly východiskem pro práci s materiálem v další fázi.

10. fáze: KOUZELNÉ OŽIVENÍ – Personifikace materiálu na základě jeho vlastností do lidské podoby byla pro někoho trochu obtížná, soustředit se zároveň na výraz i technické řešení v návrhu loutky dělalo žákům problémy. Vlastní realizace už byla mnohem lepší - materiál si většinou řekl o tvar sám a tak vznikly loutky sice většinou diametrálně odlišné od návrhů, zato se svérázným půvabem a výrazem a originálním řešením spojů a ovládání.

Celkově jsem měla ze všech tří zrealizovaných fází projektu poměrně dobrý pocit, myslím že žáky přivedly k objevování vlastností materiálů a možností jejich tvarování. Mám dojem, že první dvě experimentační fáze žáky zaujaly víc než samotná výroba loutek, která vyžadovala vytrvalost a trpělivý postup při formování a technickém řešení. To je dokladem toho, že proces vzniku je často pro autora důležitější než výsledný artefakt...

Fotografie vzniklých loutek přikládám na následujících dvou stranách.



igelitová figura



rohlíková loutka



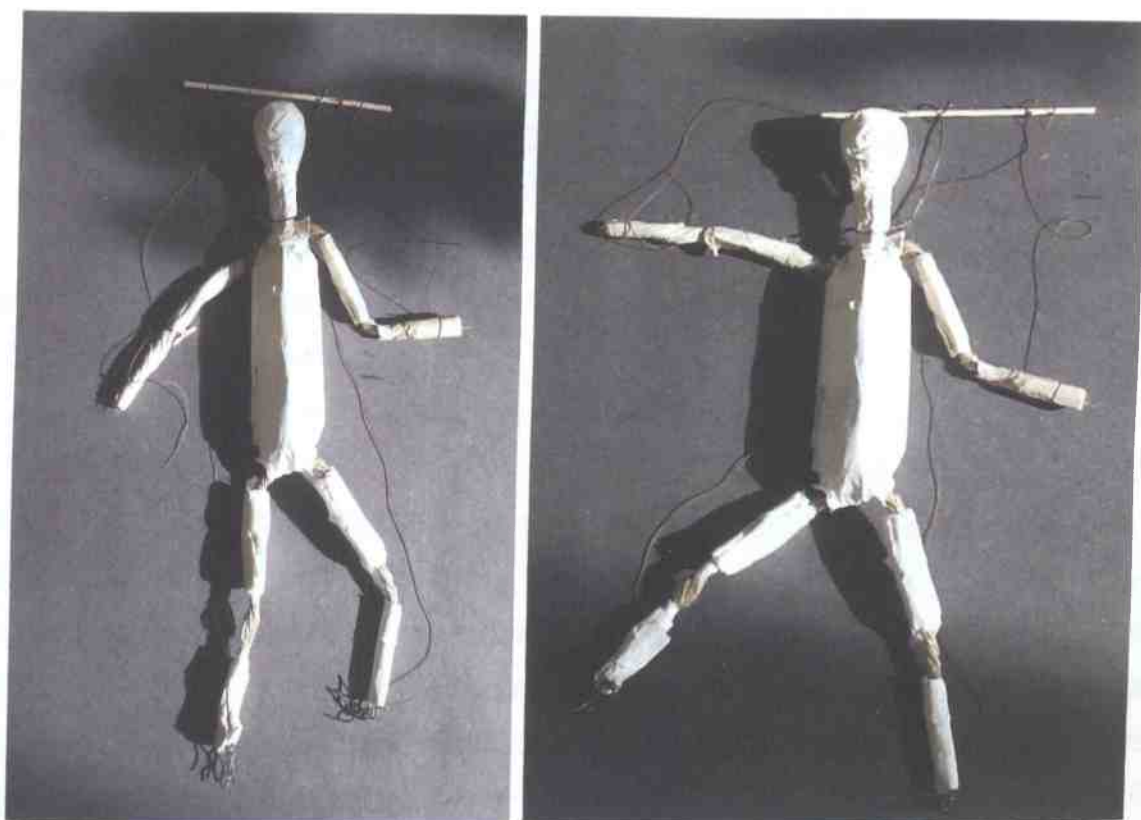
figura ze suchého listí



zeleninová loutka ("bramboračka")



vosková loutka



papírová loutka

7.1. východiska a realizace

Prvním východiskem mojí práce bylo použití netradičních materiálů při výrobě loutek.

Po několika pokusech s nejrůznějšími materiály se pro mě se staly výchozími igelit a tvrdé pečivo – běžné, levné a snadno dostupné materiály. Každý skýtá jiné možnosti tvarování: zatímco u tvrdého pečiva se nabízí způsob ubírání hmoty vyřezáváním tvaru, měkký igelit se nejlépe tvaruje modelací přidáváním - vrstvením a mačkáním. Při výrobě loutek jsem se snažila co nejlépe využít vlastnosti a výrazové schopnosti daného materiálu a přitom udržet jeho speci-fický charakter. Pokud bylo nutné zkombinovat hlavní materiál s jiným (např. špejle na vyztužení částí těla v případě igelitové loutky), snažila jsem se ho úplně zakrýt, aby nerušil čistotu materiálu. Materiály na loutkové spoje jsem volila také podle charakteru hlavního materiálu – u igelitové loutky průhlednou igelitovou lepenku a silonový vlasec, u rohlíkové loutky režnou nit. Na vedení loutek jsem použila průhledné vlasce, aby nebylo nápadné a loutky se pohybovaly jakoby samy od sebe (aby moje manipulace s nimi byla skrytá, pokud možno neviditelná).

Oživení – „animaci“ těchto materiálů jsem se pak rozhodla převést do loutkové animace. Fenomén oživení funguje u animovaného filmu stejně jako u loutkového divadla, z něhož přejímá loutková animace některé výrazové prostředky. U animovaného filmu ale loutka většinou neožívá na vodících nitích loutkoherce, ale v rukou animátora. Mě zajímaly právě možnosti animování loutek s horním vedením (marionet) a tak jsem se pustila do animace trochu neobvyklým způsobem.

„Animovaný film si může dovolit věci, které ve skutečnosti neexistují“

(Jiří Tibitanzl –panáček na plátně)

Animovaný film využívá iluzi pohybu. K tomu, aby divák podlehl této iluzi, stačí počáteční a konečná fáze pohybu, protože lidské oko vnímá tyto po sobě jdoucí fáze jako celistvý pohyb. Potřebná obrazová frekvence je 24 obrázků (frames) za sekundu, které odpovídají fázím pohybu. Pro vytvoření jedné sekundy filmu je tedy potřeba 24 obrázků/fotografií, na jednu minutu cca.1440! Pro prodloužení času a úsporu okének se ale často používá tzn.duplikace obrazu – časové prodloužení okénka na dvě i více fází. Toto časování obrazu (timeing) je důležitým krokem při úpravě fázování a vytváření časové gradace filmu.

K fázování pohybů jsem používala jednoduchou konstrukci se systémem posuvných latí, na které jsem postupně navíjela (a odvíjela) vlasce vedoucí k jednotlivým animovaným částem (rohlíky, igelit, později hlavy, ruce a nohy). Některé sekvence jsem ale fázovala přímo ručně: fáze vzniku rohlíkové loutky postupným ořezáváním a sbalováním u igelitové loutky, fáze sestavování figur přímým posunem součástí po scéně. Jednotlivé fáze jsem snímala digitálním

fotoaparátem a časovala v animačním programu *premier* (s mnohanásobným využíváním duplikace).

Pro animovaný film je charakteristická nadsázka a dějová zkratka. Děj je členěn do záběrů, přičemž s novým záběrem se může změnit úhel pohledu, čas i místo děje. Jednotlivé záběry jsou řazeny do scén, které vytvářejí osu příběhu.

Já jsem se v krátkém animovaném příběhu s názvem „Do pytle!“ pokusila prostřednictvím manipulace s věcmi a loutkami dotknout i jednoho ze způsobů manipulace s lidmi – reklamního mechanismu. (Jako prostředek reklamního působení se na scéně nakonec objevila ještě třetí postava z dalšího materiálu – loutka z reklamních letáků, vzniklá kaširováním – vrstvením papíru). Jednoduchá loutková hříčka rozhodně nemá být vážným varováním před podléháním konzumnímu stylu života, spíš absurdní a s nadsázkou zobrazenou metaforou reklamního působení a determinování našeho vztahu k určitým věcem, které ve skutečnosti mohou být i něčím úplně jiným.....proč by rohlíky měly být vždycky jen k jídlu a igelitové pytlíky a reklamní letáky na vyhození?....

Úvodní scény, které nejsou animované ale filmované videokamerou, mají uvést na scénu výchozí materiály. Ty jsou představeny „běžným nakupujícím“, který nejdřív nalistuje v reklamním letáku reklamu na rohlíky a v další scéně je nakupuje v supermarketu. Záběry jsou brány jakoby očima nakupujícího konzumenta – jsou vidět pouze jeho ruce listující letákem a poté nabírající rohlíky do igelitového sáčku (odtud název „Do pytle!“) a ruce prodavačky odebírající nákup z jezdícího pásu a peníze od nakupujícího. Podoba nakupujícího není odkrytá, může to být kdokoli...třeba i vy...

V další fázi už ale nákup začne ožívat – animovat se, bez pomoci (tedy bez viditelné pomoci) lidského hybatele. Nejdřív ožije pečivo, po chvíli i igelit a poté se odehrává jejich setkání v loutkové podobě.

V závěrečné části se na scéně objeví „reklamní“ loutka, která surově vrátí loutky do podoby surovin – ale jiné než těch výchozích - nová forma radikálně mění původní obsah. Vzápětí se reklamní loutka sama vrátí do své původní podoby – reklamního letáku...se zbrusu novou re-klamou na vzniklý produkt.....a hra se může točit zase dokola jako na jezdícím pásu, tak jako se točí dál reklamní mechanismus...

7.2. Reflexe

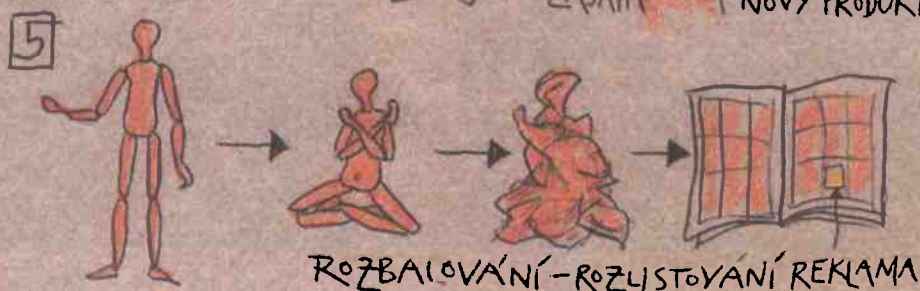
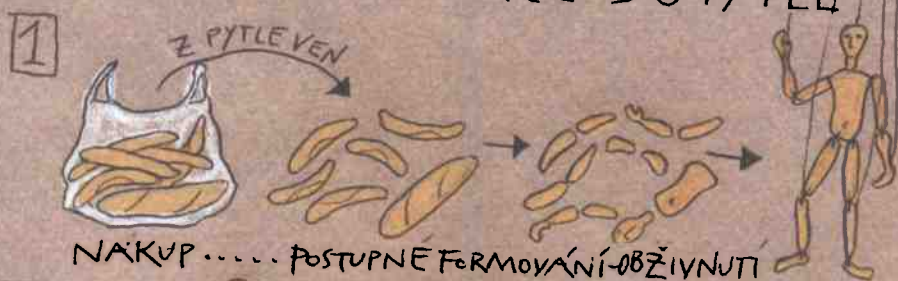
Při realizaci loutkové animace jsem narazila na řadu problémů, z nichž některé se daly očekávat, ale vyskytly se i naprosto nepředvídané komplikace. Očekávané zádrhele se objevily během snímání fází na scéně – pochopila jsem, proč se běžně k animování nepoužívá horní vedení – protože přináší velmi zamotané (doslova) situace. Manipulaci s jednou loutkou s osmi vlasci jsem začala ovládat až po označení všech horních animačních latí zkratkami končetin, které na nich byly navázány (protože v momentech, kdy se vlasce začínaly křížit a bylo nutné přemísťovat laťky, jsem naprosto ztrácela orientaci, která laťka ovládá jakou končetinu). Setkání dvou loutek na scéně, jejichž vlasce se musely křížit, mělo ještě o poznání zamotanější průběh – loutkový boj byl skutečně boj (i s mou trpělivostí). Také scény fázované ručně jako postupné sbalování igelitových pytlíků a muchlání letáku do tvarů loutek byly zkouškou mé trpělivosti – scény, které ve výsledné animaci trvají minutu znamenaly hodiny titěrné práce.

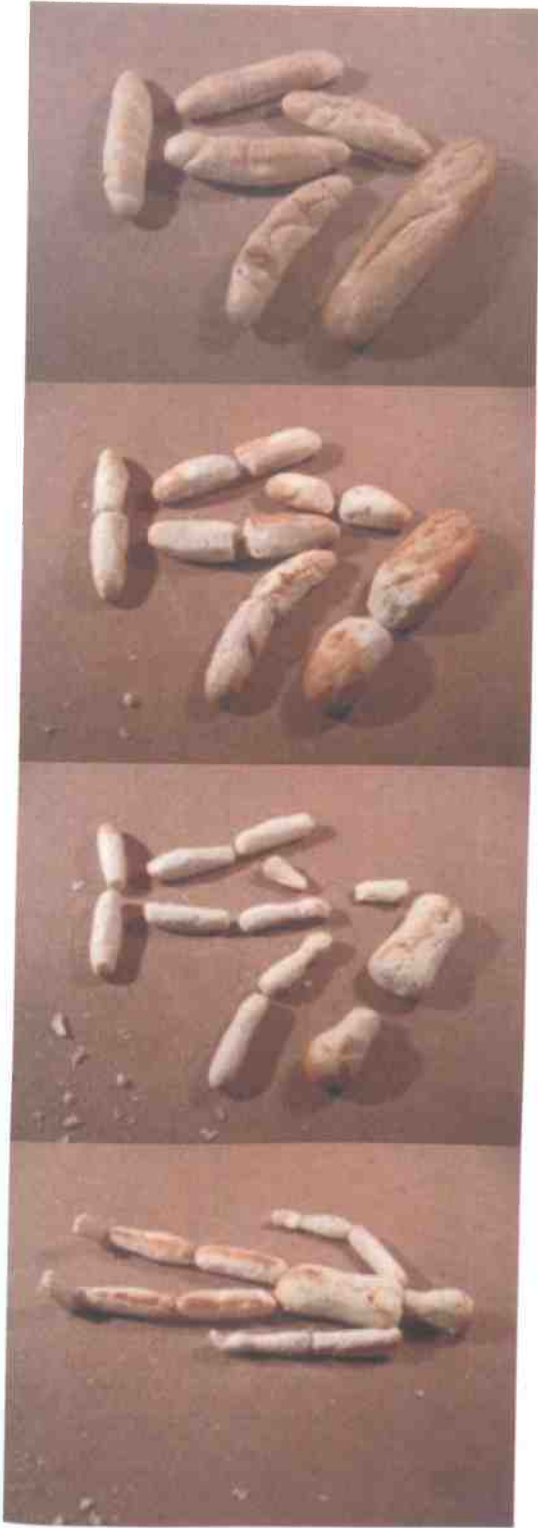
Ale ani natáčené scény neměly úplně hladký průběh. Můj původní úmysl natočet úvodní scénu v supermarketu narazil na přísná ochranná opatření velkých obchodních firem – žádost o dvouminutové filmování v prostoru supermarketu, kterou jsem musela podat tiskovému mluvčímu, byla zamítnuta. Proto jsem nakonec úvodní scénu “v supermarketu” musela natočit v soukromé samoobsluze, což úplně neodpovídá “konzumnímu” záměru...(ale nutno říci, že se tam díky ochotě prodavačů a mnohem menší frekvenci nakupujících natáčelo o poznání příjemněji než v přeplněném supermarketu.)

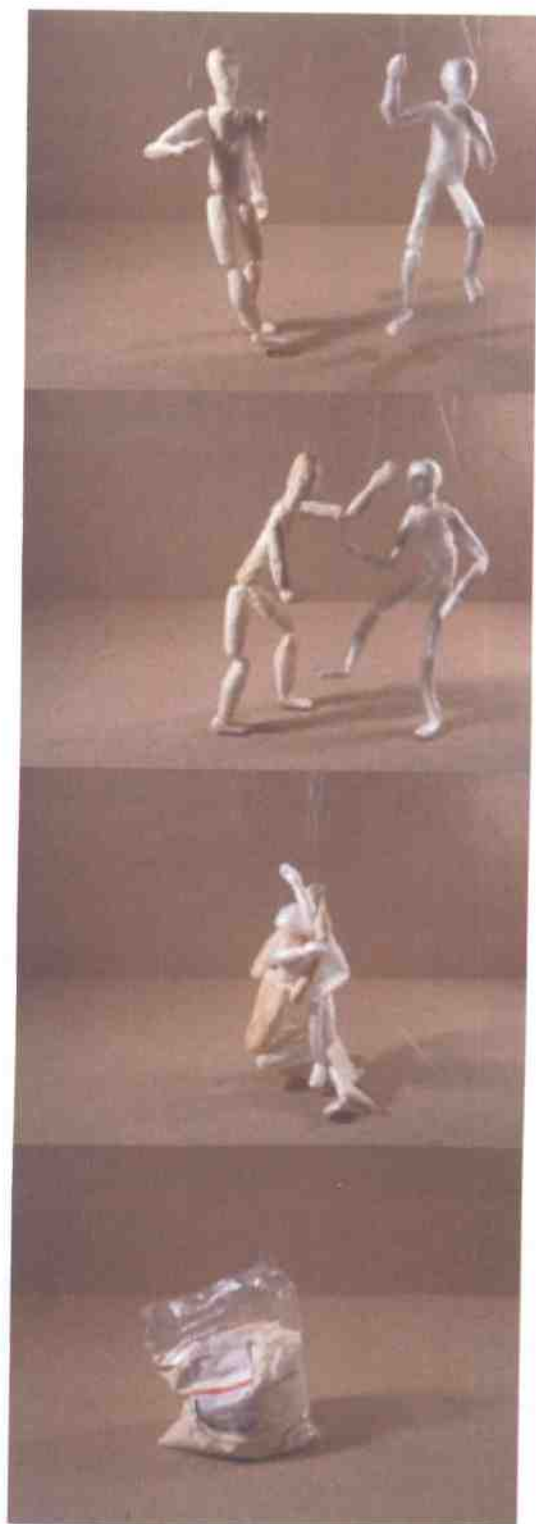
Protože jsem s animováním neměla žádné předchozí zkušenosti, film “Do pytle” je v pravdě amatérským počinem se spoustou animačních chyb a technických nedokonalostí. Ale myslím, že za pokus tostálo, pro mě to byla každopádně zajímavá zkušenost.

Pro představu jsem na příští stránky zařadila stručný scénář a několik ilustračních záběrů z celkových téměř čtyř tisíc fotografií použitých k animaci.

SCÉNÁŘ ANIMACE "DO PYTLE"







ZÁVĚREM K LOUTKÁM A MANIPULACI:

Ačkoli původní zadání mé DP bylo pouze "Loutky" se zaměřením především na vztah formy a obsahu, v průběhu dvou let došlo v mé práci k posunu tématu i do lidské roviny. Loutky mají obrovský metaforický potenciál nesoucí řadu významových obsahů. Jedním z nich je právě manipulace s lidmi. Tento obsah a (přesah) loutkové formy mě natolik zaujal, že jsem mu nakonec věnovala podstatnou část této práce i místo v jejím názvu.

Hlavním cílem mé práce bylo prozkoumat síť vztahů a paralel mezi loutkami a lidmi. V úvodu jsem formulovala několik základních otázek, na které jsme hledala odpovědi v jednotlivých kapitolách. Nyní se pokusím stručně shrnout nejdůležitější závěry, ke kterým jsem dospěla.

Proč lidé začali vyrábět loutky? Oživování neživé hmoty souviselo zřejmě s mýtickými výklady stvoření, mohlo být odrazem snahy pochopit záhadu vzniku živého z neživého.

První loutky vznikaly s největší pravděpodobností k rituálním účelům v souvislosti s kultem animismu – měly představovat duchy zemřelých předků. Jejich rituální oživení a manipulace s nimi bylo jistě dobrým prostředkem k manipulaci s diváky. V loutkové formě byl objeven účinný nástroj k šíření náboženské a mnohdy i politické propagandy.

Odtud přejdu rovnou k otázce po vztahu materiálu a formy s charakterem a obsahem loutek. Volba materiálu, úpravy, tvaru, velikosti a barev hraje důležitou roli v utváření loutkového charakteru. Tradiční materiály a barvy nesou symbolické významy, které jsou klíčové v určování tradičních loutkových typů daných kultur. Loutková forma úzce souvisí s obsahem.

Jak souvisí lidská forma – tělo s lidským obsahem – duší? Této odvěké otázky se dotýkají téměř všechny mýty, náboženství a filosofické systémy, existuje pro ni nespočet rozmanitých výkladů a teorií. Mou formou "odpovědi" je porovnání různých tezí, které otevírá další otázky....Možná někoho inspirují k úvahám nad tímto problémem....

Posunem od loutkové k lidské formě se dostáváme k poslední otázce: kdy a pod čím vedením jsou lidé podobni loutkám, čím a kým jsme nejvíc manipulováni? Kromě vlastních asociací k této loutko – lidské paralele jsem srovnala i různé úhly pohledu dalších padesáti lidí.

Výčtem manipulačních technik jsem chtěla upozornit na způsoby manipulace v mezilidských vztazích i ve společenském měřítku, především na účinnost masové mediální manipulace.

Těžký problém manipulace jsem pak měla potřebu nějak zlehčit... proto jsem se ho v satirické poloze s nadsázkou pokusila vyjádřit v loutkovém animovaném filmečku "Do pytle".

PRAMENY:

seznam literatury:

- Aristoteles: O duši, Rezek, Praha 1995
- Arno Anzenbacher: Úvod do filozofie, SPN, Praha 1990, ISBN 80-04-25414-4
- Bergson, Henri: Duše a tělo, Votobia, Praha 1995, ISBN 80-85885-68-9
- Brokett, Oscar: Dějiny divadla, Lidové noviny, Praha 1999
- Budínská, Hana: Hry pro šest smyslů, IPOS, Praha 2001, ISBN 80-7068-158-6
- Centrum biblických studií AVČR a UK v Praze: Neznámá evangelia, Novozákonní apokryfy I, Vyšehrad, Praha 2001, ISBN 80-7021-406-6
- Dieter, Prokop: Boj o média, UK, Karolinum, Praha 2005, ISBN 80-246-0618-6
- Čapek, Josef: Kulhavý poutník, Odeon, Praha 1976
- Fink, Eugen: Hra jako symbol světa, Český spisovatel, Praha 1993
- Goffman Erving: Všichni hrajeme divadlo, studio Ypsylon, Praha 1999, ISBN 80-902482-4-1
- Gunter, Hole: Fanatismus, Portál, Praha 1998, ISBN 80-7178-183-5
- Jung, Carl Gustav: Člověk a duše, Academia, Praha 1995, ISBN 80-200-0543-9
- Jurkowski, Henryk: Loutka na přelomu tisíciletí, časopis loutkář č.1 a 2, 2006
- Kandert, Josef: Afrika, Mladá Fronta, Praha 1984
- Magnin, Chris: Histoire des marionettes en europe depuis l'antiquite jusqu'a nos jours, Slatkine, Geneve – Paris 1981
- Malík, Jan: Kapitoly z dějin loutkářských kultur I, II, III, IV, SPN, Praha 1983
- Malík, Jan a kol.: Svět loutek, Kruh, hradec Králové 1978
- Nazaire-Aga, isabelle: Nenechte sebou manipulovat, Portál, Praha 1999, ISBN 80-7178-256-4
- Nazire-Aga, isabelle: Lásky a manipulace, Portál, Praha 2003, ISBN 80-7178-682-9
- Novotný, Petr: Kdo s námi manipuluje, Dialog, Liberec 2005, ISBN 80-86761-30-4
- Orwell, George: 1984, Naše vojsko, Praha 1991, ISBN 80-206-0256-9
- Pijoan, José: Dějiny umění 1.díl, Odeon, Praha 1977, 11.díl, Balios, Praha 2000, ISBN 80-242-0449-5
- Pokorný, Vratislav: Nebezpečí sekt, Ústav psychologického poradenství a diagnostiky r.s., brno 2002) ISBN 80-86568-07-5
- Rejzek, J: Český etymologický slovník, Leda, Praha 2001, ISBN 80-85927-85-3
- Richter, Luděk: Od předmětu k loutce, od loutky k divadlu, Ipos artama, Praha 2001, ISBN 80-902975-2-8
- Richter, Luděk: Literatura, divadlo a my, UKVČ, Hradec králové 1985
- Ruskoff, douglas: Manipulativní nátlak, Konfrontace, Hradec Králové 2002

Sokol, František: Svět loutkového divadla, Albatros, Praha 1987
 Tibitanzl, Jan: Panáči na plátně, Čs.filmový ústav, Praha 1989
 Tománek, Alois: Podoby loutky, AMU, Praha 2001, ISBN 80-85883-36-8
 Valenta, Josef: Dramatická výchova a sociálně psychologický výcvik, ISV, Praha 1999, ISBN 80-85866-40-4
 UNIMA (kolektiv autorů): Puppentheater der Welt (HKG, Berlin 1968)
 Valenta, Milan: Dramaterapie, Portál, Praha 2000, ISBN 80-7178-586-5
 Veselý, Jindřich – Z historie loutek evropských, České lidové knihkupectví J.Špringera, Praha 1913
 Vitebski, Pierre: Svět šamanů, Práh, Praha 1996
 Loutkové divadlo mimoevropských národů – sborník (Chrudim 1986)
 Ritual oder Spiel?, Puppen aus Afrika und Agypten – katalog výstavy Berlin –Munchen 2004
 Časopis loutkář

Loutkové festivaly a představení:

Kratochvílení 2006– představení divadla Continuo
 Vyšehrátky 2006 – 15 let divadla Buchty a loutky – představení 7 statečných
 Totální výprodej divadla Buchty a loutky - Gilgameš
 Lety mimo 2005 – Buchty a loutky – život v akváriu
 Mezinárodní loutkový festival 2006 – rumunské představení Lekce faust
 Divadlo Minor – Lajka, Čchin a Gagarin

Loutkové animované filmy:

Jiří Barta: Zaniklý svět rukavic (1982), Krysař (1985)
 Jiří Trnka: Bajaja, O zlaté rybce
 Břetislav Pojar: O skleničku víc (1953), Zahrada I,II,III(1976)
 Garyk Seko: Shoe show aneb botky mají pré (1985)
 Jan Švankmajer: Jídlo (1992), Možnosti dialogu (1982), Kyvadlo, jáma a naděje (1983),
 Něco z Alenky, Lekce Faust (1994), Otesánek (1994), Šílení (1995)

Obrázky z úvodních stran kapitol:

1. Rytina znázorňující loutkáře vyrábějícího loutku, 15. stol.
2. Ilustrace znázorňující animátory loutkového rytířského souboje, 1160
3. Plochá otevírací závěsná loutka – Kašpar , papír(Německo, 19. stol.)
4. Marineta -Harlekýn, papírovina, textil, vycpávka (Anglie, 2.polovina 20 stol.)

Univerzita Karlova v Praze
Katedra výtvarné výchovy

Pedagogická fakulta
Studijní rok: 2004/05

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

pro
Anna Kovandová

obor studia : jednooborové studium učitelství výtvarné výchovy pro SŠ, ZŠ a ZUŠ

typ studia: prezenční

adresa: Na Lužci 3, Praha 6, 160 00

tel.: 235 350 315

E-mail: annannas@seznam.cz

V souladu s §11 Studijního a zkušebního řádu UK v Praze – Pedagogické fakulty
zadávám Vám diplomovou práci na téma

LOUTKY

úkyny pro zpracování:

koumejte loutky se zaměřením na vztah formy a obsahu.

studujte materiály a techniky používané k vytváření loutek, zaměřte se především na
materiály alternativní a netradiční a zkoumejte jejich výrazové prostředky.

materiál a duše loutky, jak materiál ovlivňuje charakter loutky?

koumejte v historii loutkářství různých kultur proměny používaných materiálů.

koumejte funkci loutek.

ledejte paralely s filosofickým problémem látky a obsahu – těla a duše.

ě výtvarné části vytvořte minimálně čtyři loutky velikosti přibližně 40 cm
netradičních materiálů.

didaktické části diplomové práce vytvořte projekt na téma loutky se zaměřením na
problém tradičních a netradičních materiálů. Uplatněte výtvarnou dramaturgii.

Obsah textu (NS):

0 – 80 stran včetně dokumentace

Obsah výtvarných prací:

návrhy a skici k technickým řešením

soubor loutek ,minimálně 4 velikosti cca 40 cm

opř. dramatizace

Seznam odborné literatury:

Malík, J.: Svět loutek , Kruh, Hradec Kralové 1978

Šichter, L.: Od předmětu k loutce, od loutky k divadlu , IPOS ARTAMA, Praha 1997

Tománek, A.: Podoby loutky , Akademie múzických umění, Praha 2001

Magnin, Ch.: Histoire des Marionnettes en Europe depuis l'antiquite jusqu'a nos jours ,
Latkine, Geneve – Paris 1981

Ell, J.: Stringe, hands, shadows – a modern puppet history , Detroit Institute of Arts,
Detroit 2000

Česlý, J.: Z historie loutek evropských , České lidové knihkupetství J. Springer, Praha 1913

Valenta, J.: Metody a techniky dramatické výchovy, Strom, Praha 1997

Vedoucí diplomové práce: Mgr.A Lucie Tatarová

Podpis:

Konzultant - ka: PhDr. Kateřina Ebelová

Datum zadání diplomové práce: 11. 11. 2004

Termín odevzdání diplomové práce: březen 2006

Praze dne

2004

.....
Doc.PaedDr.Pavel Šamšula, CSc.
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem převzal-a zadání diplomové práce:

13.12.2004
.....
datum

Ústřední knih.Pedf UK



2592070690