

3—2018

LOUTKÁŘ

CENA 100 Kč

PROSTOR. HMOTA. ANIMACE

LOUTKA, FILM A FOTOGRAFIE

Magický svět promítaných obrazů se zdaleka neomezuje jen na sféru kinematografie, ale často zasahuje jak do divadla (včetně loutkového), tak do oblasti výtvarného umění. Pojďme se společně vydat na počátek, kdy loutkáři kočovali po stejných štacích jako předváděči optických iluzí. Přečtěte si, jak se vzájemně ovlivňovali a ovlivňují divadelníci s filmaři. A zveze vás i do specifického světa divadelní fotografie. (red)

Světelní herci: obraz, loutka a kinematografická projekce

S myšlenkou záměny skutečného herce z masa a kostí za umělého interpreta prostřednictvím nehmatatelné a odhmotněné přítomnosti stínu či světelného odlesku se můžeme setkat např. v díle Maurice Maeterlincka či Enrika Prampoliniho s jeho barevnými „plynovými herci“. Dějiny fantasmagorických projekcí však sahají dál, do téže doby jako prvopočátky kinematografu, a k loutkovému divadlu mají docela blízko.

© TEXT: CRISTINA GRAZIOLI, PŘEKLAD: ALENA JURIONOVÁ

Navzdory zřejmému poutu mezi těmito dvěma oblastmi není snadné uvést do souvztáhnosti film (tj. formu, která je realistická pouze iluzorně vzhledem k tomu, že filmový obraz je především *obrazovou nápodobou*) a loutkové divadlo, které představuje svět již ze své podstaty anti-mimetický. Při projekci není důraz kladen na zobrazovaný předmět, nýbrž na jeho obraz, jakousi „světelnou kopii“, kde se právě světlo stává odhalujícím principem, *intimní souvztáhností těla, hmoty, světla a ducha*.²

Na podobnost mezi oběma sférami narazíme hned u prvních forem podívané, jež posléze vedly k objevu kinematografu. Vizionářský svět strojů a optických výjevů, jako jsou *mondo nuovo*,³ *laterna magika* a *fantasmagorie*, se tu stýká se světem figur – uměle vytvořených postav. Vedle samotné ideje „dvojnika“, úzce spjaté s mechanismem tvorby netělesného obrazu, jsou tyto jevy často představovány za okolností srovnatelných s představeními kočovných loutkářů a provozovatelů stínohry. Zařízení používaná v 18. století pro diorámy se navíc velmi podobají moderním loutkovým divadlům, fantasmagorie nacházejí inspiraci ve stínovém divadle, zatímco provozovatel laterny magiky své figury „rozpohybují“ za doprovodu slov a hudby stejně jako loutkář. Kromě toho je „kinematografická inscenace“ od svých počátků nucena se konfrontovat s překračováním hranic, jež určují objektivní meze lidských fyzických možností. V tuto chvíli se jistě každému vybaví Georges Méliès, jenž si v hravém a „pre-surrealistickém“ duchu pohrával s tématem dekompozice těla např. ve snímku *Le Mélomane* (Milovník hudby; 1902), kde si dirigent sejme vlastní hlavu a vrhne ji do brány vzniklé z drátů dvou telegrafních sloupů, či v *Un homme de têtes* (Muž

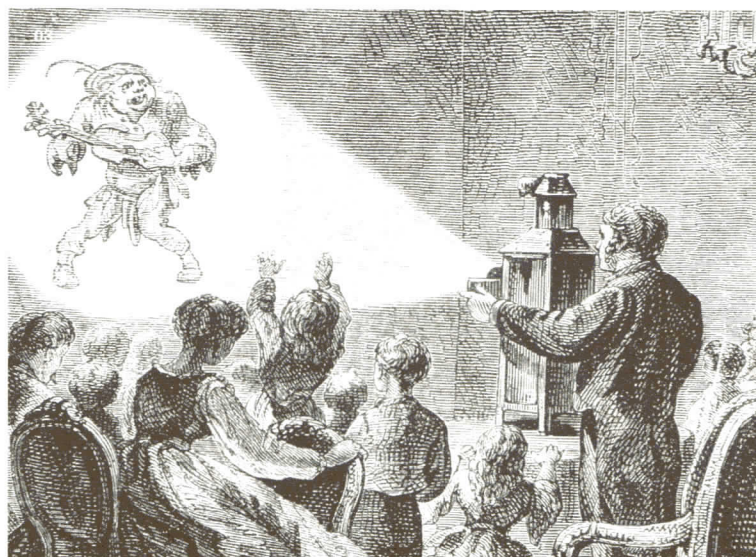
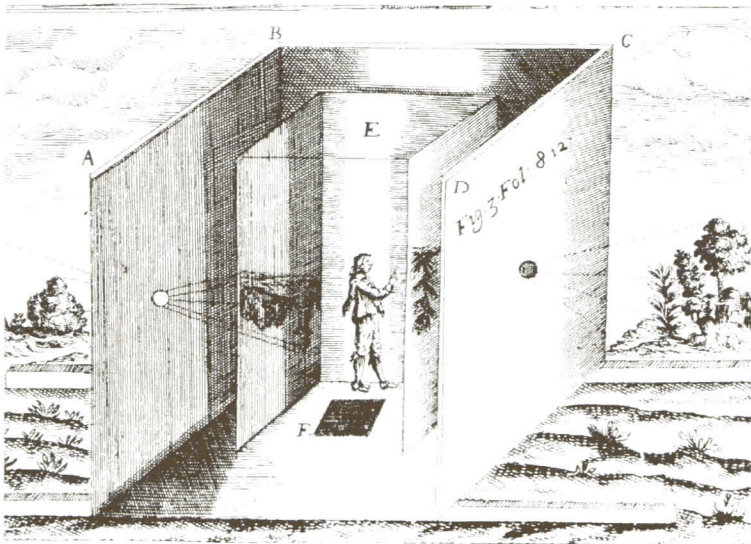
s hlavami) s jasným odkazem na vystoupení iluzionistů. Je zde patrná souvislost mezi poetikou těchto představení a scénickými experimenty 20. století, zejména tendencemi, v nichž špičková technologie slouží takovému pojetí herce, jenž je alternativou k psychologizujícímu a logocentrickému interpretovi západní tradice. Zářným příkladem toho budiž *laterna magika*. Tento vynález, jenž je zároveň vědeckým nástrojem i prostředkem jedinečné podívané, lze zařadit mezi experimenty alternativní či paralelní ve vztahu k úzce vymezenému pojetí divadla, kde má projekce nehmotných figur důvěrně blízko ke kreacím loutkového divadla, a ještě více k divadlu stínovému.

Světelné obrazy: laterna magika

Tento vynález je tradičně připisován jezuitovi **Athanasii Kircherovi** (1602–1680), který uveřejnil jeho náčrt ve spisu *Ars magna lucis et umbrae* (1646), pojednávajícím o světelných jevech, lomu světla a jeho nevídaných možnostech. Jde o jakýsi souhrn předchozích výzkumných prací, dokumentující mimořádnou pestrost optických přístrojů a sumarizující nejrozmanitější teorie se světlem spojené. Tento spis odstartoval popularizaci vizuální kultury a postaral se o rozšíření obzorů a lidské představivosti vůbec. Přínos vědecké imaginace pro jednotlivé formy podívané je totiž v tomto ohledu zásadní – jestliže mikroskop a dalekohled otrásl dosavadními vizuálními i mentálními vjemy, temná komora, zrcadla a čočky převracující perspektivu se staly nástroji propojujícími vědecké a iluzionistické praktiky. Zvětšovací pomůcky vidění, jež se dosud objevovaly pouze ve vědeckých pojednáních, tak během 18. století pronikly do lidové

podívané provozované kočovnými umělci, kteří putovali po celé Evropě a jejichž trasy a zastavení se proplétaly a překrývaly s trasami loutkářů a stínoherců.

Koncem 20. století bylo publikováno množství výzkumných děl zabývajících se pre-kinematografií, k níž se sbíhají ty nejrozličnější soubory vědomostí i celá kulturní odvětví jako optika, magie, kosmologie, ikonografie i ikonologie, jež zakládá cosi jako vizuální alfabizaci, tedy předpoklad zrození kinematografie; za emblematické datum bývá považován rok 1829 (rok objevu setrvačnosti vidění), kdy začal vývoj složitých mechanických zařízení, z nichž později vzešel vynález kamery a projektoru.⁴ Zaměřením se na čistě technologické faktory se ale zřejmě poněkud zanedbaly složitě historické vztahy mezi umělými pohyblivými obrazy a divadlem, zejména jeho druhy a žánry, jež se už před staletími odloučily od mimetické reprodukce skutečnosti a místo živých herců si za interprety zvolily „alternativní“ figury a nehmotné stíny. Souvislost mezi tímto typem produkcí a specifickou divadelní formou potvrdil ve 20. století svými experimenty scénograf Josef Svoboda. Není náhodou, že svůj obdivuhodný styl, jenž se zrodil v roce 1958, a poté i vlastní divadlo pojmenoval *Laterna magika* – výtvar rafinovaně mísící scénické a filmové prostředky. V *Laterně magice I* (1958) se tak objevuje živá herečka z masa a kostí, jejíž zdvojený obraz je zároveň promítán na plátnech, přičemž mezi touto trojicí figur probíhá interakce. Publikum si uvědomovalo jejich odlišnost, ale vnímalo je jako dramatickou akci tří skutečných postav. Dodejme, že český režisér a loutkář Jan Švankmajer, který od 60. let vytváří filmy s fantastickou atmosférou, v nichž se objevují loutky a figury



vyrobené nejrůznějšími technikami, se vyškolil mj. právě v pražské Laterně magice.

Na základě Kircherova pojednání se Hellmuth Christian Wolff ve své významné stati *Laterna Magica - Projektionen auf dem Barocktheater* zaobíral jejím použitím v barokním divadle;⁶ laterna magika byla totiž dosud zřídka studována kvůli svému scénografickému přínosu. V divadle se zřejmě používala až ve druhé polovině 17. století – když ve svém pojednání z roku 1637 popisuje scénograf a architekt Niccolo Sabbatini jevištní účinky světla (blesky, temnotu, plameny, požáry, ohňostroje, transparentní fólie atp.), laternu magiku nezmiňuje. Křehké obrazy optické projekce nebyly pravděpodobně tak působivé jako zázračné efekty barokní mašinerie, její vizuální a „vizionářské“ možnosti však jistě také vyvolávaly údiv a okouzlení. Ilustrace reprodukováná v Kircherově spisu ukazuje dosti jednoduché zařízení sestávající z velké olejové lampy, jejíž plamen zesiluje zrcadlo a čočka, umožňující promítat na stěnu obrázky malované na skle. Jejich velikost mohla být zvětšena pouhým oddálením lampy, přičemž probíhalo i několik projekcí zároveň. Z tohoto modelu se odvíjejí i laterny magiky používané v následujících dvou stoletích. V kapitole nazvané *Cryptologia nova* ostatně Kircher naznačuje možnost promítat na větší vzdálenost i barevné obrazy.

Používání laterny magiky v lidových představeních, především pouličních a poutových, je známé a obšírně zdokumentované. Za názorný příklad mohou posloužit Benátky druhé poloviny 18. století, kde bylo toto zařízení často používáno vedle dalších zázraků, jako byly optické výjevy a *mondo nuovo*. Četné ilustrace z pojednání Biagia Burliniho (1758) a Lorenza Selvy (1761) dokládají nejen jejich existenci, ale i výrobu. K šíření těchto optických zázraků dochází v příležitostně stlučených boudách na náměstí sv. Marka a Riva degli Schiavoni, kde divadelní, obrazová i optická představení probíhala. Sám Selva zmiňuje ve svých *Dialoghi Ottici* (Optické Dialogy; 1787) kuriózní boudy vztyčenou během karnevalu, kde mohli diváci potmě sledovat tři na zdech zavěšené oživené obrazy. Díky temné komoře se tak divákům vynořil pohled na obě náměstí a benátské ostrovy,

včetně pohyblivého se davu a lodí na pableskující vodní hladině, čímž vznikla jakási zvětšená iluze reality.⁶

Je zajímavé zkoumat, co mají všechny tyto druhy podívaných společného s loutkami. Už sama role „provozovatele“ zdůrazňuje to, co spojuje loutkáře – nikoli herce, nýbrž manipulátora –, s „režisérem“, či z technického hlediska „promítačem“, jenž představení „rozhýbává“ ze svého místa mimo vizuální pole diváka. V repertoáru provozovatelů laterny magiky se často objevují pašijové výjevy – oblíbené téma všech lidových žánrů včetně loutkového divadla –, stejně jako fantastické či bájně bytostmi. Projekce navíc (stejně jako stínové divadlo) umožňuje zvětšovat obrazy nad rámec přirozených proporcí. Jistá příbuznost je rovněž nápadná v pojetí samotného představení, které bylo organizováno velmi podobným způsobem, jak to dokládá bohatá ikonografie děl od Tiepola přes Longhiho, Carjevrijse a Canaletta až po Guardiho. Na obrazech najdeme zachycené kočovné podívané, šarlatány, mastičkáře, akrobaty, vypravěče a všechny ostatní postavy popsané Garzonim v jeho *Piazza universale di tutte le professioni del mondo* (Všeobecné fórum všech světových povolání; 1585) a pochopitelně zde nechybí ani kočovní impresářiové podívaných *mondo nuovo* (stereoskopických kukátek). Ti publiku nabízejí putování do vzdálených časů a prostorů plné optických výjevů, oživených různými světelnými efekty, jež lze pozorovat skrze zvětšovací čočky uvnitř vyzdobené, leč zvenčí obyčejné dřevěné bedny. Právě vzhledem k neustálým přesunům provozovatele fungovala všechna tato představení ve zmenšeném měřítku: bedny, bedničky, *cassele*, *Kasten*, loutková divadélka, *Guckkastenbühne* (panoramatická scéna zinscenovaná uvnitř krabice), zkrátka miniaturní jevištní prostory umožňující vstup do exotického a neobyčejného světa. Jak píše Carmelo Alberti: *Není náhodou, že ona báječná schránka mondo nuovo vyvolává tolik vášni. Uvnitř skutečně vidíme pohlednice z bájných měst či krajín, jež čočky a světlo vyumělkovaně přibarvují. Pantoskop⁷ zredukovaný na přenosný rozměr se stává laternou magikou, s níž se od města k městu harcuje dva obyčejní pobudové.*⁸

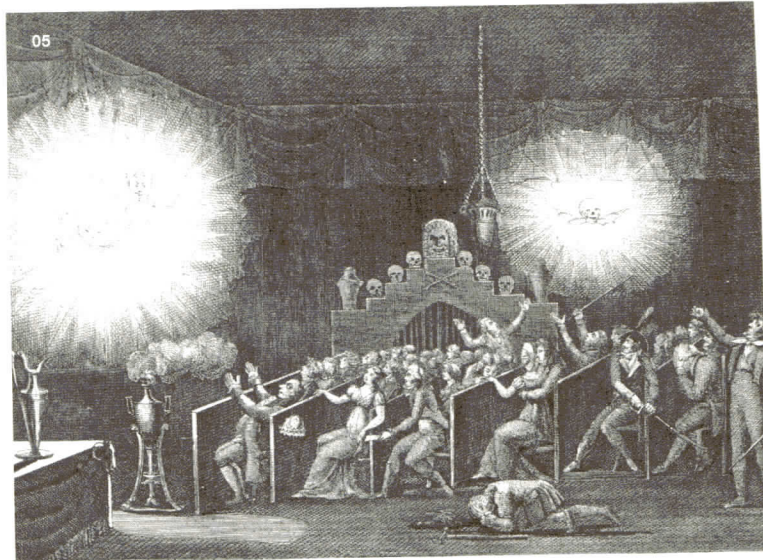
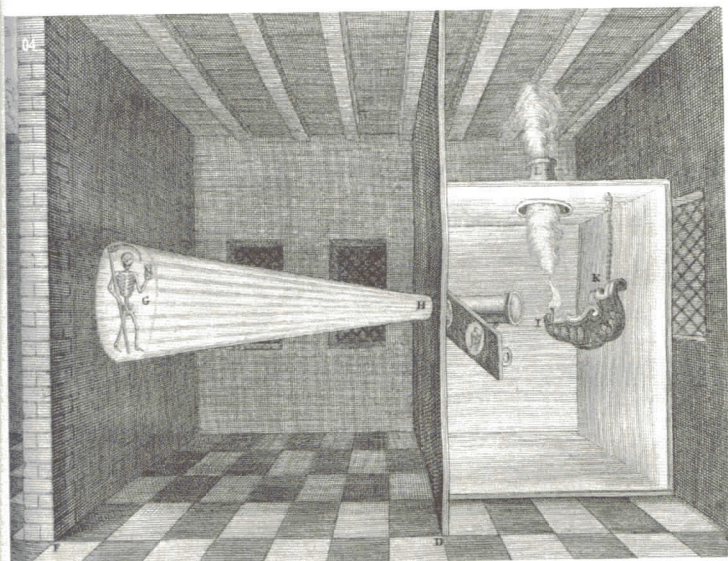
Hra světla a mechanická zařízení: dioráma

Mezi různými optickými přístroji figuruje i *dioráma*, kterou představili roku 1822 v Paříži Louis-Jacques-Mandé Daguerre (1787–1851) a Charles Marie Bouton (1781–1953). Na rozdíl od monumentálního a o pravděpodobnost usilujícího *panoramatu*, patentovaného v Londýně (1787) a opisujícího kolem diváka úhel 360°, si dioráma podrobně všimá zvláštností světla a stínu. Jeho předchůdcem je divadelní dioráma – miniaturní optické divadélko z vystřižovaného barevného papíru, umístěné v krabici s otvorem. Vnitřní výjevy byly osvětlené a vyvolávaly dojem trojrozměrné perspektivy. Daguerrovo dioráma bylo velkorysejší a počítalo s plátny rozmístěnými ve válcové komoře: divák stojící uprostřed pozoroval výjevy v proměnlivém světle a atmosféře, jichž se dosahovalo složitými mechanismy. Jistý benátský novinář je v roce 1835 popsal takto: *Ocitáme se ve světě neživých, a přitom nesmírně živých bytostí, ve světě bytostí pomíjivých, a přitom skutečných, ve světě malovaném, imaginárním, mrtvém, a přitom skutečném, pravdivém a živém, velmi podobném tomu, z něž zobrazované výjevy povstávají. Zmocnilo se mě okouzlení tak nesmírné, že jsem málem podlehl pokušení uvěřit, že nejde pouze o hru světla a mechanických zařízení.*⁹

Tento „zázračný kabinet“ vítal všechny, kdo se cítili vyčerpaní nudou skutečného světa. V Daguerrově diorámě i panoramatu nebylo divákovo vizuální pole nikterak orámováno: cílem totiž bylo ho do výjevu zcela vtáhnout, což je úplný opak loutkového divadla, jehož rozměry jsou v poměru ke „skutečnému“ divadlu zmenšené. Tato podívaná, založená na „vizuálním“ zážitku, se obešla bez herce, což ho opět – především prostřednictvím stínů – sblížilo s oněmi „menšími“ divadelními a para-divadelními žánry, jež po staletí představovaly pravou laborator experimentů.

Scéna bez herců

Všechny tyto zkušenosti vyvolaly četné úvahy a experimenty s lidským zrakem a iluzemi. Z poetického a metaforického hlediska lze na



tuto problematiku pohlížet dvojím způsobem: buď jako na abstraktní nonverbální inscenace, v níž lidská postava nenachází místo, či jako na podívanou, kde herce z masa a kostí nahradila umělá bytost, nehmotná světelná projekce nebo stín jako „negativní“ dvojník. Laterny magiky, stíny, vystřížené siluety se staly prostředníkem nového „vidění“, stojícího proti perspektivě vzešlé z renesance jako výraz nového scénického vědomí.

Mezi podívanými, z nichž pozdější filmová tvorba ideově čerpala, se právě stínové divadlo vyznačuje specifickým typem „negativní“ projekce, jež je vůči světlu komplementární. Se stínem se také příznačně setkáváme v rané kinematografii, kde je často používán jako formální a zároveň metaforický prostředek, jak to dokládají např. experimenty Oskara Fisingera a Waltera Ruttmanna, filmy Lotte Reinigerové, inspirované orientální tradicí, stejně jako celý expresionistický proud, který stínu jakožto nadpřirozené či démonické síle, skutečnost deformující halucinaci či zneklidňujícímu dvojníku vyčleňuje obrovský prostor, ať už v *Pražském studentovi* Stellana Rye (1913), *Vrahovi mezi námi* Fritze Langa (1931), *Kabinetu dr. Caligariho* Roberta Wieneho (1919), *Golemovi* Paula Wegenera (1920), či *Schatten* Arthura Robisona (1923). Loutkář Richard Teschner, spolupracovník UFA (Universum Film AG), pracoval od roku 1926 na několika filmech s loutkami odvozenými javánského stínového divadla, např. v *Der geheimnisvolle Spiegel* (Tajemné zrcadlo) Carla Hoffmanna (1927).

Není náhodou, že se stíny v Evropě šíří zároveň s dalšími oslnivými novinkami založenými na optickém experimentování. Vedle stínových poutových divadel lze v Paříži spatřit i vystoupení lidských stínů, která dávají přednost námětům spojeným s magií a nadpřirozenými silami. Tyto fenomény, které byly ve francouzské metropoli v módě v 18. století, připravily půdu pro úspěch **Françoise Dominique Séraphina** (1747–1800), který v Paříži působil od roku 1772. Jeho vystoupení pracovala se stíny, siluetami i loutkami. Séraphin založil „západní“ tradici stínů, která trvá dodnes. Připomeňme úspěch malých stínových divadelků v kabaretech *fin de siècle*, mezi nimiž vynikal především

Salisův *Le Chat noir* – jakási miniatura totálního uměleckého díla, jehož loutky a siluety navrhovali Henry Rivière a Caran d'Ache, texty a hudbu psal Georges Fragerolle. V Mnichově založili Alexander von Bernus a Emil Pretorius v roce 1907 *Schwabinger Schattenspiele* (Stínohru ze Schwabingu), intimní *magicko-exotické divadlo* fungující do roku 1912: *Charakteristický a hluboce dojemný prvek stínového divadla spočívá [...] v jeho duchovním rozměru: tím nejčistším způsobem odráží odhmotněný svět denního snění, onu nejsubtilnější linii mezi bytím a zdáním.*¹⁰

Jinou zajímavou epizodou tohoto „vizi onářského“ dobrodružství bylo experimentální optické divadlo **Jacquese Philippa de Louthembourg** (1740–1812) nazvané *Eidophusikon*,¹¹ které otevřelo své brány v roce 1781 v prostorách bývalého londýnského loutkového divadla Patagonian Theatre, které se specializovalo na scénografie zmenšených krajin. I při svém druhém otevření v roce 1786 se *Eidophusikon* nastěhoval do prostor někdejšího loutkového divadla na Exeter Change. Jednalo se o spektakulární podívané bez herců, odehrávající se na omezeném prostoru, jež díky sofistikovanému použití osvětlovací techniky předvádělo i různé atmosférické jevy.

De Louthembourg zřejmě v Paříži zhlédl představení Servandoniho Théâtre d'Optique, které se roku 1738 usadilo v Salle des Machines v Tuilerích – jeho *optické divadlo* a *miniaturní opera* se inspirovaly mytologickými náměty a v některých případech v nich mohly účinkovat i mechanické figury. Tento žánr zapadá do módního období pantomimy, jež svým důrazem na vizuální efekt vyvolalo obrovskou vlnu podívaných označovaných příponou –rama: panorama, kosmorama, cyclorama, diaphanorama ad. I v tomto případě se přímo nabízí příbuznost s divadly užívajícími figury a mechanické loutky, jako bylo např. *mechanické divadlo* švýcarského optika Henriho Jacquese Droze, který vystupoval v Londýně, Paříži a dalších městech a jehož produkce byly jakýmsi stínovým divadlem s hudebním doprovodem a pohyblivými figurami zasazenými uprostřed krajiny.

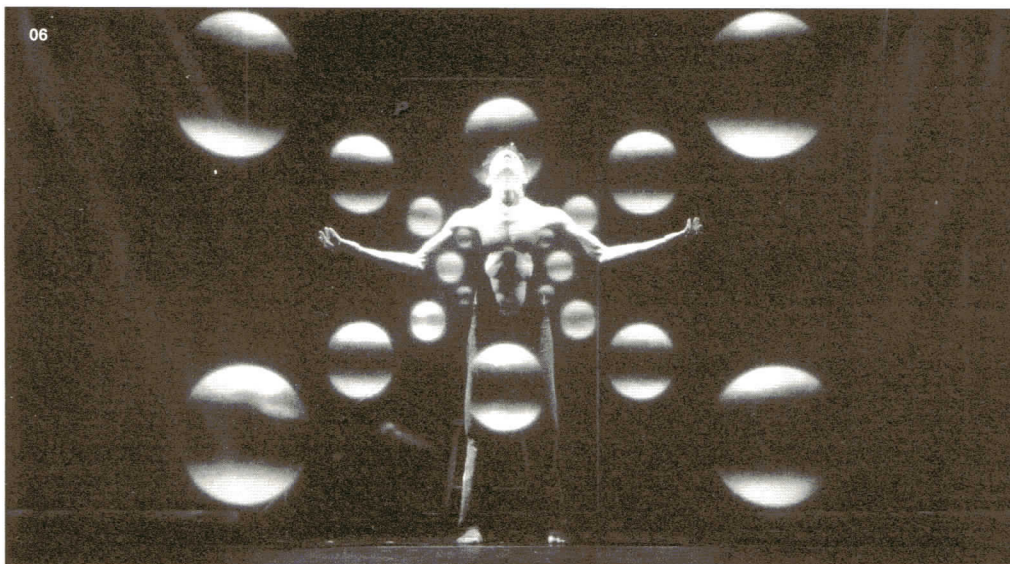
De Louthembourg, jako jeden z nejslavnějších konstruktérů automatů a provozovatelů výtvarně-mechanických podívaných, mohl být

těmito kreacemi ovlivněn. Gösta M. Bergman nazývá tuto tendenci jako *picture theatre* (obrazové divadlo nebo malované divadlo) a zdůrazňuje jeho spojitost s optickými výjevy 18. století, stínovým divadlem, laternou magikou a mechanickým divadlem. Tento výraz však odkazuje i k divadelním experimentům století dvacátého, především vizuálním a zvukovým.

Eidophusikon, který se snažil o co nejbezprostřednější reprodukci přírody, je totiž blízký divadlu, jen se obejde bez akce i lidských herců, a naznačuje tak paradoxně možnost divadla abstraktního. Veškerý de Louthembourgův malířský a scénografický výzkum je úzce spjat s bádáním v oblasti krajinomalby. Jeho poetika, blízká dílu Williama Turnera, může být v některých aspektech považována za předchůdkyni abstraktního zobrazení přírody. Jeho podívaná, zobrazující pět různých okamžiků během dne za pomoci světla, barvy a rytmu, jako by předjímal slavné scénické skici Edwarda Gordona Craiga *The Steps* (1905).¹² Podobně je tomu u avantgardního filmu let 1910–1920 – abstraktních *vizuálních symfonií* Vikinga Eggelinga, Waltera Ruttmanna, Hanse Richtera, Kurta Schwerdtfegera a celé experimentální tvorby tematizující vztah mezi obrazem a rytmem.

Fantasmagorie: divadlo smrti

Ve všech dosud popsaných případech evokovaly výjevy pozmeněné optickými přístroji fantastické světy, zatímco projekce ztělesňováním „jiných“ bytostí zcela zapadaly do velké tradice figurálního divadla. Kircher ve svých spisích uvádí, že předmětem projekcí mohly být i portréty, „stíny“ lidských postav, které bývaly i barevné, což mu vyneslo podezření z nekromancie a černé magie. Takový je i případ iluministů 19. století, kteří vynikli ve vyvolávání smrti. Tento námět se objevuje v těch nejznámějších poetikách spjatých s loutkou: např. Maeterlinck vyzývá stín, jenž má nahradit herce, víme však také, že ve starověku býval stín doménou duchů, oživlých mrtvol, a že přízraky bývaly na jevišti představovány právě stíny. Ve 20. století se úvahy o loutce často uchylují k metafoře Smrti, aby vyjádřily úděl „nelidského“ herce, který je údělu jeho lidského



protějšku mnohonásobně nadřazen. V této souvislosti se přímo nabízí Tadeusz Kantor a jeho *divadlo smrti*. Smrt je absencí života, ovšem absencí, jež odpovídá prázdnu, které je nutné, aby se umění mohlo dovolávat své nejnvnitřnější odlišnosti v poměru k materialitě člověka a věcí v jejich každodennosti a funkčnosti. *Fantasmagorie* je druh podívané 19. století, který tento námět popularizuje pro lidové publikum, aniž by ho zbavoval hlubšího významu. Jinakost zde nachází svůj nejhodnější výraz prostřednictvím světla a díky vyvolávání duchů se téma smrti stává bližším a důvěrnějším. V představení z roku 1798, které v Paříži proslavil **Étienne Gaspard Robert** (známý také jako Robertson; 1763–1837), mohl divák před plátnem skrývajícím projektor přihlížet pohybujícím se figurám, které se zároveň zvětšovaly a zkracovaly zdání časoprostoru, takže vznikl dojem dimenze oddělené od skutečnosti. Jako projektor sloužila pohyblivá laterna magika umístěná na kolech. Robertson ve svých *Pamětech* prozrazuje triky, jichž se používalo při objevování a mizení postav, vyvolávání duchů apod. Takové zdokonalení technických zařízení, jež o dvě století dříve popsal Sabbatini, předjímá nekonečné možnosti, které vyvinulo divadlo 20. století, aby uniklo nebezpečí mimetického zobrazení: to je i případ optické iluze zvané *Pepper's Ghost*, patentované v duchu Robertsonovy myšlenky v letech 1862–1863 J. H. Pepperem, kterou roku 1993 přejali např. Kanaďané Michel Lemieux a Victor Pilon.¹³ Díky průsvitné zrcadlicí desce a projekci se obraz herce skrytého zrakům diváka pod jevištěm jeví jako přízrak. Lemieux a Pilon sice tento vynález uzpůsobili moderním technologiím, opět však použili skrytých přístrojů, jež do prostoru promítají přízračné tvary.

Idea bytosti, jež se vymyká pravidlům logiky a racionálna stejně jako fyzickým hranicím, nachází od dob romantismu svůj nejpřipíchnější výraz skrze odhmotňující působení světla, odlesků a stínů: *světelné bytosti* zde tak skutečně splývají s *umělými bytostmi*. Max Milner zkoumal vztahy mezi optickými přístroji a jejich metaforami u E. T. A. Hoffmanna (skvostný příklad vztahu mezi viděním, optickými přístroji, loutkami a automaty) a zdůrazňuje skutečnost, že myšlenka fantasmagorie, jež zprvu označovala

poměrně pomijivou podívanou, vstřebávala od 19. století nový způsob imaginace, jež předpokládá otevření vnitřního prostoru, jiné scény, kde se promítají obrazy, jež podléhají proměnám, *střídají se snovou nelogičností*.¹⁴ Zde nacházíme ústřední premisu poetik, jež symbolismem počínaje předcházely tvorbě umělých figur. Její analýza, štědře vypovídající o vztazích mezi pojmy *dvojník* a *vidění*, umožňuje pochopit mnohé jevy současné scény: ve 20. století se skutečně shledáváme s oněmi „subtilními tělesy“ zrcadlicích se obrazů, jež jsou tak typické pro romantickou literaturu. Zdá se, že dnes dokonale souzní s novými možnostmi, jež moderní technologie skýtají. Příkladem přízračných projekcí za přínosu nových technologií a nových médií (poplatných filmu) je bezpočet. Budiž příkladem – vedle již zmíněných pionýrských experimentů Josefa Svobody – výzkum Studia Azzuro, choreografie Anne Thérèse De Keersmakerové, v nichž se tanečníci mohou střídát s videozáběry jich samých, či neustále obnovované použití projekcí v tvorbě Tam Teatromusica, kde digitální malba modeluje v prostoru těla herců. Mapovat to velké množství cest, kde člověka nahradila umělá figura, jakož i nezměrný svět žánrů a metafor, v němž se loutka potkává se světelnou projekcí, tak může představovat jakousi kuriózní odbočku, která člověka dovede zpět ke vztahům mezi divadlem a filmem.

Publikováno v revue Puck n°15 – Les marionnettes au cinéma, vydávané Mezinárodním loutkářským institutem v Charleville-Mézières (2008), s. 11–22. Redakčně kráceno a doplněno o vysvětlivky.

Poznámky

- 1 Bertetto, P.: *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Milano, 2007, zejména kapitola *L'immagine simulacro*, s. 11–50.
- 2 Polato, F.: *Sensibili alla luce*, in Calapaj Burlini, A. M.; Chemotti S. (ed.): *Donne infedeli*, Padova, 2005, s. 261–262.
- 3 V češtině by bylo nejhodnější označení „kukátko“, ale rozhodli jsme se v textu ponechat autorčin termín. Šlo o krabici, v níž byl zabudován zograskop (šikmé zrcadlo a širokoúhlý objektiv). Uvnitř mondo nuovo (it. nový svět) byly k vidění stereoskopické obrazy vytvořené z barevného papíru; někdy mohlo obsahovat i mechanicky ovládané figury-loutky. Fungoval

na opačném principu než laterna magika – obrazy nebyly promítány ven, ale aby je mohl pozorovatel vidět, musel nahlížet dovnitř přístroje, pozn. red.

- 4 Zotti Minici, C. A.: *Dispositivi ottici alle origini del cinema*, Bologna, 1998.
- 5 Wolff, H. Ch.: *Laterna Magica – Projektionen auf dem Barocktheater*, in: *Maske und Kothurn* 15, 1969, s. 97–104.
- 6 Zotti Minici, C. A.: *Visioni ottiche*, in Motta, F. (ed): *Teatro nel Veneto. La scena immaginata*, Milano, 2001, s. 122.
- 7 Pantoskop je širokoúhlý objektiv o šířce 100° navržený Emilem Buschem roku 1865, pozn. red.
- 8 Alberti, C.: *Lo spettacolo che va per le vie*, in Motta, F. (ed): *Teatro nel Veneto. La scena immaginata*, Milano, 2001, s. 55–85.
- 9 Zotti Minici, C. A.: *Visioni ottiche*, in Motta, F. (ed): *Teatro nel Veneto. La scena immaginata*, Milano, 2001, s. 122.
- 10 Schmitt, F. A.: *Alexander von Bernus*, in: Schmitz, W. (ed.): *Die Münchner Moderne*, Leipzig, 1990, s. 293.
- 11 V literatuře se objevuje také termín „Theatrum mundi“, a to nejčastěji právě v souvislosti s de Louthembourgovým Eidophusikonem, který zahrnuje tento typ výtvarně-mechanických paravidelních podívaných pohrávajících si s optickými iluzemi. Více viz např. Jurkowski, H.: *History of European Puppet Theatre I*, NYC, 1996, pozn. red.
- 12 Bergman, G. M.: *Lighting in the Theatre*, Stockholm, 1977, s. 230.
- 13 Picon-Vallin, B.: *La scene, l'acteur et ses doubles projetés (Scène, herec a jeho promítání dvojnici)*, Puck n°9, 1996, s. 27–31.
- 14 Milner, M.: *La Fantasmagorie. Essai sur l'optique fantastique (Fantasmagorie. Esej o fantastické optice)*, Paříž, 1982, s. 36.

Actors Made of Light: The Image, the Puppet and Cinematographic Projection

An abridged version of an article originally published in the French puppetry revue Puck n°15 – Les marionnettes au cinéma. The author Cristina Grazioli proves that the history of phantasmagorical projections dates back to the same time as the beginnings of cinematography and that their character is quite close to puppet theatre. The visionary world of machines and optical illusions such as mondo nuovo, laterna magika and fantasmagorie borders on the world of figures – artificial characters. Besides the very idea of a „doppelgänger“, closely related to the mechanism of creating a non-corporeal image, these phenomena are often presented in circumstances resembling the shows of travelling puppeteers and shadow theatre. Devices used in the 18th century for dioramas or de Louthembourg's Eidophusikon also closely resemble modern puppet theatres; Robertson's illusions were inspired by Séraphin's shadow theatre and the operator of a laterna magika articulates the figures accompanied by voice and music using techniques that are very similar to puppetry. From the beginnings, this type of „cinematographic theatre production“ was forced to confront the objective limits of human physical ability.

Foto

- 01 Keskustelu/Diskuse (2012), Kalle Nio a WHS – archiv souboru
- 02 Camera obscura (1646), ilustrace ze spisu Athanasia Kirchera
- 03 Laterna magika (bez bližšího určení)
- 04 Primitivní předchůdce projektoru (1646), ilustrace ze spisu Athanasia Kirchera
- 05 Robertsonova fantasmagorie (nedatováno)
- 06 Norman (2007), Michel Lemieux a Victor Pilon – archiv 4D Art