

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Herectví alternativního a loutkového divadla

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

SVĚT ANIMACÍ

Martin Cikán

Vedoucí práce : doc. Mgr. Marek Bečka

Oponent práce : prof. MgA. Karel Makonj

Datum obhajoby :

Přidělovaný akademický titul : Bc.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Dramatic Arts

Acting of Alternative and Puppet Theatre

BACHELOR'S WORK

SVĚT ANIMACÍ

Martin Cikán

Supervisor : doc. Mgr. Marek Bečka

Opponent : prof. MgA. Karel Makonj

Date of defence :

Given academic degree : Bc.

Praha, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Svět animací

Vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis
		--	
		--	
		--	
		--	
		--	
		--	

Abstrakt

Tato bakalářská práce je teoretické shrnutí příprav, postupů a procesu na zrealizovaném školním projektu, který byl zadán na volném tématu v předmětu Animace. Má poukázat na možnosti, které se objevují při přípravách inscenace. Zároveň detailně popisuje jaké to je, když chcete napsat svůj vlastní scénář podle počítačové hry a využít potenciál na interakcích s diváky. Částečné ovlivnění děje ze strany diváků je hlavním bodem, ze kterého jsem vycházel. Popisuji zde, i jak moc pro mě byla důležitá práce se zvukem a střihem. V závěru poukazuji na chyby a nedostatky, které se během výstupu objevily a ze kterých budu do budoucna vycházet při dokončování tohoto projektu.

Abstract

This bachelor thesis is a theoretical summary of preparations, methods and processes of a conducted school project, assigned without any given topic during class of "Animation". It is designed to show possibilities during theatre productions. It also describes in detail how it is to write a custom script that is based on a computer game and how to use the potential of interactions of spectators. I based my work on partial viewers influence of the plot. I talk about the importance of working with sound and cut as well. Finally I point out the mistakes and flaws that surfaced during the presentation of part of the play and how I am going to learn from them during finalizing of this project.

Obsah

1. Úvod.....	5
2. Příprava.....	6
3. Hledání.....	9
4. Tvorba zázemí pro všechny.....	12
5. Válka s technikou.....	14
6. Zručnost.....	15
7. Před bitvou.....	18
8. Konec začátku.....	20
9. Závěr.....	21
10. Seznam použitých zdrojů a literatury.....	23
11. Poděkování.....	24

1. Úvod

Nemám rád naivní lidi. Nikdy jsem k nim nepatřil. Až do doby kdy jsem nastoupil na katedru herectví loutkového a alternativního divadla. Naivně jsem totiž očekával, že si k loutkám najdu cestu. Proč bych taky nenašel. Marionety, manekýni anebo maňasové - od dětství jsem k nim s úctou a s respektem vzhlížel z chebského hlediště - tak proč by pro mne mělo být v dospělosti tak těžké si je pustit k tělu. Anebo spíš před tělo? Racionální vnímání tohoto druhu umění, se mi stalo kamenem úrazu. Z doslechu starších spolužáků, jsem si vytvořil mnoho předsudků a představ, jak asi práce s loutkou může a bude vypadat. Před první oficiální hodinou Animace, jsem si dal jen jediný cíl a to „přežít“ a předem jsem doufal na rychle odbitý průběh výuky. Pan doc. MgA. Marek Bečka však dokázal mé imaginární hradby zbořit. A to dokonce tak, že jsem vždy na konci vyučování začal pociťovat jakousi satisfakci. Jak to dokázal? Postavil přede mne materiál. Kousek větve, hřebíku, provázku a vnitřní touha stát se Bohem ve mne vyvolala adrenalin. Tak o tomhle to loutkoherectví je. Pocit svobody a možnost bezmezně rozšiřovat svou kreativitu. Oproti práci s hercem jsem měl možnost poznat, že loutka je při spolupráci mnohem tvárnější. Poznal jsem, že její velkou výhodou a zároveň nevýhodou je její stálost a neměnnost mimiky.

Jako každý muž i já jsem byl vychováván, abych vždy s odvahou čelil výzvě. Na začátku třetího ročníku jsem se měl postavit před tu největší z nich. Pamatuji se, že když jsem se dozvěděl, že máme udělat svou vlastní loutkovou inscenaci bez jakéhokoliv omezení, polilo mne horko. Najednou pro mě ta kýžená svoboda byla vlastně dost omezující. Počet otazníků v mé hlavě byl příliš alarmující. Inspiraci jsem začal vidět ve všem a ve všech, zároveň to však nikdy nebylo dost adekvátní a dostačující.

2. Příprava

Říká se, že můza přichází, když ji nejmíň hledáte a se mnou tomu nebylo jinak. Když má žena depresi, jde si koupit nové boty, já odcházím do světa virtuální reality. Jelikož se čas k odevzdání návrhu na loutkové představení krátil a mé vědomí začala pohlcovat panika, zapnout si počítač byla jasná volba. Po hodinách brouzdání na internetu jsem se dostal zcela náhodou k článku o propadu počítačových her od českých vývojářů. Ti, i přestože jsou úspěšní, své hry a návrhy rozprodávají do světa. Mou pozornost si získala především česká firma Unknown Identity, která stála za trilogií hry Posel smrti. Šlo o adventuru s detektivními a hororovými prvky. Adventura je druh počítačové hry, ve které hlavní hrdina řeší různé úkoly, hráč postupuje zapeklitým příběhem k vzdálenému cíli, přičemž je kladen důraz na mnohost řešení zápletek a hádanek. Jinými slovy, vaše rozhodnutí vyvíjí průběh děje. Abyste došli k cíli, musíte zapojit svou fantazii a především logické myšlení. Kdybych měl přirovnat tuto adventuru k filmovému žánru, byla by to jednoznačně detektivka s Rudolfem Hrušínským v hlavní roli. Během pročitání řádků o úspěšnosti Posla v zahraničí jsem si vzpomněl, že jsem měl možnost tuto hru v dětství již hrát. Ano, zcela jistě tomu tak bylo. Má vášeň pro adventury se objevila již v útlém věku a má matka jakožto další fanynka mě v tomto koníčku podporovala. Otázka ale byla, zda-li jsem ji dohrál. Vybral jsem si, že šlo o opravdu temný a hororový příběh. Začal jsem si pohrávat s myšlenkou, zda-li by bylo vůbec možné udělat podobnou interakci na divadle, kdy by mohl divák sám rozhodovat o vývoji příběhu. A jak by to vůbec vypadalo? Šla by z toho udělat plnohodnotná inscenace? A pokud ano, nebyl by to kýč? Bez váhání jsem si hru nainstaloval a začal opět procházet příběhem Posla smrti. Společně s hlavním hrdinou Samuelem jsem krok po kroku plnil záhadné úkoly a pozorně si všímal všech interakčních detailů. Již samotné intro- neboli úvodní video hry na mne působilo velmi temně. Dekadentní atmosféra však kolem mne zůstala po celou dobu hraní, což nebývá zvykem. Český dabing k této hře byl naprosto fenomenální. Hlavní postavy ztvárnili např. Michal Dlouhý, Radoslav Brzobohatý, Pavel Soukup nebo Vladimír Čech. S každým krokem hlavního hrdiny jsem si v mysli maloval jevištní scény. Nápadně se scénograficky podobaly práci extravagantního Tima Burtona. Zhmotnění Posla smrti se stalo mým cílem. Zprvu jsem musel přepsat všechny dialogy ze hry. Nedělal jsem to kvůli plagiátorství, ale kvůli tomu abych na základě nich mohl sepsat svůj vlastní scénář, který byl volně založený na příběhu této adventury. Veškeré lokace a akce ve hře jsem musel i několikrát zopakovat, abych mohl vše s přesností zapsat. Po dlouhém čase mi rozhovory hrdinů a průvodců pomohly v utřídění příběhu.

Když jsem všechny dialogy ze hry měl pečlivě sepsané, mohl jsem se pustit do další fáze a tou bylo sepsání vlastního scénáře, který by byl použitelný pro jeviště. Jelikož mé dramaturgické znalosti byly na bodu mrazu, po sepsání jedné čtvrtiny příběhu jsem začal přemýšlet, jakou formou dám celé hře život. Mám využít herce a udělat z toho činohru? Nebo mám použít loutky? Či snad použít dohromady herce a loutky? Důležitým aspektem byla ale stále interakce s divákem, který by ovlivnil příběh hry. To byl pro mě základ a výchozí bod, od kterého se měl dál vyvíjet průběh realizace této hry. Přemýšlel jsem nad tím, jak dlouho toto splnění zadaného úkolu bude trvat, a došel jsem k závěru, že k sobě potřebuju parťáka. Někoho, koho dobře znám a dobře se mi s ním pracuje. Někoho, kdo má alespon trochu dramaturgické schopnosti a dokáže mi pomoci s formováním scénáře. A v neposlední řadě někoho, na koho bude spolehnutí a dotáhne to se mnou do konce. Nakonec to byl Jan Strýček. Můj spolužák, který splnil všechny náležitosti a co víc? Po předložení ukázky scénáře a krátkého objasnění mé vize byl nadšený a souhlasil, že se ke mně přidá. Čekalo nás ale ještě spoustu práce, než jsme mohli začít se samotným zkoušením. Ještě než začnu popisovat samotný proces a postup příprav, tak musím zmínit, že jsem si doma navrhoval koncepty, které měly být činoherní. Začal jsem si pohrávat s myšlenkou, že pokud bych využil k vytvoření samotné inscenace pouze herce a hra by tedy měla být činoherní, bylo by to poněkud zatěžkané a dialogy by byly velmi dlouhé. Navíc jsem měl v konceptu i scény, kdy postava skočí z okna nebo je zasáhnuta bleskem při bouři. Samozřejmě by to šlo udělat různými způsoby a to např. zvukovými efekty nebo skrz scénografickou složku. Po konzultaci s Honzou jsme došli k závěru, že loutka vydrží přeci jen o trochu více, než herec. Síla a využití imaginace je u loutek tvárnější a nabízí více možností. Honza se sám nabídl, že mi udělá krátkou korekturu a dramaturgickou úpravu scénáře. Ukázal jsem mu kousek ze hry a řekl mu, že bych rád využil dané interakce s divákem a použil k tomu loutkovou animaci, která měla být založená na té herní. Na tom jsme se také shodli a bylo rozhodnuto. Inscenace bude tedy vycházet z počítačové hry, děj se upraví a využijí se z něj pouze klíčové dialogy, divák bude rozhodovat a hlavními hrdiny budou loutky. Tak hurá do toho.

Co se týče scén, lokací a samotných podob loutek jsem měl nějakou představu, která se ale lišila od postav ze samotné počítačové hry. Pár loutek jsme měli k dispozici ve škole na zkoušení, ale ty se rapidně lišily od mých představ a zároveň nenabízely takovou funkčnost a využití jaké bych potřeboval. A další věc, která byla zapotřebí, bylo zázemí a pevná scéna pro loutky. Požadavky se začaly kupit a tak už nezbývalo nic jiného, než přibrat do týmu dalšího člověka. Uvažoval jsem, koho bych měl oslovit. Scénografa. První, kdo mě napadl, byl

Mikoláš Zíka. Nejenže je nesmírně šikovný, zručný ale již nám dělal scénografickou složku u představení Vinettou aneb kámoš je víc jak zlato z Nugget-tsillu. Po předložení ukázky scénáře a vysvětlení konceptu Mikoláš neváhal a přidal se s nadšením k nám. Svěřil jsem se mu, že v mých představách figuruje práce Richarda Teschnera. Jeho tvorba ve mně evokovala přesně to, co bych chtěl u Prokletí rodu Gordonů mít. Temnou ale zároveň nesmírně krásnou scénu a atmosféru. Mikoláš věděl, o co jde a tak netvralo dlouho a přinesl mi první nákresy se svou vizí toho, jak by si loutky a scénu představoval on. Shodli jsme se a hrubá práce mohla začít.

3. Hledání

Než se začalo s prvním zkoušením, byla potřeba si připravit dobré zázemí na hledání klíčových scén, vyzkoušení textu v akcích, hledání nápadů apod. Ostatně jak nám docent Bečka říkal: „U těch loutek to prostě musíte vyzkoušet, jina to nepoznáte“ Mikoláš měl spoustu práce a tak jsme si do doby, než vytvořil scénu a první loutku adoptovali stůl, paravan a pár otlučených marionet z naší učebny. Nejdříve jsme si jen dokola četli první část scénáře. Honza dramaturgicky zasahoval a upravovali jsme si text dle našich potřeb. Tady jsem velmi ocenil jeho pomoc. Když jsem ze hry přepisoval klíčové dialogy, představoval jsem si jednotlivé scény a na základě toho jsem začal psát demo verzi mého scénáře. Zcela jinak tomu ale bylo při prvním zkoušení. Jakmile už máte hrát a vytvářet první akce, zjistíte, že některé věty nedávají v daných situacích poněkud smysl. Také se začal objevovat problem s příliš rozsáhlým textem, a tak bylo zapotřebí hodně škrtnat. Po zřídnutí textu přišla asi ta největší práce a to udržení hlavní linie a pointy příběhu. Byl sem trochu zklamaný. Text byl pro mne velmi důležitý a věřil jsem, že nás ze začátku velmi dobře povede a dá nám směr. Zde jsem se ztotožnil s výrokiem prof. Karla Makonje, který je v knize *Od loutky k objektu*. *„Textový prvek, realizující se celou hrou, obsahuje v sobě určité dispozice, možná i direktivy, kterými je nucen herec dát se „vest“. Při procesu herecké tvorby pak vidíme, že herec všechny tyto – z jeho hlediska „vnější“ – dispozice přehodnocuje v určitý uzavřený celek, naproti těmto dispozicím přináší si sebou do postavy i zcela jiné, někdy i protikladné prvky, dané jeho fyzickou i psychickou jedinečností, individuálností hereckého subjektu, herce – člověka.* (Makonj, 2007, s. 39).

Po škrtech a úpravách jsme konečně mohli začít dávat „náhradníkům“ život. Šlo to velmi pomalu a navíc nám práci neusnadňovaly podmínky v učebně. Chtěli jsme zkoušet i s tmou, která dávala pro mě podstatnou atmosféru. Museli jsme tedy zavřít a zatáhnout všechna okna, tudíž začalo být nedýchatelno. Nějak jsme to ale přeci jen vydrželi a výsledky stály za to. Začaly jsme hledat principy. Např. poměr malé loutky s velkým (reálným) předmětem nebo využití různých materiálů (láhev, mouka, umělá krev, obálky, vizitky apod.). Nápadů začalo přibývat a tak jsme si vše museli sepsat a na další zkoušku přinést vše, na čem jsme se domluvili. Tato cast na celém průběhu zkoušení byla nejvíce vzrušující. Nikdy jsme nevěděli, co nového nás napadne a co dalšího do hry zapojíme. Navíc jsme mohli předměty a materiál kombinovat, což otvíralo další směry. K samotnému zkoušení ale později. Další zásadní prvek, který byl, troufám si říci stěžejní, byla přímá interakce s divákem. Chtěli jsme docílit především toho, aby divák musel aktivně nad celým průběhem děje přemýšlet a dedukovat. Naším

cílem bylo, aby všichni zúčastnění v hledišti došli k jednotlivým rozřešením pomocí své logiky. V žádném případě jsme nikomu nechtěli naservírovat celý příběh zadarmo. Proto jsme začali uvažovat nad tím, jak to vůbec uděláme. V počítačové hře rozhoduje pouze jeden člověk, ale na divadle se musí zapojit všichni, čímž jsem chtěl dojít k zásadnímu rozdílu, který je trochu podobný dalšímu výroku z knihy *Od loutky k objektu*, kde Karel Makonj píše „*Divadlo na divadle nevzniklo samoúčelně, ale vycházelo bytostně z faktu vzájemného – časového i prostorového – společenství herců i diváků v průběhu jednoho divadelního představení. Ve filmu tomu nikdy tak být nemůže, a proto mi tyto pokusy připadají předem odsouzené k nezdaru.* (Makonj, 2007, s. 57).

Děj má jasně dané postavy, zápletku ale konec jsme chtěli nechat otevřený. Stejně tak i cestu k němu. Navíc se musí počítat s nějakým počtem diváků. Alespon pár desítek. A tak jsme první vyzkoušeli variantu, kdy by se diváci rozhodovali pro ANO-NE. Honza by byl nosičem rozhodnutí pro ANO a já rozhodnutí pro NE. Uvedu na příkladu. Samuel Gordon (hl. postava) si všimne, že jeho komorníkovi Batesovi vypadne dopis při jejich rozhovoru. Bates si toho ale není vědom a po ukončení dialogu opouští scénu. V tu chvíli zůstává Samuel sám s dopisem a následně přichází ona interaktivní volba na divácích. Ti rozhodnou, zda si má Samuel dopis vzít, otevřít a přečíst si co v něm stojí nebo si má zachovat veškerou důstojnost a charakter a dopis nechá ležet dál? Samozřejmě v dopise může být důležitá indicie, která může usnadnit rozhodování při dalších klíčových momentech. Ale také to může být pouze vyúčtování za elektřinu. Aby tyto zcizovací efekty a naše komunikace s hledištěm byly zábavnější, napadlo nás, že ze sebe uděláme slavné spisovatele detektivních příběhů A. C. Doyle a Dicka Francise. Nám to usnadnilo práci, protože jsme najednou věděli, kdo jsme a jakou atmosféru to může přinést. Začali jsme tedy zkoušet tímto směrem a zdálo se, že to bude fungovat podle plánu. Samozřejmě bylo také zapotřebí důkladně hledat situace, kde se zásadně rozhoduje o osudu Samuela. Tímto hledáním začala pomalu vznikat první část inscenace a my jsme tak byli rádi, že jsme mohli zkoušení postavit na pevném základu.

V dalších dnech jsme se rozhodli „čistit“ a vylepšovat první scénu, která tvoří jakési intro. Potřebovali jsme podtrhnout atmosféru a to především zvukem a světly. Tyto dva pilíře byly nejdůležitějším aspektem. Práce se světelnými efekty nebyla až tak obtížná, oproti hledání zvukových stop. Jakožto fanoušek hororů vím, že podstatou k dobrému dílu je správná hudba a přesný výběr zvuků. Když sledujete horror od Alfreda Hitchcocka, díky soundtracku v pozadí můžete vycítit přesně dané nebezpečí. S jistotou lze díky jeho hudbě rozpoznat, zda dojde k

tragické události. Právě proto jsem se inspiroval mistrem Hitchcockem a vložil do Prokletí rodu Gordonů notoricky známou hudbu z filmu Psycho. Ovšem 21. století rozpoznalo hororovou „lekací“ zvukovou linku a tak někteří režiséři začali tahat za jiný konec. Mezi neznámější průkopníky v této revoluci patří James Wan. Nynější režisér, převážně hororových snímků, který je světově uznávaný a který především spolehá na přesně provedené filmové střihy a již zmíněné zvuky a hudbu. I tady jsem čerpal inspiraci. Nejprve tedy o střihu k animacím jako takovým.

Střih jako takový, ať už použitý ve filmu nebo na jevišti, nám pomáhá vytvořit vyšší významový celek. Samozřejmě u filmů (animovaných ale i hraných) je to mnohem jednodušší, než u divadla. Pokud používáte střih na divadle, tak jde především o naprosto precizní a přesnou spolupráci. Poprvé jsem se s tímto stylem setkal u Vinettoua od Terezy Volánkové. Šlo o alternativní představení, kde se používal střih formou opony, která vždy sjela dolů a na přestavbu, přemístění scén, či rekvizit zbývalo vždy jen pár vteřin. To z toho důvodu aby měl divák co nejuvěřitelnější pocit, že sleduje opravdu animaci, která je nastříhaná. Víím, že to dobře fungovalo a tak jsme se rozhodli, že to také použijeme. Vyzkoušeli jsme to ihned při první scéně a sledovali, zda to bude fungovat. Bylo s tím celkem dost práce, protože jsme se museli opravdu trefovat do hudby a zvuků (o tom až později) ale nakonec se nám to podařilo a efekt to mělo velký. Vyzkoušeli jsme samozřejmě varianty se střihy i bez nich. Byl to velký rozdíl. Díky střihu, který jsme zatím prováděli jen za pomoci tmy, byla úvodní scéna dynamičtější, živější a nebyla tak zdlouhavá, byť tam bylo celkem dost textu. Naše představa do budoucna je mít na scéně přidělanou oponku, která by mohla rychle zajíždět a vyjíždět. Prozatím nám ale musela stačit tma se světlem. Zajímavé je, že narozdíl od filmu jsou střihy u hry doprovázeny načítáním nové lokace, kdy v průběhu nahrávání vidíme skicy, které namaloval autor, než hra vznikla. Nikde jinde tyto skicy nenajdete.

4. Tvorba zázemí pro všechny

V průběhu zkoušení, kdy už jsme věděli „co chceme“ a jakým směrem se budeme ubírat, nám chyběla ještě jedna, pro nás celkem důležitá věc. A tou bylo technické zázemí pro nás ale i pro loutky. Potřebovali jsme již skutečnou jevištní scénu. Zde se odkážu na text Doc. PhDr. Jana Císaře, CSc., kde v knize *Teorie herectví loutkového divadla* píše „Jedním z komponentů, který se bezprostředně vztahuje k možnosti herce proměnit svůj materiál v hereckou - jevištní - postavu je jevištní a vůbec divadelní prostor. Herec nikdy nemůže jako herec existovat sám: svou hereckou - jevištní - postavu uskutečňuje vždy v prostoru, který funguje jako umělý prostor pro hru“. (Císař, 1985, str. 13).

Bohužel stůl v učebně nás spíš brzdil, než aby nám dával nové impulsy, ale především jsme již potřebovali začít zkoušet reálně se všemi loutkami a scénou, která by pak byla ve finální verzi. Naštěstí v tu dobu již Mikoláš dokončil scénu, která byla úchvatná. Dokonce dotvořil první loutky a tak jsme mohli pokračovat dál, byť jsme neměli ještě „rodinku“ Gordonových pohromadě. Scéna a loutky nejenže naplnily moje očekávání, ale ony ho dokonce předčily. Divadelní prostor pro loutky nevypadal jen jako hlavní vstupní sál zámku Black mirror ale působil stejně tak i jako skutečné kamenné divadlo, jen v menším měřítku. Dřevěné točité sloupy, černá barva, černé linoleum, a sytě rudá okna dokonale naplnily atmosféru chladného, deštivého a tajemného panství v Anglii. Srdce mi v tu chvíli poskočilo radostí. Ale abych neopomněl samotné loutky. Samuel Gordon, Robert Gordon – jeho bratr – a doktor Hermann. Ti všichni byli již připravení. Byl to neuvěřitelný pocit je vidět. Těžko se to popisuje. Celou dobu jsem měl v hlavě a před očima postavy z té hry. Ty byly samozřejmě v plně sytých barvách upraveny graficky. Má asociace ke jménu Samuel Gordon, byla hlas Michala Dlouhého a obličej vykresleného hrdiny. Jenže teď jsem před sebou měl úplně jiného Samuela. Nemluvil hlasem Michala Dlouhého, nehýbal se a už vůbec nebyl barevný. Jen se na mě díval chladnýma očima, které byly vytvořeny z malých černých perliček. Magická chvíle. Opravdu. Loutka Samuela byla vytvořena Mikolášem s neuvěřitelnou přesností a zručností. Byl celý černý (ostatně jako všechny loutky), měl husté černé stojaté vlasy, na obličejí vrásky a spoustu dalších detailů, které se lišily od té postavy Samuela, kterou jsem znal doposud ze hry. Byl pro mě o mnoho zajímavější, atraktivnější a i když zatím nebyl „živý“ tak už jen z jeho lhostejného pohledu jsem mohl vyčíst jeho minulost, kterou si prošel. A teď měl přijít ten pocit, kdy vy sám můžete ovládat hrdinu, kterého jste doposud znal jen z počítačové hry, kterého jste si přenesl do svého příběhu. Je to srovnatelné s tím, když se děti koukají na superhrdiny ve filmu a pak dostanou třeba hračku Batmana, kterou vlastně můžou taky

ovládat. Mluvím tu samozřejmě o dvou rozdílných věcech, ale pocit to pro mě byl podobný. Neuvěřitelné, jak moc vás může posunout skvostná scéna a loutky. Dodá vám to novou energii. No a teď měla přijít ta předfinální část zkoušení. Hotová scéna i loutky nám měly dát nové možnosti ve hraní, upravování děje a situací. A nebo ne?

Ještě nám stál v cestě jiný problém a tím byl prostor pro nás. Zatím jsme neměli všechny loutky ale, když se k těm, které jsme měli v tu chvíli k dispozici, přičetly ještě rekvizity, bylo to dohromady už celkem dost věcí. Potřebovali jsme najít a připravit systém, který nám měl umožnit rychlé, přesné možnosti hraní a samotných výstupů k interakci s diváky. Ten jsme si vymysleli celkem rychle. Většinu potřebných rekvizit a loutek jsme pověsili na námi vytvořený provizorní štendr, který stál za námi.

5. Válka s technikou

Jak zkoušení pokračovalo, bylo zapotřebí více využívat světla a zvuk. Lokace již byly vymyšlené, dialogy dostatečně upravené, ale co se týče technického vybavení, tak tam jsme zatím zaostávali. Prvním bodem naší práce, byla hudební složka. Musel jsem najít spoustu specifických zvuků jako např. vytí smečky vlků, zvuk škrábající vidličky o talíř, či nahrávku otočení klíče v zámku. Po dlouhém hledání na různých internetových kanálech, jsem musel hudbu sestříhat, aby zvukové momenty seděly i na setiny vteřin. Bylo to důležité, protože jsem se snažil přenést magické kouzlo hudby ze hry na jeviště. Ve hře to za vás udělá počítač, který se nesplete. Na divadle máte sice k dispozici notebook, ale stopáže už musíte nastavovat sami. Stejně tak důležité je trefit i správné místo ve scénách. Nejenže to zapadne a vytvoří to souhru s akcí, ale podle toho jsme se měli orientovat i my. A to nebylo všechno. V některých místech byla potřeba pustit např. dva různé zvuky a nejlépe ve stejný čas, což bylo o mnohem složitější, protože v tu dobu jsme měli k dispozici jen jeden notebook. To se ale časem napravilo, a když k nám do týmu přišel další počítačový pomocník, ukázalo se to jako zbytečné řešení. Bylo to spíš ku škodě. V dalším pokračování, které chystáme na podzim tohoto roku, jsme se domluvili, že budeme muset zvuky a nahrávky sestříhat a nahrát je společně dohromady, aby se daly využít jako jedna nahrávka. Bylo jasné, že nás tudíž nová zkušenost s programem na mixování hudby nemine. Další věc, kterou jsme potřebovali udělat, bylo nahrát dialogy na diktafon. Proč? V naší inscenaci byly důležité některé dopisy (at už je loutka čte nebo píše) a myšlenkové pochody, kdy si loutka mluví sama pro sebe v duchu a dedukuje. Tam bylo potřeba rozlišit přímé dialogy, myšlenky nebo psaní. Nahrávání šlo celkem hladce. I když nám to ve hře dobře zafungovalo, rozhodli jsme kvalitu nahrávek do budoucna vylepšit. Zde se jednalo pouze o provizorní verzi z důvodu ujištění provozu.

6. Zručnost

Čas ubíhal a my jsme během zkoušení a hledání pociťovali, jak se nám doba do klauzur nemilosrdně krátí. Loutky měly být hotové pár dní před Procesem a my jsme stále (až na dvě loutky) měli jen ty školní – provizorní – se kterými jsme samozřejmě nemohli počítat. Navíc byly opravdu odlišné od těch, které se měly dodělat. Nechtěli jsme nic uspěchat, protože jsme si řekli, že to chceme opravdu poctivě dotáhnout do konce a to se vším všudy. Rozhodli jsme se tedy, že z Prokletí rodu Gordonů ukážeme první třetinu hry. Měla to být tedy jakási ukázka, z toho, co bude lidi čekat někdy na podzim. Tak jsme začali opět od začátku a znovu jsme se snažili vylepšit začáteční scény a hledat nějaké nápady. Stále nám chyběla jistota v textu, navazování, tempo, dynamika. To vše jsme chtěli zvládnout sami, takže jsme se střídali o to, kdo si šel sednout před jeviště a koukal na hranou scénu. Samozřejmě ne vždy. Ale časem nám došlo, že by se nám opravdu hodil někdo z venku, kdo to uvidí. Nezávislý pozorovatel.

Zanedlouho měl Mikoláš loutky téměř dokončené. Stejně tak jako ve hře, byla každá loutka specifická. Některá byla vyhublá, některá měla pohyblivou hlavu apod. Jak už jsem zmínil, loutky byly krásné, ale bylo potřeba je také dobře vodit. S marionetami jsme se již setkali, ale byly troche jiné, než tyhle. Nejdříve bylo potřeba loutky navázat. To se alespoň pro mě ukázalo jako značný problém, protože jsem to předtím zkoušel jen jednou a to neúspěšně. Loutky byly dřevěné, ale chodidla a dlaně měly z olova, aby byly zatěžkané a dobře se ovládaly. Po několika hodinách, kdy jsme s Honzou navazovali, bylo hotovo a my jsme mohli jít znovu „do terénu“. První scéna, kdy Samuelův děd píše sám dopis vě věži zámku byla již téměř dokončená. Největší problém zde bylo správné načasování a pouštění zvuků. Další scéna obsahuje 5 postav, kdy jedna postava pouze sedí. To vycházelo na každou ruku jedna loutka. Stát nám šlo dobře, ale oživit loutku už byl větší problém. A tak jsme začali pomalu po kroku chodit a bylo to lepší a lepší. Ze začátku to trochu vypadalo, jako kdyby ty loutky byly po nějaké autonehodě a my jako fyzioterapeuti je znovu učili chodit. Byli jsme ale trpěliví a v těchto chvílích jsem byl moc rád za Honzu a Mikoláše. Honza s loutkami uměl manipulovat dobře a Mikoláš se na nás občas podíval „zvenku“. Oba dva mi dokázali jasně objektivně říct svůj názor, ať už byl pozitivní či nikoliv. Nejzajímavější poznatek pro mě byl opět ve srovnání počítačové hry s divadelní hrou. Moje představy, při začátcích, kdy jsem přepisoval text, byly úplně jiné. Měl jsem opravdu vymyšlené (detailně) situace nebo dialogy ale teď se ukázalo, že to absolutně nefunguje. Např. ve druhé scéně, kde všichni stojí ve vstupní hale zámku a baví se o smrti dědečka. V

počítačové hře jsou to dialogy téměř na 10 minut, ale po celou dobu vás to táhne víc a víc do děje. Možná to je tím skvělým dabingem, možná příběhem jako takovým. Závěrem však bylo zjištění, že at jsme se snažili sebevíc, museli jsme zkracovat. Bylo to moc dlouhé a tak se začalo škrtat i ke konci zkoušení, kdy se měla blížít generálka. Mně samotnému to nevadilo. Jen jsem přemýšlel nad tím, proč to u té hry tak dobře fungovalo a tady ne. Nutno dodat, že u té PC hry můžete jednotlivé dialogy přeskočit a nemusíte je poslouchat celé, ale tím by se hráč obral o příběh. O interakci rozhodujete především vy sami, zde měl hlavní slovo divák. A né jenom jeden. Mělo jich být víc. Každý se svým přístupem, názorem a pohledem. A navíc potřebujete měnit dynamiku a tempo. Chtěli jsme se vyvarovat jednotvárnosti a fádnosti.

Ještě jedna věc se nám nezdála. Než jsem se rozhodl pro loutky, tak jsem měl v úmyslu zkusit tu hru vytvořit skrze činoherní prvky a znaky. V tom případě jsem hru chtěl udělat navážno-s dusnou až nedýchateľnou atmosférou. Jenže tam hrozil tenký led mezi patosem a dobrou detektivkou. S loutkami máte mnohem víc možností. Můžete s ní házet, lítat, točit s hlavou dokola nebo s ní můžete hrát realisticky. A tyto dva způsoby jsme nakombinovali. V těžkých situacích, kdy se najde první zavražděná oběť, jsme chtěli přidat nějaký humor. Odlehčit celou situaci a tak jsme museli hledat ten správný střed. Jenže se ukázalo, že to zase nebude tak jednoduché. Co se zdálo vtipné mně, už se nezdálo Honzovi a naopak. Co se zdálo nakonec humorné nám oboum už zase odmítl Mikoláš. A tak jsme variovali, což mě hodně bavilo. Zapojovali jsme k loutkám více rekvizit, které byly velikostně odpovídající těm našim. Takže třeba láhev od vína byla oproti loutce zahradníka obrovská. Nicméně on byl obrovský alkoholik a tak jsme usoudili, že v tomto případě bude mít velkou flašku, kterou si měl před hlavním hrdinou schovávat, aby mu jí nenašel. (Po generálce jsme zjistili, že tento vtip nefungoval).

Když jsme měli prvních 5 scén dokončených, rozhodli jsme se, že to pojedeme vcelku, abychom si změřili čas a vyzkoušeli, jak stihneme ve všech scénách správně pouštět světla a zvuky. Převážnou většinu těchto technických nároků měl dělat Mikoláš, který ale s námi strávil jen poskrovnu času. Adaptoval se ale celkem rychle a tak jsme začali projíždět. Samozřejmě jsme zastavovali, ať už kvůli drobným chybám, nutností převázat loutky, špatnému systému v odkládní věcí nebo selhala technika. Výsledek byl takový, že jsme to nedokázali projet ani jednou až do konce bez zastavování a den generálky se již nezadržitelně blížil. Když si myslíte, že máte již veškeré věci (technické i herecké) připravené, vždy se objeví nové a nové překážky. Alespoň u nás to tak bylo. Z části na tom byl podíl v tom, že jsme doposud zkoušeli s provizorním materiálem a loutkami.

Nyní jsme měli vše dokončené a nové, tudíž jsme museli změnit nejen přístup ale začít se od začátku učit nové technice vození loutek. V tomhle by to asi v činohře bylo horší. Kdyby režisér měl k dispozici např. 8 herců a se všemi by hledal a zkoušel a pár dní před generálkou by někdo přišel a řekl by: „Tak tady máš ty lepší herce,“ myslím si, že by celá generálka směřovala k fiasku. Režisér by musel vše začít dělat znovu s tvárnějšími a zkušenějšími herci. Zní to možná směšně, ale já jsem tu podobu cítil a dokonce jsem si zase pohrával s myšlenkou, jaké by to bylo dělat to představení činoherně.

7. Před bitvou

Po velmi náročných dnech zkoušení a dodělávání všech scén, sbírání rekvizit, příprav hudby apod. se zdálo, že vše je už kompletní a nám zbyly jen poslední dny na celkové projetí, před veřejnou generálkou. Byť to měla být jen ukázka, tak na mě dopadla tíha nervozity a zodpovědnosti. Samozřejmě až v tu chvíli mě začaly napadat další nápady a vylepšení, které kluci ale většinou zavrhli s tím, že je to buď zbytečné, nebo že to nemá cenu teď narychlo dosazovat. Některé nápady jsme si ale řekli, že využijeme až na podzim, kdy chceme představení odehrát úplně celé. Když jsme začínali, říkal jsem si, že máme spoustu času. Ono i toho času opravdu bylo hodně, ale reálně jsme ho zase tolik využít nemohli, protože buď jsem nemohl já, nebo Honza. A na tohle zkoušení jsme museli být minimálně oba dva. Začalo mě zpětně mrzet, že jsme třeba více nezpracovali na zvukové stránce, kdy sice hudba a zvuky byly vybrané, ale bylo to poněkud uspěchané. Věřím, že do budoucna najdu mnohem lepší hororové zvuky a hudbu, která dokáže maximálně podtrhnout příběh. Stejně tak jsme si moc nevyhráli s nahráním mluveného textu, kterého sice nebylo mnoho ale nikdo „z venku“ si to neposlechl. Neřekli jsme si o pomoc ani naší hlasové pedagožce Mga. Evě Spoustové, což byla chyba.

Zbytečně jsme se připravili o její pomoc a rady, ale všechny tyhle věci mě zatěžkávaly už příliš pozdě. Ted už se nedalo nic dělat, jen dotáhnout do co největší dokonalosti to, co jsme už měli připravené. Přišel poslední den. Zbývalo pouze pár hodin, než rodina Gordonových měla vystoupit na prknech – abych byl přesný, spíše na linoleu – která znamenají svět. Na zkoušení a celkovou přípravu před startem jsme měli 4 hodiny. Sešli jsme se a vlastně poprvé, (ač to zní asi trochu bláznivě) jsme to měli v plánu projet opravdu úplně celé v kuse. Bez zastavování. Bez připomínek. Hlavním cílem bylo změřit si čas a Mikoláš měl poprvé v jednom tahu ovládat dva počítače s hudbou plus jeden pult se světly. Velká výzva, ale odhodlaně se toho ujal. Objevovaly se přeřeky a především jsme zapomínali na zásadní detaily, které byly nedílnou součástí. V tom byl pro mě další poznatek. Nemá cenu si říkat, že někde něco uděláte „potom“ až budete všechno mít a až to budete projíždět celé. Nápad se vám sice může zdát příhodný a skvěle použitelný, jenže potom v akci zjistíte, že buď absolutně nefunguje, ruší děj nebo ho prostě a jednoduše nestíháte udělat. V tuhle chvíli mi opět došlo, že jsme si k pomoci opravdu měli vzít nějakého režiséra. Ten by tyhle věci viděl už dříve a mohli jsme na nich zapracovat hned. Jenže s Honzou jsme se shodli na tom, že jsme k sobě už nikoho dalšího nechtěli a objevily se i jakési obavy, že by nám mohl režisér spíše uškodit, než pomoci. Mohl by to třeba chtít dělat úplně jinak a uchopil by případně i jinak celý děj. To byly ale

jen domněnky. Možná sem byl já sám až moc zaujatý a chtěl jsem si svůj nápad co nejvíce vést sám, samozřejmě s pomocí Honzy. Proč jsem ale nechtěl nikoho jiného a nápady a rady od Honzy jsem bral jako samozřejmost? Protože s ním pracuji téměř každý den a troufám si tvrdit, že vím jaké má uvažování nejen o loutkovém divadle, ale i o této horror-krimi složce. Víím, že nás tyto témata baví a věděl jsem hned ze začátku, že byl pro to absolutně zapálený.

8. Konec začátku

Pot z nás. Piliny z loutek. Tak moc nám ta generálka dala zabrat. Nebudu se tu rozepisovat o tom, jak jsme to odehráli ale o těch pocitech a rozhodnutích po tom všem. Bezprostředně po skončení jsme dostali pár rad od MgA. Roberta Smolíka i Marka Bečky. To vše jsme si zapsali a vlastně část těch připomínek korespondovala s tím, co jsme buď nestihli a chtěli udělat nebo jsme to chtěli použít až v celé inscenaci. První věc, která mě nenapadla a překvapila, bylo světlo. Bezhlavě jsem si prosazoval to, že v místnosti, kde budeme, hrát musí být co největší tma. Tudíž byly zatažené všechny okna a zatemněné jak nejvíce to jen šlo. Když jsem to viděl zvenku, tak mi to přišlo jako grandiozní nápad. Dávalo to pocit tajemna a slučovalo se to s motivem hry. Jenže ze strany diváků to spíš bylo ku škodě. Bylo špatně vidět na loutky, začalo být nedýchatelno, uspávalo to apod. Proč to tedy ale mně přišlo dobré? Došel jsem k závěru, že celou tu hru znám a tudíž jsem věděl, co loutky na jevišti dělají a co přijde. Velmi nerozvážně jsem uvažoval. Nemohu při zkoušení koukat na představení jen svými očima, ale musím se umět vžít i do diváků, kteří mají jen minimální informace o ději. Za to jsem byl rád...tuhle věc jsem si neuvědomoval a přitom je celkem dost podstatná. Další bod, který jsme jen „načali“ a měli jsme z něj „vytřískat“ mnohem více byla již zmíněná interakce s diváky. Bylo očividné, že rozhodování ze strany diváků o průběhu příběhu bylo pro ně i pro nás zábavné a dodávalo to zatěžkávaným a vážným situacím správnou dávku humoru a odlehčení. Ne snad, že by každý divák chtěl být nový Sherlock Holmes, ale bavilo je být v interakci i s námi. Snažili se nám to ztěžovat a pro nás to byla příjemná výzva. Ovšem těchto interaktivních míst bylo jen poskromnu a tak se na tuto stránku musíme mnohem více zaměřit. Snad přijít i na nový a lepší systém. Další věc, která mě až tak nepřekvapila, ba spíše naopak utvrdila, byla reakce diváků na vtipy a na gegy. Co jsme si mysleli, že bude velmi vtipné a dokonale zapadne do děje, bylo téměř bez reakce. Naopak místa, kde jsme se trápili a nevěděli, jsme si moc rady zafungovali až neuvěřitelně skvěle. Samozřejmě, že nejlepší pro diváka je, když se něco herci nebo loutce stane nečekaně. Je to spontánní a musí se na to zareagovat pohotově. A s tím souvisí i improvizace, která tam také možná trochu chyběla.

9. Závěr

Prokletí rodu Gordonů byl pro nás opravdu tvrdý oříšek, i když jsme měli na tento projekt spoustu času a doc. Marek Bečka nás na začátku varoval, že času se zdá být relativně dost, ale motivoval nás, ať pracujeme průběžně a neodkládáme přípravy na delší dobu. Člověk se učí z chyb a tak jsme díky tomu poznali, že tyto slova nebyla jen pedagogickou frází, nýbrž radou nad zlato. Příliš volnosti na divadle pro mě zcela nefunguje úplně optimálně. Brzdí práci, vyprchají vaše nápady, impulsy a energie. I když jsme tam měli spoustu různých chyb, ať už technických nebo hereckých musím říci, že po odehrání jsme měli krásný pocit z odvedené práce. Získali jsme mnohem větší motivaci na pokračování a dokončení. Příslibná satisfakce se dostavila. Odnosl jsem si z toho pár úplně nových poznatků a dovedností.

Zjistil jsem, že psaní scénáře podle hry může být zajímavější a náročnější než si člověk myslí. Byla to velmi úmorná práce, když si několikrát po sobě pouštíte ty samé dialogy, hledáte klíčové momenty, které se pak snažíte přepsat do svého nového příběhu. Při prepisování si pouštíte hororovou hudbu, aby vás inspirovala k vytváření co nejpřesnějších lokací. Co se týče loutek jako takových, tak to pro mě byl opravdu velký zásah. Doposud jsme se s loutkami tolik neseznámili jako na tomto projektu. Měli jsme spoustu času a prostoru na to si je osahat, vyzkoušet a učit se je co nejpřesněji vodit. Znovu a znovu. V tu chvíli jsem si nesmírně cenil Honzy i Mikoláše, od kterých sem pochytil určité stylizace vození loutek, i to, jak je jednodušeji ovládat. Jak se dají také kombinovat objekty, či předměty s loutkou. Dříve jsem také nevěnoval takovou pozornost hudbě a zvukům. Alespoň, co se týče divadla. Tady jsem se ale snažil využít její potenciál, co nejvíce to šlo a zapojit jí do míst, kde se bude absolutně hodit. Což se mi z poloviny povedlo. Jak jsem již ale psal, tak na zkouškách jsem to viděl jinak a potom, když jsme hráli pro lidi, to bylo opravdu něco jiného. Bylo nasazené jiné tempo a až při tom jsem si uvědomil, že byla i místa, kde bylo až moc zvukových stop přes sebe. Dále mě také oslovila práce na interakcích s diváky, na které sice musíme ještě mnohem více zapracovat, ale věřím, že v tomto představení je pro ní ještě spoustu místa. Po celou dobu zkoušení jsme nikdy neměli k dispozici „tréninkové diváky“ a tak jsme si mohli jen v duchu plánovat a fantazírovat jak bude vše probíhat ve skutečnosti.

Když jsme procházeli jednotlivé scény s Honzou, řekli jsme si: „Jó, tak tady uděláme interakci s dopisem a necháme diváky rozhodnout a bude to. Zdálo se, že naše vize postačí a zafunguje to. Jenže „naostro“ to byl mnohem větší adrenalin. Věděli jsme sice, jaký je základ tématu k interakci, ale neměli jsme v tomto směru žádný scénář, takže se jednalo o improvizaci, což bylo skvělé.

Diváci reagovali všichni a aktivně, pro nás to byla odměna, která nás možná trochu zaskočila. Cítil jsem, že jsme měli ještě obrovskou rezervu v tom, jak si můžeme s obecnstvem pohrát. Více je „tahat za nos“, tlačit na ně, více se otevřeně radit mezi sebou apod. Věřím ale, že tohle vše přijde časem, až hru dokončíme a budeme jí pravidelně hrát. Až bude více „oblečená“ a my si jí trochu víc „osaháme“. Každopádně každá repríza a každé zkoušení jsou pro mě zajímavou zkušeností, ale jsem zvědavý, jaké to bude, až to budeme hrát třeba podvacáté. Zda naše ujištění a lepší zručnost nám spíš pomůže v aktivitě, tempu hry apod. anebo nám to uškodí v tom, že si budeme až moc jistí kde co je a jak co následuje.

Když to shrnu, tak to pro mě byl vůbec první větší loutkový projekt, na který jsem si sám psal scénář, musel jsem si sehnat k sobě lidi, kteří mi pomůžou. Měl jsem k dispozici krásné ale opravdu krásné loutky, na kterých jsem se sám učil. Poznal jsem, co to je dostat volnou ruku na celé představení. Vyzkoušel jsem si jaké to je pracovat s hudbou a zvuky a sám je stříhat a vybírat. Jaká je práce se světly a s tmou. Srovnání hereckých situací. Jak by to zahrál herec, jak to dokáže zahrát loutka. Jaké jsou mezi nimi rozdíly, v čem tkví jejich přednosti. Za tuhle výzvu od Doc. Marka Bečky na hodině Animace jsem opravdu vděčný, protože mi otevřela oči, co se týče loutkoherectví a samozřejmě také ohledně práce na samostatném projektu. Nejdůležitější je výběr a odhodlání. Pokud máte tyto dva aspekty, tak máte velkou šanci, že můžete dotáhnout svoji vizi k naplnění. Sám vím o tom, že ne vždy mě osloví téma nebo děj hry a musím na ní stejně pracovat. Kdybych ale pracoval s nezájmem, jen proto, že mě dané téma nebaví, tak by výsledky byly nulové. Proto je největší výzvou právě to, umět si najít cestu i k věcem, tématům, metodám které vás nebaví, či vás neoslovili. Vždy vás to posune někam dál a zkušenosti, jsou to nejcennější, co na naší fakultě můžeme sbírat.

10. Seznam použitých zdrojů a literatury

MAKONJ, K. *Od loutky k objektu*. 1. vyd. Praha : Pražská scéna, 2007. 39 s.
ISBN 978-80-86102-60-3

CÍSAŘ, J. *Teorie herectví loutkového divadla*, 1. vyd. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1985. 13. s.

11. Poděkování

- Bc. Janu Strýčkovi, za jeho oddanost, přizpůsobivost a neskutečné odhodlání. Jeho pracovní nasazení pro mě kolikrát byl motor, který mě hnál dopředu. Uměl vždy přijít se skvělými nápady, které ho napadaly téměř denně. Nesmím opomenout ani jeho práci na scénáři. Velmi nám pomohl jeho dramaturgický zásah. Honza je zkrátka velmi všestranný typ a bez něj by to určitě nešlo. Pro mě byl nepostradatelný.
- Doc. Marku Bečkovi, který mi byl světlem na konci tunelu. Tento člověk mne dokázal namotivovat, i když jsem měl chuť vše zabalit a vzdát to. Je až neuvěřitelné jaký má talent pro to, najít ve všem něco krásného. Uměl nám poradit nejen, co se týče technických věcí okolo loutek a scén ale i ohledně scénáře. Mé poděkování mu samozřejmě také patří za konzultaci a pomoc na této práci.
- Bc. Mikoláši Zikovi, za jeho absolutní píli. Pracoval neskutečným tempem na výrobě loutek a scén. Když jsem ho oslovil, tak neváhal ani vteřinu a ještě vnesl do našeho projektu pár zajímavých nápadů, které jsme využily. Nutno dodat, že měl práci ještě na jiných projektech ale i přesto si na nás našel čas.