

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Bakalářský program

Herectví alternativního a loutkového divadla

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

LOUTKY NA POKRAJI VIDITELNOSTI

Dominik Migač

Vedoucí práce : MgA. Robert Smolík

Oponent práce : MgA. Kristína Täubelová, PhD

Datum obhajoby: září 2016

Přidělovaný akademický titul : Bakalář

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Bachelor's programme

Stage design for alternative and puppet theatre

BACHELOR THESIS

PUPPETS ON BOARDERS OF VISIBILITY

Dominik Migač

Supervisor : MgA. Robert Smolík

Opponent : MgA. Kristína Täubelová, PhD

Date of vindication: september 2016

Allotted academic title : Bachelor

Prague, 2016

abstrakt

V této práci bych se chtěl věnovat úvahám o mém autorském představení μ Sputnik na kterém jsem pracoval od března 2015 do ledna 2016. Inspiruje historickými událostmi studené války. Dotknu se i předešlého projektu MicroDěj" (2014) které předcházelo. Také se chci psát o divadelním prostoru „MicroMikro“ do kterého je μ Sputnik koncipován. Jak MicroMikro tak μ Sputnik vznikali učasň, pojednávání o vzniku těchto věcí se tedy budou prolínat. Bude se jednat o znikaných samotných myšlenkách, dramatizaci příběhu, technické řešení, výrobu, ale i problematiku střídání diváku, zkoušení, propagace a grantů. Zhodnotím, co mi práce přinesla a jak budu postupovat jinak v budoucích projektech.

Dále bych se chtěl věnovat loutkám na hranici viditelnosti obecně a dílům jiných autorů. Probrat nejen formát, který jsem zvolil já ale i jiné pohledy do mikro světa.

annotation

In my thesis I would like to present my original play uSputnik , on which i have worked on since April 2015 and until January 2016. It was inspired by historical events, especially Cold war. During my participation on this project, i was getting my inspiration from my other work, which contain another play called MicroDěj and also whole theatre that i created called MicroMikro, which is movable stage especially design for micro plays. MicroMikro and uSputnik were created at the same time, so in the context of the thesis, they are discussed simultaneously. Thesis contains infromations about ideas behind each project, as well about dramaturgy, technical aspects, making of, rehearsing and the spectators. Thesis also cointans author thoughts about his personal gain from this project and what he thinks can be usefull for another projects in the future. Part of the thesis is focused on other authors, who are working with the puppets on the borders of visibility.

obsah

úvod	1
1. technické řešení	2
1. formát.....	2
2. střih.....	3
3. kazety.....	5
4. světla.....	6
5. celková konstrukce.....	7
6. loutky.....	8
2. dramatizace	10
3. výroba	12
4. zvuk	14
5. herecká práce	18
6. rezidence v <i>MicroMikro</i>	21
7. výhody a nevýhody malých formátů	22
8. práce jiných autorů	25
1. <i>miniaturizované loutky</i>	25
2. <i>původní velikost zabraná v detailu</i>	27
3. <i>kombinace</i>	28
závěr	30
textové přílohy	31
obrazové přílohy	34
mechanické přílohy	

seznam textových příloh

Textová příloha č. 1, *scénář inscenace μ Sputnik*

seznam obrazových příloh

Obrazová příloha č. 1, mechanismus využívající zrcadlo

Obrazová příloha č. 2, technický model mechanismu se zrcadlem

Obrazová příloha č. 3, mechanismus využívající pojezd

Obrazová příloha č. 4, světelná deska

Obrazová příloha č. 5, divadlo MicroMikro

Obrazová příloha č. 6, zlatý řez - návrh scény

Obrazová příloha č. 7, první scéna

Obrazová příloha č. 8, fotografie z představení Hany Voříškové

Obrazová příloha č. 9, fotografie z představení The Matchbox Shows

Obrazová příloha č. 10, fotografie z představení Pouť

Obrazová příloha č. 11, fotografie instalací Tatsuy Tanaky

Obrazová příloha č.12, fotografie instalací Lisy Wood

Obrazová příloha č.13, tvorba Magnuse Muhra

seznam použitých informačních zdrojů:

- (1) SEVAST'JANOV, Vitalij Ivanovič. Vzhůru do kosmu.1. vydání.
Malyš - Moskva, 1981. 20 s.
- (1) *NASA Audio Collection : Free movies : Download & Streaming : Internet Archive* [online]. Last edit 2016-7-9 [cit.2016-7-30]. Dostupné na World Wide Web <<https://archive.org/details/nasaaudiocollection>>.
- (2) *Pout'* [online]. Last edit 2016 [cit.2016-7-31]. Dostupné na World Wide Web <<http://anickakrticka.cz/pout/>>.

úvod

V této práci bych se chtěl věnovat úvahám o mém autorském představení *μSputnik* na kterém jsem pracoval od března 2015 do ledna 2016. Inspiruje se historickými událostmi studené války. Dotknu se i předešlého projektu *MicroDěj* (2014) které předcházelo. Také chci psát o divadelním prostoru *MicroMikro* do kterého je *μSputnik* koncipován. Jak *MicroMikro* tak *μSputnik* vznikali současně, pojednávání o vzniku těchto věcí se tedy budou prolínat. Bude se jednat o vzniku samotných myšlenek, dramatizaci příběhu, technickém řešení, výrobě a v neposlední řadě o problematice střídání diváků, zkoušení, propagaci a potřebě grantové podpory. Zhodnotím, co mi práce přinesla a jak budu postupovat jinak v budoucích projektech.

Dále bych se chtěl věnovat loutkám na hranici viditelnosti obecně a dílům jiných autorů. Probrat nejen formát, který jsem zvolil já ale i jiné pohledy do mikro světa.

1 technické řešení

1.1 formát

Volba formátu vlastně sahá do útlého dětství kdy jedna z mých prvních vzpomínek je právě jakýsi divadelní festival, který jsem navštívil se svou matkou. Nepodařilo se mi dohledat kde a kdy to bylo, ale co mě tenkrát tak oslovilo, ano. Bylo to představení Hany Voříškové *Grónská pohádka*. Šlo o dřevěnou krabici s otvorem 100 x 100 mm kde byly malé ploché papírové loutky ovládané zezadu, které ilustrovaly píseň Jaromíra Nohavici *Grónská písnička*. Zaujala mě technická řešení všech jevů v písničce, jejich realizace obsahovala širokou škálu různých materiálových efektů. Vždy jsem spatřoval zálibu v miniaturách, které jsou dohnány do co nejabsurdnějších detailů. Také v mechanických systémech, které v tomto formátu dostávají ještě přidanou hodnotu hodinového strojku. V roce 2012 jsem tedy začal vytvářet vlastní krabicové představení *MicroDěj*, které se vlastně nesnažilo o inovaci, spíše jsem si chtěl vyzkoušet práci s malými loutkami. Velikost okénka jsem zvolil 70 x 60 mm a také ilustrovalo píseň, konkrétně: Jaromír Nohavica *Darmoděj*. Představení mi trvalo vytvořit téměř rok. Mezitím jsem úspěšně absolvoval přijímací zkoušky na DAMU a čím více jsem se na škole formoval, tím více jsem na této své práci spatřoval nedostatky v nepřesnosti způsobené nedostatkem nástrojů, nešikovností, ale hlavně s dějem jsem nebyl sžitý. Přesto jsem ale měl pocit že mě možnosti takto malého formátu lákají, že mi stojí za to překonávat tyto nesnáze a zdokonalit tuto práci. Nakonec jsem s *MicroDějem* udělal jen několik málo repríz (30 repríz = 30 diváků) a začal jsem formovat myšlenku nového představení. V té době jsem již spolupracoval s BcA.Terezou Černou, která se stala spoluautorkou. Chtěli jsme udělat představení co nejvíce transportní, což byl jeden z nedostatků *MicroDěje*. Vznikl tedy nápad, že vytvoříme krabici, kde se budou představení střídat. To byl počátek divadelního prostoru *MicroMikro*. Z krabice se stala pouze deska, která v sobě měla obdélníkový průzor. Z *MicroDěje* jsem zachoval šířku okénka 70 mm, ale na výšku už jsem použil zákon zlatého řezu. Vzniklo okénko 70 x 44 mm.

1.2 stříh

Vytvořil jsem tedy několik technických řešení pro krabici, kde by bylo možné střídát jednotlivá představení, a která by zároveň byla transportní. Zároveň s tímto problémem jsem řešil, jak v představení provádět přestavby v tak malém měřítku. První verze mechanismu využívajícího „filmový stříh“ tedy vznikly vlastně nedopatřením.

Začali jsme se nicméně cíleně soustředit na možnosti stříhu a nakonec jsme došli k jednotlivým záběrům umístěným v kazetách, které se budou střídát. Kvůli udržení pozornosti diváka a linearitě příběhu jsem chtěl, aby stříh proběhl za co možná nejkratší čas. A od začátku bylo jasné, že půjde tedy o systém, kde se v jedné kazetě bude hrát, druhá se zatím bude vyměňovat, a poté si role vymění. Jelikož technická řešení, kde by všechny záběry byly připraveny současně, byly příliš prostorově náročné nebo neumožňovaly dát inscenaci libovolný počet záběrů, vznikla první verze připravovaného mechanismu. Divákova pozornost se tu měla soustředit do tunelu okénkového rozměru, na jehož konci bylo zrcadlo natočené vertikálně pod úhlem 45° a odráželo pohled do záběru A. Otočením zrcadla v jeho vertikálním středu o -90° se naskytl divákovi pohled do záběru B. Během doby, kdy se hraje v záběru B, se záběr A vymění za záběr C, a ve chvíli, kdy se záběr B vyčerpá, se zrcadlo opět otočí a B se může vyměnit nepozorovaně za D.¹ Tímto způsobem se pokračuje do vyčerpání všech záběrů. Takto by bylo lze docílit téměř instantního stříhu, bez hluku, jen s malou technickou náročností a tudíž i bezporuchově. Využil jsem svých dovedností tvorby 3D modelů v programu *Cinema 4D* a vytvořil technický model.² Na modelu s perspektivou však už bylo vidět, že tunel, který vedl k pohledu do kazety se scénou, je příliš dlouhý. Tunel ke kazetě totiž musel být o to delší, aby se vedle něj vešla sama kazeta, což vytvářelo efekt světla na konci tunelu. O velikostech krabic budu psát později.³

¹ viz obrazová příloha č. 1, mechanismus využívající zrcadlo

² viz obrazová příloha č. 2, technický model mechanismu se zrcadlem

³ viz kapitola 1.3 kazety

Dalším nedostatkem byl pohled přes sklo, protože mezi loutkami a divákem odosobňovalo. Zvolili jsme tedy systém pojezdu krabic, kdy krabice A i B jsou zasazeny do jednoho dílu, který při střihu jen popojede do druhé pozice.⁴ Nejblíže loutka tedy může být v maximální blízkosti, na tloušťku přední desky od oka. A není třeba ani žádné sklo mezi záběrem a divákem. Na druhou stranu přibýlo dost parazitních zvuků, hlavně nárazů záklopky, která okénko zavírá, aby při přesunu posouvacího dílu nebyl vidět mechanismus a scéna jak odjíždí. Tím se prodloužila i doba střihu, na průměrných (po tréninku) 1.6 sekundy. Nicméně celkový dojem to nekazí. Diváka většinou zarazí první střih, protože takovou techniku nečeká, ale další střihy už mu nedělají problém.

Při zkoušení jsme zjistili, že je důležité si při prvním střihu dát pozor na přílišný tah na zavírací okénko, aby se divák nelekl rány. Střih je docela náročný na sebranost obou herců, jelikož herec, který zrovna hraje v kazetě A, zavře záklopku a rozjede posuvník. Druhý herec jej zpomalí a dovede pomaleji do kýžené pozice. Tam se záklopka působením gravitace sama otevře, a herec musí být už připraven rozhýbávat loutky těsně před otevřením, aby nebylo vidět, jak se teprve rozjíždějí.

⁴ viz obrazová příloha č. 3, mechanismus využívající pojezd

1.3 kazety

Vytvořili jsme si pracovní verzi okénka kde jsme zkoušeli různé proporce šířky a hloubky kazety. Výška a šířka jsou závislé na hloubce, takže jsme nemuseli dohledávat poměr hloubka/výška.

Výška kazety nebyla v tuto chvíli důležitá, jelikož neovlivňuje funkčnost. Naproti tomu šířka kazety prodlužuje délku stříhu. Přišli jsme tedy s šířkou 250 mm. To nám dalo optimální hloubku 80 mm a z té 180 mm výška. Při těchto rozměrech je stříh rychlý a divák nevidí při čelním pohledu rohy kazety (s rezervou cca 20 mm). A mezi kazetou A a B je 170 mm místa pro ovládací prvky a ruce.

Jako materiál jsme zvolili smrkovou překližku lepenou o tloušťce 3 mm.

1.4 světla

Každá kazeta má přední desku, která slouží pro její uchycení do kukátkové pozice. Z vnitřní strany této desky jsou lepeny LED-diody. Za normálních situací používám super jasné 5mm LED-diody teple bílé barvy (1000mcd/20mA $U_f=3,20V$), ale protože jsme chtěli docílit pocitu sterilního vesmíru použili jsme nejdostupnější vysokou teplotou chromatičnosti (20000mcd/20mA $U_f=3,20V$).

Zadní svícení pro hvězdy a oblohy je zajištěno světelnou deskou, která se připevňuje zezadu každé kazety dvěma neodymovými magnety. Jde vlastně o šuplík, který je zevnitř nabarven stříbrnou matnou barvou a dno je vystláno 5 metry LED pásku s pokud možno co největší frekvenční šíří (kvůli nižším úbytkům na barevných filtrech). Víko šuplíku je tvořeno rozptylovací fólií pro jednolitost světla. Intenzitu lze měnit posuvným potenciometrem.⁵

Napájení světel je skrze zdroj na zadní desce divadla *MicroMikro*, 750W 12V chlazený vzduchem. Každá krabice má kontakty na bocích zásuvné desky a ve chvíli zasunutí se automaticky připojí a ihned začne svítit. Světelná deska má konektory skryté v neodymových magnetech a odebírá proud skrze kazetu.

Světelné řešení jsem konzultoval s Kamilem Bělohávkem, a došli jsme k závěru, že svícení takto plošných loutek bude ryze technické. Nesnažil jsem se tedy o nějaké světelné atmosféry.

Bylo třeba najít nejvhodnější vzdálenost LED diod od průzoru tak, aby nebyly vidět, ale zároveň aby na loutku svítily co možná nejvíce frontálně. S úhlem světla totiž stoupala velikost stínů, které loutky vrhaly na pozadí, což ubíralo na efektu hlubokého vesmíru.

Přišlo nám zajímavé pracovat i s efektem fluorescenčních a fosforeskujících barev. S nimi jsme chtěli vytvořit jednu kazetu, kterou bychom nasvítili jen UV LED-diodami. Nakonec jsme zvolili fluorescenční barvy, protože fosforeskující barvy nedosahují takové svítivosti a je velmi obtížné s nimi dosáhnout bílé.

⁵ viz obrazová příloha č. 4, světelná deska

1.5 celková konstrukce

Nakonec jde tedy o dvě vodostálé desky kde jedna je pomocí kolejniček pojízdna v druhé. Má dvě záklopy, které automaticky padají pokud se dostanou do roviny s průzorem pro diváka, který je v horizontálním prostředku druhé desky. Ve chvíli kdy je záklopka dole, je celá posuvná deska zablokována a nemůže se tudíž stát že záběr divákovi „odjede“. V levém dolním rohu je zdroj, 750W 230V/50Hz s drátem do zásuvky, který produkuje 12V. To celé stojí na dvou ocelových konstrukcích tvaru „T“ přišroubovaných šrouby.⁶

Celá konstrukce je lehce demontovatelná, nicméně při výrobě se dbalo hlavně na funkčnost, a hmotnost se s ohledem na kvalitu zvolených materiálů příliš neřešila. Nároky na transport se tak kvůli hmotnosti celého divadla poněkud zvyšují. Nicméně máme v plánu odlehčení posuvné desky o nepotřebnou masu a výměnu ocelových konstrukcí za lehčí materiál. Padající klapky se také dají podstatně ztenčit.

⁶ viz obrazová příloha č. 5, divadlo *MicroMikro*

1.6 loutky

V inscenaci *μSputnik* jsme zvolili papírové plošné loutky. Jejich velikost se pohybuje od 2,4 do 12 mm.

Jsou řezané do bílého matného papíru o gramáži 300g/m², laserovým plotrem. Malované jsou ručně kvůli posunu tisku a řezu o cca 2mm. Výsledek ruční malby byl neočekávaně kvalitní.

Jejich vizuální podobu jsem svěřil BcA. Tereze Černé, která měla vycházet z dobových zdrojů, ale mohla je upravovat dle vlastní libosti. Stejně tak jejich umísťování, i když tam jsme se snažili držet se proporcí zlatého řezu.⁷

„Výtvarné návrhy pro μSputnik jsem od začátku konzultovala s Dominikem, protože měl poměrně jasnou představu, co by mělo být v jednotlivých scénách zobrazeno. Nejdříve jsme se museli rozhodnout pro používanou výtvarnou techniku. Od různých až grafických zobrazení krajiny i Sputnika jsme došli až k poněkud naivní akvarelové malbě vycházející z reálných podkladů, takže celkově scény budí dojem ilustrace. Abychom udrželi všechny scény v jednom výtvarném duchu, namalovala jsem nejdříve celou první scénu.⁸ Od té se pak všechny ostatní odvíjely.

Při práci na drobných loutkách jsem také vycházela z dochovaných fotografií, ale měla jsem i volnost upravit si je tak, aby se mi líbily. Návrhy loutek jsem Dominikovi předávala značně zvětšené. On z nich poté v programu Adobe Illustrator vytvářel podklady pro řez. Vyřezané polotovary jsem pak podle návrhů vymalovala znovu, nyní už v měřítku 1:1. To bylo vzhledem k velikosti loutek a jejich komponentů poměrně náročné a vyžadovalo kvalitní štětce a barvy.“⁹

⁷ viz obrazová příloha č. 6, zlatý řez - návrh scény

⁸ viz obrazová příloha č. 7, první scéna

⁹ Černá, T. *O scénografii pro μSputnik*. Praha : 11.7.2016

Loutky jsou vedené ručně pomocí posuvných jezdců v kolejničkách, zpravidla z boku, tak aby ovládací prvky nestínily zezadu hvězdám. Mechanismy pro náročnější pohyby vycházejí z technik využívaných u „*pop-up*“ knih a „*Animat*“. Některé mechanismy jsem ale musel vyvinout sám, mezi tyto patří mechanismus posunu,¹⁰ mechanismus rozkvétajících galaxií,¹¹ mechanismus rotačních prvků (raketové stožáry, noha Gagarina, ...),¹² mechanismus pohybu Lajky.¹³

Největším problémem se ukázal posun loutky s ostrou zatáčkou. Kolejnička, v které se prvek pohybuje, musí být totiž stále černé barvy nehledě na jeho umístění.

¹⁰ viz mechanická příloha č. 1

¹¹ viz mechanická příloha č. 2

¹² viz mechanická příloha č. 3

¹³ viz mechanická příloha č. 4

2 dramatizace

Téma vesmíru jsem vybral z knihy, kterou jsem našel na hromadě starých hraček z dětství - *Vzhůru do kosmu*.¹⁴ Tam jsem dlouho zkoumal možnosti papíru jako součástky. Vesmír mi přišel jako ideální téma pro využití takových možností. A také to byl skvělý vstup do prostoru *MicroMikro*, protože nabízel možnost při každé další inscenaci měnit materiál i techniku.

Ze začátku mělo jít o spíše dokumentární přístup zachycující milníky v historii dobývání vesmíru. První scéna začínala startem rakety, která nesla neznámý náklad, a poté už byl jen sled scén, co všechno v raketě mohlo být uloženo. Sputnik 1, Flapnik, Lajka, první člověk ve vesmíru, první předmět na Měsíci, člověk na Měsíci... Ale po konzultaci s Ing. Mgr. Braněm Mazúchem jsme se rozhodli dodat do příběhu trochu nadsázky. Tak vznikl první obraz, kdy Sputnik 1 narazí do Apolla 13, a tím způsobí jeho havárii. Následoval obraz, kdy si Lajka hraje se Sputnikem. Odtud jsme dále uvažovali o Sputniku jako o průvodci skrze historii.

Dalšími zdroji byly proslovy Amerických prezidentů a senátorů z období 1957-1985 a archiv NASA. Archivy ruského Roskosmosu jsme nemohli použít, protože jsou špatně přístupné. Každopádně byla ze všech nahrávek cítit velmi silná hrozba blížící se války. K tomu jsme upravili konec, kde válka vskutku vypukne a svět je zničen. Tomu Sputnik bezmocně přihlíží. V této poslední fázi jsme Sputniku přiřadili vlastnosti malého dítěte, které léta po vesmíru a hledá si kamaráda, zmítán malichernostmi Země. Takto vznikla první a téměř finální verze scénáře, která se měnila už jen na základě přidání zvukového nebo vizuálního efektu či technologického požadavku (například scéna s rozevírajícími se galaxiemi byla zařazena jen kvůli efektu UV světla a mechanismu rozkvétajících galaxií).

Vždy když byla utvořena scéna, tak se zkoušelo, jak ji udělat technicky nebo výtvarně zajímavější, a popřípadě se měnil i její význam. Byl to takový ping pong mezi příběhem a technikou. Příběh se dál vyvíjel i u tvorby zvukové stopy¹⁵

Dramaturgii vnímám jako nejslabší složku celého díla. Významy scén se totiž budovaly až později v procesu výroby, kdy už nelze změnit většinu pohybů. Na začátku jsem věděl, že je chci mít nejdříve vše promyšlené, narýsované a teprve potom zahájit výrobu. Ale i v takto exaktní formě divadla je mnoho nepředvídatelných jevů. Většinu scén jsme vyráběli nanečisto, takže jsme je viděli předem. Ale stejně ve chvíli, kdy věc byla nasvícená a namalovaná, působila jinak. Při tvorbě jiného formátu loutek nebo v hraném divadle mi tento efekt nevadí, otevírá nové úhly pohledu. Ale v inscenaci, kde je všechno pod absolutní kontrolou a vše závisí na všem, je vlastně možnost náhody nemístná. Máme například stále problém s poslední scénou. Na návrzích i ve zkušebních verzích byl fragment Země zastoupen kouskem trávníku, třeba i s nějakým odpadkem a kytkou. Ve chvíli kdy ale kazeta byla vyrobena a stačilo nalepit

¹⁴ SEVAST'JANOV, Vitalij Ivanovič. *Vzhůru do kosmu*. 1. vydání. Malyš - Moskva, 1981. 20 s.

¹⁵ viz kapitola 4 *zvuk*, str.13

fragment, kdy už všechno bylo velmi detailní, přestal kousek trávníku jako fragment fungovat, protože měl detailů málo. Vypadal jako další náhodný objekt vesmíru, nepocházející ze Země. Bylo potřeba najít něco velmi detailního ikonického pro biosféru a aniž by to neslo jakýkoliv sekundární význam. Došli jsme k tomu, že to musí být něco prefabrikovaného, ke všemu ve velikosti 5 mm. Vybrali jsme hlavu malého rytíře z Kindervajíčka, a tu jsme přizpůsobili tak, aby vypadala jako co možná nejvíce neznámá neutrální socha. Přesto z reflexe diváků víme, že velká část lidí ji interpretuje jako Karla IV, sochu ruského cara, vojevůdce, blanického rytíře, pozůstatek sovětského svazu, atd. Zpětně si uvědomuji, že jsme udělali chybu, když jsme návrhy nerozpracovali detailněji, včetně všech konkrétních komponentů, a to ještě před výrobou. Nemyslím, že by se mi pak podařilo najít neutrálnější objekt. Ale dřív bych došel ke zjištění, že každý předmět ponese určitou symboliku, zvlášť v měřítku, ve kterém pracujeme.

3 výroba

Pro výrobu jsme měli dost nevyhovující podmínky. Proto jsme prací strávili podstatně více času, než jsme původně odhadovali a finální výsledek také není tak kvalitní, jak jsme očekávali.

Začali jsme tím, že jsme nakoupili co nejlevnější zástupné materiály, ze kterých jsme vyrobili všechny scény se zaměřením na funkčnost mechanických pohyblivých součástek. Většina kazet napoprvé nefungovala, takže se často i vícekrát předělávaly. Zvláště první scéna, kam se musel vejít mechanismus otevírání stožárů, vysouvající se plamen a zvedající se raketa. Scéna není postavená dokonale, takže i dnes se jeden stožár otevírá více než ten druhý. Každopádně po čtvrté předělavce byly všechny kazety plně funkční. Pak začala práce na originálech. Všechny součástky, které musely být přesné, jsem převáděl do křivek v programu *Adobe Illustrator*, aby je laserový plotr mohl vyřezat do 1mm překližky. Když bylo třeba, aby součástka byla silnější než 1mm, vrstvil jsem překližky na sebe.

Výroba každé kazety zabrala průměrně 10 dní soustředěné práce. Ovšem se školními povinnostmi to bylo déle. Je důležité mít pracovní místo opravdu jen pro sebe. Lidé v okolí totiž častokrát ani netuší, že tím, že vám na stůl položili papír, vlastně pohřbili vaši dvoudenní práci, a stávalo se to velmi často. Jelikož velikost součástek je často menší než velikost odstřížků, je třeba průběžně uklízet, udržovat pracovní plochu čistou.

První se lepily tvary kazet, poté se do nich vlepovaly loutky, další byla pozadí, pak ovládací prvky a nakonec elektronika a upevňovací konstrukce. Vše musí do sebe co nejpřesněji zapadat tak, jak bylo původně zamýšleno. Odchylka jednoho milimetru je často neodpuštělně velká, a odchylky se na sebe vážou, takže výsledný posun může být fatální pro vzhled scény ba dokonce ještě více pro funkčnost. Samozřejmě, každý mechanismus je promyšlený a ozkoušený, ale jeho nedostatky se mohou objevit až po delším hraní. Proto se například scény č.1, 7 a 11 předělávaly i po odehraných reprízách. Odhaduji, že finální a bezporuchová sada kazet bude hotová tak po dvou letech. Ne, že by to ovlivňovalo kvalitu představení, ale zvolené mechanismy nebudou trpět velkým opotřebením, bude se s nimi lépe manipulovat a zmenší se riziko poruchy.

4 zvuk

Jednotlivé scény bylo třeba doplnit zvukovou stopou. Začali jsme tedy prohledávat zvukovou databázi NASA¹⁶ kvůli autentickým záznamům. Po delší úvaze jsme totiž došli k tomu, že zvukovou stopu chceme poskládat pokud možno z dobových nahrávek, nebo se jim alespoň přiblížit. Některé zvuky se ale tak jako tak musely nahrávat ve zvukovém studiu na DAMU. Mezi tyto patří například zvuk samotného Sputniku. Ten sice vychází z původního pípání, které sonda vysílala, ale nakonec ho ve zvukové stopě, jež představení doprovází, vytvořila Tereza Černá. Důvodem byla potřeba vyjádření alespoň základních emocí, které originální pípání neobsahovalo. Stejně to bylo i se sondou Vanguard, kterou Sputnik potkává v sedmé scéně. Zvuk americké sondy jsem nahrál já. Můj hlas se v rámci zvukové stopy objevil ještě hned v první scéně, kam jsme přidali (i když se jedná o anachronismus) větu, kterou údajně Gagarin řekl při startu: „Jedeme!“. Gagarinův/můj hlas se pak ještě objevil opět v sedmé scéně, kdy se slovy: „Toto není ruský bratr!“ odkopává Sputnika od americké sondy Vanguard.

Poněkud problematická byla práce s nahrávkou pocházející ze záznamů Apolla 13, konkrétně se slavnou větou astronauta Jamese A. Lovella: „Houston, we’ve got a problem.“ Autentická dobová nahrávka je totiž plná šumu a nebyla plně srozumitelná ani ve chvíli, kdy jsme ji vyčistili. Proto jsme se nakonec rozhodli použít podobnou větu, kterou ve filmu Apollo 13 říká herec Tom Hanks. Tu jsme naopak schválně trochu poškodili šumem, ale jen do té míry, aby byla slova srozumitelná a scéna tím pádem pochopitelná.

Naopak autentickou nahrávku ve velmi dobré kvalitě jsme mohli použít v deváté scéně, která zobrazuje první přistání na měsíci.

Vůbec nejvíce dobových záznamů je použito v jedenácté scéně, kdy Sputnik způsobí zatmění slunce. Tato scéna je nejdelší ze všech (má téměř minutu) a přes celý záběr je vidět, jak Sputnik velice pomalu přelétá přes Slunce. Tato scéna měla vyjadřovat napětí a hrozbu války, ke které se schylovalo mezi

¹⁶NASA Audio Collection : Free movies : Download & Streaming : Internet Archive [online]. Last edit 2016-7-9 [cit.2016-7-30]. Dostupné na World Wide Web <<https://archive.org/details/nasaaudiocollection>>.

Sovětským svazem a Spojenými státy. Původně obsahovala jen hudební složku (Anna von Hauswolf – *No body*)¹⁷, tu jsme ale později pro větší srozumitelnost doplnili o záznamy prezidentských proslovů. Zde jsme narazili na další problém – zatímco projevy amerických prezidentů jsou velmi dobře archivované a snadno dostupné, dostat se k jakémukoliv záznamu ze Sovětského svazu je téměř nemožné. Nakonec se nám ale podařilo najít záznam jednoho ze Stalinových projevů, který jsme rozdělili na několik částí a prostřídali s projevy amerických prezidentů, jako by se přeladovaly kanály rádiových stanic. Třešničkou na dortu je pro nás originální nahrávka věty Roberta Oppenheimer¹⁸, která zazní ve dvanácté scéně, při vypouštění jaderných zbraní: „Now I have become death, the destroyer of worlds.“

Ve zvukové stopě jsou kromě skladby Anny von Hauswolff použity ještě dvě další, píseň *All shook up*¹⁹, kterou nazpíval Elvis Presley (vybrali jsme tuto píseň pro její spojitost s tehdejším duchem Ameriky a protože byla nahrána a publikována ve stejném roce jako byl Sputnik 1 vypuštěn), a sborový zpěv ruské hymny. Původně jsme tyto skladby použili s tím, že se jedná o studentské klauzurní představení, a tudíž nebude třeba jejich použití po právní stránce nijak řešit. Ale nyní, kdy se projekt rozrostl a přibývá pozvání na různé festivaly, rozhodli jsme se pro všechny tyto nahrávky opatřit platnou licenční smlouvu.

Poslední, ale zato asi nejnáročnější položkou byly různě ruchy a zvukové efekty, jako jsou výbuchy, nárazy, ale i štěkot Lajky a vlastně i celý „zvuk“ vesmíru. Zvuk vesmíru je ve skutečnosti reálné ticho, nic. Divák ale při absolutním tichu má pocit že je něco špatně. Například i ve westernových filmech kdy jsme na poušti a keře se kutálejí je zde všudypřítomná atmosférická hudba. Museli jsme najít tedy tento ekvivalent pro vesmír. Většinu se nám povedlo nalézt v databázi zvuků, kterou nám za tímto účelem propůjčil Vratislav Šrámek. Zvuk „ticha“ vesmíru jsme nakonec našli v databázi NASA. Jedná se o nahrávku elektromagnetických vln převedených na slyšitelné vlnění, pořízenou při zkoumání planety Venuše. Nahrávka ale po chvíli ale začínala působit příliš monotónně a divák by si všimnul že ho „něco“ rozčiluje a o chvíli později by si

¹⁷Von HAUSSWOLFF, A. *Ceremony*. City Slang, 2012. 7. track

¹⁸Robert Oppenheimer, 22. 4. 1904 – 18. 2. 1967, USA. Americký teoretický fyzik, nejznámější svou účastí v projektu Manhattan, kde řídil vývoj první jaderné zbraně v tajné laboratoři v Los Alamos v Novém Mexiku.

¹⁹PRESLEY, E. *"All Shook Up" single*. Elvis Presley Music, 1957. A side

uvědomil, že je to právě tento zvuk. Stačilo ho ale lehce modulovat, vždy po 20 vteřinách střídavě o půl tón nahoru a dolů. Takto jsme docílili pocitu ticha.

Jednotlivé zvuky jsme skládali dohromady podle záznamu jednotlivých scén, který jsme před tím pořídili. Všechny nahrané scény v něm byly zaznamenané tak, jak by měly vypadat, takže jsme jim zvuk hodně podřizovali. Ovšem to, že jsme vytvořili kompletní zvukovou stopu s sebou neslo i určité obtíže. Hodně jsme řešili, jakým způsobem se budeme v nahrávce orientovat, aby scény přesně sedly do nahrávky. Uvažovali jsme o využití kuchyňské minutky, o vytvoření dvou stop, kdy jedna by byla pro diváka a druhá by byla pro nás, doplněná o zvukové signály. Ale když jsme se zvukovou stopou začali zkoušet, zjistili jsme, že nejjednodušší bude prostě si stopu naposlouchat, nic dalšího nevymýšlet a jen vědět, kdy má přijít jaký pohyb. V tomto ohledu dosáhla Bc. Lumíra Přichystalová naprostého mistrovství při ovládání dvanácté scény (té s vypouštěním jaderných hlavic), kde jsou 3 minuty bzučivého zvuku bez jakéhokoli záchytného bodu a spousta hereckých akcí.

Pracovali jsme s prostorovostí zvuku, aby měl divák větší šanci ponořit se do světa malého okénka. Když Sputnik letí z levé strany, ozývá se pípání jen z levého sluchátka, uprostřed okénka jde zvuk do obou náušnic a Sputnik napravo vysílá zvuk jen do pravé strany sluchátek. Toho jsme docílili tím, že jsme si každou scénu zvlášť nazkoušeli tak jak se nám líbí v nejideálnějším případě se všemi timingy. Takto nazkoušené separované scény jsme natočili kamerou, ve stříhačském programu dali dohromady a toto video nám dalo podklad pro tvorbu zvuku²⁰, jako bychom dělali post-synchronizaci pro film. Takto jsme umístili všechny ruchy a nahrávky na jejich pozice a vzájemně je provázali.

²⁰ viz multimediální příloha č. 1, zvuková stopa

Sluchátka pro diváka jsme zvolili z důvodu lepšího transportu zařízení, které by bylo schopné zprostředkovat divákovi prostorový zvuk. Převážet sebou reproduktory pro prostorovou reprodukci by bylo příliš náročné. Další věc, se kterou jsme se museli vypořádat, bylo to, že stříh posuvné desky dělá nemalý ruch, a sluchátka nám ho pomáhají trochu odfiltrovat od diváka. Z tohoto důvodu máme ultra-urální sluchátka s vysokým odtlumením. Díky tomu se můžeme za deskou i lehce šeptat. Což při několika hodinovém reprízování skutečně morálně pomáhá.

5 herecká práce

Vytvořené video sloužilo i při zkoušení jako předloha ideálního načasování. Já jsem si zvolil pravou stranu desky a Bc.Lumíra Přichystalová stranu levou. Pouštěli jsme video a trefovali se do jeho zvukové stopy. BcA.Tereza Černá sledovala zároveň dění na scéně a video, a dávala srovnávací připomínky. Proběhlo i několik změn vůči původnímu videu ale nic zásadnějšího. Zkoušením jsme strávili 3 hodiny každý den po dobu 3 dnů. Čtvrtý den již začínal festival Proces, kde jsme naše úsilí prezentovali.

Celá prezentace začíná už v čekárně, kde se řadí diváci. Do čekárny jsme pověsili rezervační tabulku s časy po patnácti minutách, kde diváci zapisovali svá jména. Inspirovali jsme se systémem Hanky Voříškové, která používá podobné rezervační listy. V čekárně většinou pobývá třetí herec, který má zrovna pauzu a dělá společnost divákům. Po několika hodinovém opakujícím se hraní je člověk vyčerpaný a začíná dělat chyby. Proto se Tereza naučila ovládat stranu pravou a já levou stranu. Takto se můžeme jakkoli střídat. Herec na pauze tedy konverzuje s čekajícím divákem, zatímco se dohrává pro předešlého. Také může zkrátit čekání divákovi v případě, že máme zpoždění, kdy jeden divák zabere více jak 15 minut (třeba ho zajímá mechanismus) nebo dojde k nějaké poruše a je třeba něco opravit. Proto cestujeme s malým základním vybavením pro lehké poruchy.

Není výjimkou, že se dostáváme do skluzu a divák musí čekat i 10 min, většina lidí se totiž zajímá, jak divadlo funguje a chce vidět mechanismus v chodu. Ale také se stává, že někdo zapomene přijít na svůj termín, a tím se vše srovná. V čekárně se divák z vylepených informačních letáků nebo od herce dozví, co to byl Sputnik a Studená válka. Po odehrání se nevypouští hned dovnitř, ale čeká se, až se vevnitř připravíme a řekneme si případné poznámky. Poté je divák uveden dovnitř, kde je pro něj připravená židle a sluchátka. Snažíme se, aby místnost byla co nejtmavší a neprozrazovala příliš. To abychom udrželi napětí.

Divák tedy sedí, a v očekávání se dívá na zavřený průzor skrze desku. Herci vzadu na sebe pokývnu, že jsou připraveni, což obnáší mít všechny kazety ve startovní pozici i se světelnou deskou, aby nevzniklo rušivé rozsvícení hned na začátku. Herec, který má na své straně přehrávací zařízení, spustí zvukovou stopu. Aby se první obraz nezobrazil příliš naráz, otevírá se záklopka pomalu

jako rozevírající se horizontálně řešená opona. Stejně tak v poslední scéně se záklopka zavírá pomalu. Další otevírání a zavírání záklopy probíhá co možná nejrychleji, ale také co nejtíšeji.

Na rozdíl od většiny loutkových inscenací herci zde na loutky nevidí. Vyžaduje to určitý vnitřní zrak a dokonalou znalost každé kazety, aby herec mohl loutky vodit. Samozřejmě mu pomáhá nemalý počet různě funkčních značek a zářezek. Každopádně manipulace vyžaduje velmi citlivý přístup. To se vlastně ukázalo jako velmi determinující při výběru herců. Chce to velmi dobrou znalost zvukové stopy a odhad, ale zároveň je nutné neustále mít na paměti, že loutky jsou vskutku malé, a není potřeba velkých pohybů. I milimetrový posun působí jako velké gesto. Často jsou také potřeba opravná představení v rámci souboru, kdy se jeden z nás kouká zepředu a dává připomínky hercům vzadu. Tím jak na loutky není vidět se hercova představa totiž nechtěně a nepozorovaně mění, a musí si čas od času připomenout, cože to vlastně vodí. Řešili jsme, jestli jde stále o animaci loutek, a ne spíše o manipulaci s technickým předmětem. Myslím, že jde zde ale ještě natolik herecké svobody, aby šlo o animaci loutek. Samotnou práci s loutkami to neovlivní, dále tedy budou používat už jen slovo „animace“.

Dále by se dalo diskutovat, jestli jde stále o divadlo nebo o jakousi filmovou animaci. Vždyť by stačilo mít vzadu servo-motorky. A tady myslím, že vzniká prostor právě pro onu nedokonalost.

Někteří diváci nám říkají, že jim vadil zvuk klapajících záklopek nebo že nám byly vidět nohy a hlavy. A přestože může být rušivé, že jsem přítomen za deskou, připomíná to divákovi, že je v divadle. Divákův pocit, že tam skutečně někdo je a teď a tady pro mě hraje divadlo, je pro mě důležitý. Tím nechci tvrdit, že bych tyto nedokonalosti chtěl přestat odstraňovat, ale že je nemusím nutně vnímat jako chybu, ale jako něco, co pomáhá udržet momentální atmosféru něčeho neopakovatelného.

Takto tedy divákovy odehrajeme naší 12 minutovou inscenaci, která končí stejně jako začíná, písní *All shook up*. Není ustřižnutá v momentě zavření okénka, ale doznívá až do svého úplného konce v pozadí, a často přesně do chvíle kdy divák odchází z místnosti. Nedochází k tak utnutí doznívajícího příběhu. Nabízíme i pohled do zákulisí, čímž vlastně prozrazujeme kouzlo, ale usoudili jsme, že to nevadí, jelikož vždy jsou lidé překvapeni tím, že je to ještě o dost složitější, než

čekali. Většinou si myslí, že jsme vzadu schopni nadlidských rychlostí, a že kazetu vysuneme a jen nasuneme další na její místo. Což by ale trvalo aspoň deset vteřin.

Ukázka zákulisí nám dává i prostor propagovat naše *MicroMikro* jako platformu, otevřenou všem kdo by si chtěl vytvářet vlastní inscenaci. A v poslední řadě nabízíme i představení z pohledu zezadu, kdy se divák, který právě viděl celé představení zepředu, posadí na židli za námi, dostane za úkol na nic nesahat, a pro nás to znamená, že si musíme odpustit různé vzájemné pošťuchování a jiné zákulisní neřesti. S divákem vzadu je ale hraní o dost zábavnější, jelikož člověk jakoby hraje na obě strany desky. Divácká odezva je vůbec velmi důležitá, i když jsme od diváka úplně odtrženi, možná právě proto ještě víc. Pokud se divák směje, vesele na sebe vzadu pokukujeme a smějeme se s ním, a dokážeme hrát i podstatně déle, nikoho nebaví hrát pro betonovou zeď. Chápu, že je pro diváka těžší vyjádřit svou emoci, pokud nemá kontrolu korektnosti od skupiny okolo sebe, ale také není důvod se nějak cenzorovat. Už od začátku se s divákem snažíme mít přátelský vztah.

6 Rezidence v *MicroMikro*

Divadlo *MicroMikro* je tedy koncipováno tak, aby v něm šly hrát i další inscenace kromě *μSputnik*. Tím vzniká i možnost přehrávat nejen naše další inscenace, ale i inscenace někoho jiného, kdo si vytvoří kazety. Jsme otevřeni komukoliv, kdo projeví zájem. Pomoc autorům při vytváření μ -inscenací si představujeme formou workshopu, který by trval minimálně jeden týden.

Na začátku bychom si vysvětlili základní optické vlastnosti a možnosti takto zmenšeného divadelního prostoru, samozřejmě na základě znalostí účastníka. Pokračovali bychom storyboardem, pojatým jako souboj mezi technickým řešením a příběhem, tím bychom chtěli seznámit autora se stylem práce. Šlo by samozřejmě o zpracování velmi jednoduché zápletky. Pak by probíhala velmi zběžná výroba, která by ovšem nemusela končit hotovým dílem, opět by se zde jednalo o seznámení autora se způsoby, jak o scénách přemýšlet a jak na nich pracovat.

Zájemce o vlastní μ -inscenaci by z workshopu měl odcházet se základními znalostmi mechaniky a elektrotechniky, schopen postavit si „na čisto“ své kazety a ovládat je. Zároveň jsme ochotni poskytnout dále technické výkresy k divadlu *MicroMikro* anebo to naše zapůjčit.

Lze podniknout i mnoho dalších seminářů, jako je např. práce se základními elektrosoučástkami, mechanika ozubených koleček, automata, origami a další techniky, v tomto malém jevišti dobře uplatitelné.

Setkáváme se však ze strany zájemců s určitou skepsí ohledně jejich schopností tvořit v takto malém prostoru. Snažíme se ale vysvětlovat, že takové obavy jsou nemístné. Zaprvé *μSputnik* není naším prvním projektem, dělali jsme i daleko jednodušší. Dále není třeba za hlavní materiál brát jen papír a svazovat se nutností detailní práce, to jsem psal již na začátku. Člověk do kazety může jen nasypat kamení, a už má velmi zajímavou scénu s dramatickou situací, a bez nějaké větší námahy. Loutky nemusí být voděny mechanismy ale rukou, dokonce ruka může být sama loutkou... Ve fantazii a přístupu se meze nekladou.

7 Výhody a nevýhody malých formátů

Největší výhodou takto malých prostorů je, že si můžete za velmi malý obnos dovolit cokoliv. Pokud bych chtěl všechny stěny divadelního prostoru ze zlata, a uprostřed skleněný stůl, který bude dokonale nasvícen tak, že to hází odlesk skrze čočku, která vytváří přesně uprostřed prasátko ve tvaru zajíčka, tak to vlastně není zas takový problém. Na druhou stranu, kdybych chtěl na scéně botu, úplně obyčejnou botu, bude mě její miniaturizace stát podstatně více námahy i peněz. Lehce se tedy dosahuje extrému, ale věci považované za běžné jsou o to náročnější. Už jsme objevili i několik prvků, které jsou pro tento formát přímo nevýhodné. Například obyčejný kouř se ukázal být nepoužitelný, jelikož se všude usazuje. Částičky kouře jsou také podstatně větší v poměru ke všemu ostatnímu. Nevhodné je také vše, co je nějakým způsobem závislé na gravitaci. Všeljaká závaží a visící lana se okamžitě ztratí nebo zamotají, protože na rozdíl od klasického divadla, které nelze vzít a převrátit, se naše kazety obracejí a pokládají velmi často. A lana nejsou zas tak velká, aby se dala uchopit rukou a nepřetrhla se.

Potřebujeme-li nějaký tah, musíme namísto případu v klasickém divadle, kde bychom použili závaží a lano, použít třeba pružinu.

Také vypařování kapalných nebo sublimace pevných látek už zde nejsou zanedbatelná veličina, a nutno s nimi počítat. Chystám-li scénu pod vodou, musím myslet na to, aby voda nemohla vytéct při otočení kazety. Voděodolný systém ale zase způsobí, že se voda nebude mít kam odpařovat, sklo se začne zamlžovat a divák nic neuvidí. I toto se dá řešit několika způsoby, člověk musí být kreativní a přemýšlet o problémech nekonvenčně.

Zkoumali jsme i prvky, které sice fungují skvěle, ale vyvolávají v divákovi neblahý pocit. Je třeba počítat například s tím, že většina diváků se na takto malé scény dívá z poměrně malé vzdálenosti, a mít tak blízko oka třeba laser sice může být opticky zajímavé, ale také nepříjemné, a když v divákovi převládne pocit nebezpečí nad fascinací, přestane se soustředit na samotný příběh.

Výhoda se však skrývá i v předmětech ve své originální velikosti. Pokud například umístíme do okénka mouchu (předmět ve svém původním měřítku), divák se mnohem více zaměří na detaily. Odlesky tělíčka, klouby, žilkování křídel,

struktura očí. Předmět se stává z podstaty zajímavější tím, že na něj nahlížím z nekonvenčního úhlu a blízkosti. A pokud se předmět v takto originální velikosti animuje, působí mnohem plastičtěji než uměle zkonstruovaný nebo miniaturizovaný předmět. Toto lze provést samozřejmě jen u předmětů s jasně definovatelnou velikostí. Plast, porcelán a další elementární součásti celku, kde není rozeznatelná velikost nebo struktura, se takto chovat nebudou.

Samozřejmě lze kombinovat oba přístupy, kdy jsou reálné a vyrobené součásti scény postavené vedle sebe. Ale musí to být opodstatněné. Například máme situaci, kdy rybář uloví obrovskou rybu. Loutku rybáře pak mohou chápat jako člověka v životní velikosti a rybu jako kolosální bytost, nebo také obráceně - obyčejná ryba je přemožena skřítkem. Záleží na mnoha faktorech jako je kontext, tempo animace ryby a panáčka, pořadí, ve kterém se loutky objeví, zvuky, atd. Zkrátka existuje mnoho přístupů, jak určit kdo je malý a kdo velký.

Navážu na to dalším příkladem: Také lze použít panáčka, který se pohybuje v prostředí složeného pouze a jen z částí rybích těl. Tady primárně nebudou chápat vše jako lovcovo dílo z ryb, ale jako autorovu uměleckou volbu materiálu. Dále mám možnost využít podobnost malé věci, ale v originální velikosti s jiným předmětem v kontextu velikosti malého panáčka. Například pokud bude mít panáček brnění z rybích šupin a kontext nám nenapovídá nic o vodní tématice, chápu šupiny ryby jako železné pláty, a jako divák si užívám jejich podobnost. Takto si velmi efektivně mohou hrát hry s měřítky, a v zásadě na nich lze postavit celé představení. Nicméně neexistuje univerzální způsob, jak ukázat poměr měřítek. Tento obsah je vždy vyústěním kombinace všech přítomných prvků.

Při práci s malými loutkami mě baví i využití možnosti postavit titěrnou loutečku k něčemu velkému a tím jí zvýraznit. Zatímco u tradiční loutky se nějaký kontrast hledá těžko, malá loutka je ve své podstatě extrém a jako takovému jí mohou přiřadit podobně extrémní protipól. Tento princip lze vyústit i v aplikovanou změnu měřítka. Tohoto efektu ale lze docílit se všemi loutkami, například když herecká akce přejde do loutkové, a vyjadřuje celkový pohled, nebo naopak když použijeme nadživotní loutky jako pohled na detail.

Paradoxně další výhodou miniaturních loutek může být to, že se divák nachází poměrně daleko a vlastně nevidí nic konkrétního. Loutka tvrdí, že něco dělá, ale je tak malá, že onu činnost vykonávat nemůže. Pak diváka baví oxymóron, který vytváří. Dalším aspektem je představa, kterou takto (ne)viditelná loutka vytváří u pozorovatele – drobná nepohyblivá loutka tvrdí, že vykonává nějakou činnost, a divák se pak již baví vlastní imaginací.

8 Práce jiných autorů

Považuji za důležité zprostředkovat náhled i do tvorby dalších lidí pracujících s malými loutkami a miniaturami. Proto připojuji kapitolu, ve které bych chtěl popsat několik pro mě zajímavých přístupů. Jelikož práce v malém měřítku je sama o sobě dost výrazná, budu zmiňovat jak divadelní inscenace, tak výtvarné instalace přesahující z pouhé kuriozity do určité, i když statické, dramatické situace.

Rozdělil jsem zde malé loutky na tři skupiny:

- 1 miniaturizované
- 2 původní velikost zabraná v detailu
- 3 kombinace těchto dvou

8.1 *miniaturizované loutky*

Miniaturizované loutky jsou takové které jsou úmyslně vytvořené drobné. Nelze tedy aby taková loutka vznikla samovolně.

Lze je dále rozdělit na detailně řešené, které jsou vypracované s vědomím že každý detail bude viděn a nekonkrétními které jsou vyrobeny malé proto, aby byly špatně vidět.

Do detailně řešených se bez pochyby počítá právě *μSputnik* a vždy s touto skupinou budou příbuzné všechny inscenace do *MicroMikro*.

Výraznou osobností v této skupině je i česká autorka Hana Voříšková, matadorka festivalu Loutkářská Chrudim. Vytváří silně výtvarně zaměřené divadlo jednoho herce a někdy i jednoho diváka.²¹ Všechny složky inscenace vytváří sama, od režie až po loutky. Většinou se jedná o ploché papírové loutky na špejlích voděné rukou, ale využívá i jiné materiály. Náměty jejích příběhů jsou velmi poeticky laděné a vypovídají často o lásce či přátelství. Její inscenace jsou občas i do jisté míry interaktivní, třeba loutkové přehlídky *Putování*, se kterými jezdí od roku 2005. Ty se vyznačují tím, že je příběh rozdělen na úseky, které dostane k rozpracování a secvičení určitý počet přihlášených zájemců. Tito pak své

²¹ viz obrazová příloha č. 8, fotografie z představení Hanky Voříškové

fragmenty secvičí, spojí a poté hrají pro cca dvacetičlenné publikum. Cílovou skupinou Hanky Voříškové bývají často děti, nicméně inscenace jsou určeny i dospělým.

Co se týče zahraničních autorů, rád bych zmínil Lauru Helt a její kabaret *The Matchbox Shows*.²² Autorka vytváří kraťoučkové příběhy do krabiček od sirek, které sama komentuje, vlastně se jedná o monolog, který malé loutky ilustrují. Ale narozdíl od předchozích případů své inscenace prezentuje většímu počtu diváků, k čemuž využívá přenos GoPro a mikroport. Tento přístup k prezentaci je v podstatě velmi zajímavý, na jevišti je totiž vidět i autorka pracující s titěrnými loutkami i detailní živá projekce zaměřená na ruce a divadélka. Vzhledem k tomu, že jsem tyto představení shlédl jen ze záznamu, nedokážu celou věc posoudit, nicméně mi toto východisko připadá při nejmenším nešťastné, neboť celou inscenaci okrádá o přidanou hodnotu intimity, kterou vytváří blízkost herce, diváka a loutek. Je možné, že takové zvětšení a hraní pro velké publikum má nějaký dramaturgický záměr, nicméně zde mohu jen hádat.

Častým jevem v zahraničí jsou tzv. „bleší cirkusy“ bez blech. S vzrůstající životní úrovní a pokroky ve zdravotnictví začalo ubývat blech lidských neboli obecných (*Pulex irritans*) a dnes jsou těžko sehnatelnou komoditou ve vyspělých zemích a jiný druh blech nelze použít pro jejich přílišnou drobnost. Vznikly tedy první bleší cirkusy bez blech, kde jsou různé cirkusové houpačky, kola, žebříky a tak dále, které se hýbou. Avšak ne za pomoci blech, ale díky různým skrytým mechanismům v nitru cirkusu. Principál vám poté tvrdí, že blechy jsou příliš malé a rychlé na to, aby byly vidět. Ne, že by mu někdo věřil, ale divák se rád baví představou, že tam ta blecha vskutku je.

Do druhé kategorie miniaturizovaných nekónkrétních loutek bych zařadil autorky Annu Krtičkovou a Veroniku Svobodovou s jejich představením *Pouť*.²³ Autorky zde vytvářejí paralelu mezi jejich cestou na poutní místa a životem svatého

²² viz obrazová příloha č. 9, fotografie z představení *The Matchbox Shows*

²³ *Pouť* [online]. Last edit 2016 [cit.2016-7-31]. Dostupné na World Wide Web <<http://anickakrticka.cz/pout/>>.

Františka z Assisi. Herečky kombinovaly multimediální dokumentaci vlastních zkušeností a miniaturní loutky vyrobené často třeba jen ze špendlíku.²⁴ Téma špendlení a šití se zde prolíná i s vyšíványými artefakty, které celou inscenaci provází. Právě tím že špendlík má pláštík už si domýšlím lidskou postavu a rysy, právě díky tomu že nemám šanci je v takto malém měřítku vidět.

8.2 *původní velikost zabraná v detailu*

Další skupinou jsou loutky v původní velikosti, ale z velkého detailu. Opět bývá představení koncipováno pro velmi malý počet diváků nebo skrze nějakou projekci. Ale tady si autoři hrají s tím, že použitý předmět z běžné sledovací dálky působí všedně, ale detailní pohled na něj odhaluje nějakou další perspektivu a přidává tím předmětu význam.

Do této kategorie rád zařadil opravdové bleší cirkusy se skutečnými blechami. Blechy nejsou vycvičené jak se většina lidí domnívá ale pouze svými zadními končetinami pohánějí různé vozíčky a houpačky které koncentrují jejich energii jedním směrem. Působí to poté jako že blecha ví kam chce jít.

Také lze vidět inscenace, které pracují s projekcí přes mikroskop, kde animátoři mají materiály různých struktur nebo mikroorganismy a mechanicky nebo chemicky s nimi pohybují.

²⁴ viz obrazová příloha č. 10, fotografie z představení *Pout'*

8.3 Kombinace

Zde se potkávají oba přístupy k malým loutkám. Zdá se mi že je to přístup nejčastěji praktikovaný, jelikož se zde nabízí možnost využití protikladů a paradoxů v měřítkách věcí.

Tatsuya Tanaka vyrábí drobounké, ale realistické postavičky, a staví je do kontrastu s předměty denní potřeby, které tak dostávají nové významy.²⁵ Postavičky ve štětinách zubního kartáčku, který v tu chvíli začne působit jako voda a stává se z něj tak sprcha, nebo asijský sběrači rýže na plošném spoji, který v tu chvíli vypadá jako rýžové pole. Tyto drobounké instalace pak fotí a výstupním materiálem je nejčastěji fotografie takové „krajiny“. Tyto instalace chci zmínit jednak pro preciznost, se kterou se zde pracuje, ale hlavně kvůli efektu, který mě zajímá, a sice nahlížení na předmět denní potřeby v úzkém detailu, že v první chvíli téměř nerozeznávám jeho původní funkci si uvědomuji až druhotně. Vystavují nečekané struktury, barvy nebo vlastnosti. Opačný postup využívá Lisa Wood.²⁶ Při tvorbě svých instalací pracuje s preparovaným hmyzem, který staví do role lidí a obklopuje jej miniaturizovanými předměty denní potřeby. Ve scénkách, které instalace zachycují tedy lze vidět preparované zlatohlávky při odpoledním čaji nebo párek kapucínků nad talířem sushi.

Hmyz ve své tvorbě používá i Magnus Muhr, ten ale neprosazuje zdaleka tak sofistikovaný přístup, jako předchozí autorky.²⁷ Mrtvé mouchy a můry, zkrátka hmyz, který člověk zabije na chalupě, klade na čistý papír a doplňuje kresbou obyčejnou tužkou. „Punkový“ nádech celého výtvoru pak jen podtrhuje satirickou atmosféru.

²⁵ viz obrazová příloha č.11, fotografie instalací Tatsuy Tanaky

²⁶ viz obrazová příloha č.12, fotografie instalací Lisy Wood

²⁷ viz obrazová příloha č.13, tvorba Magnuse Muhra

V Česku obecně cítím inklinaci k určité formě miniaturizování. Vzniká zde nepřehledné množství diorám a modelů, málokdy zde ale autoři překročí pouhou kurióznost a začnou pracovat s dramatickou situací. Tady mám na mysli především Betlémy, které mají na našem území několikasetletou tradici a někdy i překonávají statickosti a jsou rozpořbovávány v určitých sekvencích jako mechanická automata. Dalším fenoménem jsou modely řelezníc. Zde je umožněn pohyb i daleko složitější a vzhledem k charakteru této tvorby by se podle mě dalo mluvit dokonce o primitivní formě divadla pro jednoho člověka, který je zároveň divákem i hercem.

9 závěr

Loutky na pokraji viditelnosti jsou velmi mocným aparátem loutkového divadla, kterého je však potřeba velmi citlivě používat, ne jako křehkou věc ale jako techniku která se může velmi lehce nezdařit nebo se v ní dá velmi lehce utopit. Je to natolik zajímavá technika, že vydrží být nosnou poměrně dlouhou dobu sama o sobě, a o to je jednodušší se v ní zaseknout až do úplné nudy.

textové přílohy

finální scénář inscenace μ Sputnik

1. Obraz: Noc, satelit bliká v dálce. Zní píseň *I´m all shook Up* a rozedníva se na Bajkonoru. Zvuk přeladění rádia a slyšíme interkom Roskosmu před startem rakety. Raketa se zažehne, stožáry se oddělují a raketá pomalu vzlétá.
2. Obraz: Raketa uprostřed záběru a nebe okoloni se míha a postupně tmavne. Míhají se v průběhu mraky v přednějším plánu.
3. Obraz: Detail na špičku rakety, která se pomalu otevře a v ní je Sputnik 1. Části rakety odlétají pryč. Sputnik 1 začíná pípat.
4. Obraz: Pohled na Zemi z dále jak se otáčí, Sputnik 1 se dívá.
5. Obraz: Sputnik 1 uprostřed záběru a hvězdy a planety se okolo něj míhají.
6. Obraz: Sputnik prolétá okolo 2 galaxií které po jeho průletu mění barvu. Tady jsou využita UV světla.
7. Obraz: Sputnik 1 se potkává s americkou družicí Vanguard 1. Mezi ně však přilétne Jurij Alexejevič Gagarin a se slovy *это не русский брат* (tohle není ruský bratr) odkopává Sputnika pryč. Vyděšený Vanguard 1 odlétá a Gagarin se směje.
8. Obraz: Sputnik 1 prolétá okolo Lajky, která na něj štěká jako hlídací pes. Dýchací hadice, ji však jako vodítko nepustí až k němu a on pouze prolétá.
9. Obraz: Pohled z první osoby Neila Aldena Armstronga jak zabodává americkou vlajku do povrchu měsíce. Prolétající sputnik okolo pozdravý a letí dál. Zazní slavná věta *That´s one small step for a man, one giant leap for mankind*.
10. Obraz: Přilétá do záběru Apollo 13, poté Sputnik 1, který do něj naráží a tím ho rozpůlí zase letí pryč. Zazní slavná věta *Houston, We´ve Got a Problem*.
11. Obraz: Sputnik 1 zatemní Slunce. Zazníávají proslovy amerických a sovětských vůdců a naznačují předzvěst války.

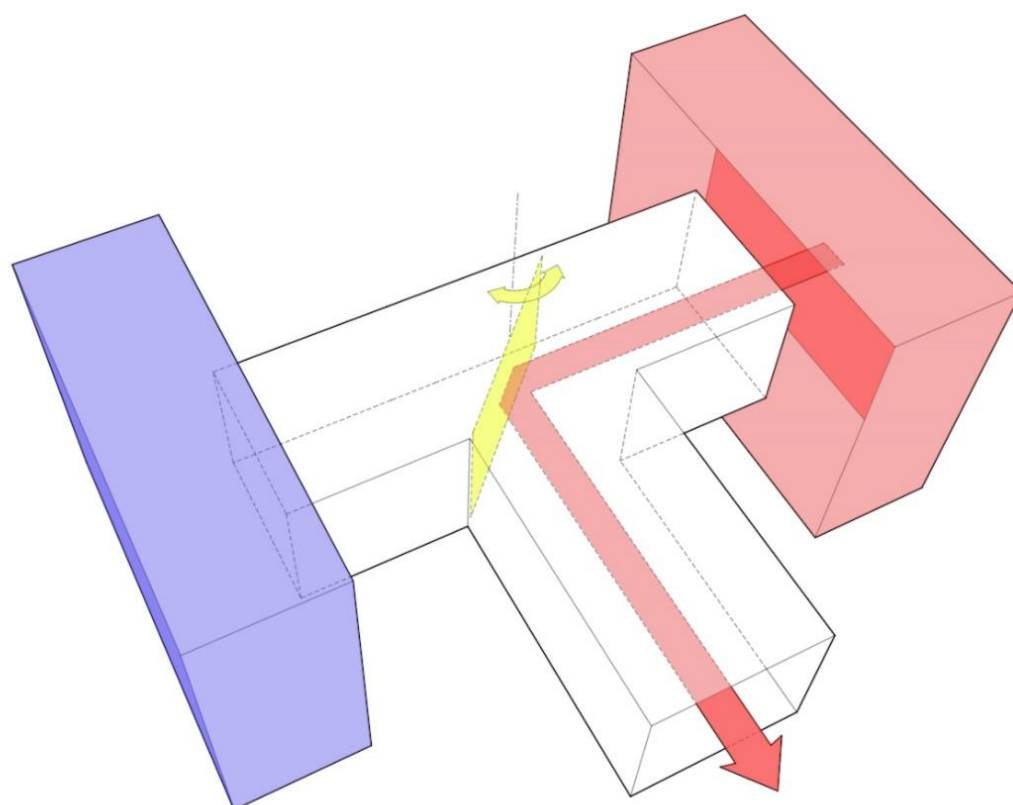
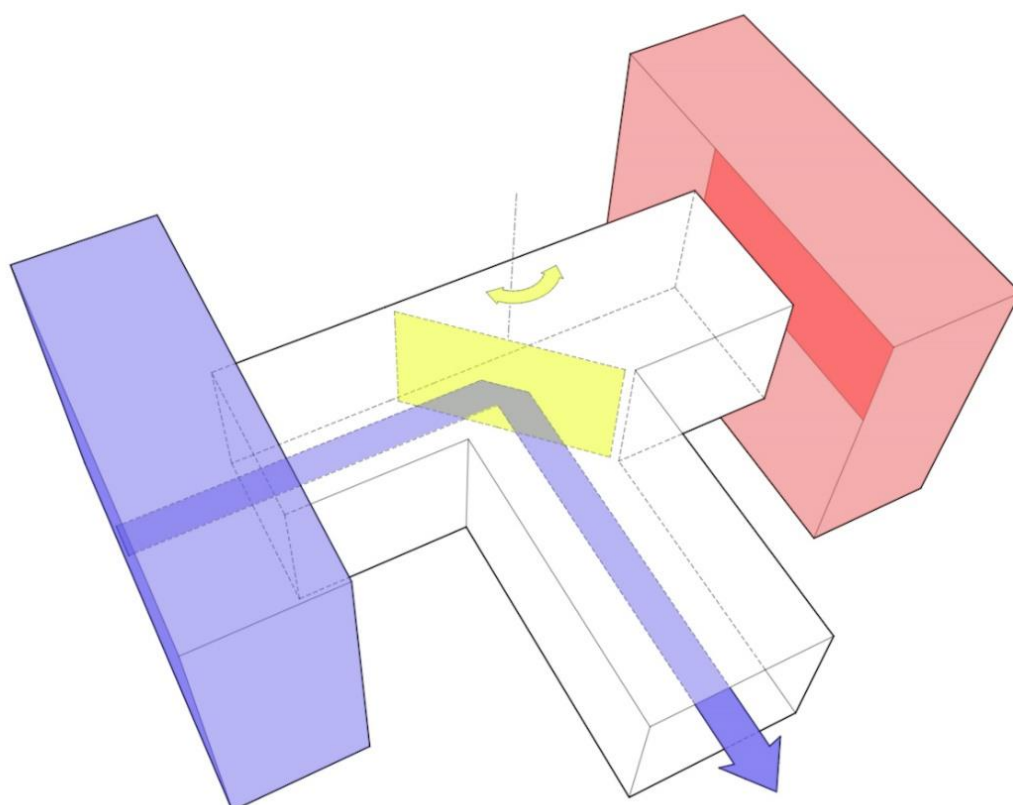
12. Obraz: Pohled na Bajkonor, kde se otevírá raketové silo. Vzletá raketa ale tentokrát nemiří vzhuru ale stáčí se na Zem. V dálce se objevuje atomový hřib. Zazní slavná věta *Now I am become Death, the destroyer of worlds*.

13. Obraz: Země zrudne a poté exploduje.

14. Obraz: Sputnik rotuje ve vesmíru a okolo něj začíná obíhat fragment Země. Opět se rozeznívá píseň *I 'm all shook Up*. Okénko se pomalu zavírá. Konec.

obrazové přílohy

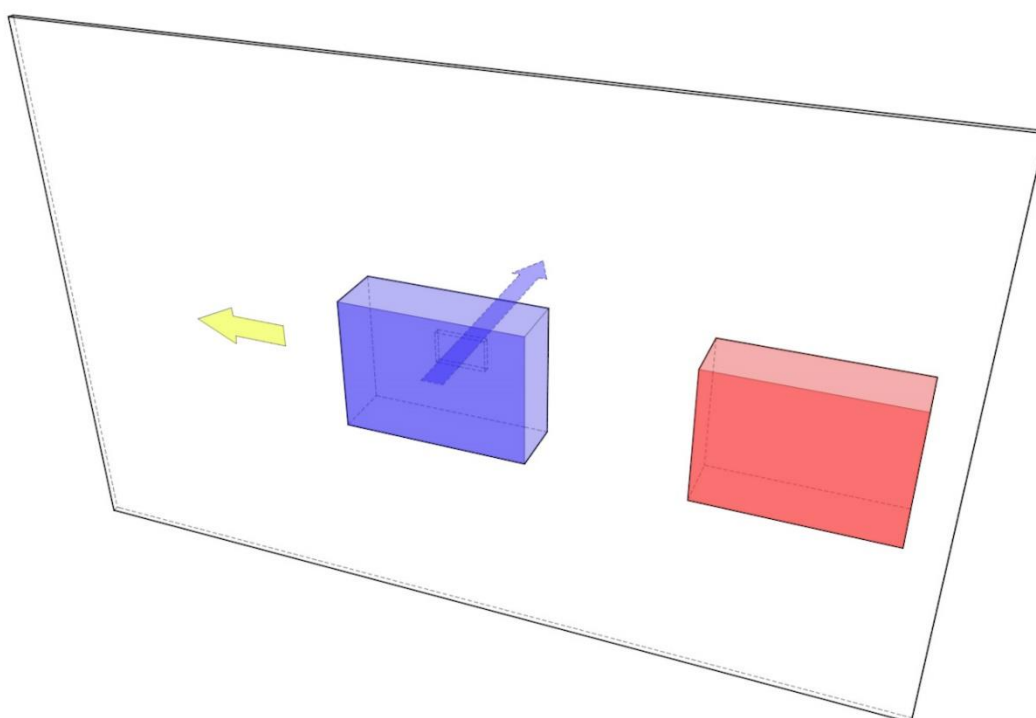
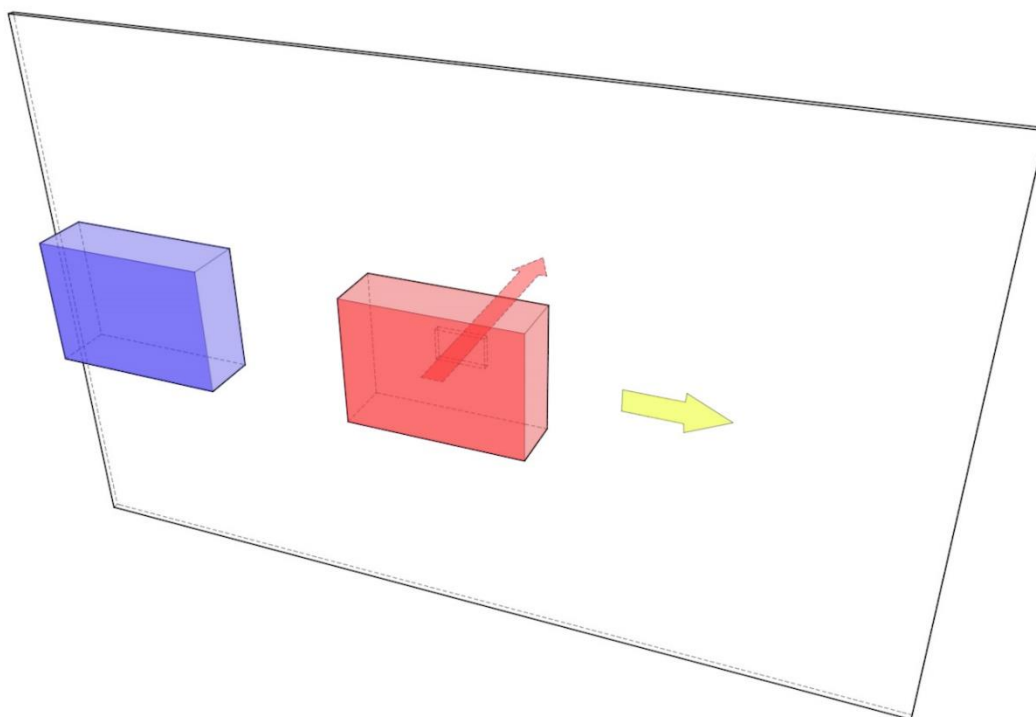
obrazová příloha č. 1, mechanismus využívající zrcadlo



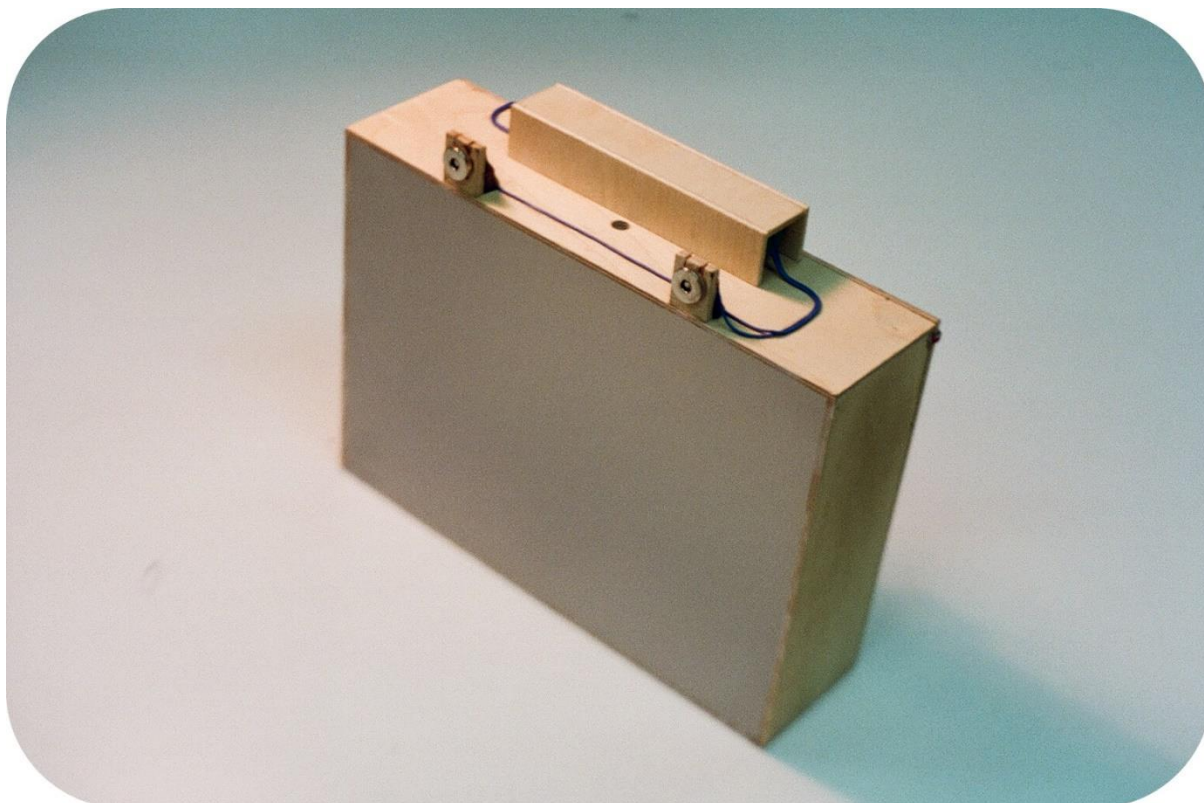
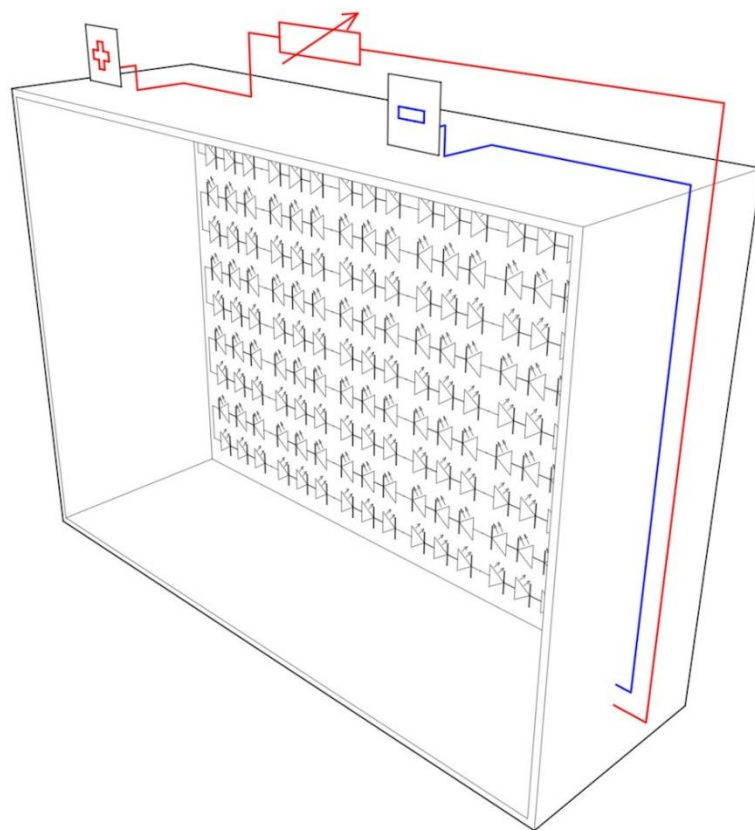
obrazová příloha č. 2, technický model mechanismu se zrcadlem



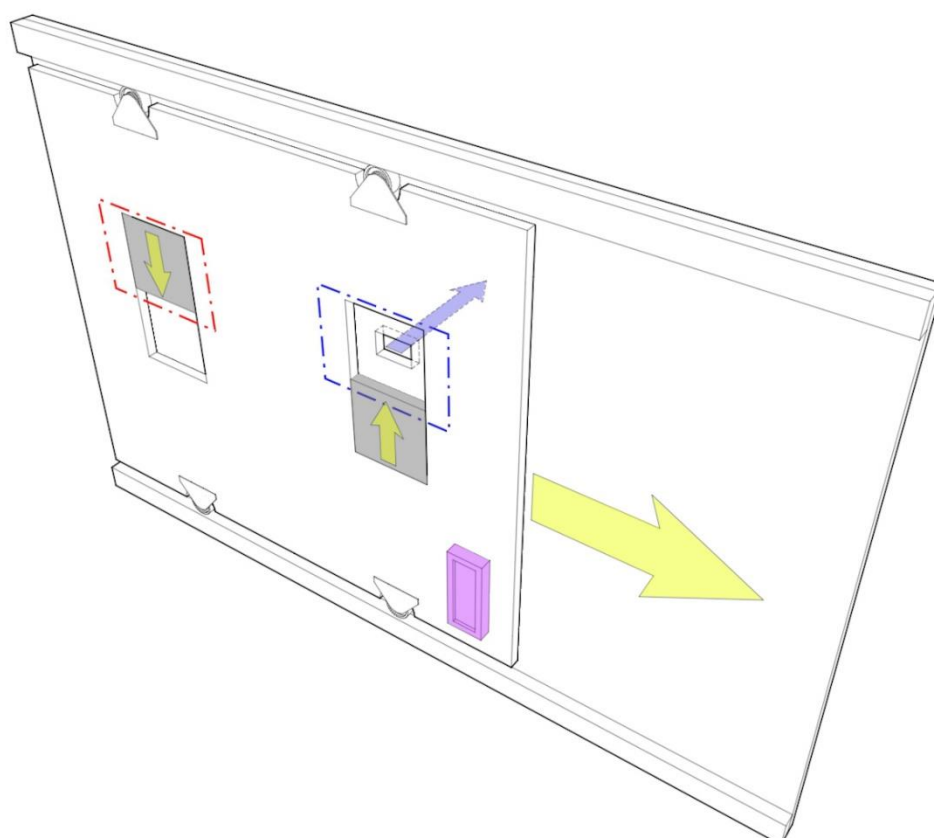
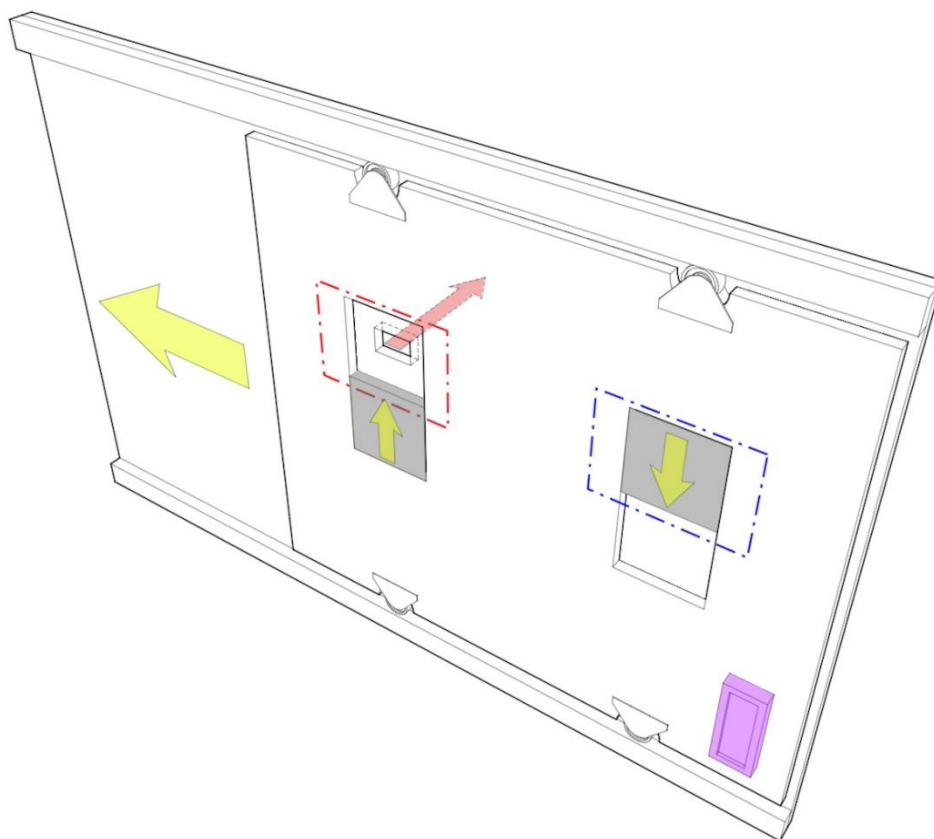
obrazová příloha č. 3, mechanismus využívající pojezd

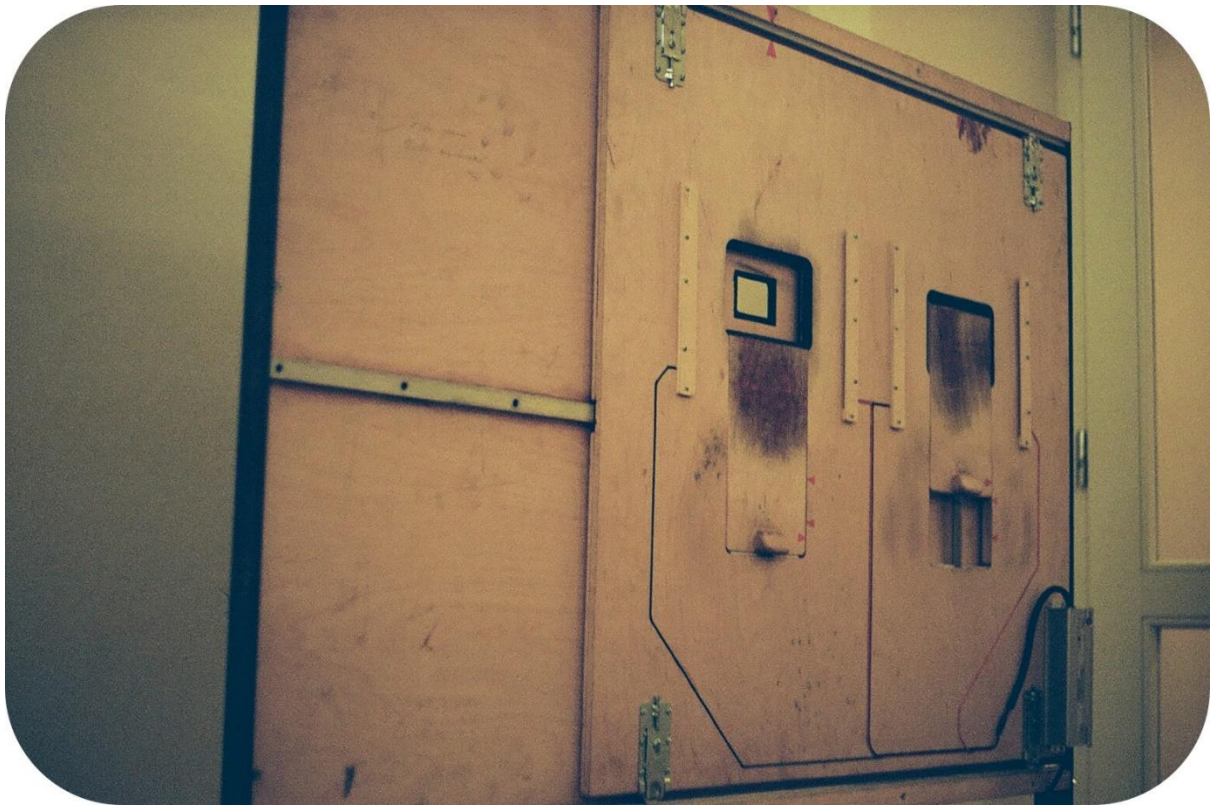


obrazová příloha č. 4, světelná deska

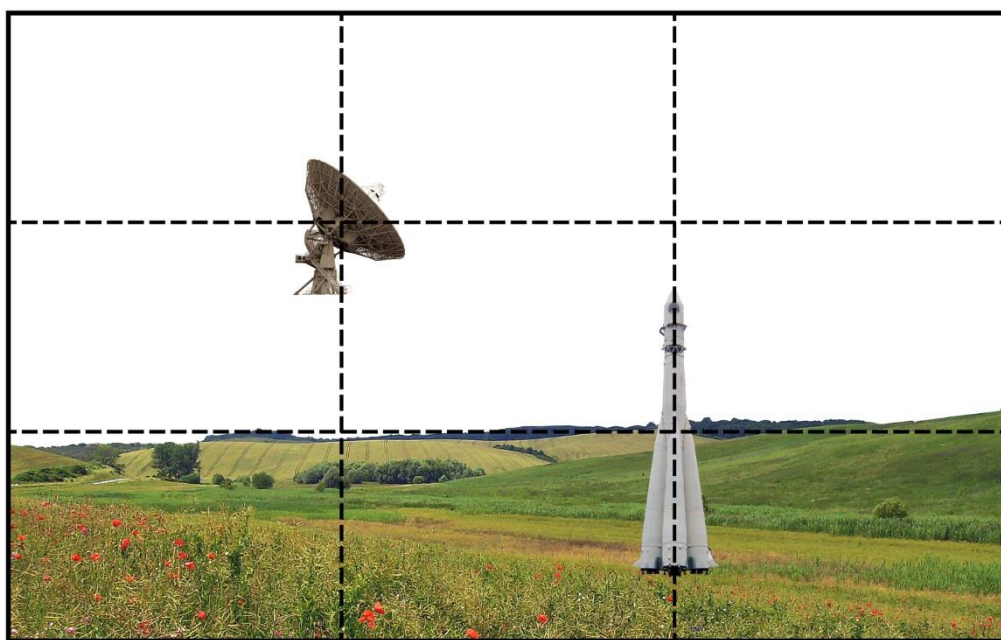


obrazová příloha č. 5, divadlo MicroMikro

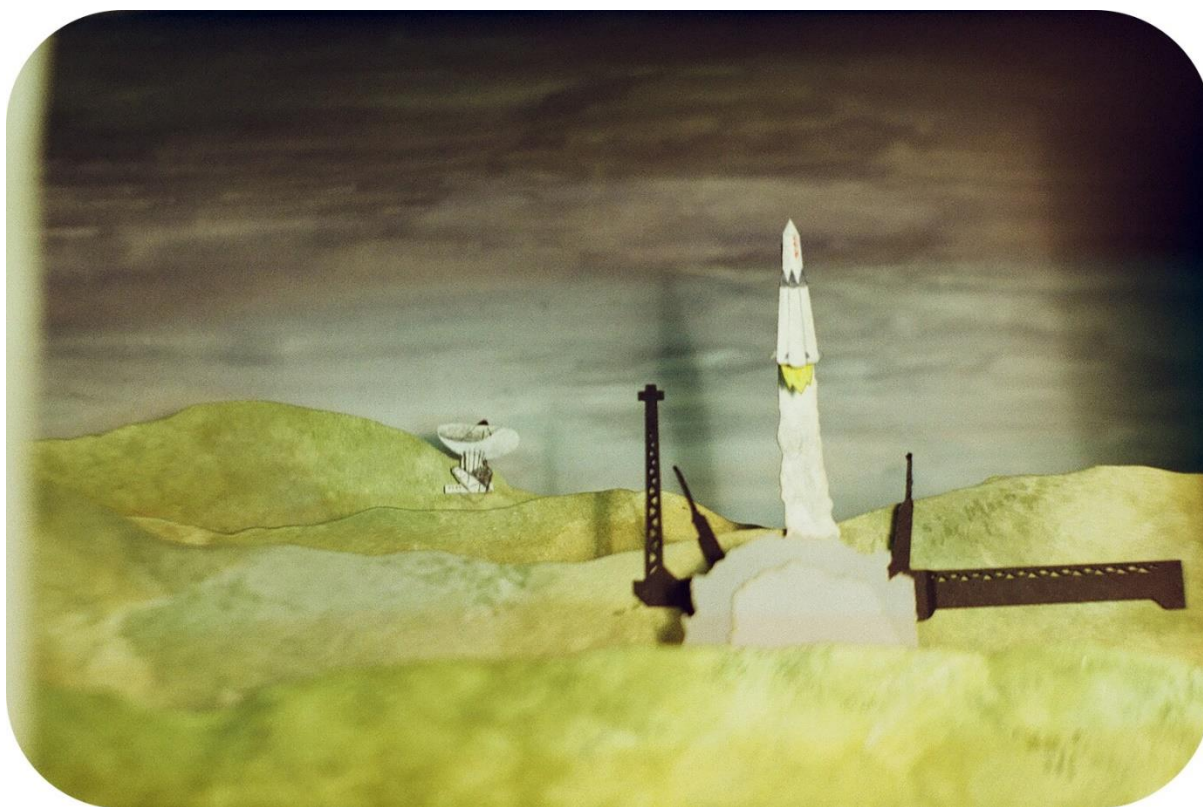




obrazová příloha č. 6, zlatý řez - návrh scény



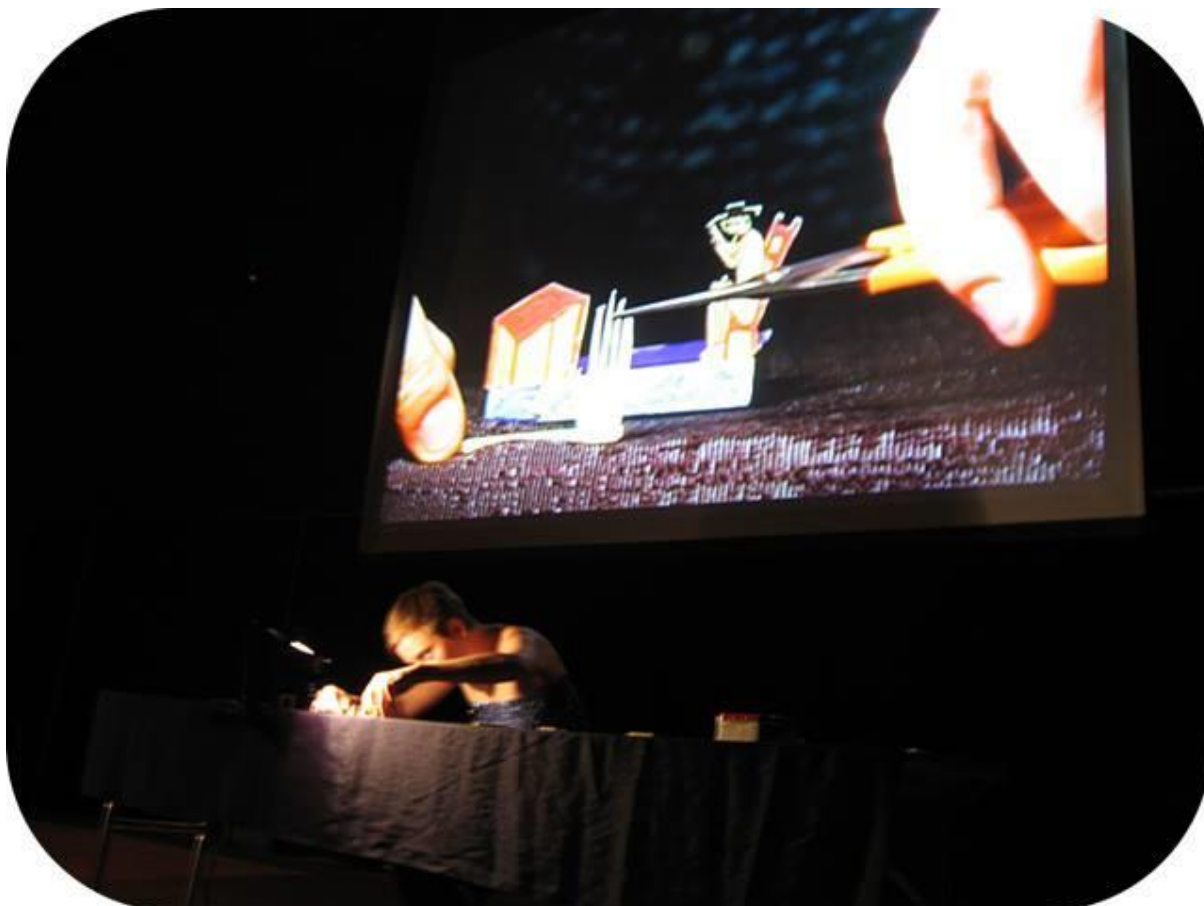
obrazová příloha č. 7, první scéna



obrazová příloha č. 8, fotografie z představení Hanky Voříškové



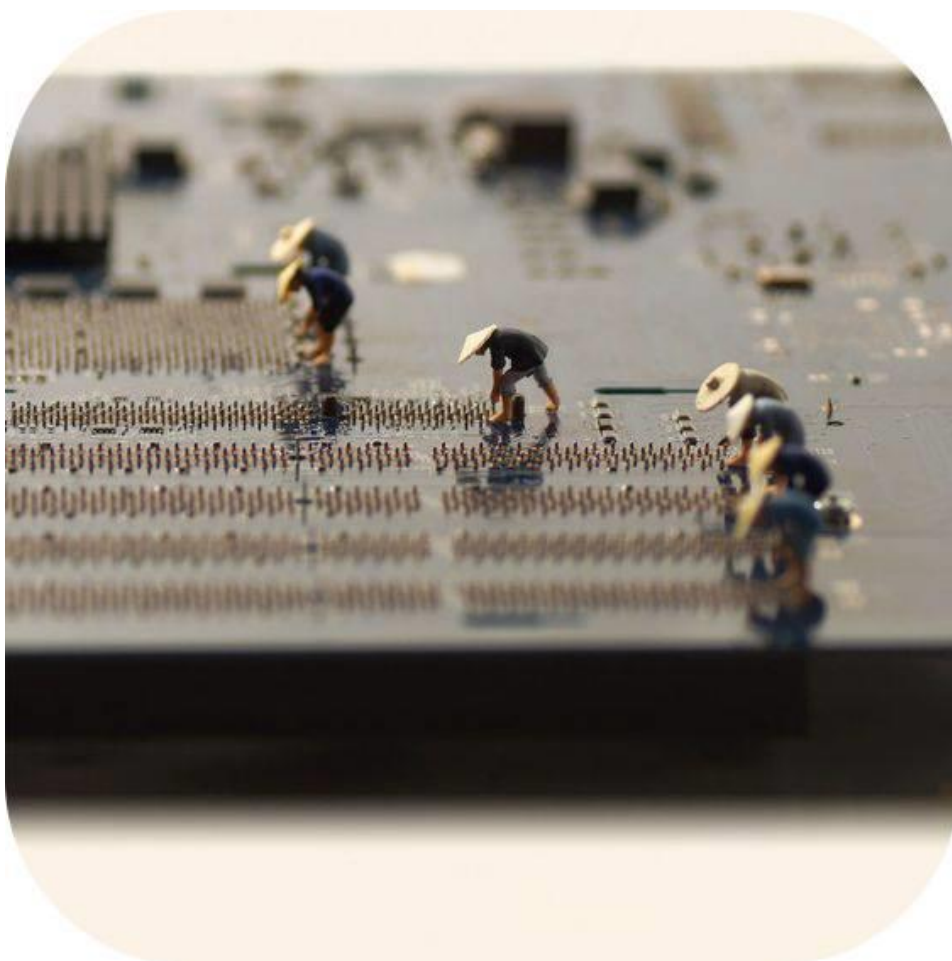
obrazová příloha č. 9, fotografie z představení *The Matchbox Shows*



obrazová příloha č. 10, fotografie z představení *Poutí*



obrazová příloha č.11, fotografie instalací Tatsuy Tanaky



obrazová příloha č.12, fotografie instalací Lisy Wood



obrazová příloha č.13, tvorba Magnuse Muhra

