

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění

Herectví alternativního a loutkového divadla

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**DIVADLO VS. ADOLESCENT**

**Dan Kranich**

Vedoucí práce: doc. Mgr. Marek Bečka

Oponent práce: Prof. Mgr. Miloslav Klíma

Datum obhajoby: 28–29.6. 2017

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2017

AKADEMY OD PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THEATRE FACULTY**

Performing Arts

Acting of Alternative an Puppet Theatre

**MASTER'S THESIS**

**THEATER VS. ADOLESCENT**

**Dan Kranich**

Thesis advisor: doc. Mgr. Marek Bečka

Examiner: Prof. Mgr. Miloslav Klíma

Date of thesis defense: 28–29.6. 2017

Academic title granted: MgA.

Prague, 2017

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

**DIVADLO VS. ADOLESCENT**

vypracoval(a) 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.



## **ABSTRAKT**

V diplomové práci *Divadlo vs. Adolescent* se zabývám problematikou vytváření inscenace pro adolescenty. Toto téma rozebírám v souvislosti se dvěma inscenacemi: *Goon: Krvavá pomsta* a *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a nic na ostrovech se skrývá odlehlých*. Podrobně popisuji realizaci těchto projektů. Tvůrčí práci ve školním prostředí porovnávám s inscenováním v profesionálním divadle.

V práci se také zabývám vztahem současných adolescentů k divadlu a zároveň vztahem divadel k adolescentům. Své teze a myšlenky opírám o praktické zkušenosti nabyté uváděním těchto dvou inscenací.

## **SUMMARY**

In my Master thesis I deal with the issue of creating a production for adolescents. I am discussing this topic in connection with two theatrical performances: *Goon: Krvavá pomsta* and *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a nic na ostrovech se skrývá odlehlých*. I describe in detail the implementation of these projects. I compare my creative work in the school environment with staging in a professional theater.

The thesis also deals with the relationship of contemporary adolescents to the theater as well as the relationship of theaters with adolescents. My theses and ideas are based on the practical experience gained by presenting these two projects.

## **SEZNAM POUŽITÉHO OZNAČOVÁNÍ A ZKRATEK**

DAMU = Divadelní fakulta Akademie múzických umění v Praze

KALD = alternativní a loutkové divadlo

PM = Páter Monster

KMD = Klub mladých diváků

Goon = Inscenace *Goon: Krvavá pomsta*

Ostrovky = inscenace *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a nic na ostrovech se skrývá odlehlých*

Atlas = kniha Atlas odlehlých ostrovů

## **PODĚKOVÁNÍ**

Rád bych poděkoval oběma tvůrčím týmům, se kterými jsem pracoval na inscenaci *Goon: Krvavá pomsta* a na představení *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a nic na ostrovech skrývá odlehlých*. Zároveň bych rád poděkoval Alžbětě Uhlíkové, za veškerou pomoc a dodávání sebedůvěry. Chtěl bych poděkovat Marku Bečkovi za konzultace a za důvěru. Nicole Škvarové děkuji za materiál a invenci ve zkoumání divadla pro mladistvé. Děkuji všem ostatním, kteří mi pomohli tuto práci vytvořit a dokončit.

## OBSAH

1. ÚVOD .....	9
2. TEORETICKÁ ČÁST .....	11
2.1 Adolescent .....	11
2.2 Adolescent a divadlo .....	13
2.3 Repertoárové scény pro děti a mládež .....	14
3. PRAKTICKÁ ČÁST .....	20
3.1 Goon: krvavá pomsta .....	20
3.1.1. Předloha .....	20
3.1.2. Cesta k realizace .....	22
3.1.3. Průběh zkoušení .....	23
3.1.4. Dramaturgie/režie .....	26
3.1.5. Finální bodový scénář .....	28
3.1.6. Scénografie .....	34
3.1.7. Hudba .....	37
3.2 Uvádění pro adolescenty a výzkum .....	39
3.2.1. Festival nanečisto .....	40
3.2.2. KC Beseda Klánovice .....	42
3.2.3. ZŠ U Roháčových kasáren, Praha Vršovice .....	46
3.2.4. Klub mladého diváka .....	48
3.2.5. Celkové vyhodnocení .....	51
3.3 Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a na ostrovech se skrývá odlehlých .....	55
3.3.1. Předloha .....	55
3.3.2. Průběh zkoušení .....	56
3.3.3. Dramaturgie/režie .....	60
3.3.4. Scénografie .....	61
3.3.5. Hudba .....	62
3.3.6. Finální bodový scénář .....	63
3.3.7. Uvádění pro adolescenty .....	68
3.4 Porovnání inscenací .....	69
3.4.1. Předloha/příběh .....	69
3.4.2. Dramaturgie/režie .....	70
3.4.3. Herectví .....	72
3.4.4. Scénografie .....	73
3.4.5. Hudba .....	74
3.4.6. Produkce .....	75
3.4.7. Inscenování s přihlédnutím na adolescenty .....	76
4. ZÁVĚR .....	78

## 1. ÚVOD

Ve své diplomové práci se zabývám problematikou vytváření inscenace pro adolescenty, tedy pro věkovou skupinu, pro kterou se příliš inscenací nevytváří. Současně se zamýšlím nad tím, proč tomu tak je, a jaká jsou úskalí a postupy při vytváření inscenací pro tuto věkovou skupinu.

Na základě tématu této práce jsem spolu s několika dalšími studenty DAMU vytvořil inscenaci *Goon: Krvavá pomsta*, kterou jsme inscenovali s myšlenkou hrát ji pro adolescentní publikum. V této práci se věnuji průběhu vytváření této inscenace od námětu až po uvádění v praxi a zároveň ji porovnávám s inscenováním představení *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a nic na ostrovech se skrývá odlehlých*, které jsem nazkoušel ve svém prvním angažmá v Naivním divadle Liberec a které bylo inscenováno pro stejnou věkovou kategorii diváků. Tato zkušenost mi také poskytla možnost porovnat vytváření autorského představení ve školním prostředí s vytvářením inscenace v profesionálním repertoárovém divadle.

Popud k vytvoření inscenace pro adolescenty vznikl v průběhu zkoušení inscenace *Batosnění*, která byla vytvořena pro nejmladší publikum (10 měsíců až 3 roky). Tyto „hraniční“ divácké skupiny mě zaujaly. Při výběru tématu magisterské práce jsem se rozhodl věnovat postupnému zdolávání tabuizovaných diváckých kategorií. Mám za sebou inscenaci pro ty nejmenší děti, pro děti předškolního a školního věku víceméně také (tři sezóny jsem hrál pohádky v Pídivadle) a teď je čas vrhnout se na další stupeň – divadlo pro pubertáky/adolescenty/teenagery. Pro skupinu „dětí“ kterou je téměř nemožné zaujmout, skupinu, kterou je těžké odtrhnout od všudypřítomných monitorů a jejichž komunikační prostředky se začínají zužovat pouze na emotikony. Je to výzva a já se rozhodnul ji přijmout.

V teoretické části práce se zabývám vymezením pojmu adolescent a přístupem statutárních kamenných divadel k této věkové kategorii a naopak. Zároveň jsem se pokusil o hrubou analýzu divadel v České republice, která uvádí inscenace pro děti a mladistvé s důrazem na adolescenty.



V praktické části rozebírám autorskou inscenaci *Goon: Krvavá pomsta* a představení Naivního divadla Liberec *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a nic na ostrovech se skrývá odlehlých*. V obou případech rozebírám inspiraci předlohou, celkový průběh zkoušení, dramaturgický a režijní přístup, scénografické a hudební řešení. Následně porovnávám zkušenosti z procesu zkoušení obou inscenací a jejich následné uvádění v praxi.

Zároveň praktická část obsahuje výzkum, vycházející ze čtyř uvedených inscenací *Goon: Krvavá pomsta* pro mladistvé. Po každém uvedení následovala diskuse, ve které jsme se cílové skupiny ptali na jejich názor na právě uvedenou inscenaci a následně adolescenti vyplnili dotazníky týkající se jejich vztahu k divadlu celkově. Prostřednictvím těchto materiálů se snažím přijít na to, jestli se nám opravdu povedlo vytvořit inscenaci pro adolescenty a jestli existují univerzální prostředky nebo témata, která by se dala na inscenování divadla pro mladistvé aplikovat celkově.

## 2. TEORETICKÁ ČÁST

### 2.1 ADOLESCENT

Jelikož je tématem mé magisterské práce „Divadlo vs. Adolescent“, neboli problematika inscenování pro adolescentní publikum, je na místě si tuto skupinu charakterizovat.

Termín adolescence pochází z latinského slova *adolescere*, což v překladu znamená dorůstat, dospívat. Slovo adolescent, které se užívá v psychologii, se v lékařství obměňuje slovem dospívající nebo dorost. V pedagogice a sociologii se potom setkáváme s označením mládež.

Adolescence je velice specifickým obdobím v psychickém vývoji člověka. Konkrétní vymezení a specifikace tohoto období se u psychologů a autorů studií na toto téma liší. V některých studiích se za adolescenta považují jedinci mezi jedenáctým a jednadvacátým rokem, další autoři věkové ohraničení specifikují mezi patnáctým a jednadvacátým rokem. Na čem se teoretici v této otázce shodují je fakt, že adolescencí se označuje celé období mezi dětstvím a dospělostí. Důležité je taky podotknout, že horní věková hranice se nedá zcela určit, protože dosažení dospělosti ovlivňuje celá řada skutečností. Například společenské a kulturní zvyklosti. Já osobně jsem se zaměřoval na publikum mezi třináctým a osmnáctým rokem.

*S vymezením období adolescence souvisí pojem sekulární akcelerace neboli celkové urychlování růstu a vývoje v průběhu staletí. Ta přinesla rychlejší začátek tělesného a duševního dospívání a umožnila delší dobu pro dokončení plného rozvoje (Langmeier, J. Krejčíková, D. – Vývojová psychologie – Grada Publishing, 1996, s. 139)*

#### **Adolescent z pohledu psychologie**

Pokud jde o hlubší ontologickou a psychologickou specifikaci tohoto období, tak ji dle mého názoru nejlépe popsal psycholog Petr Macek:

*Trvalou charakteristikou adolescence zůstává, že je považována za most mezi dětstvím a dospělostí. Z ontologického hlediska je jejím základním atributem dokončení pohlavního dozrání, fyzický a duševní rozvoj (růst) a sociální učení v nejširším slova smyslu. Ve srovnání s předchozím obdobím dětství se výrazněji*

*rozvíjejí základní schopnosti člověka jako symbolizace, anticipace, zástupné učení, sebereflexe a seberegulace. Zejména sebereflexe a seberegulace nabývají na významu a samy o sobě se stávají pro adolescenty významnou hodnotou. (Macek, Petr – Adolescence – Portál 2003 – str. 10)*

Období adolescence je hlavně období hledání vlastního já. Je to období hledání vlastní identity (kombinace biologických i psychických, vrozených i získaných individuálních a specifických vlastností a schopností vnímat sám sebe).

Nejnámější psychologickou teorií adolescence vytvořil E. H. Ericson. Podle něj probíhá ontogenetický vývoj v osmi etapách, kdy přechod z jedné vývojové fáze do druhé může být charakterizován pozitivním nebo negativním výsledkem při plnění vývojového úkolu. Období dospívání je pátou fází životního cyklu. Toto období se nazývá „Identita proti konfuzi rolí“. Jedná se o úkol vytvoření identity vlastního já. V této době adolescent zpochybňuje veškeré jistoty, na které dříve spoléhal. Je to dáno rychlostí fyzického růstu a pohlavní zralostí. Mládež se zabývá nejvíc tím, jak vypadá v očích jiných lidí ve srovnání s tím, jak se cítí. Při hledání nových jistot musí znovu projít všemi těžkostmi, jako to bylo v předchozích letech. Pocit vlastní identity tvoří důvěra v to, že vnitřní jistoty jedince budou odpovídat jistotám jedincova významu pro jiné lidi. (Ericson, E.H. – Dětství a společnost – Argo 2002 - str. 237–238)

To jsou atributy, které se v historii více méně nemění, ale s přihlédnutím k historickému, socio-politickému, ekonomickému, kulturnímu a technologickému vývoji v posledních sto letech, se zdá, že každá další generace adolescentů je odlišná od té předchozí. Myslím si, že obzvláště v postkomunistických zemích je rozdíl ještě citelnější než v zemích západních. Když porovnáám adolescenta z komunistické éry, adolescenta porevolučního a současného, vidím rozdíly opravdu velké. Vzhledem k neustálému zrychlování celého světa a současně přesunu valné části soukromého života a komunikace na sociální sítě, je současná generace adolescentů naprosto unikátní a nová. Proto je potřeba se touto skupinou zabývat z pohledu nových perspektiv a jiných úhlů.

## 2.2 ADOLESCENT A DIVADLO

Divácká skupina, ve které si každý jedinec není jist sám sebou, hledá svoji identitu a zpochybňuje všechno, co kolem sebe vidí, opravdu není ideálním publikem. Již podle výše zmíněného psychologického rozboru bych se do vytváření inscenace pro tuto věkovou skupinu nepouštěl, ale byla to výzva, kterou jsem se rozhodl přijmout. Z vlastní zkušenosti můžu říct, že stát před takovým divákem na jevišti je opravdu boj, ale o tom až později.

Snažil jsem se najít odbornou literaturu, která by se tématem inscenování pro adolescenty zabývala. Na rozdíl od problematiky inscenování pro dětské publikum, žádná odborná literatura týkající se tohoto tématu neexistuje. Což jen potvrzuje specifičnost a složitost této problematiky. V českých divadelních kruzích se (ve většině případů) usadil názor, že adolescent (v jakékoliv rozvojové fázi) je vlastně považován za dospělého diváka a tím pádem je schopný a ochotný vnímat inscenaci ve stejném rozsahu jako divák dospělý, což je podle mě špatně. Neříkám, že mladiství nedokáží strávit a pochopit například *Manon Lescaut* v Národním divadle, ale otázka je, jestli je bude opravdu bavit. Jelikož jsou adolescenti v tomto věku velice nestálí a názory si teprve utvářejí, může se stát, že divadlo odsoudí jako nudnou zaprášenou instituci, do které chodí maximálně babička na abonentskou průkazku. To může mít za následek ukončení jeho zájmu o divadlo celkově.

Proto je podle mě velice důležité tohoto diváka chytit a nepustit. Vytvořit inscenaci, která mu zprostředkuje opravdový zážitek, díky kterému se bude do divadla rád vracet a možná se o něj začne i hlouběji zajímat. Mám pocit, že by se touto diváckou skupinou měli dramaturgové zabývat více a více ji do divadla lákat, protože to může být investice do budoucnosti. Tvůrci by měli adolescenty začít brát jako specifickou, relevantní a plnohodnotnou skupinu, pro kterou má cenu divadlo vytvářet. I když to tak někdy nevypadá, jsou to lidé, kteří žijí ve stejném světě jako my, jen ho vnímají jiným způsobem než čtyřicátník ošlehaný divadlem.

Samozřejmě je správně, že například prostřednictvím Klubu mladého diváka chtějí pedagogové své žáky vzdělávat a pokoušejí se jim vytvořit vztah k divadlu, ale podle mě to musí být proces pozvolný, nikoliv léčba šokem. Narážím tu hlavně na nejkrizovější, nejsložitější a nejrizikovější skupinu kolem patnáctého roku. Nechci v žádném případě snižovat inteligenci adolescentů a jejich schopnosti vnímat představení. Ve hře je mnoho dalších faktorů, jako je inteligenční vyspělost, rodinné zázemí, zájmy nebo preference, které mohou

adolescentův pohled na inscenaci lehce pootočit, ale na to se nemůžeme spoléhat. Samozřejmě, že nemůžeme vytvořit inscenaci, která půjde na ruku všem adolescentům v celém vývojovém spektru, jen by se měli tvůrci a dramaturgové více nad touto věkovou skupinou zamýšlet a řešit, co je vlastně baví. Podle mého názoru by se adolescenti měli považovat za specifickou skupinu a zasloužili by si vlastní repertoár.

### 2.3 REPERTOÁROVÉ SCÉNY PRO DĚTI A MLÁDEŽ

Rád bych zde jen krátce uvedl několik scén, které se zabývají vytvářením inscenací pro tuto věkovou skupinu. Valná většina divadel, která uvádí inscenace s věkovým omezením 12+,13+ nebo 14+, jsou divadla primárně orientovaná na dětské publikum. Snaží se tedy, většinou z ekonomického hlediska, zasáhnout co největší okruh diváků. Tím pádem se stává to, že inscenace jsou „univerzální“ a vlastně necílí ani na jednu věkovou skupinu. Pak se může stát to, že adolescent divadlo odsoudí jako infantilní záležitost a v tuto chvíli tohoto diváka tvůrci opět ztrácí.

Nicméně scény zabývající se touto věkovou skupinou tu jsou a já se pokusím je zde uvést. Neuvádím zájezdová představení a amatérské soubory, snažil jsem se zaměřit na scény statutárního typu, na profesionální renomovaná divadla.

Divadla, která mají na repertoáru inscenace pro adolescenty:

**Divadlo Minor Praha** – z jednadvaceti inscenací je na současném repertoáru jediná inscenace s věkovým omezením 15+ (*Válka profesora Klamma*, režie Jan Jirků, premiéra 11.5.2011) a teoreticky by se dala uvést i inscenace s omezením 10+ (*Hon na jednorožce*, rež. Jan Jirků, prem. 15.11.2009).

**Studio DAMÚZA** – Studio DAMÚZA není statutárním kamenným divadlem, ale je produkční platformou, která umožňuje absolventům a studentům DAMU realizovat své divadelní projekty. Kromě široké škály představení pro děti, nabízí studio DAMÚZA devět inscenací pro dospělé; z nich jsou pro adolescenty dle mého názoru vhodné dvě: *Vinettou* (10+), režie Tereza Volánková, a inscenace *KAR* (12+), režie Matia Solce.

**Divadlo AHA!** (hraje v divadle Gong Praha) – jedna inscenace s věkovým omezením 12+ (*Romeo a Julie*, režie Janek Lesák, prem. 11. 5. 2015).

**Divadlo v Dlouhé Praha** – Toto divadlo se již od svého vzniku zaměřuje, kromě cílení na dospělého diváka i na děti a mládež. Uvádějí jednu inscenaci pro celou rodinu (*Jak jsem se ztratil aneb Malá vánoční pohádka*, režie Jan Borna, prem. 26.2.2000), osmnáct inscenací pro děti, ale ani jedna není cílená na adolescentní publikum. Kromě inscenací pro dospělé, z nichž některé jsou v tomto případě pro adolescentní publikum vhodné a přijatelné (např. *Oněgin byl Rusák*, rež. Jan Borna, prem. 19.1.2008) přispívá k tomuto tématu Divadlo v Dlouhé festivalem 13+, na které zve inscenace cílené na pubescentní a adolescentní publikum z celé ČR, ale i ze zahraničí.

**Malé divadlo České Budějovice** – Na repertoáru má Malé budějovické divadlo tři inscenace pro adolescenty, tedy s věkovým omezením 13+. Jsou to inscenace *Jenom tři mušketýři* (rež. Janek Lesák, prem. 6.5.2017), *Frankenstein* (rež. Janek Lesák, prem. 31.10.2015) a inscenace *Filmmakeři* (rež. Janek Lesák a kol., prem. 27.3.2015), která je podle mého ideální inscenací právě pro adolescentní publikum. Janek Lesák je jedna z mála osobností, které se touto věkovou skupinou zabývají a pravidelně pro ni vytváří inscenace. Rád bych zmínil velice zajímavý projekt *Humans of Budějovice*, který Janek Lesák vytvořil v květnu roku 2016. Vznikal tak, že se tvůrci dotazovali studentů, jak podle nich vypadá ideální divadlo, studenti navrhli celosvětový projekt *Humans of...* - projekt, kde se sbírají životní příběhy lidí z konkrétního města. *Humans of Budějovice* probíhalo tak, že na jevišti bylo sto obyvatel z Českých Budějovic, kteří se po něm pohybovali, předváděli, co celý den dělají, mluvili o sobě a o Českých Budějovicích do mikrofonu, a především odpovídali na různé otázky týkající se Českých Budějovic. Byly to otázky s možností odpovědi ano – ne, účinkující se podle odpovědi rozmísťovali po jevišti a díky tomu, že celé dění snímala kamera umístěná nad jevištěm, bylo možné vytvářet procentuální výsledky tohoto „hlasování“. Projekt vznikl v koprodukcí Malého divadla, Budějovického Majálesu, Gymnázia Česká, sociologického týmu Behavio Labs, stejně jako projekt *Filmmakeři* a inscenace *Jenom tři mušketýři* v koprodukcí mezinárodního projektu Platform Shift+.

**Divadlo Alfa Plzeň** – Divadlo Alfa uvádí ze sedmnácti inscenací na repertoáru tři inscenace pro adolescenty. Dvě z nich jsou ve věkovém omezení 14+ (*Gazdina Roba*, rež. J. Vašíček j., prem. 20.2.2017 a *Ostře sledované vlaky*, rež. J. Vašíček j., prem. 28.3.2014) a jednu inscenaci s omezením 12+ (*Lékařem proti své vůli*, rež. Tomáš Dvořák, prem. 11.5.2016).

**Naivní divadlo Liberec** – Naivní divadlo Liberec nabízí dvaadvacet inscenací pro děti a jednu s věkovým omezením 14+ (*Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a nic na ostrovech se skrývá odlehlých*, rež. Filip Homola, prem. 16.2.2017).

**Divadlo Drak Hradec Králové** – Na svém repertoáru má divadlo Drak sedmnáct inscenací a z toho je jedna určena divákům od 15 let (*Blátem po hlavě*, rež. Jiří Havelka, prem. 26.5.2017). Kdybychom na požadavcích lehce slevili, tak uvádí DD jednu inscenaci pro diváky od 11 let (*24. Října 1942*, rež. Marek Zákostelecký, prem. 24.10.2012).

**Divadlo Polárka Brno** – Brněnská scéna pro děti a mládež uvádí patnáct inscenací a jen jedna z nich je určena pro diváky od patnácti let (*Naše třída*, rež. Břetislav Rychlík, prem. 8.4.2017).

**Divadlo Radost Brno** – Divadlo Radost má na repertoáru osmadvacet inscenací a u šesti z nich je uvedené věkové omezení od 3. do 9. třídy (*Beatles aneb Žlutá ponorka*, rež. Vlastimil Peška; *Strakonický Dudák*, rež. Vlastimil Peška, prem. 11.3.2016; *Malý princ*, rež. Zdeněk Černín, prem. 1.3.2015; *Kouzelná flétna*, rež. Vlastimil Peška, prem. 16.3.2014; *Kytice*, rež. Petr Nosálek, prem. 14.4.2012; *Limonádový Joe*, rež. Vlastimil Peška, prem. 14.1.2012; *Bylo nás pět*, rež. Vlastimil Peška, prem. 5.5.2013) a u jedné dokonce od 2. do 9. třídy (*Husovický betlém*, rež. Vlastimil Peška, prem. 28.11.1997). U všech těchto inscenací je poznámka, že jsou pro mládež a pro dospělé. To už může být problém. Podle mého názoru je obrovský rozdíl ve vnímání inscenace divákem devítiletým (3. třída) a patnáctiletým (9. třída).

**Divadlo loutek Ostrava** – Ostravská loutková scéna uvádí na repertoáru devětadvacet inscenací. Valná většina inscenací je pro děti, ale repertoár pro mládež je také celkem široký. Na repertoáru Divadla loutek Ostrava je uváděno jedno představení pro mládež a pro dospělé s věkovým omezením již od deseti

let (*saBOTÁŽ*, rež. Tomáš Soukup a Ondřej Beseda). Na této inscenaci je zajímavé, že jde o jedno z mála pohybových představení pro děti/mládež a po představení vždy probíhá patnáctiminutová beseda s tvůrci inscenace. Dále uvádí jednu inscenaci pro diváky od jedenácti let (*NASTUPOVAT! Děják z rychlíku*, rež. Radovan Lipus, prem. 25.11.2016), dvě inscenace pro děti od dvanácti let (*Bouře*, rež. Václav Klemens, prem. 29.4.2016; *MARVIN*, rež. Duda Paiva a Mischa van Dullemen, prem. 30.5.2014), jednu inscenaci od třinácti let (*Oskar a růžová paní*, rež. Václav Klemens, prem. 30.9.2014), jednu inscenaci zaměřenou na diváky od čtrnácti let (*LEBENSRAUM (životní prostor)*, rež. Marián Pecko, prem. 20.9.2011) a nakonec tři inscenace určené pro diváky od patnáctého roku (*Půl druhé hodiny zpoždění*, rež. Janusz Klimsza, premiéra 8.3.2013; *Šaryk vzpomíná*, rež. Radovan Lipus, prem. 24.5.2013; *Z deníku Ostravaka*, rež. Radovan Lipus, prem.23.2.2007)

To je seznam kamenných statutárních divadel, která uvádí inscenace pro "mládež a dospělé". Z tohoto výčtu můžeme usoudit, že divadla s primárním zaměřením na děti a mládež se ve většině případů adolescentům příliš nevěnují. Pokud vezmeme v úvahu repertoár v roce 2016, tak z celkem dvě stě šedesáti inscenací pro děti a mládež, jich bylo uváděno pro věkovou skupinu 12+ jen dvacet šest. Což je pouhých 10 % a to potvrzuje mojí předchozí domněnku. Je pravda, že zobecnitelnější informace by přinesla až hlubší analýza minimálně za posledních deset let. Faktem je, že v roce 2014 vzniklo pět nových inscenací, v roce 2015 šest a v roce 2016 čtyři.

Za zmínku určitě stojí pár divadel, která primárně cílí na dospělého diváka, ale do svého repertoáru zařazují i inscenace pro školy. Například velice zdařilá inscenace *My děti ze stanice ZOO* (rež. Michal Skočovský, prem. 18.9.2015), kterou uvádí **Činoherní Studio Ústí** a je určena divákům starším patnácti let. **Divadlo Nacucky Olomouc** uvádí několik inscenací, které se tematicky adolescentů/pubescentů přímo dotýkají, jako například inscenace *MATE* (rež. Silvia Vollmannová, prem. 4.10.2016) nebo inscenace *Můj BF* (rež. Silvia Vollmannová, prem. 31.10.2015). Velice zajímavé jsou podle mě dílny pro školy a školská zařízení, které divadlo nabízí. Jedná se o tvořivé dílny, kde většinou prostřednictvím dramatických her žáci pronikají do tématu určitého dramatu (např. *Antigona*), debatují o možných motivacích dramatických postav, nebo nad jednotlivou funkcí divadelních složek. Zároveň pořádá Divadlo Nacucky dílny



„O divadle“, kde využívají prvky teoretických přednášek a zároveň prvky dramatické výchovy jak pro žáky, tak i pro pedagogy. Cílem těchto aktivit je podle informací na webových stránkách Divadla Nacucky: „Formovat názor a postoj mladé generace k performativnímu umění, které oproti televizi či jiným médiím může nabídnout neopakovatelný zážitek společného setkání všech, kdo se na jeho vyznění podílí – tvůrců, aktérů a diváků.“

Rád bych ještě uvedl několik pražských scén/prostorů, kde se uvádějí inscenace, které jsou podle mě pro tuto diváckou skupinu ideální, i když se pro ni primárně nenabízí. Rozhodně bych měl zmínit soubor **Za pět dvanáct**, který působí v prostoru JATKA78. Jejich inscenace jsou svěží, vtipné a domnívám se, že adolescentnímu publiku jsou skoro až šité na míru. V nově vzniklém prostoru divadla Pod Palmovkou působí pod názvem **PalmOFF** soubor dříve působící v libereckém Malém divadle pod vedením Tomáše Dianišky. Soubor neustále inscenuje nové a současné hry buď od samotného Tomáše Dianišky nebo jiných světových autorů, a to vždy hravou formou prostřednictvím současných divadelních postupů s přemírou sarkastického humoru. Určitě je třeba zmínit legendární soubor **Buchty a loutky**, působící ve studiu Švandova divadla, prostor **Venuše ve Švehlovce** a samozřejmě **Divadlo Disk**.

Je štěstí, že žijeme v době, kdy neustále vznikají nové prostory a soubory, které jsou ochotné experimentovat a nebojí se realizovat odvážné projekty. Realitou je, že pokud adolescent opravdu hledá (nikoliv jen v kamenných divadlech zaměřených na jeho věkovou skupinu), tak vždy najde inscenace, které ho budou bavit. Ale to už se dostáváme k otázce vkusu a do té se rozhodně pouštět nechci. Takže scény, které by mohly uvádět inscenace cíleně pro mladistvé, tu jsou. Spíše je podle mě problém v informovanosti dnešních adolescentů, a nemusí to být vždy jejich chyba. Podle mého názoru chybí nějaká určitá platforma, která by se starala o to, aby se informace o divadle právě k adolescentům dostaly. Tou by mohl být projekt Platform Shift+, již zmíněný ve spojení s Malým divadlem České Budějovice. Mezinárodní projekt se programově zabývá divadlem pro mladé publikum a zprostředkovává setkávání s desítkou evropských divadel z Velké Británie, Německa, Francie, Portugalska, Estonska, Norska, Maďarska a Itálie, aby společně hledaly nové cesty současného jevištního umění. Toto propojování společných zkušeností s inscenováním pro adolescence podle mě může vést ke zlepšení přístupu divadel k této věkové

kategorii. Velice důležitou věcí, kterou projekt PS+ přináší je fakt, že chce propojovat divadlo s moderními technologiemi. Dnešní mladá generace je obkloповána moderními technologiemi již od malička a tvoří nedílnou součást jejich života. Řada adolescentů odpovídala v dotaznících, že by do divadla chodila, kdyby se víc podobalo filmu. Janek Lesák si tuto skutečnost uvědomil a právě v rámci projektu PS+ vytvořil inscenaci Filmmakeři, ve které si bere za inspiraci film a nahlíží na něj divadelní optikou. Inscenace paroduje šest nejznámějších filmových žánrů, podhaluje vytváření filmových triků a utahuje si z klasických filmových klišé. To je podle mě jedna z cest, kterou se dá v případě inscenování pro adolescenty jít. Malé divadlo se inspirovalo filmem, já jsem se inspiroval komiksem, podle mě funguje obojí dobře.

### 3. PRAKTICKÁ ČÁST

#### 3.1 GOON: KRVAVÁ POMSTA

##### 3.1.1. PŘEDLOHA

*„Mistrovský autorský comics Erica Powella v sobě mísí hororové prvky s drsností gangsterek a svérázným humorem inspirovaným Monty Pythons. Ten beze jména, Páter Monster, přišel před lety do města a založil gang mrtvých. Ani s nekonečnými rezervami vojáků nedokázal rozšířit svůj vliv na oblast ovládanou bossem Labraziem a jeho neporazitelným vymahačem, Goonem. Jestliže Páter objeví Goonovo nejukrývanější tajemství, rovnováha sil se asi nejspíš navždy změní! A můžete se vsadit, že překročí-li Goon hranice Lonely Street, nevzejde z toho nic než utrpení. “*

#### **anotace distributora v ČR (comics centrum)**

Na Komiksovou ságu od Erica Powella jsem narazil asi před pěti lety, těsně před nástupem do prvního ročníku na DAMU. Již od malička jsem byl vášnivým čtenářem komiksů. Začalo to Čtyřlístkem, Rychlými šípy, a časem jsem se dostal až ke komiksům autobiografickým, dokumentárním, ale také akčním, politickým a ke klasickým tzv. „superhrdinovkám“. V záplavě různých děl mě zaujalo pár dílů knihy Goon. Na obálce stál mohutný muž s basebalovou pálkou a menším kolegou v klobouku na hromadě mrtvých zombií. Postavy byly oblečené jako z klasických gangsterských filmů ze třicátých let, a to všechno bylo kolorováno sytými komiksovými barvami.

Když jsem se do něj poprvé začel, byl jsem okouzlený, zamilovaný a nemohl jsem se přestat smát. Jedna útlá knížečka v sobě skrývala tolik humoru sobě vlastního, že byste si ho mohli odnášet domů v pytlích na mrtvoly. Od klasického situačního humoru, přes totálně absurdní, až po humor černější než temná hmota. Do toho všeho Powell přidává kulturní odkazy, utahuje si z klasických amerických televizních inscenací a reklam. Dialogy jsou vybroušené na dřevě a kreslená akce vás vtáhne do děje. Naprosto jsem Goonovi propadnul a chtěl jsem víc! Nikdy před tím jsem nenarazil na něco tak komplexního. Bylo tam prostě všechno, co od dobrého komiksu očekáváte, a k tomu ještě mnohem více.

Příběhová linie je roztažená do celé série. Eric Powell napsal a nakreslil už 15 dílů Goona, takže se příběh neustále větví a rozvíjí. Pokusím se popsat hlavní narativ celé série ve zkratce. Hlavními postavami jsou Goon a Frankie, kteří platí

za ochránce běžného obyvatelstva jejich města. Jméno města není nikdy vyřčeno. Místo a čas, kde se příběh odehrává, jsou nspecifikované. Mísí se tu odkazy na třicátá léta minulého století (oblečení, auta, gangsteři) s technologiemi budoucnosti a magií. Dá se odhadnout, že se ocitáme v nějakém nejmenovaném americkém městě, ale poloha pro čtenáře není důležitá. Díky tomu, že se Goon odehrává v jakémsi bezčasi, tak si autor může dovolit téměř cokoliv. Proto se v příběhu objevují mimozemšťani, duchové, upíři, démoni nebo třeba „steampunkové“ chobotnice zavěšené na vzducholodích. Kromě hlavního příběhu se tu objevuje nespočet krátkých dílů, kde řeší Goon malé dílčí problémy svého podnikání. Hlavní příběhová linie začíná v Goonově dětství, kdy vyrůstá v cirkusu, vychováván pouze tetičkou, která cirkus vlastní a zároveň v něm vystupuje jako železná žena. Mafián jménem Labrazzia tetičku při útěku před policií zastřelí. Goon v tomto útlém věku Labrazzia zabije vlastníma rukama a získá od něj deník s dlužníky. Později Goon od dlužníků vybírá výpalné Labrazziovým jménem a stará se o místní obyvatele. Najde si nejlepšího přítele Frankieho a žijí „normální“ život. Do toho vstupuje Páter Monster – temný mág, který se svojí armádou zombií terorizuje město. Goon se neustále snaží pátera porazit, do toho vstupují další padouši a s nimi další problémy. Příběh se rozvíjí, neustále vstupují nové postavy, odkrývá se minulost hrdinů a padouchů, ale hlavní konflikt pořád zůstává mezi Goonem a Páterem Monsterem. Tedy alespoň v šesti dílech, které jsou dostupné v českém jazyce. Určitě nesmím zapomenout na díly úplně vytrhnuté z kontextu jako například trailery na neexistující filmy, reklamy a parodie na americké vzdělávací programy.

Výběr z recenzí:

*„Áčkový comics složený z béčkových komponentů. Doufám, že chlapík, který (vlastními slovy) vypadá „jako voholená gorila s devíti kilama mletého hovězího místo mozku“ u comicsových fandů zaboduje, protože mě zajímá, jak to doopravdy bylo s Labrazziem.“*

**- Jaroslav Stuchlý, 25fps**

*„Goon je prostě těžké si nezamilovat. Absolutně nerealistická kresba je poměrně povedeným maskovacím manévrem. I ty nejhnusnější věci pak totiž vypadají... zábavně. Takže Powell se občas opravdu utrhne ze řetězu a pere do*

*svých čtenářů vánoční skřítky požírající děti, chlapa schopného žít se jen masem nemrtvých nebo úchylné incestní duchy."*

**- Boris Hokr, abicko.cz**

*„Těžištěm díla – ač by se tak na první pohled mohlo zdát – není ovšem likvidace nejrůznějších zrud, které se staví hrdinovi do cesty. Spíše práce s kulturními odkazy a to je na Powellově knize nejzajímavější."*

**- Janni Vorlíček, Deník**

### **3.1.2. CESTA K REALIZACI**

Goon samozřejmě není komiks pro všechny. Kreslená krev a tvrdý humor nemusí být pro každého, ale u mě to byla trefa do černého. V hlavě se mi předloha povalovala tak dlouho, že byla nutnost na jeho motivy něco vytvořit. Jako první impulz bylo zadání na hodině animace, kde jsme měli každý zinscenovat malé loutkové představení.

Okamžitě mi na mysl přišel Goon. S použitím dostupných loutek, které byly volně k zapůjčení v učebně animace, a malou kukátkovou scénou, vznikl předobraz současné inscenace. V rychlém sledu následovaly dvě scény s jednou krátkou scénkou mezi nimi. Objevil se jeden bizarní tvor, Northonův bar a ke konci i zombie (v té době ztělesňované párkem). Už v té době se tam objevoval humor, který je předloze vlastní, a dva hlavní charaktery. Už tehdy jsem se snažil využívat „stříhy“ a postavu vypravěče, která je pro dílo také velice důležitá. Tuto původní verzi *Goon*a jsem ale odehrál jen jednou na klauzurách a pak už jsem s ní nijak nehýbal.

Když jsem si později jako téma své absolventské práce vybral „Divadlo vs. Adolescent“, tedy problematiku vytváření inscenace pro adolescentní publikum, přišel mi Goon jako ideální materiál právě pro adolescenty. Hodně dnešních dětí se díky čtení komiksů dostalo ke čtení klasické beletrie a mě napadlo, že by se to samé mohlo udát na poli divadla. Měl jsem v hlavě myšlenku, že těmto „postpubescentům“ ukážu, že divadlo může být i „cool“ a nemusí být jen nuda a povinnost. I z tohoto důvodu jsem při několika cílených uvedeních pro adolescenty po skončení představení rozpoutal diskusi o představení, ale i o vztahu adolescentů k divadlu celkově (podrobněji v kapitole Uvádění pro adolescenty a výzkum).

### 3.1.3. PRŮBĚH ZKOUŠENÍ

Od začátku jsem věděl, že chci, aby z *Goona* vznikla plnohodnotná inscenace. Přirozeně jsem oslovil Lucii Valenovou, se kterou jsme již vytvořili dvě představení pro studio DAMÚZA. Věděl jsem, že jak v tvorbě, tak ve společném fungování na jevišti si velice rozumíme, takže jako partner pro vytvoření a následné uvádění této inscenace se Lucie jevila jako ideální volba. Oslovil jsem Lucii Wildtovou a Marii Vařekovou, které pracovaly na scénografii k diskové inscenaci *The Lockers*, aby vytvořily scénu a loutky na *Goona* a Ninu Jacques kvůli dramaturgii. Již v červnu 2016 jsme s Ninou sestavili první verzi bodového scénáře. Věděli jsme, že chceme zachovat hlavní postavy, a hlavně poetiku a humor, které předloha nese. Stvořili jsme jednoduchý dramaturgický oblouk pomsty. Několik jasných bodů, mezi které můžeme dostat i menší dílčí příběhy. Bylo jasné, že chceme vytvořit jakési seriálové schéma, kde se budou střídat rychlé střihy a do jedné inscenace budou zapasovány minimálně tři epizody. Jelikož jsme věděli, že inscenace bude vyžadovat peníze, tak jsme požádali o vnitřní grant DAMU. V něm jsme požádali o dvanáct tisíc korun. Měli jsme štěstí a projektu bylo „přiklepnuto“ deset tisíc korun, které jsme ve velké míře použili na nákup materiálu a osvětlení do inscenace.

Se scénografkami jsme začali řešit podobu inscenace, měl jsem celkem jasnou představu. Věděl jsem, že vizuální stránka musí čerpat z komiksové předlohy. Chtěl jsem barvy, výrazné charakterové rysy a co nejvíc udržet komiksový styl u loutek a u malovaných kulis. Věděl jsem, že chci klasické loutkové kukátko, které bude obohaceno o další, přídavná okénka, čímž docílíme jakéhosi „scénografického propojení“ s komiksem jakožto žánrem. Scénografkám jsem zadal k práci dvě hlavní loutky (*Goona* a *Frankieho*) a scénu (v té době ještě ze dřeva) a s myšlenkou dobře připravených podkladů jsem vyrazil na prázdniny.

Když jsem se po prázdninách a první premiéře v Naivním divadle, kam jsem nastoupil v srpnu, k projektu začal vracet, moje představa hladkého začátku tak docela neodpovídala realitě. Celému týmu, snad kromě mě, se do projektu vlastně nechtělo. Z Lucie Valenové, která měla navíc dost co dělat, aby stíhala svůj divadelní život, vypadlo, že ji vlastně předloha příliš nebaví a že to není nic pro ni. Ze scénografek, kterým se podařilo přes prázdniny ztratit scénu

a neudělat žádnou loutku, vypadlo něco v podobném smyslu a Nina Jacques byla zavalena prací na diskovou inscenaci. Zpět k bodu nula.

V tu chvíli jsem opravdu začal pochybovat, že něco vznikne. V tomhle ne zrovna pozitivním rozpoložení jsem si šel sednout do „kamrlíku“ jevištní techniky divadla Disk. Když nevíte co dál, zajděte tam. Někdy se stane zázrak a někdy prostě jenom smrdíte kouřem. V tomhle případě jsem měl štěstí. V kamrlíku seděl Antonín Týmal, kamarád, herec a absolvent KALDu. Začal jsem mu vyprávět můj smutný příběh a ukázal mu komiks, podle kterého mělo představení vzniknout. A jeho to začalo zajímat, vysvětloval jsem, co vlastně chci, jak by to mělo vypadat a z ničeho nic nám pod rukama začala růst věž. Vymýšleli jsme na místě vtípky a gagy, které by mě samotného nikdy nenapadly. Lítal z nás neuvěřitelné nápady a oba jsme se rozhořeli pro projekt čerstvou energií. V tu chvíli se ke mně vrátila víra, že představení dodělám, ale v jiném složení.

Nuže, zhruba od půlky října jsme se s Antonínem začali pravidelně scházet a vymýšlet. Snažili jsme se toho co nejvíc vymyslet, jak se říká „od stolu“, ale u loutkového představení je to trochu těžší. Scénografky věčně nestíhaly a slíbená práce byla málokdy odvedena. S Antonínem jsme se tedy rozhodli, že si pořídíme co nejvíc plyšových hraček a k tomu přidáme erární loutky z učebny animace, abychom měli aspoň něco v ruce. Z improvizací vylezlo pár náznakových scén, ale bylo to velice těžké. Když nemáte v ruce loutku, se kterou budete později hrát, tak vám toho moc „nehodí“.

Nezbývalo nic jiného než to „rozseknout“. Sešli jsme se scénografkami Lucií a Marií a položili jsme jim zásadní otázku: chcete to představení vlastně dělat? Byla to otázka, na kterou jsme vlastně už sami věděli odpověď, ale pořád jsme doufali, že ve slečnách vzplane oheň a horlivě se do projektu vrhnou. Omyl. Takže na začátku listopadu (kvůli grantu bylo jasně dáno, že premiéra musí být do konce ledna) jsme najednou byli postaveni před výzvou sehnat nového scénografa, kterého to bude především bavit. A jelikož jsme došli k tomu, že *Goon* je hlavně mužský materiál, tak jsme chtěli muže. Po různých konzultacích jsme se ozvali Marku Brožkovi, zvanému Párkovi. Z toho, co jsme o něm zaslechli, jsme měli pocit, že je to přesně náš člověk. Pološílený, rozčuchaný pankáč je přesně ten typ, který musí dělat *Goonu*. Následovalo kontaktování

Marka a první schůzka, na které vznikl první a vlastně už výsledný náčrt scény a rozhodnutí, že celá scéna bude z kovu. A u toho bohužel spolupráce s Markem skončila. Za prvé mu bylo od Roberta Smolíka zakázáno s námi spolupracovat (kvůli tomu, že nestíhal vlastní projekt na klauzury) a za druhé se na to prakticky vykašlal. I když nám scénu navrhnul a slíbil, že nám alespoň tu scénu udělá, jsme po několika týdnech pochopili, že to bude na nás. Ostatně jako všechno. Dámy (naše ex-scénografky) slíbily, že alespoň dodělají dva hlavní charaktery. A nám nezbylo nic jiného než se vrátit ke stolu, ale tentokrát k pracovnímu.

Jedna z věcí, která vyplynula ze spolupráce s Markem byla, že jsme se mohli přesunout do scénografického ateliéru na Hradčanské, kde shodou okolností sídlila i Lucie Wildtová a bratr Antonína Týmala, František. V tuto chvíli byl pro nás scénografický ateliér ideální, měli jsme stručný scénář (od doby co jsem ho konzultoval s Ninou Jacques se výrazně proměnil), takže jsme věděli, jaké loutky vlastně chceme vyrobit. Obrovským štěstím byla Antonínova zručnost. Už na začátku přinesl pytel vlastních loutek, které bychom mohli použít nebo zrecyklovat. Takže novými scénografkami jsme byli my. V Ateliéru jsme měli širokou škálu nástrojů a materiálů, které jsme mohli na výrobu loutek použít.

Zhruba měsíc a půl jsme pracovali na scénografii (více v kapitole scénografie) a průběžně vymýšleli. Nicméně i když práce celkem odsýpala, tak nám pomalu ale jistě utíkal čas na zkoušení samotné inscenace. Práce fungovala také trochu jako prokrastinace. Bylo jednodušší odběhnout k manuální práci, než zkoušet a vymýšlet, ale i přesto jsme v průběhu listopadu vymysleli a nazkoušeli určitý počet scén. Ale nebylo jich dost a čas neúprosně utíkal. Neustále jsme se lopotili, odbíhali od vymýšlení a zahrnívali v ateliéru, kam nepronikl ani jediný paprsek slunce. Navíc jsme zjistili, že nemáme dostatek rukou na vodění loutek. Potřebovali jsme sehnat třetího vodiče do party. Celou dobu jsme o tom mluvili s Petrem Bestou (absolvent KATAPu a herec) a dali jsme mu rozpis zkoušek na celý listopad, jenže on se ani jednou neukázal. Byl už skoro druhý týden v prosinci a mě napadl Honza Strýček, spolužák a kamarád z nižšího ročníku. Pozval jsem ho na jednu zkoušku a on nadšeně přijal pozvání. Když druhý den dorazil, tak jsme věděli, že je to náš člověk. Sice jsme měli třetího, ale už nám do premiéry zbýval necelý měsíc a půl. Po prázdninách jsme měli ještě necelý týden na dodělání stolu a scény. Po týdnu vrtání do železa, nakupování



správných šroubů (na třetí pokus se to podařilo) a milimetrových kompromisů před námi stála scéna. Byli jsme na sebe patřičně hrdí. Teď už stačilo jen nazkoušet představení.

Už nezbýval čas na nic jiného než na zkoušení, takže jsem uprosil Lucii Wildtovou, aby nám věnovala leden, jinak představení opravdu nedoděláme a společně jsme se vrhli do práce. Měli jsme hotový bodový scénář a přesně jsme věděli, co se má kde stát a kam má příběh vyvrcholit. Ale většina scén byla zatím jen na papíře. Měli jsme vymyšlenou a zhruba nazkoušenou první třetinu, ale dál jsme se zatím nedostali. Pokusím se nastítnit děj a průběh hlavní fáze konečného zkoušení.

### **3.1.4. DRAMATURGIE/REŽIE**

Již na začátku jsme s Ninou Jacques nastavili jasný a jednoduchý dramaturgický oblouk pomsty. Je tu hlavní postava – Goon, o kterém se na začátku dozvíme, že jeho tetičku, která mu byla v mládí opatrovnící, kdysi zavraždil jistý Páter Monster. Celé představení je vlastně cestou k pomstě, kde Goon se svým parťákem Frankiem procházejí různými situacemi v jejich zvláštním prokletém městě, plném rybích gangsterů, zombie-mafiánů a podlých prodavačů zmrzlin, která vyvrcholí v onu krvavou pomstu.

V předloze byl příběh mnohem složitější, ale s Ninou jsme se shodli na tom, že bude nejlepší příběh co nejvíce zjednodušit, abychom se mohli soustředit hlavně na situační humor, který je hlavním nositelem celé poetiky. V předloze tetičku Kizzie zavraždí mafiánský boss Labrazzio, který utíká před policií a hned v tu chvíli ho Goon zabije. Najde u něj sešit s dlužníky, od kterých později vybírá výpalné jakožto Labrazziův muž. Pátera Monstera později potká ve městě jako místního padoucha. Nám ale přišel Páter Monster natolik atraktivní, že jsme oba charakteru svým způsobem propojili v jeden. Vlastně jsme vzali Charakter Pátera Monstera a do minulosti jsme mu přidali jednu oběť navíc. Tu osudovou.

Původně jsem si myslel, že představení bude kopírovat formu komiksového sešitu. Což znamená, že v celém sešitu probíhá lineární děj, mezi který jsou vloženy menší příběhy ze života Goona a Frankieho. Postupem času ale vylezlo na povrch, že pokud chci uskutečnit celý vymyšlený příběh, tak budeme rádi, když se vejde do hodinové stopáže. Tudíž tahle možnost padla a drželi jsme se jednoduché dějové linie, kde se Goon přes různé svědky dozvídá více o P.M. a dostává se k němu stále blíže. Pro osvěžení jsme do představení

přidali scény vytržené z kontextu představení, jako například reklama na pivo Opiáček nebo PAC-MAN.

Dramaturgický oblouk představení zůstal, ale průběh se neustále měnil podle potřeby a možností. Některé scény jsme mohli krásně zkratkovitě obejít a některé nám dělaly opravdový problém. Například po úvodní scéně s Momem, měl přijít od DR. Slitiny (místní olověný vědec) úkol, v rámci, kterého se naši hrdinové měli přesunout do internetu a tam pro něj získat ceněné informace. Touto scénou jsem chtěl hodně jít na ruku adolescentům a taky v ní bylo potřeba Goonovi sdělit podstatné informace ohledně Pátera Monstera a Rybího Péti. Vymýšleli jsme různé možnosti – jedna z nich byla, že se Goon a Frankie změní ve dvourozměrné loutky a budou putovat internetem. Měli jsme spoustu vymyšlených situací, například že potkají zastaralé aplikace jako ICQ (starý komunikační program) zapomenuté někde „v rohu“ internetu. Goon s Frankiem se měli potkat s AD-Blockem (program na blokování reklam) – ochráncem internetu, který pracuje pro šéfa celého internetu, což byl Google (internetový vyhledávač). Ale ať jsme se snažili sebevíc, scéna pořád nefungovala. I když jsme scény všelijak přehazovali, tak dvourozměrné loutky prostě nefungovaly. Situace v samotném internetu byly jen o potkávání různých postav a každá nesla nějaký vtip. Když jsme byli už úplně v koncích, tak jsme se rozhodli, že celou scénu s internetem zahodíme a zkusíme vymyslet něco jiného. Po dnu odpočinku se mi hlavě poskládaly tři úplně nové scény, které jsme během pár dnů sepsali. Bylo to asi tři týdny před premiérou a s Antonínem jsme byli tak plní entusiasmů, že například scénu výslechu jsme napsali celou zhruba za deset minut.

Kromě této slepé uličky jsme se celou dobu drželi původní linie, u které jsme upravovali už jen drobnosti. Neustále jsme diskutovali o možnostech příběhu a také jestli se stále držíme správného směru. Byla to opravdu kolektivní práce. Od začátku až do konce, ve všech aspektech. Je pravda, že jsem si vždy držel poslední slovo, ale jinak šlo o stoprocentní inscenační demokracii.

A to i v režii. Byli jsme si vlastními režiséry. Málokdy jsme se chodili na sebe navzájem koukat, protože jsme většinu času všichni vytížení nespočtem akcí za scénou. Jen v několika situacích, kdy jsme potřebovali vyzkoušet něco nového (loutka, molitanová zombie), jsem vylezl ven, abych se podíval, ale jinak jsme zkrátka museli jen věřit, že to bude fungovat. Tak to fungovalo většinu času. Až poslední dva týdny jsme si na konzultace pozvali Josefa Jelínka – Absolventa KALDu, zkušeného loutkáře a našeho společného kamaráda. Dal nám spoustu dobrých rad, hlavně ohledně vedení loutek, kterých jsme se později

drželi a snažili jsme si je neustále navzájem připomínat. Společně jsme „vyčistili“ scény, které jsme měli nazkoušené, a zároveň nám Josef poradil pár skvělých vtipů. Představení jsme konzultovali i s panem profesorem Bečkou a v neposlední řadě nám v posledním týdnu zkoušení jako jediný divák sloužil Ivo Sedláček od svého zvukového pultu. Dalo by se říct, že to byla kolektivní konzultovaná režie. Režirovali jsme každý sám sebe a všichni navzájem. Máme štěstí, že se povedlo sestavit tým, který je ochotný naslouchat i konstruktivně kritizovat.

### **3.1.5. FINÁLNÍ BODOVÝ SCÉNÁŘ**

#### **Úvod vypravěče:**

V komiksové předloze je vypravěč (většinou v hranatých bublinách na kraji komiksového okénka) velice důležitým prvkem. Uvádí diváka do děje, času a místa, kde se následně bude příběh odehrávat. Náš vypravěč otevírá celé představení povídáním o „Městě beze jména“, o nebezpečí, co v něm číhá a o hrdinech, kteří „ochraňují“ místní obyvatelstvo.

#### **Scéna v Northonově baru:**

Tato scéna měla fungovat jako „klíč“ k chápání poetiky celého představení. Do Northonova baru nejdřív vchází naši dva hrdinové (Goon a Frankie) a s peprným vtipem hned ze začátku se usazují k baru a poručí si pivo. V tu chvíli vchází značně oprýskaná loutka (Momo), která by si ráda s hlavními hrdiny dala pivo také. Ve chvíli, kdy Momo domluví, ztichne hudba a hrdinové rozfázovanými pohledy odkážou na klasické westernové filmy. V tomto okamžiku se strhne lehce násilná scénka, ve které dostane Momo řádně na frak. Vzápětí se divák dozvídá, že všechna ta šikana pramenila z toho, že Momo údajně dlužil Goonovi padesát centů. Tato scéna má sloužit jako představení „násilné poetiky“ celé inscenace. Celé představení je vlastně postavené na drsném humoru, které je (podle našeho přesvědčení) dnešním adolescentům vlastní. Představíme zde i rychlé střídání fokusů z okénka do okénka, kterými suplujeme filmové stříhy.

#### **Znělka:**

V horizontálním okně se v doprovodu epické hudby vynořují čtyři mimozemské postavy, které jsou ve skutečnosti pískací hračky pro psy. V okamžiku, kdy se vynoří, tak je herci v rytmu mačkají, z čehož vznikne jakási úvodní píseň, kterou přeruší až Goon. Vynoří mezi nimi, každému dá pěstí, aby si uklidil prostor, kam si vzápětí pověsí nápis Goon. Burácivý „jingle“ přeruší až

vybíhající herec (Momo), který přiběhne s nápisem „Krvavá pomsta“. Zmateně si přehazuje nápisy, v klidu se zeptá, jestli si ho všichni přečetli a pak i s hlavním nápisem „Goon“ odchází zpět za scénu.

Vzhledem k seriálové povaze celé inscenace jsme nemohli vynechat znělku, kterou jsme vytvořili prostřednictvím jak nám, tak předloze vlastního absurdního humoru.

### **Scéna v cirkusu**

Scéna je rozdělena na dvě části – tou první provádí vypravěč/konferenciér, který nás uvede do cirkusu, kde Goon vyrůstal se svojí tetičkou Kizzie, místní železnou ženou. Následně se vypravěč změní v konferenciéra a diváci se ocitají na cirkusovém představení, ve kterém figuruje Goonova železná tetička (Goon, který má na sobě šaty a paruku).

Ve druhé části se přesouváme do cirkusového zákulisí, kde se Kizzie odlišuje. V tom ji přeruší zvonek a dovnitř vchází rozpadající se muž – Páter Monster (PM)– hlavní záporná postava celého představení. Nabídne jí, že by rád odkoupil mrtvoly artistů a zvířat, které se občas objeví po nepovedeném představení. Kizzie zatvrzele odmítá a Monstera doslova vykopne ven. Jenže ten se vynoří z druhé strany a pošle na Kizzie armádu zombií, kterým poručí zničit cirkus a všechny zabít. Zombie zabijí tetičku Kizzie a odejdou ze scény. K umírající tetičce doběhne malý Goon a těsně před její smrtí se dozví o Páterovi Monsterovi. V doprovodu dojemného klavíru scéna končí.

Tato scéna má jasný cíl: ukázat divákovi, co je vlastně předmětem Goonovi krvavé pomsty.

### **Vybírání výpalného:**

Prostřednictvím vypravěče se dostáváme zpět do „současnosti“ a dozvídáme se, že se z Goona postupem času stal ochránce místního obyvatelstva, který spolu se svým nejlepším přítelem Frankiem vybírá výpalné od všech gangů ve městě, což se ukáže v následující scéně. Frankie s Goonem stojí na ulici a postupně se zjevují zástupci místních gangů, aby našim hrdinům zaplatili pravidelnou taxu. Jako poslední se objeví místní kadeřník, který s hrůzou v umělých očích oznámí, že k němu někdo opravdu nechutný přijde vybírat výpalné. V tu chvíli se zjeví zombie, která dostala rozkazem vybrat od místních občanů výpalné. U Goona to spustí nepříjemnou vzpomínku na mládí a společně s Frankiem zombii zajmou.

Tato scéna má dvě důležitá poselství. Za prvé jsme prostřednictvím této scény chtěli ukázat „běžný den“ našich hrdinů a za druhé přivést Goona na stopu Páterovi Monsterovi, abychom mohli dále posunout děj.

### **U Pátera ve věži:**

V horním horizontálním okénku se otevře oponka a za doprovodu děsivě znějící rytmické říkanky se vynořuje celá armáda zombií, což vyvrcholí v humorné muzikálové číslo na téma: „proč je na nás taťka Páter tak hnusnej“. Samotný Páter se vynoří v půlce písně a všechny, až na svého pobočníka žloutenku typu B pošle spát. Mezitím se otevírá oponka hlavního okna a ocitáme se v pracovně Pátera Monstera, který nám nejdříve vyzradí, že se do tohoto města vrátil kvůli jeho temné energii, ze které vyvolá démona z nejhlubších hlubin pekelných (postavička tzv. „Alzáka“ – reklamní figura z reklamy na Alza.cz jehož nesnesitelný hlas všichni nenávidíme), což následně také udělá. Scéna končí dábelským smíchem Pátera Monstera.

Touto scénou jsme chtěli představit hlavního padoucha a nastínit jeho temné plány.

### **Opiáček:**

Tato scéna je naprosto vytržená z kontextu představení. V jednom z okének se vynoří loutka maňáskovitého typu a oslovuje diváky jako děti (odkaz na dětské didaktické pořady), vysvětlí, že kvůli tomu, že byla předešlá scéna trošku strašidelná, zazpívá dětem písničku. Zavolá si kamaráda Mývala a odzpívají humornou píseň o škodlivosti drog. Když loutky dozpívají, vylezou vodiči a zpívají z plných plic o pivu, píseň vygraduje až do agrese (klasické fotbalové držení za hlavy a kolem ramen) a vyjde najevo, že celá scénka byla vlastně reklamou na pivo, respektive na Northonovu hospodu.

### **Výslech:**

V této scéně se vrátíme zpět k příběhu a do Northonovy hospody, kde Goon s Frankiem vyslychají chycenou zombii. Scéna je vlastně vystavěná na zkratkovitých slovních a situačních vtipech, ze které nakonec vyjde najevo, že Zombie pracuje pro Pátera Monstera, který je zpět ve městě a že spolupracuje s Rybím Péťou, což je postava, která se již před tím objevila ve scéně vybírání výpalného. Goon s Frankiem zombii nedopatřením zabijí a rozhodnou se vydat do doků za Rybím Péťou a jeho gangem.

V této scéně jsme potřebovali, aby Goon zjistil, že je jeho úhlavní nepřítel zpět ve městě a nastínit jeho (Páterovo) spojení s Rybím Pétou.

### **V Docích:**

V tomto momentu se scéna celá zhasne, zpoza scény zní chorálové držené tóny, přičemž hlavní okno scény je stále ve tmě. Po chvíli divák slyší loutkové kroky, s cvaknutím se rozzáří silikonová hlava loutky připomínající krokodýla a rozezní se hlavní melodie ze hry Mafia: The City of lost heaven (pro naši generaci zásadní počítačová hra) v chorálové verzi. S další frází se rozsvěcují postupně další dvě silikonové hlavy a chorál se rozroste do trojhlasu. Píseň graduje a do toho všechno se v zadní části scény rozblíká přístroj (Looper značky BOSS). Všechny tři loutky se kolem přístroje pohybují jako okolo oltáře, náboženská atmosféra vygraduje, v tu chvíli jedna z loutek spustí přístroj a z beden se rozezní klasický Rapový Beat (instrumentální píseň do které se rapuje). Totální kontrast funguje jako vtip, a to už trojice rapujících „rybáků“ tvrdě popisuje zákony místní ulice a až kýčovitě odříkávají rapová klišé. Když je píseň v nejlepší vtrhne na scénu Goon a požaduje vysvětlení, jak je možné, že existuje nějaké spojení mezi Rybím Pétou (který pracuje pro Goona) a Páterem Monsterem. Rybí Péťa vše potvrdí a bez okolků vyzve Goona na souboj v rapovém „battlu“ (improvizovaný souboj v rapu, kde se dva soupeřící rapeři střídají v urážení toho druhého). Goon tento souboj prohraje a rozhodne to řešit vlastní cestou – hrubou silou. Náhle se rozjede rytmická choreografie opakujících se úderů, která graduje a vyústí v chaotickou „rakvičkárnu“, kterou přeruší až Frankie, který všechny uklidní. V niterném monologu mluví o tom, jak už má dost toho nikdy nekončícího násilí. Když už skoro dojde k usmíření, vrazí Rybímu Pétovi do oka nůž. Fokus se přesune do menšího okénka nalevo, kde se vynoří pomelo (ve stejné barvě jako Pétovo oko) a nožem z něj herec vyřízne velký kus. Postupně se scénka zcizuje: herec začne ochutnávat vnitřek pomela a vyzve ostatní, aby ochutnali také. Ti odloží loutky a v klidu jí pomelo, když usoudí, že je „zcizovák“ dostatečně dlouhý, tak si pomelo schovají na později, vezmou si loutky, navzájem se ujistí, že můžou pokračovat a scéna pokračuje. Rybí Péťa jim vyzradí sídlo PM (Lonely street) a oni se rozhodnou, že se musí před závěrečným bojem připravit.

### **Příprava:**

Za doprovodu rytmické skladby se v různých oknech nejdříve objevují herci se znaky typickými pro postavy (Goon – beková čepice, Frankie – klobouk a Momo – vikingská helma). Do toho hned na začátku vstoupí malý zcizovací prvek, kdy se objeví v jednom okně Goon, v dalším Frankie a nakonec se ve třetím okně objeví Momo. Hudba se zastaví a Goon s Frankiem zpraží Moma pohledem se slovy: „A ty jdeš jako kam?“. Momo se nejdříve vzpírá, že chce jít s nimi, ale nakonec pochopí a odejde z okénka. Scéna pokračuje dále v tzv. detailech – do rytmu hudby ukazují Frankie s Goonem v oknech svůj arzenál, který v boji použijí. Goon vždy ukáže reálnou zbraň, což Frankie následně ve svém okénku shodí. Příklad: Nůž/svačina, Revolver/pistole na střílení tenisáků pro psy, „boxer“/svačina atd. Scéna vygraduje až do vytažení „atomoffky“ (nádoba na helium připomínající bombu) a Goon prohlásí, že je čas na „Krvavou pomstu“. V tu chvíli opět vyběhne na forbínu Momo s nápisem „Krvavá pomsta“ a ubezpečuje diváky, že tady se představení dramaturgicky spojuje. Hodně křičí a scéna má až humorně trapný nádech.

### **Lonely street:**

Pomalou se otevírá hlavní okno a na scénu vstupují Goon a Frankie. Na scéně není nic kromě rozbité cedule, na které stojí „Lonely st.“ a napětí je stupňováno větrným zvukovým podkresem. V tom se pomalu otevírá pravé dolní okno a v doprovodu stejného hudebního motivu jako ve scéně U pátera, se postupně vynořují zombie, až zaplní celou rozlohu okénka. Než propukne souboj, dovolili jsme si vložit ještě jeden absurdní vtípek, kdy jedna zombie vybafne na Goona, ten jí ukopne hlavu a v doprovodu známé skladby *Na krásném modrém Dunaji* doletí horizontálním oknem až do basketbalového koše. Celý tento absurdní vtip je doplněn o obličej, které zpomaleně „sledují“ (pohledem do diváků) letící hlavu a při „zavěšení“ jásají jako při výhře svého domácího týmu. Následně se pozornost přesune zpět do hlavního okna, ve kterém jsou připraveni k souboji naši hrdinové proti hordě zombií. Ve zpomalení se proti sobě rozebíhají obě skupiny, a když se uprostřed setkají, pozornost se opět přesune do dvou bočních okének. V těch probíhá detailní zabíjení molitanových zombií různými způsoby. Opět využíváme ovoce, které je nastříkané zelenou barvou, aby připomínalo zombie a s neskrývanou vášní ho likvidujeme. Scéna vrcholí v horizontálním okně, kde se vynoří Goon (herec) s pistolí. Ve zpomalení vystřelí kulku, která je animována až do úst jednoho z molitanových zombií, ve které je

připravená červená síťka simulující krev. Celá scéna končí ve chvíli, kdy se pozornost vrátí zpět do hlavního okna plného mrtvých zombií a udýchaných hrdinů. V pravém horním okně se zjeví Páter Monster hledající své zombie a Goon s Frankiem se vydávají za ním.

## **PAC-MAN**

V okamžiku, kdy Goon s Frankiem zabíhají za portál, se rozezní znělka ze staré počítačové hry PAC-MAN, kde naši hrdinové, tentokrát jen dvourozměrné hlavičky na magnetech, pronásledují stejně dvourozměrného Pátera Monstera. V praxi jde o černou desku, ve které jsou po obvodu navrtány světýlka z vánočního stromečku a je na ní bílou fixou nakreslen jakýsi labyrint (ten má simulovat rozlehlé páterovo sídlo). V zhruba minutové scéně je Frankie odláčen cedulí „sex tudy“ čímž si nám vlastním absurdním způsobem ospravedlníme, že chybí v následující scéně. Na scéně tedy zůstává Páter Monster a Goon. Páter úspěšně unikne do „cíle“ a Goon ho po chvíli (zdržen několika nástrahami) dohoní.

## **Finální souboj**

Goon Pátera dostihne v jeho věži. Po krátkém dialogu si Páter na pomoc přivolá „Alzatrona“ (Reklamní figurka firmy Alza.cz doplněna o „mechanické končetiny“) a začíná závěrečný tříkolový souboj (ve stylu hry Mortal kombat). Goon Pátera porazí, nohy mu omotá kolem „atomoffky“ a zahodí ji za scénu. Z reprobeden se ozve výbuch a nad scénu jsou vystřeleny konfety. Když výbuch dozní a konfety dopadnou na zem, otevře se okno hlavní scény, kam Frankie Pátera Monstera přitáhne za vahadlo. Goon si nechá nasadit hlavní zbraň z „kufříku pomsty“ (boxovací rukavici) a odpálkuje Pátera do levého rohu hlavního okénka. Letící Páter proletí v menším provedení horním detailovým okénkem opět do horního rohu, a to se v opakuje ještě třikrát, ve vždy o něco menším přídavném okénku, magnetem připojeným na scénu. Miniaturní Páter vyletí z nejmenšího okénka a je hercem zahozen někam do rohu. Herec pozvolna přejde do detailového okénka, převtělí se do vypravěče a příběh krátkým doslovem uzavře.

## **Konec**

Představení končí stejně jako začíná. V hlavním okně se objeví Norhonův bar, kde sedí Goon s Frankiem a smějí se vtipu, který Frankie zrovna dovyprávěl.



Do baru vstoupí Momo se slovy, že by si taky dal jedno pivo. Goon s Frankiem se na sebe podívají stejně rozfázovanými pohledy jako v první scéně, aby bylo jasné, že se bude opakovat první scéna. Opona se zatáhne a se závěrečným „jinglem“ přiletí nápis *Goon*.

### 3.1.6. SCÉNOGRAFIE

Jak jsem psal v předchozích řádcích, většinu scénografie jsme si museli dělat sami. Lucie Wildtová s Marií Vařekovou vyřezali Goona a Frankieho, ale tím pro ně zatím práce skončila. Oba hlavní charaktery jsem chtěl maximálně přiblížit předloze. U Goona bylo jasné, že musí jít o robustní postavu, které budou dominovat ruce – jeho největší zbraň. Ty mu sahají až pod kolena, což podtrhuje Goonovu „gorilovitost“ a především jeho charakter boxera. Jde o klasického manekýna s vodící čempuritou v zádech a stejně je tomu u Frankieho. Frankie je asi o dvě hlavy menší než Goon, což opět podtrhne Goonovu robustnost. Na rozdíl od Goona, nemá vzhledem k jeho výšce, ohýbací nohy. Když jsme rozebírali Frankieho charakter, došli jsme k tomu, že „hláskující“ ukecaný šašek by měl mít mluvící pusy. Na tento aspekt jsme ale bohužel přišli ve chvíli, když byla loutka prakticky hotová. Mluvící pusa se technologicky nezdařila, takže jsme byli nuceni ji zalepit. Díky tomuto zásahu zůstala v hlavě zezadu malá čempurita z drátu, což Antonínovi výrazně pomáhá v animaci Frankieho.

Když jsme se do výroby s Antonínem pustili, začali jsme s tzv. „rybáky“, což jsou 3 loutky/postavy, které by se daly definovat jako rybo-lidští mutanti. Ve městě, kde Goon platí za ochránce obyčejného obyvatelstva, stojí „rybáci“ na opačné straně – je to zločinecký gang (viz. Bodový scénář). Chtěli jsme zejména vypíchnout jejich „rybovitost“, a proto jsme si vybrali silikon, jako materiál na výrobu hlav. Hlavy jsme vymodelovali z modelovací hlíny a zalili do sádry, poté jsme hlínu vydlabali a formu vyplnili silikonem. Po pár dnech schnutí jsme hlavy vyndali a s prací jsme byli nadmíru spokojeni. Přišli jsme na to, že když se silikonová hlava prosvítí, vytváří nádherný světelný efekt. V poslední fázi výroby jsme tedy do hlavy každého rybáka vložili diodu. Práce krásně odsýpala a postupně „rybákům“ přibývala těla a dvěma z nich i vahadla. Později jsem se spojil s libereckou sklářkou, které jsem zadal, aby rybákům vytvořila skleněné oči, a když dorazily, fungovaly úžasně. Musím zmínit také to, že na tyto tři loutky jsme opravdu hrdí.

Vyrobili jsme jednoduchý Northnův bar a titulního padoucha Pátera Monstera. Ten vznikl, když jsme se pokoušeli vytvořit první zombii. Měli jsme nápad, že zombie vytvoříme z montážní pěny. Tu jsme vystříkali na podklad následně z ní vyřezávali hlavičky. První a nejhezčí zombie byla příliš velká, takže jsme z ní později udělali (přiděláním těla a vahadla) Pátera Monstera. K němu samozřejmě nemohla chybět horda zombií, které jsme nejdříve pojali jako hromadu hlaviček jednoduše zavěšených na vahadle do tvaru písmene x. Později jsme se ale rozhodli pro prstové loutky (na každém prstu jedna hlavička), které jsou z hlediska vodění praktičtější.

Mnoho postav a loutek jsme koupili, dostali nebo našli. Využíváme plyšové hračky, panenky, loutky zapůjčené z učebny animace, loutkové vraky (Momo) a maňásky. Loutková rozmanitost (jak vizuální, tak technologická) dává inscenaci až punkový ráz. Jejich různorodost podtrhuje komiks, který jsme se snažili neustále vyzdvihovat. Při zkoušení jsme používali dřevěnou scénu – atrapu té budoucí kovové. Ta se nám v průběhu zkoušení neustále rozpadala a vzniklo i pár vtipných momentů, které jsme ale vzhledem k pevnosti té kovové nemohli využít.

Mezitím jsme se dohodli se zaměstnancem dílen Disku, svářečem panem Brožkem, na svaření oken na scénu. Přinesli jsme mu materiál, zrecyklovaný z jistého diskového představení z minulé sezóny, a nákresy okének, ze kterých jsme chtěli scénu poskládat. Zhruba po měsíci jsme dostali svařená okna. Následně bylo nutné vyrobit nebo najít stůl, na který se okénka připevní. Tudíž jsme museli vymyslet konstrukci a způsob, jakým okna přidělat. Představoval jsem si, že práce bude do dvou dnů hotová, ale nakonec jsme scénu stavěli bezmála týden. První důležitou věcí bylo sehnat stůl. První, co nás samozřejmě napadlo bylo dojít za Alešem Trhlíkem – jevištním technikem, který má vždy přehled o věcech, které se mají vyhodit nebo se už prostě nepoužívají a je možné je recyklovat. A měli jsme štěstí! Jelikož je scéna z kovových „jeklů“ (tvarované železo obdélníkového profilu), hned nám padly do oka pojízdné několikapatrové police svařené shodou okolností také z „jeklů“. Stačilo jen odříznout jeden díl s kolečky a stůl byl na světě. Ve skladu jsme ještě objevili starou desku ze školní lavice, která kdysi hrála v představení *Mučedník* a ihned jsme ji použili. Už jen fakt že je to deska ze školní lavice pokreslená vzkazy a „tagy“ (jistý druh graffiti podpisu) teenagerů školou povinných bylo jasné znamení, že ji musíme použít.

To, že na stůl seděla úplně přesně byl už jen bonus. Jediné, co stolu scházelo, byla jedna noha. To byla jeho jediná nevýhoda. Tu jsme rychle vyřešili dřevěnou „protézou“ a ta tam zůstala dodnes.

Nicméně, stůl byl hotov, teď už zbývalo jen vymyslet, jak na něj připevnit vertikální konstrukci s okny. Od pana Brože jsme dostali šest krásně svařených, pravidelných oken. Podle plánu, který jsme vymysleli s Markem Brožkem, jsme si okénka poskládali a začali jsme vrtat. U některých okének bylo důležité, aby mezi nimi vznikly „portály“, neboli zakryté mezery mezi okénky, ze kterých by vystupovaly loutky na scénu. Rozhodli jsme se na spoje použít patnácticentimetrové ocelové plátky, čímž vznikl zhruba deseticentimetrový prostor mezi okénky, který jsme později vyplnili dřevěným prknem. Velice důležitým úkolem bylo vymyslet, jak na stůl vlastně celou konstrukci připevníme. Jako nejideálnější verze se nám jevila možnost dvou nosných tyčí, které by byly připevněny na obou stranách stolu a nesly by celou váhu konstrukce. Ideu jsme aplikovali v praxi a opravdu to fungovalo. Konstrukci jsme provrtali, sešroubovali dohromady a scéna byla hotová. Zbývaly už jen výkryty spodní části scény. Zpočátku jsme přemýšleli, že díry vyplníme vlnitým plechem, aby scéna připomínala trafikou v nejmenovaném zaplivaném městě. Kvůli nedostatku času a sil jsme nakonec výkryty vyřešili kartónem, což naši ideu zaplivané trafiky (po řádném posprejování a znečištění) splnilo ještě lépe.

Další důležitou otázkou bylo osvětlení. Snažili jsme se scénu vymyslet a později udělat tak, aby byla soběstačná. Nechtěli jsme být závislí na místním osvětlení a ozvučení, tudíž jsme došli k tomu, že světla budou přímo na scéně. Každé okénko má vlastní LED diodový pásek, který svítí prakticky pořád. Nad velkým horizontálním okénkem jsou RGB pásy. To jsou vlastně diodové pásy, které mají větší možnosti barevného spektra a osvětlovacích módů. Kromě tohoto osvětlení máme před scénou na zemi univerzální divadelní „vanu“ – malý osvětlovací reflektor, který ovládáme sami za scénou. Ta osvětluje scénu i mimo okna. V celém představení máme pouze dvě světelné změny, takže není potřeba složité svícení. Stříhy a střídání fokusů obstarají oponky, které nám zhotovil jeden z nejlepších technologů v budově DAMU – Aleš Trhlík – za necelou hodinu.

Poslední týden před premiérou se nám do procesu zapojila s vervou i Lucie Wildtová. Je neuvěřitelné, že za několik dní stihla více práce, než za půl roku.

Kromě různých drobností a detailů, které bylo potřeba vyrobit, vymyslela a zhotovila malé nasazovací kulisy do hlavního okénka. Potřebovali jsme něco, co jen v náznaku dovysvětlí, kde se scéna odehrává, ale zároveň nás nebude příliš limitovat v animaci. Lucie vymyslela jednoduchý princip nasazovacích kulis, které jsou vždy umístěné na zadním „jeklu“ stolu, ale zabírají většinou jen malý kus šířky stolu, takže nás v animaci limitují minimálně.

Rád bych také zmínil práci svojí přítelkyně Alžběty Uhlíkové, která se postarala o komiksové nápisy *Goon* a *krvavá pomsta*, které používáme v rámci znělky a v závěru. Také nám zhotovila plakát a několik grafických drobností v PAC-MANovi.

Musím říct, že manuální práce a výroba loutek, se kterými teď hrajeme, byla velká zkušenost. Museli jsme si sami nacházet principy, technologie a materiály, ze kterých chceme loutky vytvořit. Myslím, že jsme jediný soubor, který má loutky ze smrkového dřeva (těla „rybáků“ a Pátera Monstera). Opravdu hodně jsem se toho ze scénografického řemesla naučil, jak od Antonína, tak samotným procesem.

### **3.1.7. HUDBA**

Velkým přínosem naší inscenaci je rozhodně Ivo Sedláček a jeho celkový zvukový koncept. S Ivošem jsme představení průběžně konzultovali a vždy jsme mu jen doplnili scény nebo situace, kde chceme zvuk mít, a on na něm pracoval doma. Když jsme Ivovi hudbu zadávali, byly scény většinou jen na papíře, takže vše, co měl Ivo dělat, bylo především na jeho citu a empatii. Věděli jsme, že je Ivo opravdu šikovný, ale to, jak dokázal vystihnout myšlenku a charakter komiksu v samotném zvuku je až neuvěřitelné. Přesně vystihnul atmosférické ambientní zvuky, které některé scény „jen“ příjemně doplní a podtrhnou. Kontrastně využil progresivní energickou muziku, kterou používá hlavně při soubojích a u akčních scén. Chtěl jsem po něm, aby nám vytvořil nějaký dub-step (v současnosti jeden z nejpopulárnějších elektronických žánrů u mladé generace), abychom šli adolescentům na ruku, a i když to není zrovna jeho styl, popral se s tím geniálně! Dokonce i *Na krásném modrém Dunaji* od Johanna Strausse dokázal přetavit do energického a brutálně epického Dup-stepu, při kterém se zombie vraždí mnohem lépe. Dalším důležitým prvkem, kterým nám Ivo pomohl, bylo ozvučení úderů, kterých v představení opravdu není málo. Jeho

celkové rytmické propojení s herci při hraní je až neuvěřitelné. V pozdějších fázích samostatně fixoval a dodával zvuky i na místa, o kterých jsme ani netušili, že by se dala ozvučit.

Za zmínku určitě také stojí tři hudební výstupy, které by teoreticky mohly fungovat i samostatně. První z nich je muzikálové číslo zombií, ve kterém si zoufají nad tvrdou rukou jejich pána Pátera Monstera. Chtěl jsem více přiblížit život na hradě PM a hudební číslo se zdálo jako ideální sonda. Postavit do kontrastu jemnou rozvláchnou píseň o pošramocených citech a krvelačné bestie, které se živí lidským masem, mi přišlo jako funkční. Našel jsem si jednu z nejznámějších muzikálových písní (Funny Honey z muzikálu *Chicago*) a přetextoval jsem ji k dané situaci. V menším okénku zpívá píseň velká molitanová zombie hlubokým hlasem a v horizontálním okně spolu v těsném objetí tančí několik menších zombií v oběti, kteří fungují také jako sbor. Zahnívajícím masem čpící romantiku přeruší až příchod Pátera Monstera, před kterým se zombie schovají za „kamoufláž“ – hodně hlasitou agresivní hudbu do které křičí hesla jako: „hajlující Lucie Bílá, Landa, Ortel, Hitler atd.

Další hudební vložku jsme nazvali Opiáček. Scéna začíná jako klasické edukativní pořady pro malé děti. Na scénu v malém detailním okénku vejde maňásek s hlavou připomínající hlavičku makovice (z makovic se vyrábí opium – proto Opiáček), na pomoc si zavolá dalšího maňáska, tentokrát v podobě mývala a spolu se snaží děti poučit o škodlivosti drog veselou písní. K tomu jim hraje Ivo na kytaru triviální dvouakordový doprovod, který nádherně vystihuje podceňování intelektu dětského diváka a jeho vnímání. Text jsme sestavili spolu s Antonínem a u adolescentů, kteří sami již v těchto brzkých letech začínají s drogami experimentovat, rezonoval dost výrazně. Ve chvíli, kdy píseň vyvrcholí se v okně objeví vodiči, kteří začnou zpívat o pivu. Vlastně vyjde najevo, že celá protidrogová agitka byla vlastně reklamou na pivo. Oba vylezou na forbínu, vygradují píseň až do agrese a ukončí výstup pozvánkou do hospody u Northona.

Posledním hudebním číslem je tzv. Rybí Rap. Opět jsme se snažili jít mladým na ruku a v případě scény u rybího gangu jsme zvolili rapový (resp. Hip-hopový) žánr jako ideální. Přišlo nám, že sedí nejlépe k pouličním rybím mafiánům. Scéna začíná ve tmě, odhrne se oponka hlavního okna a divák slyší jen dřevěné kroky. Ve tmě se rozsvítí hlava jednoho z rybáků a rozezní se chorálová melodie, ke které se v kánonu přidávají další dvě loutky/hlasy. Do postupné hlasové gradace se začne rozsvěcovat looper a ve chvíli, kdy se zapne, se rozezní rapový beat. Do něho „rybí gangsteři“ rapují o tom, jak vládnou

místním dokům, a to klasickým rapovým způsobem. Text jsme sestavili nejdřív společně s Antonínem a později doplnil vlastní sloku Jan Strýček. Hudbu jsme vytvořili na looperu, který ve scéně používáme kombinací beat boxu a různě neafektovaných vokálů. Číslo funguje jako krásné „ántré“ rybího gangu.

### 3.2 UVÁDĚNÍ PRO ADOLESCENTY A VÝZKUM

Jak jsem předeslal výše, domluvil jsem dvě uvedení inscenace *Goon: Krvavá pomsta* pro školy. Jedno uvedení pro divadelní soubor složený z adolescentů a jedno pro Klub mladého diváka. Ve výsledku jsme cíleně pro skupiny adolescentů hráli čtyřikrát. Jelikož jsem se v tomto ohledu *Goonovi* věnoval hlouběji, tak bych se pokusil rozebrat jednotlivá uvedení.

V rámci těchto čtyř uvedení jsme po představení uspořádali krátkou diskuzi týkající se právě odehrané inscenace. Poté jsme adolescentům rozdali dotazníky, kde odpovídali na otázky týkající se jejich vztahu k divadlu celkově. Cílem diskuze bylo zjistit, jaký mají adolescenti na inscenaci názor a jestli se nám opravdu povedlo vytvořit představení pro tuto věkovou kategorii. Cílem dotazníku bylo zjistit, jak adolescenti vnímají současné divadlo celkově a jaký postoj k němu zaujímají.

V diskusní části jsme se diváků ptali na otázky:

- Jak se vám představení líbilo?
- Co vás na něm bavilo/nebavilo?
- Měli jste pocit, že je to představení pro vaší věkovou kategorii?
- Bylo nějaké místo, kde jste se nudili, nebo které jste nepochopili?
- Byli v představení vtipy, které vám přišly přes čáru? Nebo si myslíte, že bychom měli přidat?
- Už jste něco podobného viděli?
- Když vám učitel sdělil, že jdete na loutkové představení, co jste si pod tím představili?
- Přesvědčilo by vás toto představení, nebo představení podobného typu chodit více do divadla?
- Doporučili byste toto představení svým kamarádům?

V dotaznících jsme se diváků dotazovali:

- Chodíte do divadla? Jestli ne, proč?
- Jak často divadlo navštěvujete?
- Na jaký typ představení do divadla chodíte?
- Kdo vás vede k tomu chodit do divadla? Co vás na tom baví?
- Co by vás přimělo do divadla chodit víc?
- Jaká znáte divadla? Do jakých divadel rádi chodíte?
- Máte pocit, že se divadla dostatečně zabývají divadlem pro vaši věkovou kategorii?
- Máte pocit, že se divadla snaží nalákat diváky vaší věkové kategorie?

### **3.2.1. FESTIVAL NANEČISTO**

První repríza se díky mým nově nabytým známostem v Liberci uskutečnila na přehlídce amatérského divadla Nanečisto právě v Liberci. Jelikož je to přehlídka mladších divadelních souborů, přišla mi jako ideální možnost vyzkoušet, jak na představení adolescenti reaguji. Musím ale poznamenat, že to nebylo pro adolescenty úplně typické prostředí. Postupně jsme zjistili, že festivalové publikum a festivalová atmosféra je velice specifická, což jsme pociťovali jak na publiku, tak i na sobě a mám pocit, že se to na reakcích mladistvých podepsalo. Další důležitou věcí bylo, že diváci byli složení nejen z adolescentů, ale i z dospělých, kteří na představení chtěli přijít také. To podle mě ve spoustě situacích adolescenty v jejich reakcích na představení ovlivňuje. Mám pocit, že když se upevní v tom, že dospělým představení přijde vtipné, tak už se tolik neostýchají reagovat v plné šíři svého pocitu a tolik nepodléhají autocenzuře, což samozřejmě souvisí i s prvním aspektem. A souvisí to i s tím, že tato skupina patřila do divadelního souboru, což znamená, že k divadlu měli mnohem blíže než klasická školní třída, která ve většině případů musí jít na představení z povinnosti.

Navzdory pověrám o prvních reprízách, se uvedení na festivalu v Liberci neuvěřitelně povedlo. Diváci s námi šli od začátku do konce. Reagovali na správných místech, a to i na místech, o kterých jsme nevěděli, že můžou být vtipná. Po Opiáčkově jsme sklidili potlesk „na otevřené scéně“ a nabiti správným směrem našeho snažení jsme se nebáli si občas i zaimprovizovat. Ke konci už

nám v důsledku vysoce nasazeného tempa lehce „spadl řetěz“, ale i přes to jsme s hrdostí přijali bouřlivý potlesk.

Po představení následovala diskuse. Musím se přiznat, že rozjívená atmosféra po úspěšném uvedení byla znát jak na divácích, tak i na mně. Když k tomu ještě připočtu, že to byla moje první zkušenost s vedením diskuse, tak se nedostalo na všechny otázky a některé naopak přibyly.

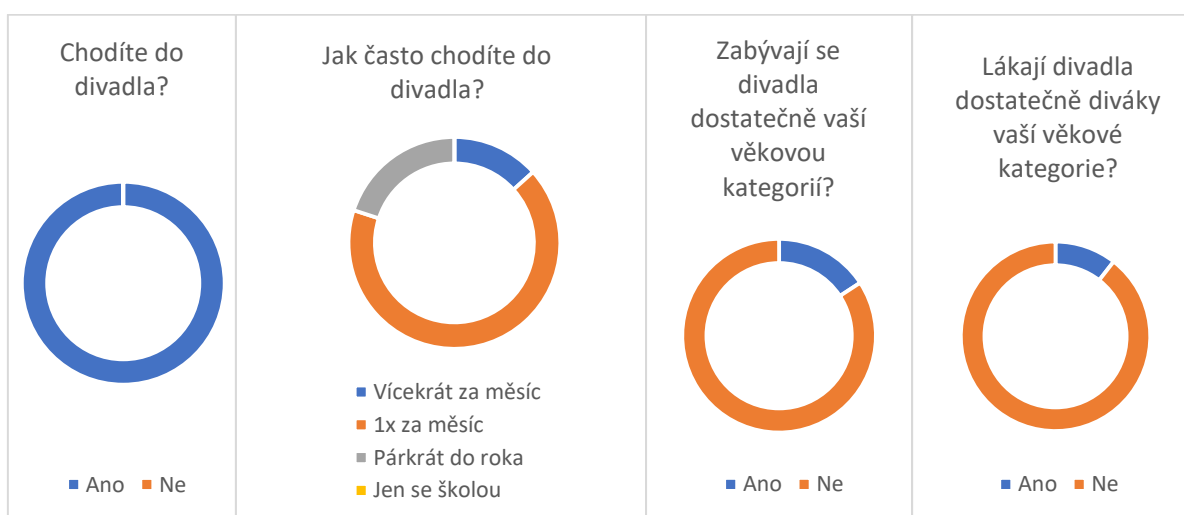
Z publika na diskusi zůstalo devatenáct adolescentů ve věkovém rozmezí třináct až osmnáct let. Všichni se jednohlasně a nadšeně shodli, že je představení bavilo, respektive nebyl tu jediný opačný názor. Na otázku, jestli si myslí, že je to inscenace pro jejich věkovou kategorii, odpověděli, že ano a „přes čáru“ jim prý nepřišlo nic. Diváci tvrdili, že klidně můžeme ještě „zatlačit na pilu“ a nebát se být morbidnější. Když jsme se jich ptali, jestli něco podobného někdy před tím viděli, odpověděli někteří záporně a někteří si vzpomněli, že kdysi viděli představení divadla DNO, které jim *Goon* v mnoha ohledech připomínal. Vzpomínali na loutkové dílny, které jim pomohly si uvědomit, že loutkové divadlo nemusí být jen o „kašpárcích a princeznách“ a že existuje i loutkové divadlo pro dospělé. Čímž vlastně odpověděli na naši otázku, co si představovali pod pojmem loutkové divadlo. Otázka, jestli by je toto představení přinutilo chodit do divadla více, nebyla v tuto chvíli relevantní, jelikož prý chodí do divadla pravidelně. Ale objevili se tu i lidé, kteří přemítali nad tím, že je *Goon* představení, které by kulturou nepolíbené lidi do divadla (na tento typ představení) mohlo nalákat. Tvrdili, že je představení v jistém ohledu natolik šokující, že by diváky na další uvedení rozhodně získalo.

*„Divadlo je prostě nej! Kam se na to hrabe TV... Baví mě na tom ten zážitek, to emoční vyprázdnění, na nic u toho nemyslím, odreaguju se. Je živé a víc mě vtáhne než film.“ 17 let (DS Most)*

Z dotazníků vyplynulo, že všech devatenáct respondentů chodí do divadla, a to hlavně díky amatérskému divadelnímu souboru, ve kterém působí. Deset adolescentů uvedlo, že chodí do divadla jednou měsíčně, dva uvedli, že navštěvují divadlo vícekrát do měsíce, tři párkrát do roka a čtyři ze všech zúčastněných respondentů na tuto otázku neodpověděli. Na otázku týkající se žánrů inscenací, na které nejčastěji chodí byla nejčastější činohra (17 respondentů), ale objevil se i muzikál (3 resp.), balet (3 resp.) a opera (3 resp.).



Patnáct zúčastněných respondentů napsalo, že chodí do divadla z vlastní vůle, většinou uváděli, že je to z důvodu inspirace, odreagování a zábavy. Tři respondenti napsali, že je k návštěvám divadla vede divadelní soubor a jedna dívka uvedla jako motivaci k návštěvě divadla svého přítele. V případě otázky, co by je přimělo chodit do divadla více, odpovědělo devět respondentů, že by to mohl být pestřejší repertoár, více „nevšedních představení“ a „nové formy“. Čtyři respondenti napsali, že by jim v častější návštěvě divadel pomohlo více času, jeden uvedl lepší cenovou dostupnost a pět z nich uvedli úplně jiné důvody nebo neodpověděli. V „jiných důvodech“ se vyskytovala například odpověď: „Generace, která by do toho divadla chodila taky.“ a v různých variacích respondenti psali, že postrádají více představení pro jejich věkovou kategorii, kde inscenaci *Goon* uváděli jako vzor. Z divadel, která znají a rádi je navštěvují, uváděli respondenti Mostecké městské divadlo (soubor pochází z Mostu), Divadlo K.H. Máchy a Národní divadlo. Na otázku, jestli mají pocit, že se divadla dostatečně zabývají jejich věkovou kategorií odpověděli tři respondenti ano a šestnáct respondentů ne. Poslední otázka dopadla podobně. Dva adolescenti si myslí, že se divadla snaží jejich věkovou skupinu nalákat dostatečně a opak si myslí zbylých sedmnáct respondentů.



### 3.2.2. KC BESEDA KLÁNOVICE

Díky svému spolužákovi z gymnázia, jehož maminka vyučuje na základní škole, se nám podařilo domluvit uvedení *Goon* pro dvě třídy z běchovické základní školy a pro jednu třídu ze základní školy v Klánovicích. Hráli jsme v klánovické KC Beseda, čerstvě zrenovovaném divadelním prostoru, který byl

k této příležitosti pronajat. Z původně domluvené jedné třídy byly nakonec třídy tři (jedna osmá a dvě deváté), to znamenalo sedmdesát devět adolescentů, připravených na to, že jdou na loutkové představení. To už na začátku nevypadalo moc dobře. Již při usazování diváků jsme mohli odhadnout, že tato repríza bude divoká. Do první řady si sedla typická partička místních „sigrů“ připravená rozbourat veškeré naše snažení. Věděli jsme, že pokud je chceme získat, tak je musíme převálcovat energií. Od začátku jsme hrnuli děj dopředu a nenechali jsme se výkřiky a šumem v publiku zviklat. Po chvílce počáteční nejistoty se nám podařilo skoro osmdesát adolescentů chytit a držet až do konce. Jen v jednu chvíli jsme je ztratili, ale netrvalo to dlouho. Bylo to ve chvíli, kdy jsme v rámci písně vylezli ven a zpívali druhou část Opiáčka, tak jsme je vyvedli z míry natolik, že si to všichni museli navzájem sdělit. Chvíli probíhala vzrušená debata, ale po chvílce se diváci zase chytili a představení jsme bez menších zádrhelů dohráli do konce.

Pokud jde o partičku sígrů v první řadě, tak s těmi to bylo trošku složitější. Zvláště jeden z nich se neustále snažil být vtipný a strhával na sebe pozornost. Jediným lékem na jeho přehnanou aktivitu bylo správné slovní usměrnění. Jednalo se o třídního alfa samce a pokud chcete alfa samce uklidnit, nebo porazit, musíte ukázat, že jste silnější. Takže ve chvíli, kdy na vás mladík vykřikne něco rádoby vtipného, musíte mu to oplatit stejnou měrou. Samozřejmě vše musí být v mezích a na správném místě. Nemůžeme diváka ztrapnit nebo zesměšnit před ostatními, i když se chová sebehůř, ale v tomto případě si myslím, že jsme si získali u publika zvláštní formu respektu. Představení vlastně fungovalo jako dobře fungující forma expresivní divadelní komunikace. Samozřejmě to není strategie aplikovatelná na jakékoliv divadlo a jakéhokoliv diváka, ale nám se tentokrát osvědčila.

Na následnou diskuzi jsem se připravil lépe. Otázky i dotazníky jsem měl hotové, ale to, na co jsem se připravit nemohl bylo sedmdesát devět adolescentů rozjívěných do běla z toho, co právě viděli. Snažili jsme se je trošku usměrnit, ale způsobovalo to pravý opak. Nicméně jsme začali s diskuzí. Odpověď na otázku, jestli se žákům představení líbilo, byla odpověď jednoznačně kladná. Snažili jsme se přes výbuchy smíchu z adolescentů vydolovat alespoň nějaký záporný názor, ale žádná kritika se nedostavila. Na otázku, co se jim líbilo nejvíc, byla jasná odpověď sprostá slova a vulgarita. I když jsme se snažili je omezit na minimum, občasně použitá vulgarita fungovala náramně. Dále žáci uvedli, že je

bavili efekty (vystřelené konfety, rozbíjení ovoce, svítící rybáci), souboj s „Alzákem“ a hudba. Pak už se odpovědi ztenčily na pouhé ano a ne. Čím byla diskuze delší, tím více diváci ztráceli pozornost a bavili se spíše mezi sebou než s námi. Přibylo adolescentů, kteří na sebe strhávali pozornost a naše vtipy, kterými jsme se snažili upoutat pozornost zpět na sebe, moc nepomáhaly. Nicméně přece jenom jsme nějaké odpovědi dostali. Na tom, že je představení pro jejich věkovou kategorii se adolescenti shodli. Podle diváků nebylo v repríze jediné místo, kde by se nudili, nebo které by jim přišlo přes čáru. Otázka, jestli něco podobného předtím viděli vyvolala z publika jednohlasné ne. Ptali jsme se i na jejich názor na loutkové divadlo a dostali jsme přesně tu odpověď, kterou jsme čekali: je trapné a je pro malé děti. Ale hned následně oponovali, že po tomto představení loutky (samozřejmě nadneseně) milují a rozhodně by na něco podobného do divadla šli znovu. S tím souvisela odpověď na otázku, jestli by tuto inscenaci doporučili svým kamarádům. I na ni zazněla jednoznačně kladná odpověď. A stejně tak na otázky, jestli by je toto představení přesvědčilo více chodit do divadla odpovídali, že ano. Jedna slečna se nechala slyšet že „je to jediný představení ze kterého nechytla rakovinu“. Což jsme přijali jako kompliment.

Musím uznat, že nebylo jednoduché uklidňovat a korigovat sedmdesát devět adolescentů a nejsem si jist, že v tomto případě se dá tato chaotická seance nazvat diskusí. Žáci přes sebe křičeli a ve chvílích, kdy jsme je na chvíli uklidnili a dali prostor jedinci, dočkali jsme se spíše ostychu. Introvertnější žáci neměli moc možnost se vyjádřit a vlastně po ní ani netoužili, tudíž většina názorů je od těch neaktivnějších (možná i nejzlobivějších) ze třídy. Ale za tyto názory jsem vděčný, protože mám pocit, že to je právě ta nezlomná část adolescentů, pro kterou je nejtěžší dělat představení.

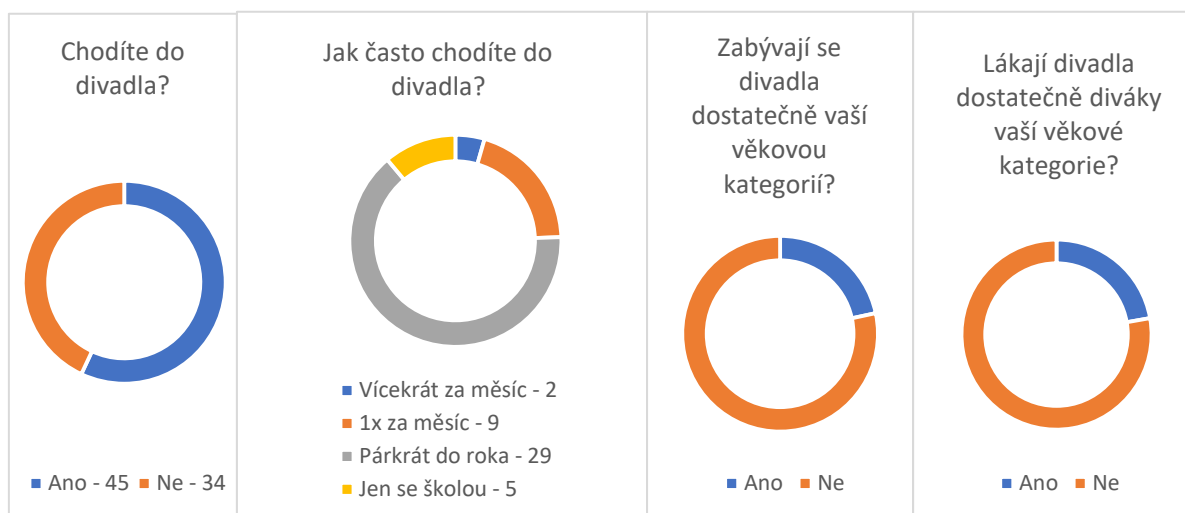
*„Nechodím, protože divadla jsou vážná a nudná“ – žák 9.b, 14 let*

Z dotazníkové části výzkumu, kde bylo tázáno sedmdesát devět respondentů ve věkovém rozmezí 13–16 let, odpovědělo čtyřicet pět z nich kladně na otázku, jestli chodí do divadla a třicet čtyři odpovědělo záporně. Valná část adolescentů v této skupině se příliš nerozepisovala, ale ve většině případů uváděli jako důvod toho, že do divadla nechodí nudu, délku představení a nedostatek financí. Dvacet devět respondentů napsalo do dotazníku, že navštěvuje divadlo párkrát do roka, devět z nich uvedlo, že do divadla chodí

jednou měsíčně, dva adolescenti vícekrát do měsíce a pět adolescentů chodí na představení jen se školou. Na otázku, jaký divadelní žánr navštěvují nejčastěji uváděli činoherní inscenace (15 respondentů), muzikály (14 resp.), opery (8 resp.), balet (7 resp.) a dokonce jedno loutkové divadlo. Mladiství nejčastěji psali, že je na představení baví a lákají je kulturní zážitky, zábava, atmosféra nebo herecké osobnosti „naživo“, ale uváděli také obohacení slovní zásoby a skutečnost, že nemusí být ve škole. V případě otázky, kdo je k divadlu vede, vedli rozhodně rodiče (39 resp.), ale spoustu adolescentů se přiznalo, že je rodiče musí nutit a chodí tam z povinnosti. To platí i u velké části studentů, kteří uvedli, že je k divadelnímu vzdělávání vede škola (20 resp.). Na otázku, co by je přimělo chodit do divadla více, padala velká škála odpovědí. Nejvíce respondentů (24) odpovědělo, že by do divadla chodilo více, kdyby „bylo jako to vaše“, tedy muselo by se podobat *Goonovi*. Druhý nejvyšší počet (11) adolescentů odpovědělo, že by je přimělo více divadlo navštěvovat, kdyby inscenovala více představení pro jejich věkovou kategorii, sedm respondentů odpovědělo, že by to mohl být pestřejší repertoár, šest z nich napsalo, že by divadlo mělo být více zábavné. Šest adolescentů by potřebovalo více času a dalších šest napsalo, že víc by je do divadla nepřimělo chodit nic. Čtyři adolescenti odpověděli, že by uvítali lepší cenovou dostupnost, ale objevovaly se i odpovědi typu: kdyby tam prodávali popcorn, kdyby šel někdo se mnou, kdyby tam bylo více efektů nebo kdyby mi za to platili. Z divadel, která znají napsali skoro všichni Národní divadlo. Ve velkém množství uvedli divadlo Hybernia a Hudební divadlo Karlín, což mě překvapilo, ale v několika případech se objevovalo i divadlo Minor. Na otázku, jestli mají pocit, že se divadla dostatečně zabývají vytvářením představení pro adolescenty odpovědělo „ano“ šestnáct respondentů a „ne“ odpovědělo padesát osm respondentů. Dva adolescenti, kteří divadlo navštěvují celkem pravidelně, dodali, že chápou, proč se o jejich věkovou skupinu divadla nezajímají, protože se o něj jejich vrstevníci stejně nemají zájem a neumí se chovat. Ještě mě zaujala tato odpověď: „Asi ne... ona je teď spíš doba internetu.“ V případě otázky, jestli mají pocit, že se divadla snaží dostatečně nalákat jejich věkovou kategorii do divadla odpovědělo kladně šestnáct respondentů a záporně padesát šest. Několik adolescentů do dotazníku napsalo, že *Goon: Krvavá pomsta* je první divadlo pro jejich věkovou kategorii, které viděli.

V případě této skupiny mě nejvíce potěšilo to, že velké množství adolescentů, kteří do dotazníku uvedli, že divadlo nenavštěvují, byli z *Goon*a nadšení a psali, že by je tento typ představení přiměl chodit do divadla víc. To

potvrdil i jeden z „partičky místních sígrů“, který si se mnou přišel podat ruku, poděkoval a dodal: „Kámo, jestli bude dvojka, tak rozhodně přijdu!“



### 3.2.3. ZŠ U ROHÁČOVÝCH KASÁREN, PRAHA VRŠOVICE

Třetí uvedení pro adolescenty se odehrálo přímo ve školní učebně na základní škole U Roháčových kasáren. Představení jsme připravili v učebně výtvarné výchovy a zalezli jsme za scénu. Po chvíli se dovnitř začal hrnout bouřlivý dav mladistvých, kteří se začali hádat o místa za doprovodu okřikování paní učitelky. Žáci většinou znuděně komentovali naši scénu a čekali, co se bude dít. Nicméně představení začalo, ale z nějakého důvodu se nám nedařilo chytit tempo. Adolescenti nereagovali, a to se postupem času začalo projevovat i na nás. Nedařilo se načasování, skákali jsme si do řeči a animace loutek začínala být ledabylá. Až ve scéně u Pátera Monstera se najednou podařilo „nahodit řetěz“ a po Opiáčkovi jsme se vrátili zpět do správných kolejí. Adolescenti postupně začali reagovat na vtipy a více méně se nám podařilo je držet až dokonce. Ale musím přiznat, že pachuť z nepodařeného začátku se držela ve stínu až do konce. Přemýšlel jsem, čím to mohlo být a mám pocit, že to bylo způsobeno jednak společným naladěním (tedy spíš nenaladěním) herců a skutečností, že adolescenti přišli na povinné představení, které si přišli spíše „odsedět“. Nicméně, i když se atmosféra v průběhu představení zlomila a adolescenti byli spokojeni, já jsem s výsledkem příliš spokojený nebyl.

Na diskusi, která byla ze strany adolescentů spíše vlažná, nám diváci sdělili, že je představení bavilo. Respektive ta část, která se s námi byla ochotna bavit, a ta nebyla příliš velká. Shodli se i na tom, že je to představení pro jejich

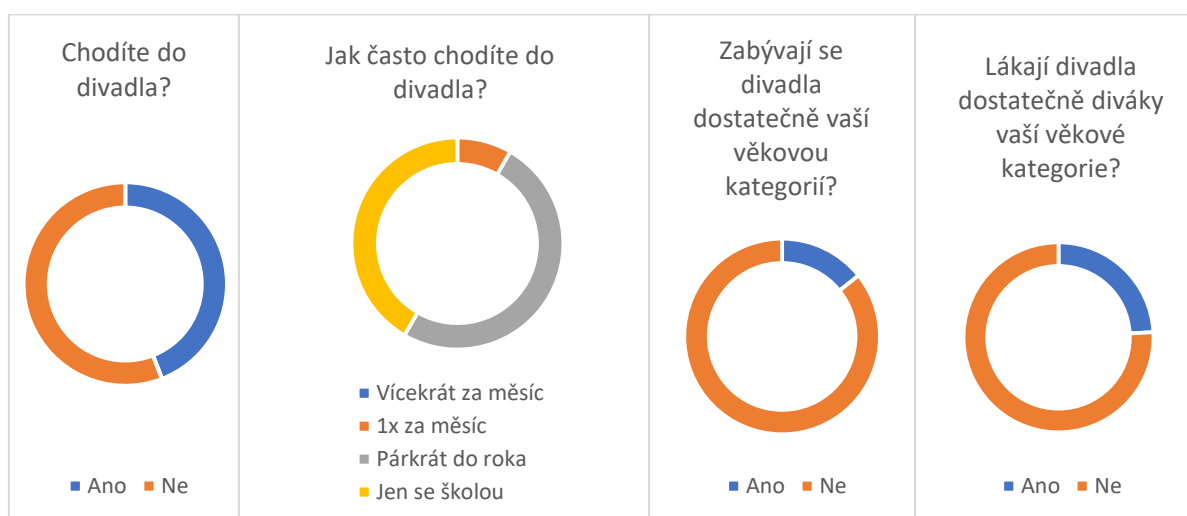
věkovou kategorii. Na otázku, co se jim líbilo nejvíc odpovídali: písničky (nejvíce rybí rap), efekty (konfety, ovoce) a to, že dostali jídlo (grep neboli oko rybího Péti). Adolescenti nám odsouhlasili, že by na něco takového šli do divadla a nikdy nic podobného neviděli. Už poněkoličkáte zazněl stejný názor na loutkové divadlo, tedy že je pro děti a je nudné. Když jsme se ptali, jestli bylo v představení místo, kde se nudili, jedna slečna odpověděla, že na začátku jí to přišlo „trapný“, čímž se potvrdila skutečnost nenasazeného tempa. Nicméně „trapnost“ už dále nerozváděla a nikdo jiný ze spolužáků se již k tomuto tématu nevyjádřil. Na otázku, jestli jim něco v inscenaci přišlo přes čáru, opověděl jeden student, že mu vadilo rozbíjení ovoce, protože má hlad (nejspíš se na něj s gremem nedostalo). Nezájem diskutovat byl mezi studenty zřejmý, takže jsme po chvíli přešli k dotazníkům.

*„Divadlo je lepší než televize. Je tam lepší atmosféra a nekazí to oči.“ – student ZŠ, 15 let*

Z dotazníků vyplynulo, že ze čtyřiatřiceti adolescentů ve věkovém rozmezí 14–15 let jich do divadla chodí patnáct a zbylých devatenáct divadlo nenavštěvuje. Opět tu hlavním odůvodněním byla nuda, ale i lenost nebo názor, že kino je lepší. Nezájem o diskusi se přenesl i do dotazníků. Některé zůstaly z velké části nevyplněné. Na otázku, jak často divadlo navštěvují odpovědělo dvanáct respondentů párkrát do roka, deset adolescentů odpovědělo, že divadlo navštěvuje jen se školou a dva studenti chodí do divadla jednou měsíčně. Mezi divadelními žánry, které adolescenti nejčastěji navštěvují byly v největším zastoupení činoherní inscenace (11 respondentů), následovaly muzikály (5 resp.), balet (2 resp.) a opera (1 resp.). Jako nejčastější motivace k návštěvě divadla respondenti uváděli kontakt herec – divák, inspiraci (budoucí divadelníci?), možnost vidět naživo herecké osobnosti, ale také možnost si zdřímnout. Nejčastěji vede tyto adolescenty k divadlu škola, což ve většině případů psali s nelibostí. Devět respondentů napsalo, že je k divadlu vedou rodiče. Z vlastní iniciativy chodí do divadla dva studenti z této skupiny, jeden díky divadelnímu souboru a dva studenty k divadlu nevede nikdo. Nejčastější odpovědí na otázku, co by je přimělo chodit do divadla více, byla: Kdyby bylo více představení pro naši věkovou kategorii (5 resp.) a kdyby měli více času (5 resp.). Čtyři respondenti by údajně chodili do divadla, kdyby byly lístky levnější a tři adolescenti, kdyby měli, s kým na představení jít. Někteří by chodili, kdyby

byly inscenace kratší, další respondenti by uvítali modernější inscenace. Tři respondenti by divadlo navštěvovali častěji, kdyby bylo podobné *Goonovi* a jeden student by do divadla chodil „kdyby to bylo lepší než filmy“. Ale objevili se tu i optimističtější pohledy na věc. Například jeden student napsal: „Občas se po cestě do divadla trochu napijeme a pak se na to kouká fakt dobře!“ Nejčastěji zmiňované divadlo bylo opět divadlo Národní, divadlo ABC a Divadlo na Vinohradech. V případě otázky, jestli mají pocit, že se divadla o jejich věkovou kategorii zajímají napsali tři respondenti „ano“ a osmnáct respondentů „ne“. Jedna studentka napsala, že má pocit, že jejich věkovou skupinu divadla ignorují. Na otázku, jestli mají pocit, že se divadla dostatečně lákají na inscenace odpovědělo „ano“ sedm respondentů a tento pocit nemá dvaadvacet respondentů.

U této skupiny jsem poprvé pocítil onen známý pocit spojovaný s adolescenty, že je nic nezajímá. Nechtěl jsem si to brát osobně, ale tento pocit na mě později trochu dolehnul a mrzelo mě to. Ale v případě uvádění inscenací pro tuto věkovou skupinu se musí herec obrnit více, než u jakékoliv jiné věkové skupiny a s chutí se s nimi pustit do boje, jinak ho adolescenti převálcují.



### 3.2.4. KLUB MLADÝCH DIVÁKŮ

Při hledání potencionálních adolescentních skupin diváků jsem zkontaktoval i Klub mladých diváků. Setkal jsem se s Barborou Mitošinkovou, vedoucí Klubu mladých diváků a představil jsem jí celý projekt. Jelikož se jí nápad líbil, tak se nejdříve přišla na inscenaci podívat a poté vytvořila dodatečnou nabídku pro školy. Představení už nebylo možné zařadit představení do běžného repertoáru KMD, a tak ho zařadila jako představení bonusové.

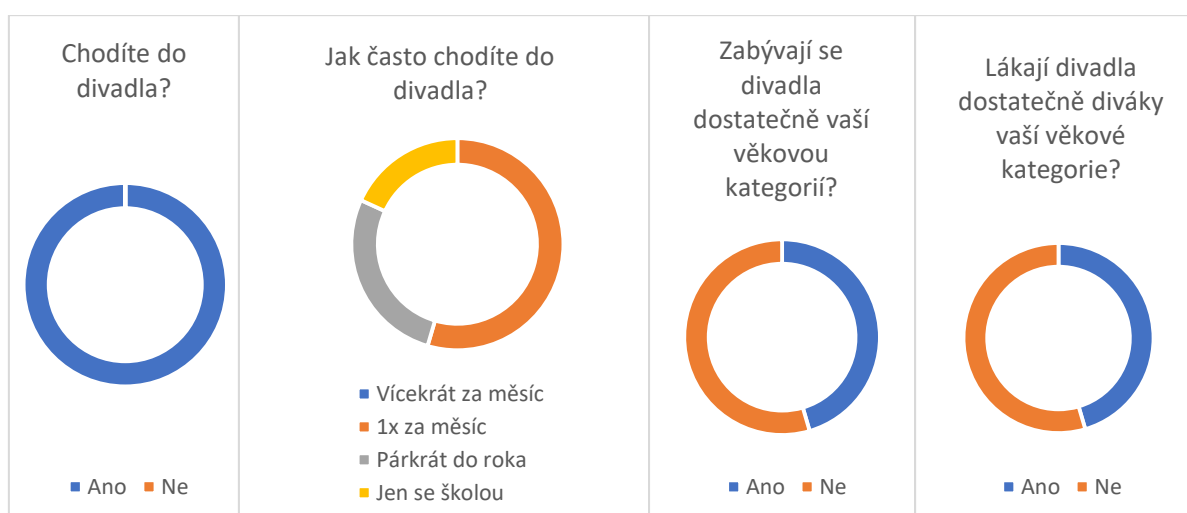
Inscenaci jsme hráli ve školním atelieru na DAMU, diváky jsme vyzvedli ve foyer divadla Disk a odvedli nahoru. Již po cestě jsem měl u některých diváků pocit, že tu nechtějí být. Tento pocit ještě zintensivněl ve chvíli, kdy představení začalo a správný tempo rytmus se opět nedařilo najít. Cítili jsme na sobě, že dáváme mnohem větší důrazy na vtipy proto, abychom se dostali na správnou vlnu, ale pořád to nějak nešlo. I osvědčené vtipy, u kterých se smál každý, z nějakého důvodu nefungovaly a my jsme za scénou vyměňovali zoufalé pohledy. Až po Opiáčkově se nám podařilo lehce zahrát na diváckou strunu a až v tuto chvíli se od diváků začaly ozývat reakce. Mám pocit, že správnou energii, z naší i z divácké strany, kterou inscenace většinou mívá jsme začali cítit, až někdy ke konci, ale to už bylo trochu pozdě. Osobně jsem měl pocit, že inscenace tak nějak vyšuměla do prázdna. Podle mě to bylo hned z několika důvodů. Jedním z nich byl ten, jak jsem uvedl výše, že někteří studenti tu nechtěli být a pod pojmem loutkové divadlo si představili něco, co bude trapné a infantilní. Dalším z důvodů podle mě bylo, že na představení přišlo zhruba stejné množství dospělých diváků jako adolescentů a neposledním důvodem byl poloprázdný sál.

V diskusní části se mi moje myšlenka, že tu adolescenti nechtěli být, potvrdila. Jedna (cca. šestnáctiletá) slečna vyprávěla o tom, jak je učitelé berou do divadla na samé blbosti (použila znatelně expresivnější výraz) a tohle byla příjemná změna. Tudíž přišla s určitou zkušeností, kterou pomalu začala považovat za pravidlo. Slečna ještě dodala, že to bylo první představení, u kterého nechtěla spáchat sebevraždu. Od některých adolescentů se k nám dostaly podobné názory, i když ve značně roztržité formě. I když ze všech čtyř diskusí připomínala tahle situace diskusi nejvíce, tak se do ní opět odvážilo připojit málo lidí. Bylo tu pár aktivnějších jedinců, ale většina zůstala mlčící. Těchto pár jedinců se shodlo na tom, že je představení bavilo, i když jsem si jist, že jedné slečně (18 let) se představení nelíbilo, ale v diskusi to nevedla. Až v pozdější fázi, když jsme se ptali, jestli divákům přišlo něco přes čáru odpověděla, že pro ni to bylo hraniční a za tuto hranici by rozhodně nešla. Byla to slečna (podle jejích slov) od malička vychovávána klasickým divadlem. Nejvíce se této skupině diváků líbily písničky a některé vtipy. Aktivní skupina tvrdila, že by kvůli této inscenaci do divadla šla znovu a kamarádům by ji doporučila. Na ostatní otázky jsme odpovědi nedostali a radši jsme plynule přešli k dotazníkům.

*„Výběr naší paní profesorky nebývá nejšťastnější“ – student SŠ, 18 let*

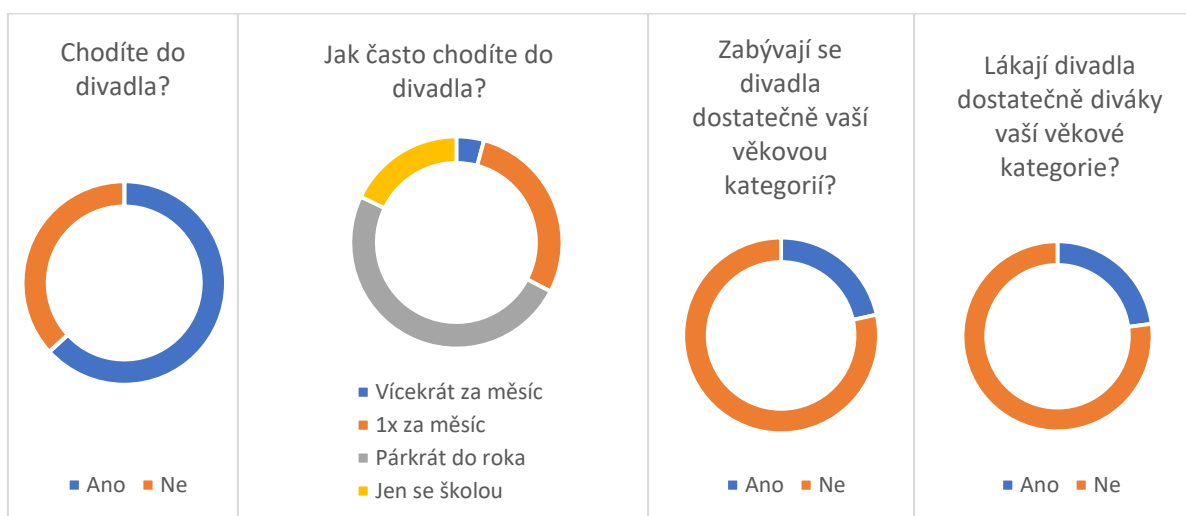


V celé této divácké skupině, bylo pouze dvanáct adolescentů ve věkovém rozmezí 15–18 let a všichni v dotazníku uvedli, že chodí do divadla. Respondenty baví na chození do divadla výkony herců, zvědavost, nové věci, talent ostatních a odpoutání od reality. Šest respondentů v dotazníku uvedlo, že divadlo navštěvuje jednou měsíčně, tři respondenti párkrát do roka a dva respondenti chodí do divadla jen se školou. Z divadelních žánrů jmenovali adolescenti nejčastěji činohru (7 respondentů) a muzikál, balet i operu jmenoval vždy jeden respondent. Nejčastěji vede tyto adolescenty k divadlu rodina (8 resp.) a lehce za ní byla škola (7 resp.). Z vlastní iniciativy chodí do divadla čtyři adolescenti a jeden díky přátelům. Na otázku, co by je přimělo chodit do divadla víc, napsali dva adolescenti více času, dva uvedli maturitu a jeden uvedl levnější vstupné do divadla. Objevily se tu i odpovědi typu kredity, kratší stopáž představení a jednoho respondenta by do divadla přivedlo představení podobné *Goonovi*. V případě otázky, která divadla znají a mají rádi, vypsali valnou většinu kamenných pražských divadel, ale nejvíce se ve výčtu vyskytovalo Švandovo divadlo, Divadlo ABC a Divadlo v Dlouhé. Pět z přítomných adolescentů má pocit, že se divadla dostatečně zabývají divadlem pro jejich věkovou kategorii a šest z nich má opačný pocit. Na poslední otázku, jestli mají pocit, že divadla dostatečně lákají jejich věkovou skupinu na představení, odpovědělo stejně jako u předchozí otázky pět respondentů „ano“ a šest respondentů „ne“.



### 3.2.5. CELKOVÉ VYHODNOCENÍ

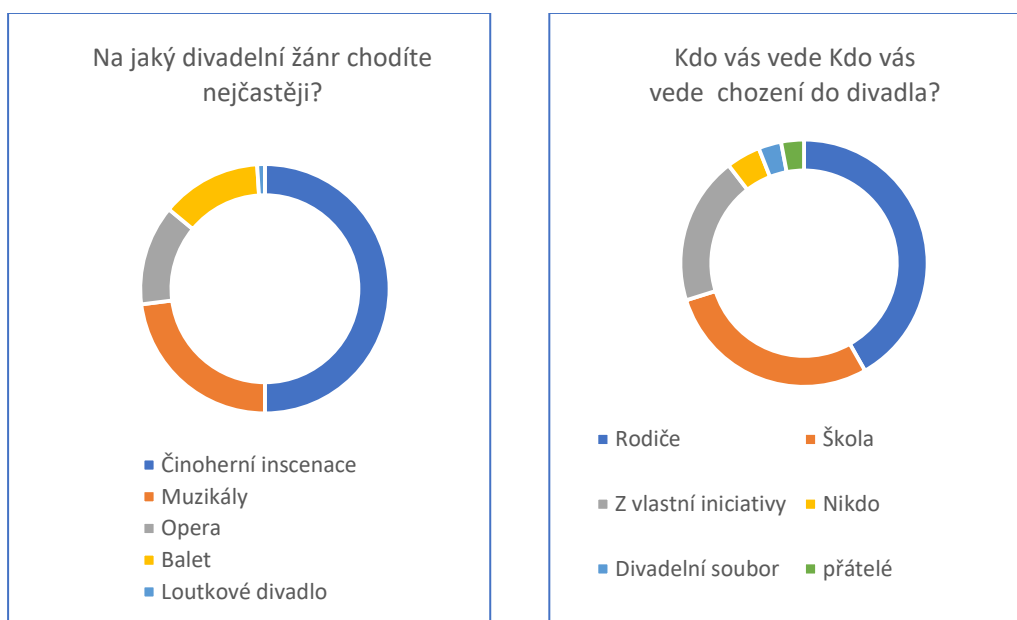
Je mi jasné, že výzkum se sto čtyřiačtyřiceti respondenty nemůže být objektivním zdrojem analýzy, ale alespoň se pokusím o nějaké závěry. V dotazníku jsem se respondentů dotazoval otázkami otevřenými, z toho důvodu není možné všechny porovnat a vytvořit z nich graf. Například otázka, co by adolescenty přinutilo chodit více do divadla byla škála odpovědí velice široká. Proto, stejně jako u grafů pod každým vyhodnocením dotazníku, vyhodnocuji hlavně první dvě a poslední dvě otázky, u kterých se napříč všemi skupinami objevovali stejné odpovědi. Respondenti byli ve věkovém rozmezí 13-18 let, s tím, že valná většina respondentů byla v rozmezí 13-15 let. Z celkového počtu 144 adolescentů, jich chodí do divadla 91 (63,19%) a nechodí 53 (36,81%). To je vlastně velice příjemné číslo, se kterým jsem ani nepočítal. Na otázku, jak často do divadla adolescenti chodí, odpovědělo pouze 95 respondentů z celkového počtu. Z těchto 95 adolescentů chodí do divadla vícekrát do měsíce 4 adolescenti (4,21%), jednou za měsíc divadlo navštěvuje 27 adolescentů (28,42%), párkrát do roka 47 adolescentů (49,47%) a jen se školou chodí do divadla 17 adolescentů (17,89%). Na otázku, jestli mají pocit, že se divadla dostatečně zabývají jejich věkovou skupinou odpovědělo 125 adolescentů z celkového počtu. Ano na tuto otázku odpovědělo 27 respondentů (21,60%) a ne odpovědělo 98 respondentů (78,40%). A na poslední otázku, jestli mají pocit, že se divadla snaží jejich věkovou kategorii dostatečně nalákat do divadla, na kterou odpovědělo 131 adolescentů, odpovědělo ano 30 respondentů (22,90%) a ne 101 respondentů (77,10%).



Teoreticky by se dalo vyhodnotit na jaké divadelní žánry adolescenti do divadla nejčastěji chodí. V tomto výčtu se objevovaly jen činoherní inscenace

(zahrnul jsme do nic i výrazy jako „komedie“ nebo „klasické divadlo“), muzikály, opery, balet a jedno loutkové divadlo. Činoherní inscenace uvedlo 50 respondentů, muzikál 23 resp., operu 13 resp., balet 13 resp. a loutkové divadlo 1 resp. Tento výsledek musí být brán s velkou rezervou, protože na otázku neodpověděli zdaleka všichni respondenti a někteří uvedli hned několik žánrů.

S přimhouřením očí by se dala celkově vyhodnotit i otázka, kdo adolescenty k divadlu vede. Na tuto otázku, odpovědělo 134 adolescentů z celkového počtu. Rodiče vedou k divadlu 56 respondentů (41,79%), škola vede k divadlu 38 respondentů (28,36%) a z vlastní iniciativy divadlo navštěvuje 26 adolescentů (19,40%). V dotazníku uvedlo 6 respondentů (4,48%), že je k divadlu nevede nikdo, 4 (2,99%) respondenty vede k divadlu divadelní soubor a poslední 4 (2,99%) adolescenty motivují přátelé.



Musím uznat, že žádné převratné závěry z výzkumu nevyplývají. To, že divadlo navštěvuje více než polovina adolescentů pro mě bylo příjemným překvapením. I když jsou do této „položky“ zahrnuti i adolescenti, kteří napsali, že chodí do divadla povinně s rodiči a příliš je to nebaví, je dobře, že se s divadlem setkávají alespoň nějakou formou. Velká část adolescentů také uvedla, že chodí do divadla jen se školou, ale opět uváděli, že je to většinou nuda a výběr inscenací není kvalitní, respektive není určen pro jejich věkovou kategorii. Co se týče mladších adolescentů (13-16 let), tak si myslím, že by se učitelé měli více věnovat tomu, na co vlastně adolescenty berou, protože u nich můžou způsobit právě tu nechuť k divadlu, ze které později plyne nezájem o divadlo celkově. Několik adolescentů uvedlo, že by se divadla měla více snažit

nabízet inscenace přímo ve školách například prostřednictvím letáčků, nebo prostřednictvím upoutávek na sociálních sítích (opět čerpám z nápadů studentů). I z toho důvodu, že na školách leží (alespoň podle tohoto výzkumu) velká zodpovědnost, co se budoucích diváků týče, by měl být kladen větší důraz na vzdělávání a informovanosti pedagogů. V kapitole „Divadla, která mají na repertoáru inscenace pro adolescenty“ jsem psal o divadle Nacucky Olomouc, které pořádá teoretické přednášky i pro pedagogy. To je podle mého velice dobrý způsob informování a vzdělávání pedagogů. Spoustu studentů uvádělo, že inscenace, na které se školou chodí jsou (pro ně) nudné a dlouhé. Podle mého názoru nedokáže čtrnáctiletý adolescent skousnout dvouhodinovou činoherní inscenaci. Jednak jsou většinou témata dost vzdálená jeho zájmu, ale pedagog také musí myslet na to, že udržet pozornost dnešní mládeže déle, než hodinu skoro není možné, a i na to brát při vybírání inscenace zřetel. Mám pocit, že pro některé pedagogy (většinou jsou to učitelé/ky češtiny) je to jakési splnění povinnosti. Učitelka si odškrtně, že vzala svou třídu do divadla, ale ve chvíli, kdy je představení nebaví, tak je považuje za kulturní ignoranty. Už nerozebírá, z jakého důvodu je inscenace nezajímala a buď je do divadla už nevezme anebo se budou zase trápit u něčeho, co si přijdou prostě odsedět.

Měl jsem velkou radost, že spoustu adolescentů, kteří uvedli, že do divadla nechodí, nás nadšeně ubezpečovali, že je inscenace *Goon: Krvavá pomsta* bavila a kvůli ní by divadlo začali navštěvovat. Je jasné, že to nemůžeme brát jako fakt, na kterém by se dalo stavět, ale alespoň je to pro mě potvrzení toho, že se nám opravdu povedlo vytvořit představení pro tuto skoro nezlomnou diváckou skupinu.

Adolescenti většinou na otázku, co by je přimělo chodit do divadla více odpovídali v různých formách, že by měli být kratší, modernější, zábavnější, a hlavně pro jejich věkovou kategorii. Rozumím tomu, že když už tuto věkovou skupinu berou pedagogové do divadla, tak chtějí, aby je to nějakým způsobem obohatilo, ale určitě existují i inscenace, které dokážou zábavnou formou pojmout například historická témata. Ale i to může být kamenem úrazu. Adolescenti můžou mít pocit, že se jdou do divadla učit a to oni neradi. Neříkám, že to nutně musí být „řachanda“ jako *Goon*, ale jelikož je tato divácká skupina tak náročná, musí inscenátoři i pedagogové myslet na to, že nějakým způsobem musí držet jejich pozornost a nejlepším způsobem je podle mého něco, co je jim blízké. V případě *Goon* to byl komiks, akce a současná hudba, ale i když jsme na cílovou skupinu pořád mysleli, vždy byl hlavní aspekt v tom, že to bavilo nás.

Jak jsem uvedl na začátku adolescence je most mezi dětstvím a dospělostí, takže můžeme používat prostředky blízké dětskému divadlu, ale musíme k adolescentům přistupovat jako k dospělým. To je podle mě jeden z klíčů k vystavění inscenace pro tuto věkovou kategorii.

Z dotazníků také vyšlo najevo, že adolescenti ve většině případů nepocítují žádný zájem divadel o jejich věkovou skupinu. A ono se, v případě Prahy není co divit. Ve třech divadlech, která uvádějí inscenace pro děti a mládež se uvádějí čtyři inscenace pro danou věkovou skupinu, a to opravdu není mnoho. Chápu, že je to většinou z ekonomických důvodů, ale dramaturgové by se měli více zamyslet nad výchovou budoucí divadelní generace. Obzvlášť v dnešní době, kdy má každý adolescent v kapse obrazovku se zájem o živé umění vytrácí a je třeba se snažit více než kdy jindy adolescenty do divadla lákat a vytvářet inscenace, které jim budou nějakým způsobem blízké.

Velkou zkušeností je pro mě také vytváření výzkumu a vedení diskuse. Dnes již vím, že bych některé otázky vynechal úplně a některé bych z diskuse přesunul do dotazníku, protože mi přijde, že by se adolescenti otevřeněji vyjádřili anonymně než v otevřené diskusi.

### 3.3 JSOU MÍSTA OBLÍBENÁ TMOU, KDE NIKDY A NIC NA OSTROVECH SE SKRÝVÁ ODLEHLÝCH

Pod tímto dlouhým názvem se skrývá poetická inscenace Naivního divadla Liberec, kterou jsem nazkoušel jako druhé představení ve svém prvním angažmá. Důvod, proč ho chci ve své práci rozebírat je, že cílová skupina diváků je stejná jako u *Goon*, ale hraní pro adolescenty je jediné pojitko těchto dvou inscenací. Ve všech ostatních aspektech se inscenace velice liší. Než budu obě inscenace porovnávat, tak popíši, jak vlastně inscenace vznikla a o čem je.

#### 3.3.1. PŘEDLOHA

Anotace:

*„Autorka s lehkostí vypráví tak absurdní příběhy, jaké je schopna vymyslet snad jen realita omezená na několik kilometrů čtverečních ztracených kdesi v oceánu. Jsou to příběhy o vzácných zvířatech, podivných lidech, o ztroskotaných otrocích a osamělých přírodovědcích, zbloudilých objevitelích a vyšinutých strážcích majáků, o zapomenutých námořnicích a vzbouřencích, příběhy o touze a odloučení“*

Kniha *Atlas odlehlých ostrovů: padesát ostrovů které jsem nikdy nenavštívila, a nikdy nenavštívím* je opravdu krásná poetická kniha, která naší inscenaci sloužila jako stavební kámen. Důvod, proč jsem ji nazval krásnou není náhoda, kniha získala ocenění „Nejkrásnější kniha roku“ v Německu (2009) a ve Francii (2010) a upřímně musím říct, že ceny obdržela zaslouženě. Kniha skvěle kombinuje kartografii s příběhy, které by mohla vymyslet jen realita. Sama autorka říká: "Kartografie by konečně měla být chápána jako poetický žánr a atlas jako krásná literatura," a po dočtení její knihy jí musíte dát za pravdu.

Autorka v předmluvě vypráví příběh svého dětství, které strávila ve východním Německu. Vypráví o tom, jak toužila cestovat, ale vzhledem k režimu, který to nedovoloval se uchylovala k atlasu, kde cestovala prstem po papíře. To ji zaujalo natolik, že se z ní později stala kartografka a zároveň spisovatelka. V knize najdeme padesát ostrovů zapomenutých, odstrčených na širý oceán nebo mezi ledové kry. Na každé dvojstránce je vždy na jedné straně určitý příběh z daného ostrova nebo příběh, který je s ostrovem spojený. K tomu autorka nezapomíná doplňovat typografické, typologické a historické údaje, které vás lépe přiblíží ději. A jako třešnička na dortu je vždy na pravé stránce mapa

daného ostrova nakreslená samotnou autorkou. Celá kniha je laděna do pěti pečlivě vybraných odstínů několika barev a dodává knize krásnou, až designovou čistotu.

Svým vlastním poetickým jazykem autorka vypráví příběhy padesáti „teček“ na mapě světa, příběhy ostrovů, o kterých jste nejspíš nikdy neslyšeli a neměli jste ponětí, že vůbec existují. Jména ostrovů jako ostrov Samoty, Pukapuka, Fangataufa nebo ostrov Zklamání napovídají, že nepůjde o žádnou romantickou dovolenou v italském letovisku. Najdeme tu příběhy o smrti, o narození, ztroskotání a o touze objevovat a dobývat svět.

Výběr z recenzí:

*To, co je ale na Atlasu nejdůležitější, co jej (samozřejmě kromě samotného tematického vymezení) klade do výjimečné pozice mezi kartografickými díly a posouvá jej blíže k beletrii, je doprovodný text, ve kterém Judith Schalansky vypráví často neuvěřitelné příběhy z historie ostrova, zamýšlí se nad jeho současností i budoucností. (Idnes.cz)*

*"Překrásná kniha, která v sobě spojuje lyrické vyprávění a umění tvorby map."  
(Time)*

*"Kdyby chtěl člověk vědět, na jaké úžasné planetě žije, pak je tato kniha jedním z nejlepších úvodů k tomuto složitému tématu." (Die Presse)*

*"Hlubokomyslné knižní umělecké dílo." (KulturSPIEGEL)*

*"Tak zábavná a poučná může být geografie!" (Reinischer Merkur)*

*"Jediné, co na této knize člověka mrzí, je to, že by ji chtěl napsat sám."  
(Goldmag)*

### **3.3.2. PRŮBĚH ZKOUŠENÍ**

Již od mé první premiéry v Naivním divadle v Liberci, se ve mně hromadila energie a chuť do dalšího zkoušení. Už podle názvu předlohy mi bylo jasné, že půjde o něco speciálního. Knihu jsem si koupil a zhltnul ji během několika dnů.

Kniha mě pohltila a já už jsem jenom mohl čekat a těšit se, s čím přijde tvůrčí tým v sestavě: Filip Homola (režisér), Vít Peřina (dramaturg), Kamil Bělohlávek (scénograf). Mými hereckými kolegy měli být Adam Kubišta, Barbora Kubátová, Mirka Bělohlávková a Diana Čičmanová. Víc jsem nevěděl.

Jelikož jsem měl za sebou první inscenaci, tak už jsem nebyl tak nervózní, kolegy jsem znal a v den první čtené zkoušky jsme se sešli v malé zkušební divadla, kde jsme se měli dozvědět víc. Filip Homola s Vítem Peřinou vybrali z předlohy devět ostrovů, které jsme měli zinscenovat. Ke každému ostrovu měl Filip jistou myšlenku, kterou bychom se měli při zkoušení ubírat. U některých ostrovů byla jasnější a u jiných zase mlhavější, ale bylo vidět, že ví, co dělá. Ze začátku nás upozornil, že poslední dobou se více utvrzuje v myšlence, že nemá rád „divadlo a divadelnost“ v samotné podstatě, což nám mohlo napovědět, že nepůjde o zkoušení, jaké je pro Naivní divadlo typické.

Kamil Bělohlávek nám představil návrh scény, který byl již zhotoven. Jedná se o zhruba osmimetrový stůl, kolem kterého jsou rozestavěné lavice, na kterých budou sedět diváci. Nad stolem je zavěšené zrcadlo zhruba stejně dlouhé jako stůl. A k tomu všemu nám Filip Homola oznámil, že je již vytvořený a „zmástrováný soundtrack“ k celému představení, který vytvořil se svým kolegou z kapely Kora et le Mechanix, Michalem Kořánem.

Hned druhý den nám pro inspiraci Filip pustil film „Mléčná dráha“ od Benedeka Fliegaufa. Je to velice pomalý „artový“ film složený z obrazů, snímaných statickou kamerou. Každý obraz měl určitý začátek, prostředek a konec. Některé byly tak skvěle vypointované, až byly vtipné. Například úplně první scéna: Sledujeme louku, kde je v popředí vinohrad a v pozadí stan. Dlouho se nic neděje, slyšíme jen foukání větru a stan se lehce hýbe. Po chvíli vyleze ze stanu muž, pomalu jde po horizontu kopce a pak se zastaví, aby se vymočil. Když dokoná potřebu (řádně ozvučenou), odchází zpět ke stanu a vše plyne pořád ve stejném tempu. Jenže ve chvíli, když je skoro u stanu se stan vznesl a odletěl do stejného směru, ze kterého se vrátil muž. Muž běží za stanem a oba se ztratí ze záběru. Střihač nechá obraz doznít zhruba minutu a pak přichází další. V tomto duchu se nese dalších devět zhruba stejně dlouhých záběrů a vše je uzavřeno do hodiny a půl. To, co chtěl Filip Homola, abychom si z filmu vzali je podle mě jeho „ambientnost“ a „obrazovost“. Chtěl, abychom pocítili to pozvolné plynulé tempo a implantovali ho do tvorby obrazů na jevišti.



Další den jsme začali tím, že jsme přečetli texty – devět textů k vybraným ostrovům a pokračovali jsme poslechovou zkouškou. Ta probíhala tak, že Filip postupně pouštěl ambientní skladby, které s kolegou složili jen pro toto představení a my jsme se měli zaposlouchat a představovat si (ve spojení s textem) co by se na jevišti mělo, nebo mohlo odehrávat. Poté jsme diskutovali, co a jak by se na stole, nebo kolem něj mohlo dít. Filip s kolegou Michalem Kořánem vytvořili několikvrstevnaté skladby, do kterých se dostanete až zhruba na desátý poslech. Je to ideální materiál pro obrazovou inscenaci, kterou měl Filip zatím jenom v hlavě.

Každý týden jsme pokořili tři ostrovy. Tři vzdálené krajiny, které jsme vytrhli z domoviny a umístil je na osmimetrový stůl. Postupně jsme stavěli obrazy, experimentovali jsme s textem i s hudebními nástroji a jak říká Jiří Adámek: „zkoušeli jsme, co to umí“. Filip vždy rozdělil text (u každého ostrova podle jiného kritéria) mezi herce a poté jsme do hudby zkoušeli danou akci, která byla již předem vymyšlena, nebo jsme na ní přišli v rámci procesu. Šlo vlastně o takové inscenované klipy, stopáž byla přesně dána délkou písně, ale to také nebylo pravidlem.

Uvedu na příkladu: v případě ostrovu Deception, jehož text pojednává o děsivých způsobech lovení velryb, bylo od začátku jasné, že nějakým způsobem použijeme nástroje. Nejdřív jsme si přečetli text a chvíli o něm diskutovali. Všichni jsme se ale těšili na to, až vyzkoušíme nástroje. Hlavní nástroj, který Filip koupil byl sensorový přístroj na bicí. Jedná se o malý „reprák,“ z něhož vystupuje několik kabelů – tři kabely, které mají na konci kolíček s dotykovým senzorem a jeden s klasickou šlapkou jako například u šicího stroje. Každý ze sensorů nesl jeden zvuk z různých druhů bicích (na přístroji bylo několik hudebních stylů ze kterých si můžete vybrat). K tomu jsme dostali celkem naturalisticky vypadající, z kaučuku odlité ryby. První nápad byl, že sensory připneme na „mrtvé“ ryby a budeme na ně hrát, později jsme vytáhli kytaru a zkoušeli produkovat zvuk tím, že jsme na ní ryby házeli nebo s nimi o kytaru bouchali. Nakonec Filip přišel s nápadem, že Bára Kubátová bude kytaru „preparovat“. Vyšlo to z jedné zkoušky, kdy jsme zkoušeli do strun strkat různé hřeby, struny nebo přibory a z kytary, připojené na několik efektů, lezly nádherné zvuky, které občas připomínaly velrybí volání. Na další zkoušce jsme z legrace zkoušeli, na jaké části těla si můžou připnout bubenické sensory a Filipovi se to natolik zalíbilo, že to v představení zůstalo. Mě a Báru postavil

každého na druhý konec dlouhého stolu tak, abychom stáli proti sobě. Doprostřed postavil Adama Kubištu, který deklamuje text a společně s charakteristickými pohyby rukou připomíná dirigenta. Na začátku, když se Bára připravuje na „preparování“, na mě Diana Čičmanová s Mirkou Bělohávkovou lepicí páskou přilepí sensory. Působí při této akci jako letušky nebo zdravotní sestřičky, které jsou součástí nějakého vědeckého pokusu. Nicméně nalepí na mě senzory a zmizí do tmy. V první verzi jsem celou dobu stál ve světle, dokud nepřišla chvíle zlomu, ve které hraji na sensory – na své tělo jako na bicí. Později jsem jednou na zkoušce, lehce znuděný tím, že budu minutu nehnutě stát ve světle, zkusil pohybem reagovat na zvuky, které proti mně vytvářela preparováním kytary Bára. Akce fungovala, takže v inscenaci zůstala také. Podobným vývojem procházel každý ostrov. Snažili jsme se najít co nejlepší řešení a Filip ve spoustě situací vycházel z nás – herců. Když jsme narazili na něco, co nefungovalo, tak jsme diskutovali, jak by se to dalo udělat jinak. Všichni jako jeden tým. Postupně, systematicky jsme stavěli obraz za obrazem a pomalu jsme je začínali fixovat.

Byly obrazy, které se ustálily po prvním týdnu, ale také *Ostrov*, u kterých nebylo jasno jaká bude jejich finální podoba ještě tři týdny před večerní premiérou. Poslední dva týdny jsme víceméně už jen „čistili“ a „fixovali“. Tato zkušenost z profesionálního divadla, kdy se nic nenechává na poslední chvíli (alespoň v případě mých dvou premiér v ND tomu tak bylo), byla pro mě nová a důležitá. Skoro ve všech inscenacích, na kterých jsme pracovali v divadle Disk, se vše dotahovalo a dodělávalo ještě v den generálky, takže možnost představení opravdu vybrousit a doladit do posledního detailu ještě před premiérou byla velice osvěžující, a i pro mě jako pro herce méně stresující. Věděl jsem přesně, co mám dělat, a nejistota byla tatam. Zkoušení měl Filip předem podrobně naplánované a precizně vedené. Filip na nás nijak zvlášť netlačil a zkoušky byly poměrně krátké. Snažil se nás udržovat v ambientní náladě po celou dobu zkoušení.

Slovo *ambient* je pro toto představení velice důležité. Atmosféra, kterou mezi sebou jako herci udržujeme je stěžejním prvkem této inscenace. Pomalé, pozvolné a poetické tempo se, až na jednu výjimku, nese celým představením a herecké propojení je velice důležité. V tomto případě jsem hodně čerpal ze zkušeností, které jsem nabyl při zkoušení a uvádění naší diskové inscenace

*K majáku do strany 73*, kde jsem se naučil uklidnit mysl a tělo a naprosto sloužit dané inscenaci. Podle mého názoru je více podobností mezi těmito dvěma inscenacemi, například akcentování určitého jevištního obrazu, který herci podtrhují a doplňují, ale nejsou jeho hlavní náplní. To je to nejdůležitější, co jsem si z *Majáku* odnesl – potlačit své herecké ego a místo upřednostňování vlastních ambicí vytvořit společnou energii a napětí.

Rád bych ještě zmínil, že v rámci zkoušení s textem pozval pan ředitel Doubrava na jednu zkoušku Evu Spoustovou – hlasovou pedagožku, která využívá vlastní svérázné metody. Zhruba šestihodinový workshop byl neuvěřitelný. Eva dokáže o své práci mluvit hodiny, ke všemu má obrázek, příběh a specifické cvičení jak fyzické, tak hlasové. Před tím, než jsme se dostali k textu, tak jsme se zhruba čtyři hodiny prokousávali cvičeními na vokály, souhlásky, samohlásky, slovní švy etc. Po těchto čtyřech hodinách ze mě dostala více než jsem se na DAMU, na hodinách jevištní mluvy naučil za čtyři roky. Hlas byl posazený, všichni jsme artikulovaly a řádně vyslovovali. S Evou se spolupracuje velice dobře a její pedagogický styl vycházení z lidské přirozenosti a fyzická je něco, čím by si měl každý herec projít. Celý workshop byl pro mě velice přínosný nejen v rámci tohoto představení, ale celkově pro práci s textem, kterému jsme v rámci studia na DAMU moc času nevěnovali.

### **3.3.3. DRAMATURGIE/REŽIE**

Pokud jde o dramaturgii, tu měl pevně v rukou Vít Peřina. Ještě před zkoušením spolu s režisérem Filipem Homolou vybírali z předlohy určité ostrovy a skládali je za sebe tak, aby se tempově, rytmicky a atmosféricky příliš nepodobaly, ale zároveň aby si příliš neodporovaly. Od první čtené zkoušky se v dramaturgické struktuře odehráli dvě velké změny. Kvůli podobné atmosféře se přehodil ostrov Deception s Howlandovým ostrovem. Původně byl ostrov Deception (výpověď o krutých praktikách při rybolovu) za ostrovem Sv. Kilda (ostrov, kde z neznámých důvodů umírá většina dětí chvíli po porodu) a jelikož mají tyto dva ostrovy dost ponurou náladu, bylo potřeba je oddělit jiným ostrovem a tím byl zvolen právě Howlandův ostrov (příběh Amélie Erhartové – letkyně, která právě u tohoto ostrova zemřela při pokusu obletět jako první žena zeměkouli). Druhou zásadní změnou bylo, že se Filip s Vítem dohodli, že úplně vypustí ostrov Trindade (ostrov, kde byla zpozorována a vyfocena mimozemská

lod), který měl být inscenován pouze světelnými efekty. Jenže v tu chvíli už bylo v inscenaci tolik světelných efektů, že se rozhodli tento ostrov vyřadit.

Texty, nebo jejich fragmenty nám Filip rozdělával podle vlastního uvážení (je možné, že to konzultoval s Vítem Peřinou) tak, aby měl v představení každý podobně velký prostor. Co se týká škrťů, ty Filip určitě konzultoval s Vítem a v rozporuplných situacích i s námi.

Filip Homola měl od začátku vizi, kterou postupně naplňoval. Byl vždy otevřený naší invenci a našim nápadům. Vždy přesně věděl, co na zkoušce chce vyzkoušet a bylo vidět, že o inscenaci neustále přemýšlí a konzultuje ji s Vítem Peřinou. Důležité je zmínit, že Filip Homola je primárně herec a představení *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikde a nic na ostrovech se skrývá odlehlých* je jeho druhá režijní zkušenost. Pro herce je veliké plus, když režíruje člověk s obrovskou hereckou zkušeností. Dá herci jen tolik informací, které nutně potřebuje vědět, a poté mu nechá prostor, aby připomínky zpracoval podle sebe. Nápady, které od herců vzejdou, zaznamenává a pokud se mu líbí a padnou do konceptu, tak je přijme. S Filipem jakožto s režisérem se mi pracovalo velice dobře a pevně doufám, že to není jeho poslední inscenace, ve které účinkuji.

Nevím přesně, do jakého žánru bych tuto inscenaci přiřadil. Dalo by se říci, že se jedná o audiovizuální instalaci, ale vzhledem k obsahu a předloze bych ji podle svého nazval poeticko-dokumentární instalací. Filip Homola nechtěl odvyprávět lineární příběh, ale chtěl hlavně vytvořit atmosféru a určitý, hmatatelný pocit. Což se mu podle mě skvěle povedlo.

#### **3.3.4. SCÉNOGRAFIE**

Už ve chvíli, kdy jsme na první čtené zkoušce poprvé společně četli texty, byla scéna zhotovena ve studiu Naivního divadla. Celá scénografie byla navrhnutá a částečně zhotovena Kamilem Bělohlávkem. Už v té době bylo vyrobeno skoro vše, co jsme ke zkoušení potřebovali. Primárně byl hotový zhruba osm metrů dlouhý stůl, který slouží jako jeviště, a už nad ním viselo i zhruba stejně dlouhé polopropustné zrcadlo. Bylo také zhotoveno několik lavic, na kterých měli v budoucnu sedět diváci právě kolem masivního stolu. Zkrátka, valná většina scénografie, které jsme k samotnému procesu potřebovali, včetně menších rekvizit, byla zhotovena už v době první čtené zkoušky. To byla pro mě velice příjemná změna po zkušenostech s provozem dílen divadla Disk.

Kamil Bělohlávek pravidelně konzultoval průběh procesu zkoušení s režisérem, a to, co jsme si na jedné zkoušce vymysleli, bylo na druhý den zhotoveno. Přicházel s vlastními nápady, inovacemi a zlepšeními, ale opět byla diskuse otevřená celému inscenačnímu týmu. Se spoustou nápadů přišel i neopomenutelný šéf jevištní techniky Petr Jelínek. Spolu s technikem Jakubem Hrůzou v představení pomáhají nám hercům s nespočtem hereckých a technických akcí a bez jejich pomocné ruky bychom se jen těžko obešli. Díky mnohaleté zkušenosti v Naivním divadle dokáže Petr Jelínek přijít s jednoduchým řešením spousty problémů, které divák nezaznamená, ale pro průběh inscenace jsou nezbytné. Mám pocit, že role Petra Jelínka dalece přesahuje post šéfa jevištní techniky. V několika inscenacích působí i jako herec a vždy se na něj dá ve všem spolehnout.

Velice důležitou roli v průběhu inscenování měl i osvětlovač Martin Šulc. Vzhledem k tomu, že v inscenaci je světelná složka velice důležitým prvkem, zastupuje osvětlovač významný post. Celkový „light-design“ měl na starosti Kamil Bělohlávek a valnou většinu světelných změn vymyslel, ale nemohl být na každé zkoušce. Což Martin Šulc byl a nebál se v průběhu procesu přicházet s novými nápady, což většinou znamenalo zůstat v divadle mnohem déle než zbytek týmu, aby svůj nápad zrealizoval. Počet světel a světelných změn je vzhledem k velikosti a délce inscenace značný, takže na Martinovi leží velická zodpovědnost i pokud jde o uvádění inscenace. Jak jsem již zmínil, valná většina scén má přesnou stopáž a jedná se o jakési inscenované klipy, takže jakékoliv zpoždění ve svícení nebo ztracení pozornosti by mělo výrazný dopad na rytmus samotné inscenace.

### **3.3.5. HUDBA**

Jak bylo zmíněno, celkový „soudtrack“ k inscenaci byl vytvořen, nahrán a „zmástrován“ ještě před první čtenou zkouškou samotným režisérem Filipem Homolou a jeho kolegou z kapely Kora et le Mechanix Michalem Kořánem. Samotný fakt, že byla hudba již v této chvíli hotova ukazuje, že vize pana režiséra byla velice silná a přesná.

Pokud by se měla scénická hudba k této inscenaci zařadit do nějakého žánru, tak se opět vrátíme ke slovu ambient. Dle Wikipedie vychází tento žánr z předpokladu, že všechny zvuky, které nás obklopují, mohou být za jistých okolností hudbou, ale zároveň může být stejně tak primárně hudební zvuk

nebo skladba prostředím, tedy zvukovým prostorem, který utváří naší pocitovou orientaci. Primárním cílem tohoto hudebního žánru je vytvořit akustické prostředí či zvukovou krajinu určitého charakteru a navodit tím atmosféru či vjem, který posluchač zpracuje jako jistou náladu nebo pocit. Takže je to vlastně ideální žánr pro scénickou hudbu. Minimálně pro inscenaci *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikde a nic na ostrovech se skrývá odlehlých*.

Dvoučlenná kapela Kora et le Mechanix působí na české scéně ve stejném složení již od roku 2004 a dnes mají za sebou již 5 vydaných alb, stále koncertují a figurují na špičce české ambientní scény. Všechna jejich alba byla svým způsobem koncepční, například album 300 měsíců bylo inspirováno československou sci-fi literaturou z 50. a 60. let minulého století, takže v případě této inscenace pracovali podobným způsobem. Sám Filip Homola na sebe prozradil, že už ve chvíli, kdy knihu poprvé četl se mu v hlavě začaly formovat scénické obrazy, a právě i scénická hudba, takže pak už stačilo přetavit ideu do tvorby.

Samotné ambientní dílo je mnohohvrstevnaté a velice hluboké. Když se do hudby zaposloucháte, najdete v ní nespočet zvuků, hluků a nástrojů, které neodhalíte ani po několikátém poslechu. Je to příběh psaný zvukem a v případě *Ostrovů* se imaginace doširoka otevírá. Jak jsem již psal, tak jsme během zkoušení hudbu poslouchali a dlouze jsme diskutovali o tom, co se pod zvuky a hudebními plochami skrývá a jaké dveře se v naší imaginaci otevírají. Myslím, že dvojice muzikantů velice dobře vystihla atmosféru celé knihy a v rámci představení funguje skvěle a přesně. Nebere si na sebe příliš velkou pozornost, naopak scény podtrhuje a citlivě je doplňuje.

### **3.3.6. FINÁLNÍ BODOVÝ SCÉNÁŘ**

#### **Úvod:**

Jelikož nejde o klasickou inscenaci z repertoáru Naivního divadla, tak sám režisér vždy před začátkem krátkou řečí uvede inscenaci dole ve foyer. Zvláště pro adolescentní publikum, pro které se představení uvádí, je to velice důležité, protože v devadesáti procentech případů je to pro ně naprosto nová divadelní zkušenost a Filip Homola cítil potřebu jim dát alespoň malý klíč k chápání inscenace. Poté odvádí publikum do prvního patra.

Divák vchází do potměšilého, lehce nasvíceného studia Naivního divadla (klasický Black box), kterému dominuje osm metrů dlouhý dřevěný stůl a nad

ním zavěšené zhruba stejně dlouhé zrcadlo. Herci usazují diváky na lavice podél stolu a když jsou všichni usazeni, světla zhasínají a inscenace začíná.

### **Ostrov Františka Josefa**

Místnost se ponoří do tmy a z reproduktorů se začne ozývat úvodní slovo, moto celého představení („Prázdná místa jsou již vzácností; poslední čekají na krajích zeměkoule na svůj popis: země nikoho, místo bez světových stran.“), poté se začne rozeznávat hudební podklad a s ním název ostrova, typografické údaje a počet obyvatel. Stále je tma a diváci slyší jen ostrý silný vítr. Tmu společně s ostrým tónem klaviatury rozetne první světlo namířené na herce. Ten řekne repliku, světlo zhasne a s dalším úderem do klaviatury se rozsvítí další herec s další replikou. Malé reflektory PAR umístěné na zrcadle, zavěšeném na stropě osvětlují herce rovnoměrně rozmístěné kolem stolu (tři herci stojí za lavicemi a jeden v každém čele stolu). Pozornost se na herce střídá a diváci se zvolna dozvídají, že se společně ocitáme na konci devatenáctého století v ledové pustině u severního pólu. Když se rozsvítí světlo na herečku v jenom z čel stolu, v tu chvíli vytahuje dlouhý zarolovaný papír, simulující zimní krajinu, který pošle herečce na druhé straně stolu. Střídání fokusů na herce s vyřčenými replikami se opakují a na stole se objevuje loutka polárníka, nadporučíka Julia Payera na povozu taženým psy. Během celé akce tažení povozu ho dva herci nasvěčují „nasvěčovacími tyčemi“. Povez je pomalu tažen provázkem na druhou stranu stolu a do toho herci odříkávají text o zkoumání, objevování a pojmenovávání dalekých ledových krajin. Saně za sebou nechávají krvavou stopu a čím jsou dál, tím více se na stole rozsvěcuje bodů (diody), neboli míst, které Payer nachází a pojmenovává. Polárník se saněmi doráží na druhý konec stolu, k mysu Fligely – nejsevernějšímu místu zeměkoule, světla zhasínají a scéna končí.

### **Medvědí ostrov**

Stejně jako u prvního ostrova se z reproduktorů ozve úvod (název ostrova, geografické údaje a počet obyvatel). Do pochmurně znějící hudby prořízne tmu projekce, na které se míhají ptáci a úryvky z odborných ornitologických textů. Na jedné straně stolu uprostřed se rozsvítí bodový reflektor na herce, který nás uvádí do děje. Mluví o milovnících ptactva, kteří dorazili na ostrov s cílem nalézt vzácného opeřence – Alku malou a prozkoumat i zbytek místní ptačí fauny. Na stole se různými způsoby pohybuje projekce z malých ručních

projektorů. Postupně se dozvídáme, že aby vědci mohli ptáky zkoumat, tak je zabíjí. Vypravěč postupně popisuje seznam všech ptáků a vajec, která ornitologové zabili a odnesli na loď. Herci mezi tím zabodávají peříčka do papíru, který na scéně zbyl z minulé scény. Do toho všeho se projekce promítaná na papír začne barvit doruda. Scéna končí ve chvíli, kdy milovníci ptáků (slovy vypravěče) naleznou Alku malou, naloží ji na loď a spokojeně odjíždí. Do hudby se pomalu sesune papír s peřím ze stolu pryč a přichází tma.

### **Ostrov Svatá Kilda**

Po úvodu ostrova se rozsvěcuje světlo na herečku stojící na stole v jeho čele. Z boků jí jsou podávány velké zavařovací lahve s vodou, které pokládá na stůl po celé jeho délce. Do toho se diváci postupně od herců dozvídají více informací o ostrově Svatá Kilda. Ve chvíli, kdy herečka sleze ze stolu, dostane každý herec do ruky rozbitou hlavičku porcelánové panenky, kterou vloží do lahve na stole. Divák z replik herců zjišťuje, že valná většina novorozenců na ostrově umírá velmi brzo po narození. Text je podpořen různým nasvěčováním hlaviček. Nejprve diodami, na kterých lahve stojí a poté „nasvěčovacími tyčemi“. Scéna má až hororový nádech. Dále se divák od hereček dozvídá možné příčiny úmrtí, které dodnes nejsou jasné. Scéna končí podobně jako začíná. Herečka, která zavařovací lahve na začátku scény pokládala na stůl, je nyní zvedá a dává ze stolu pryč. Do toho jeden z herců divákům vypráví příběh o ženě, která přijíždí na ostrov a v rukou svírá dítě, které se ale nenarodilo doma. Matka dítě zvedá do slaneého vzduchu a s nově nabytou nadějí se scéna zhasíná.

### **Howlandův ostrov**

Opět zazní úvod ostrova a rozeznívá se hudba, která je tentokrát rytmická a svižná. Ve střídáných fokusech stejně jako u prvního ostrova se objevují herci a odhalují nám příběh Amélie Erhartové – pilotky a zároveň první ženy která se pokusila obletět zeměkouli. Podél stolu se rozsvěčují diody a stůl nápadně připomíná letištní ranvej. V jednom z čel stolu se objeví herečka, v tu chvíli ztvárňující Amélii Erhartovou s kolegou pilotem. Pilot v ruce svírá model letadla, kterým Erhartová onoho rána letěla, a po chvíli ho pokládá na stůl. Letadlo objede celou šířku stolu a připraví se na start. Ve chvíli, kdy se letadlo rozjede po ranveji, aby vzlétlo, světla zhasnou. Slyšíme hovory



z vysílaček a divák z úst herců zjišťuje, že letadlo Amelie Erhartové mizí v oceánu někde u Howlandova ostrova. Scéna končí.

### **Ostrov Deception**

Po úvodu ostrova osvětlí reflektory obě čela dlouhého stolu. Na jedné straně vidí diváci herečku, před kterou stojí kytara na speciálním podstavci (ten umožňuje to, že je kytara v takové pozici, aby na ní zároveň viděli diváci a herečka na ni mohla „hrát“). Herečka postupně vytahuje různé kovové předměty (vidličky, tyčky etc.) a nasazuje si gumové rukavice. Naproti ní se ve světle objeví herec, který jen strnule hledí na herečku s kytarou. Z každé strany k němu přistoupí jedna herečka, sundají mu košili a přilepí na něj blíže nespecifikované sensory. Ve chvíli, kdy jsou všechny sensory přilepeny, herečka na druhé straně stolu začíná kytaru „preparovat“ (do strun vkládá kovové předměty), což díky efektům, na které je kytara připojena, zní jako velrybí volání. Herec, který má na sobě připojené sensory reaguje prostřednictvím pohybů břicha na zvuk, který kytara vyluzuje, takže má divák pocit, že je mučen. Po chvíli se zhruba uprostřed na jedné straně stolu objeví herec, který si také nasadí gumové rukavice a začne do mikrofonu popisovat, co se dělo na ostrově Deception. Ve své době to bylo nejjihnější místo na zpracování rybího tuku a zároveň tu sídlili lovci velryb, kteří používali například výbušné harpuny k lovu právě velryb. Po úvodním slově nastane zlom. Herec, který slovem diváky po ostrově provádí, gestikuluje podobně jako dirigent. Ve chvíli, kdy udělá první velké gesto, tak se změní světlo, herečka začíná hrát na kytaru metalový rif a herec se sensory na těle na ně začne hrát jako na bicí. V tu chvíli vyjde najevo, že to, co má na těle přilepené, jsou sensory k bicímu elektronickému aparátu. Do toho všeho začnou na stůl přistávat mrtvá rybí těla odlitá z kaučuku. V tu chvíli a v této situaci ale vypadají velice reálně. Herec u mikrofonu diriguje herce s nástroji a do toho říká, jaké obludnosti se na ostrově děly. Situace graduje a herec popisuje apokalypticky vyhlížející scénérii ostrova, kde hnijí zbytky velryb, voda je červená krví a pod kotlí se tu topí mrtvými tučňáky. Scéna vygraduje k hudebnímu vrcholu a na krátkou chvíli spadne do tmy. Po chvilce pozvolně začíná přestavba na další ostrov. Na stůl vystoupí dvě herečky, ryby ze stolu odházejí a na zrcadlo pověsí pět svislých tylových látek, které vytvoří čtyři zhruba stejně velké „kóje“. Herečka s kytarou pomalu dohrává temný rif a scéna opět pohasíná.

## **Ostrov Pingelap**

Nejdřív zazní reprodukováný popis ostrova a poté se ze tmy vynoří dvě herečky vyprávějící příběh ostrova, kde žije komunita místních, kteří nevidí barvy. Herečky jsou osvětlovány kontra světly, která zároveň vytváří stínohru na látkách zavěšených na zrcadle. Jemně, až tanečně gestikulují a do ticha ve zvláštním, nepřesném unisonu nám přednesou příběh těchto lidí, zvyklých a pyšných na to, že mohou objevovat černobílý svět. Když text dozní, herečky vystřídají projekce. Z obou stran jsou na látky promítány přírodní jevy a záběry z podmořského života přesně nastříhané do ambientní meditativní hudby. Díky tomu, že tylových látek je více a jsou propustné, tak projekce jako by látkami prostupovala dál a pro diváka vytváří (i spolu se zrcadlem) dojem, že jsou uprostřed oceánu a hledí na svět kolem sebe očima pingelapana (projekce jsou černobílé). Když projekce skončí, tak se sál opět na chvíli ocitne ve tmě.

## **Ostrov Rapa Iti**

Po tom, co z reproduktorů zazní úvodní slova o ostrově Rapa Iti, se v obou čelech stolu rozsvěcí pokojové lampy, které vytvoří intimní atmosféru. Příběh tohoto ostrova je tentokrát celý nahrán a spolu s hudbou ostrovem provází. Herečka, která příběh ostrova nahrála stojí u mikrofonu a ve chvílích, kdy nezní reprodukováná nahrávka, tak příběh překládá do indonéštiny (jazyk, který pochází ze stejného regionu a je velice podobný tomu, kterým se mluví na Rapa Iti). Divák se dozvídá o příběhu Marca Liblina, Francouze, který se ze svých snů naučil neznámý jazyk. Nejdřív pátrá na vlastní pěst, odkud daný jazyk pochází, poté si ho všimnou vědci z univerzity v Rennes a spolu s ním pátrají o jaký jazyk jde. Herci mezi tím do spár ve stole vkládají historické fotky různých lidí, které nasvěcují tyčemi. Ve stejnou chvíli se v jednom z čel stolu objeví figurka Marca Liblina, jejíž stín je promítnut na tylové látky. Scéna je pečlivě a přesně načasovaná. Ve chvíli, kdy se z reproduktorů ozývají informace o tom, kde všude vědci hledali, si herci prohlížejí fotky a neuspokojeni je pokládají na stůl. Chvíli na to se divák dozví, že vědci narazili v přístavní krčmě na námořníka, který Liblinův jazyk poznal a odvedl ho za ženou, která tímto snovým jazykem opravdu mluví. Na tento popud se na opačné straně stolu, než se původně objevil muž, zjeví silueta Meretuini Make – ženy, která pochází z ostrova Rapa Iti, z ostrova, kde se mluví snovou

řečí Marca Liblina. Vedle siluety Meretuini Make se objeví silueta Marca Liblina a diváci se dozvídají, že mezi nimi vzplanula láska, vzali se a odstěhovali se na ostrov, kde se mluví jazykem z Liblinových snů. Oba obrysy se vzdalují a pomalu přichází tma.

### **Ostrov Takuu**

Naposledy zaznívají z reproduktoru informace o ostrově Takuu. Reflektor osvítil herečku stojící u mikrofonu a ta vypráví příběh ostrova, jenž se propadá do země. Ostrova, který je každým rokem nižší a každým rokem se jeho rozloha zmenšuje. Hudební podklad graduje, pod stolem plíživě sílí modré světlo a my se dozvídáme, že ostrov se může potopit každou chvílí. Naposledy se rozžehnou diody na stole a s posledním tónem hudby jako kouzlem padají tylové látky na stůl. Přichází tma a inscenaci uzavírá její název, který zazní z reproduktorů.

### **3.3.7. UVEDENÍ PRO ADOLESCENTY**

V Naivním divadle je tradicí a praxí, že před tím, než se uskuteční večerní premiéra pro veřejnost, tak se odehraje několik představení pro školy. V případě inscenace *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a nic na ostrovech se skrývá odlehlých* jsme jich odehráli šest a musím uznat, že rozdílnější skupiny diváků jsem nezažil. Každá skupina byla svým způsobem jiná. Již při příchodu se dalo určit, která parta bude rušit, nebo kdo si na představení spíše pospí. Ale nebylo to pravidlem.

Například skupina žáků z osmiletého gymnázia (rozmezí šestnácti až sedmnácti let) vypadala, že je představení zajímavá. Po celou dobu představení nevydali jedinou hlásku a spořádaně sledovali průběh představení. Oproti tomu skupina z místního řeznického učiliště se uvedla již na začátku. Trvalo jim neuvěřitelně dlouho, než si našli toho pravého kamaráda, se kterým budou sedět na lavici, neustále se postrkovali a pořvávali rádoby vtipné hlášky. To se vlastně nezměnilo ani během představení. U této inscenace sedí diváci proti sobě u jednoho velkého stolu a v případě této skupiny diváků to způsobilo spíše problémy, než zajímavý divadelní zážitek. Proti sobě si sedly dvě skupinky místních „grázlíků“. Studenti na sebe neustále pořvávali, smáli se všemu, co viděli nebo slyšeli a do toho je plným hlasem okřikovala pedagožka. Musím uznat, že v případě této skupiny jsem se musel hodně držet, abych je alespoň

verbálně nenapadnul. Skupina asi šesti lidí dokázala pokazit zážitek, možná jen několika spolužáků, které představení zajímalo. To po představení režisér Filip Homola nevydržel a snažil se studentům vysvětlit, že pro nás herce a celý tým není nic příjemného, když se ze všech sil snažíme divákovi něco předat a on se nám vysměje do obličeje. Ti nejinkriminovanější seděli se sklopenými hlavami a situace jim nejspíš přišla trapná. Kdo ví, jestli si z toho něco odnesli, ale jsem si jist, že z inscenace si neodnesli nic.

I tyto situace můžou sloužit jako výmluva pro to, proč pro tuto věkovou skupinu cíleně inscenace nevytvářet, ale já si myslím, že pořád stojí za to bojovat. On je to totiž opravdu boj, někdy je to boj o každou repliku, někdy o pozornost, o čemž jsem se přesvědčil hlavně při uvádění *Goon*.

Jeden z důležitých aspektů hereckého přístupu k dané inscenaci ve vztahu k publiku je ten, že v případě *Ostrovů* je soustředění na úplně jiné úrovni než u *Goon*. V *Ostrovech* je nejdůležitější držet a cítit atmosféru a ve chvíli, kdy ji parta necitlivých adolescentů naruší, tak to na vás má mnohem větší dopad než v případě našlapané „řachandy“ jako je *Goon*. Je to opravdu veliká zkouška nervů v tuto chvíli udržet plně pozornost a vnitřní energii, zvláště když vás představení opravdu baví a záleží vám na tom, abyste ho dobře odehráli a divák si odnesl nějaký zážitek.

### **3.4 POROVNÁNÍ INSCENACÍ**

Důvodů, proč bych rád tyto dvě inscenace porovnal, je víc. Prvním a hlavním důvodem je ten, že jsou obě zaměřeny na stejnou cílovou skupinu, tedy na adolescenty. Druhým důvodem je to, že i když měly inscenace premiéru ve stejném měsíci, vznikaly v úplně jiném prostředí, v jiných podmínkách a z každé z nich jsem si odnesl jinou zkušenost.

#### **3.4.1. PŘEDLOHA/PŘÍBĚH**

Obě předlohy a následná dramatinace jsou velice odlišné, a proto bych je rád z tohoto pohledu porovnal. Zásadní rozdíl vidím v tom, že *Goon* je komiksová série a *Atlas odlehlých ostrovů* by se dal považovat za poetický cestopis. Zatímco *Goon* stojí především na vizuální stránce, narativu a dialozích, tak *Atlas* stojí na jednotlivých krátkých příbězích, vlastně na krátkých poetických povídkách.

Inscenace *Goon* se drží stylu vyprávění (je zde postava vypravěče) a drží se lineárního příběhu. Z původní předlohy jsme převzali hlavně námět a hlavní postavy. Na těchto dvou základech jsme sestavili úplně nový příběh, s vlastním začátkem, prostředkem a koncem. V inscenaci vystupují klasické postavy, které procházejí celým příběhem a mají určitý vývoj.

*Jsou místa oblíbená tmou...* jsou zpracována v úplně jiném stylu. Představení neobsahuje žádný společný lineární narativ, jedná se o krátké příběhy/obrazy, které spolu navzájem nijak nesouvisí. Herci zde neztvární žádné postavy, ale dalo by se říci, že jsou průvodci na cestě po ostrovech.

### **3.4.2. DRAMATURGIE/REŽIE**

Hlavním aspektem rozdílu těchto dvou inscenací je ten, že zatímco *Goon* vznikl ve školním prostředí z vlastní iniciativy, inscenace *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a nic na ostrovech se skrývá odlehlých* vznikla v profesionálním divadle, pod vedením zkušeného inscenačního týmu. Zatímco *Ostrov* měly pevné režijní a dramaturgické vedení, kterému předcházela dlouhá práce, pro mě skrytá, v případě *Goon* jsem to byl já (ve většině případů jsem na to nebyl sám), kdo čelil inscenování od nápadu, přes realizaci, produkci až k uvádění v jevištní praxi.

*Ostrov* byly připravovány již několik měsíců před první čtenou zkouškou. Režisér Filip Homola se pravidelně scházel s dramaturgem Vítem Peřinou a společně pracovali na výběru textů, jejich sestavování do budoucího celku a na podobě budoucí inscenace. Museli hledat klíč k tomu, jak toto poetické dílo přetvořit do jevištní formy. Filip měl od začátku dost jasně vize a čím více na projektu pracoval, tím jasnější obrysy práce dostávala. Jak jsem již uvedl, tak vše, co o přípravě projektu před samotným inscenováním vím, jsem se dozvěděl ze zběžných rozhovorů a zbytek si můžu jen domýšlet.

Inscenaci *Goon* jsem řešil s Ninou Jacques, se kterou jsme sestavili základní dramaturgickou linku, po které následně půjdeme. Vybrali jsme postavy, které se v představení objeví, a věděli jsme, odkud kam chceme jít. Jenže ve chvíli, kdy se na projektu začalo pracovat intenzivněji, zůstal jsem na tuto práci sám. Až spolupráce s Antonínem Týmalem mi opět dopomohla se dramaturgií hlouběji zabývat. V době, když jsme měli ještě hodně času a práce se mělnila mezi scénografické řešení, režijní pojetí a herecký přístup, vše jsme společně řešili na zkouškách. Až v posledním měsíci, když nás začal tlačit čas, mi

neustále hlavou běžely myšlenky a možná řešení určitých dramaturgických a režijních problémů. To je pro mě jedna z velice zásadních zkušeností. Před tímto závěrečným měsícem jsem práci na představení zanechal v ateliéru na zkoušce a doma jsem se věnoval vlastním aktivitám. Ale ve chvíli, kdy nám začalo „téct do bot“, tak jsem byl nucen si k práci sedat samostatně doma, přemýšlet nad situacemi a vymýšlet různé způsoby jejich inscenování. Už tu neexistovala možnost odejít ze zkoušky a nechat na dramaturgovi a režisérovi, ať si s tím nějak poradí. Bylo třeba se s tím poprat a přijmout roli tvůrce/režiséra. A nebylo to opravdu jednoduché, už jenom z toho důvodu, že to muselo být hotové rychle a z rekvizit nebo loutek, které už byly vyrobené, nebo by se daly jednoduše koupit. Svým způsobem jsem položil základní kámen své možné, budoucí, samostatné režijně-dramaturgické práce. Zúročil jsem zkušenosti, které jsem nasbíral při studiu inscenování v Disku, před ním a i po něm. Měl jsem štěstí, že prakticky všechny inscenace, které jsme v Disku vytvářeli, vznikaly kolektivně. Diskutovali jsme, kudy se může inscenace ubírat a byli jsme nuceni se vypořádávat s řešením různých hereckých, režijních i technických situací. V případě inscenování dvou loutkových projektů, které jsem nazkoušel s Lucií Valenovou bylo také nutné aktivně se zapojovat do řešení režijní a dramaturgické stránky představení. Z důvodu toho, že šlo, stejně jako v případě *Goon*, o objektové divadlo, tak si troufám říct, že i z těchto zkušeností jsem v průběhu inscenování *Goon* čerpal.

Režie *Ostrovů* byla pod taktovkou Filipa Homoly. Měl v hlavě jasnou představu, kudy by se měla inscenace ubírat a jakým způsobem k ní přistupovat. Ve chvíli, kdy jsme začali zkoušet, tak byl „klíč již ukován“. Věděl, jak inscenaci vytvořit, aby fungovala a předávala divákům to, co chtěl, aby jim předala. Filip nám připravil velice příjemné podmínky. Už jen ten luxus, že všechno, co jsme ke zkoušení potřebovali, bylo již hotové a každý den jsme zkoušeli tři, maximálně čtyři hodiny. Vždy věděl přesně, co chce zkoušet a jakým směrem jít. Když jsme narazili na nějaký problém, tak jsme ho řešili společně a poté ho rozhodně musel řešit doma, protože druhý den přinesl několik variant řešení. Bylo vidět, že *Ostrov* jsou jeho projekt, a že ho opravdu chce dělat do vypětí všech sil. To se u mě spojuje s *Goonem*, ale bohužel až v poslední fázi zkoušení. Byla to moje invence, projekt považuji za svoje „dítě“ a proto jsem chtěl, aby byl co nejlepší. To, co nám u *Goon* chybělo, byl týden čištění a projíždění. Filip Homola si pohlídal, aby před premiérou zbyl čas na doladění celé inscenace, což se nám s *Goonem* bohužel nepovedlo a bylo to na premiéře vidět. Až po několika

reprízách, které jsme proložili občasnými zkouškami si troufám říct, že představení drží pohromadě a má ten správný rytmus.

Dalo by se říct, že v obou případech se jednalo o kolektivní tvůrčí práci, ale u každé z inscenací v jiné míře a jiným způsobem. Filip Homola v případě inscenování *Ostrovů* přišel s myšlenkou divadla jako laboratoře. Přišel s mlhavým obrazem nebo vizí, jak určitou scénu zpracovat a společně jsme prostřednictvím jakýchsi „pokusů“ zkoušeli a vymýšleli možná řešení.

Uvedu příklad: Při inscenování ostrova Svatá Kilda, kde umírá valná většina dětí velice brzo po porodu, přišel Filip s myšlenkou, že bychom do velkých lahví s vodou, které se umísťují před diváky na stůl, vkládali hmotu, která se během scény rozpadne. V průběhu několika zkoušek jsme zkoušeli do vody vkládat různé materiály a zkoumali jsme, jak ve vodě fungují. Později nám přišlo jako nejlepší řešení bílé rohlíkové pečivo, ze kterého jsme vytvarovali hlavičky a do nich vložili skleněné oči. Poté, co jsme těsto vložili do vody, začalo bobtnat a při správném nasvícení to vypadalo opravdu naturalisticky. Jenže po několika pokusech jsme zjistili, že je těsto nevyzpytatelné. Nikdy se nedalo přesně určit, kdy se těsto rozpadne nebo jaký poměr vody a pečiva potřebujeme při vytváření kuliček. I z tohoto důvodu jsme nakonec přistoupili k variantě porcelánových hlaviček panenek, které jsou vždy nějakým způsobem rozbité.

V případě zkoušení *Goon* šlo o kolektivní práci v jiné šíři a způsobu práce. Jelikož je *Goon* hodně postaven na dialogu a situačním humoru, improvizovali jsme se slovem a se správným časováním. Inscenace hodně stojí na „hláškách“, které buď vznikly v rámci improvizací, nebo jsme je spolu s Antonínem Týmalem napsali. Potvrzení toho, že vtip funguje, jsme mohli vykoušet pouze na sobě navzájem, takže pokud se kolegové smáli, věděli jsme, že vtip zabral. Pokud z improvizace něco vzešlo a fungovalo to, tak jsme to po vyčištění a správném načasování zapojili do inscenace. Snažili jsme se na zkouškách neustále ptát všech kolegů, co si o nápadu myslí a jestli jim to přijde jako dobré řešení. Museli jsme se neustále kontrolovat, protože ve většině případů nebyl nikdo, kdo by nám poskytoval režijní pohled „zvenčí“.

### **3.4.3. HERECTVÍ**

Rád bych se ještě na chvíli pozastavil nad herectvím v obou inscenacích, protože se opět jedná o diametrálně odlišné vnitřní energie a herecké postupy. V případě *Goon* se herectví/animace formovaly celou dobu v průběhu vymýšlení, improvizování a zkoušení. Na začátku jsme si vždy řekli, jaké jsou

hlavní charakterové rysy dané postavy a od toho se odvíjela následná práce. Jelikož jde v tomto případě o celkem dost jasnou „figurku“, tak jsme se tím nemuseli moc zabývat a postavy se formovaly plynule spolu s inscenováním.

Pokud jde o celkový náboj v představení *Goon*, přišli jsme postupem času na to, že nejvíc funguje, když do inscenace naskočíme s obrovskou energií a celou dobu se ji snažíme udržet (což se ne vždy podaří). Hodinová smršť hlášek a vtípků se občas jen tak utáhnout nedá, protože míst na odpočinek tam zkrátka moc není. Spoustu práce nám také dalo zorientovat se v obrovském množství loutek, rekvizit a vyznat se v tom jaká scéna následuje nebo kde má kdo v jakou chvíli stát. Trvalo několik repríz, než jsme tento pro diváka neviditelný rytmus chytili, ale myslím, že dnes už představení odsypá tak, jak by mělo.

Jak jsem již zmínil výše, tak hnací silou inscenace *Jsou místa oblíbená tmou...* je pozvolný, plovoucí rytmus a jakási ambientní vnitřní energie. V představení neztvárníme žádné postavy, ale jsme průvodci „dějem“. Jsme hybateli celého příběhu, a proto bylo nutné najít společnou energii, kterou budeme sdílet a po celou dobu inscenace udržovat. Už jsem zmínil, že s podobným hereckým postupem jsem se již setkal při inscenování a uvádění „diskové“ inscenace *Maják do strany 73*, což byla velice svérázná obrazová adaptace románu *Maják* od Virginie Woolfové, kde se vlastně nic neděje. Hlavním tématem této inscenace bylo plynutí času a myšlenka toho, co všechno se může odehrát v hlavě aktérů během jednoho krátkého banálního rozhovoru. Náš ročník na DAMU jedna scénografka pojmenovala jako „nejvíc vrtící se a zpívající ročník“, což podle mě velice dobře sedělo. Nebylo lehké nás uklidnit, a proto jsme na vytváření této pozvolné a jemné vnitřní energie dlouho pracovali. Najít tu správnou cestu se mi podařilo až při uvádění této inscenace v praxi, a i když jsem byl k představení nejdříve skeptický, tak se mi podařilo si ho oblíbit a herecký způsob si osvojit. A tyto zkušenosti jsem později mohl zúročit právě při zkoušení *Ostrovů*.

#### **3.4.4. SCÉNOGRAFIE**

Tím největším rozdílem ve vytváření těchto dvou inscenací z pohledu scénografie je ten, že v případě *Goon* jsme si většinu scény, loutek a rekvizit vyrobili nebo sehnali sami, zatímco u *Ostrovů* fungoval scénograf spolu s tvůrčím týmem tak, jak by měl, tedy navrhnul a nechal vyrobit scénu v termínu, který byl předem dohodnut.



Na jednu stranu jsem velice rád, že jsme byli nuceni si na *Goonu* vytvořit velkou část scénografie sami. Plyne z toho spousta zkušeností a člověk hned jinak rozumí animaci loutky a dokáže si ji ve chvíli, kdy si ji sám vyrobí, přizpůsobit podle sebe. Také si myslím, že je správná cesta recyklace staré a nepoužívané scénografie, což jsme v případě *Goonu* udělali. Minimálně ve skladu DAMU v Praze, ale i v Berouně se válí obrovské množství nepoužívaného materiálu, který má obrovský potenciál a mohlo by se s ním nějak dále pracovat.

Pokud porovnáme vizuální styl obou představení, tak by se dalo říct, že v obou případech se inscenace drží předlohy. *Goon* vychází hodně z komiksu, a to jak ve vizuálu postav a kulis, tak v řešení celé scény (rozdělení na jednotlivá okna). Zároveň tím, že se scénografická práce rozmělnila mezi spoustu lidí, nemá představení ucelený vizuální styl, což jsme ale využili ve svůj prospěch a tuto nesourodost jsme vyložili jako záměr.

*Ostrov*y a jejich vizualitu si hlídal Kamil Bělohlávek od začátku do konce, takže se jedná o ucelený vizuální koncept. Zvláštní strohost a jemnost barev se v představení ukazuje na minimu decentních rekvizit a na kostýmech, které odkazují na 80. léta minulého století.

### **3.4.5. HUDBA**

V obou případech je hudba velice výraznou složkou celé inscenace. Základní rozdíl vidím v tom že scénickou hudbu k inscenaci *Jsou místa oblíbená tmou...* vytvořil Filip Homola s kolegou Michalem Kořánem ještě před tím, než se inscenace začala zkoušet. Filip Homola je zároveň režisérem, což ukazuje, že vize samotného představení již v tu chvíli musela být velice silná a konkrétní. Trošku mi to připomíná případ scénografie *Goonu*, ale zatímco my jsme si vyrobili loutky přesně podle toho, jak s nimi budeme jako budoucí herci a inscenátoři později pracovat, tak Filip Homola vytvořil hudbu ke své režijní vizi. Minimálně tím předurčil právě „ambientnost“ celého představení, o které jsem psal výše.

Ivo Sedláček vytvořil ke *Goonovi* hudbu až ve chvíli, kdy byly scény buď nazkoušené, nebo napsané, takže práce probíhala vlastně naopak. Hudba se dodávala ex post do určitých scén anebo vznikala přímo při zkoušení.

Hudba k *Ostrovům* funguje jako tvůrce atmosféry a jako doplnění, nebo podtržení obrazu. Načasování je přesné a herecké akce se řídí hudbou a jejím rytmem. V tomto případě hudba vede herce. V *Goonovi* je to naopak. Hudba a způsob, jakým se do představení aplikuje, je podřízená hercům a jevištní akci.

### 3.4.6. PRODUKCE

Rád bych se ve spojení s těmito dvěma inscenacemi zmínil o produkci. V případě představení *Jsou místa...* byla a je produkce zcela v rukou obchodního oddělení Naivního divadla Liberec. Myslím si, že pro Naivní divadlo je mnohem složitější hledat pro tuto inscenaci pravidelné diváky. Většina produkce je uváděna pro děti předškolního a raně školního věku, což v posledních několika letech změnilo dvě inscenace: *Beránek, který spadl z nebe*, který se uvádí od dvou let, a právě představení *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a nic na ostrovech se skrývá odlehlých*, u kterých se Filip Homola rozhodl uvést minimální věk čtrnáct let, což znamená deváté třídy základních škol a střední školy. To nejsou podle mého názoru diváci, na které by bylo Naivní divadlo zvyklé. Není jich tolik, jako široké spektrum menších dětí, nedá se pro ně hrát úplně všechno a domluva se školami asi taky není úplně jednoduchá. O tom svědčí i fakt, že jsme pro školy (pro adolescenty) toto představení hráli jen šestkrát. Od té doby se inscenace uvádí hlavně pro dospělé diváky ve večerních hodinách.

O tom, že je velice těžké domluvit se se školami o možném inscenování pro jejich studenty, jsem se přesvědčil sám. Když jsem se rozhodl, že představení *Goon: Krvavá pomsta* v rámci mé magisterské práce zahrajeme na několika školách, tak jsem sehnal kontakty na několik profesorů a učitelů, pro jejichž studenty bychom *Goon* mohli zahrát. Sepsal jsem nabídku, ve které jsem popisoval o co nám vlastně v tomto projektu jde, tedy že bychom se chtěli pokusit zbourat zažitá tabu o loutkovém divadle u dnešních adolescentů, zároveň zjistit, jak adolescentní publikum na naše představení reaguje a jaký je jejich vztah k divadlu. Po konzultaci s produkčním studiem DAMÚZA jsme představení nabídli za pět tisíc korun s možností s cenou klesnout. Nabídek jsem rozeslal zhruba třicet a ozvaly se mi nazpět čtyři školy. Z toho nakonec vyšly jen dvě a Klub mladých diváků, který jsem řešil osobně. Opravdu to není jednoduchá práce produkovat představení, zvláště pro školy.

Musím uznat, že opravdu obdivuji práci produkčních. V případě několika repríz (nejen na školách), jsem jako produkční fungoval a opravdu to není nic jednoduchého. Neustále musíte řešit obrovské množství termínů několika lidí, kteří vám to jednoduší opravdu neudělají. A když se přidají členové souboru, kteří s vámi nekomunikují, tak vás to po chvíli přestane bavit. Nicméně jsem rád, že jsem si vyzkoušel i tuto roli a doufám, že už se k ní v budoucnu nebudu muset vrátit. Sehnal jsem zkušenou vystudovanou produkční a já se můžu soustředit na tvůrčí práci.

### 3.4.7. INSCENOVÁNÍ S PŘIHLÉDNUTÍM NA ADOLESCENTY

*Jsou místa oblíbená tmou...* Filip Homola od začátku, stejně jako já *Goon*, zamýšlel inscenovat pro adolescentní publikum. Ale i když to měl na zřeteli, tak to v procesu tvorby nezpůsobovalo žádnou hlubší autocenzuru. Samozřejmě, že při vybírání textů z předlohy k tomu lehce přihlédl, ale větší váhu pro něj měla vlastní imaginace, která se otevřela při čtení určitého příběhu. Později při inscenování nahlížel na inscenaci, podle jeho slov, jako na inscenaci pro dospělé. K představení přistupoval tak, aby každý mohl svoji fantazii otevřít určitým směrem, a aby diváci jen pasivně nepřijímali a nekonzumovali obsah inscenace, což je pro adolescenty jakožto pro možné budoucí pravidelné diváky silná zkušenost. Filip tvrdí, že v inscenování pro adolescenty a pro dospělé není moc velký rozdíl. Každý si z představení odnese to, co mu v tu danou chvíli přinese, a tvrdí, že to samé se děje i v případě malých dětí. Já osobně si nepamatuji, že bychom během zkoušení inscenace narazili na místo, o kterém bychom řekli, že je pro danou věkovou kategorii nevhodné, a myslím, že zrovna v tomto případě je to dobře.

Fakt je, že v porovnání s *Goonem* jsou *Ostrov* pro mladistvé lehce náročnější inscenací a nejde jim zdaleka tak na ruku. Pro některé může být absence příběhu velkým nedostatkem a nemusí si za tak krátkou dobu zvyknout na netradiční formu tohoto představení. Pro většinu adolescentů to je zcela nová divadelní zkušenost. Už jen pro nás zkušené divadelníky běžná věc, jako rozbití klasické pozice jeviště-hlediště může být pro adolescenta šokem. Ale jednak příjemná stopáž (45 minut) a celková „netradičnost“ *Ostrovů* si podle mě tohoto náročného diváka může získat mnohem lépe než klasická dvouhodinová činoherní inscenace. Myslím, že také na adolescenty skvěle funguje i jistý filmový nebo chceme-li klipový charakter, který velice dobře znají. Rozhodně je dobře, že lidé v už tak mladém věku zjistí, že nemusí být vše vysvětleno do puntíku a že není pravidlem, aby mělo buď představení, nebo i film klasickou příběhovou linku. Pokud bych dělal „vážnější“ inscenaci pro adolescenty, tak bych rozhodně šel podobnou cestou.

*Goon* od začátku vznikl jako nenáročná loutková komedie. Od začátku jsem do projektu vstupoval s tím, že odmítám jakoukoliv didaktičnost. Chtěl jsem udělat představení, se kterým se adolescenti ztotožní, chtěl jsem jim udělat „kámoše“. To už vlastně plynulo z toho, že jsem si vybral literární žánr (ne

všichni by se mnou souhlasili, že je to opravdu literární žánr), který je této cílové skupině blízký a v současné době se tento fenomén komiksu promítá i do audiovizuální, a hlavně filmové tvorby. Samotný Eric Powell (autor komiksové série) tvrdí, že chtěl vytvořit dílo pro celou rodinu, ale musím uznat, že to musí být rodina se specifickým smyslem pro humor. Právě humor, založený na „hláškách“, situačních gázích a popkulturních odkazech můžeme vidět v nejoblíbenějších animovaných seriálech současnosti jako jsou *Simpsonovi* nebo *Griffinovi*, které dnešní mládež nadšeně a denně konzumuje. I z nich jsme čerpali inspiraci, i když jsme to nejspíš nedělali cíleně. Moc dobře jsme věděli, že vulgarismy (kterých jsme se snažili co nejvíce vyvarovat) budou fungovat velice dobře, ale tak lehké jsme si to udělat nechtěli. Proto jich je v inscenaci minimum. To samé jsme tušili o písni o drogách, o které se mladí lidé v tomto věku začínají zajímat, a o rapovém čísle, protože přece jen je hip-hopová kultura cílená hlavně na mladší jedince.

Musím přiznat, že jsem nijak nestudoval psychologickou stránku této věkové kategorie a jednal jsem vždy spíše intuitivně. Podle mě je motiv předlohy natolik silný, že on sám pozornost adolescentů udrží. V každém z inscenačního týmu pořád kus toho adolescenta přebývá a mám pocit, že při zkoušení se to dost projevovalo. V některých chvílích byly záchvaty smíchu tak silné, že nás neudržely nohy, a prostě jsme se skáceli na zem. Při zkoušení jsme měli k dispozici gumový penis a během improvizací jsme ho používali tak hojně, že jsme si ho museli zakázat a pokutou za každé další použití „Doníka“ (narážka na D. Trumpa) bylo deset kliků. I z toho můžete usoudit, že jsme se do duší adolescentů opravdu poctivě vtělovali.

## 4. ZÁVĚR

Ve své diplomové práci jsem se snažil rozkrýt úskalí a postupy inscenování představení pro adolescentní publikum. O tuto analýzu jsem se pokusil prostřednictvím praktických zkušeností nabytých zkoušením autorského představení *Goon: Krvavá pomsta* a inscenace *Jsou místa oblíbená tmou, kde nikdy a nic na ostrovech se skrývá odlehlých*, které byly nazkoušeny právě pro mladistvé. Zároveň mi tyto zkušenosti poskytly možnost porovnat průběh a postupy v inscenování ve školním prostředí a v profesionálním divadle.

Mám pocit, že se nám v případě inscenace *Goon: Krvavá pomsta* opravdu povedlo vytvořit inscenaci pro adolescenty, což se potvrdilo při jejím uvádění, a to prostřednictvím diskuse, kterou jsme po každém uvedení uspořádali. Zajímavé informace plynou i z dotazníků, které vyplnilo sto čtyřiačtyřicet adolescentů, kteří odpovídali na otázky týkající se jejich celkového vztahu k divadlu.

Potvrdila se mi také myšlenka, že pokud chce tvůrce opravdu vytvořit představení pro tuto věkovou skupinu, tak je potřeba zjistit, co vlastně adolescenty v dnešní době zajímá a jakou formou inscenaci pojmout, aby je opravdu bavila. Divadla v České republice se o tuto skupinu příliš nezajímají jednak z ekonomických důvodů, ale také z důvodu, že nevědí, co pro danou věkovou kategorii hrát. Ale jsou tu i světlé výjimky jako například Malé budějovické divadlo, které ve spolupráci s mezinárodním projektem Platform Shift+, zabývajícím se propojením mládeže s divadlem a moderními technologiemi, zinscenovalo úspěšně již tři projekty a chystají se na čtvrtý. V tomto projektu vidím naději na možný rozvoj divadla pro mladistvé nejen v České republice, ale po celé Evropě.

Problematika inscenování pro adolescenty je podle mého neprobádané a obávané téma, které si ale zaslouží prozkoumat. Stejně jako si adolescenti zaslouží divadlo, které je bude bavit a zároveň je naláká k další návštěvě. Já jsem se pokusil o obojí a zjistil jsem, že to jde, i když je to někdy opravdu boj. V budoucnu bych se rád nadále této věkové kategorii věnoval a věřím, že zkušenosti, které jsem při tvorbě této práce získal, zúročím při inscenování dalších projektů.