

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Herectví loutkového a alternativního divadla

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

FILMOVÉ POSTUPY V LOUČKOVÉM DIVADLE

Matěj Šumbera

Vedoucí práce: doc. Mgr. Marek Bečka

Oponent práce: Mgr. Kateřina Lešková Dolenská, Ph.D.

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Dramatic arts

Acting of Alternative and Puppet theatre

BACHELOR'S THESIS

CINEMATOGRAFIC METHODS IN PUPPET THEATRE

Matěj Šumbera

Thesis Supervisor: doc. Mgr. Marek Bečka

Thesis Opponent: Mgr. Kateřina Lešková Dolenská, Ph.D.

Date of thesis defense:

Academic title granted: BcA.

Praha, 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Filmové postupy v loutkovém divadle

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

Tato bakalářská práce se zabývá použitím základních filmových postupů v loutkovém divadle. Zabývá se změnami perspektivy, pohybem mezi detailem a celkem, metodou filmového stříhu a interpunkce, deformacemi času a obrazu. Práce nezkoumá animovaný film nebo loutkový film a rozdíly animace v něm a v divadle, nezkoumá ani použití projekcí nebo videa a ani historickým vztahem mezi loutkovým divadlem a filmem. V první části práce autor definuje film jako takový a následně jej srovnává s loutkovým divadlem, obecně tím vymezuje manévrovací prostor použití filmových postupů a jejich základní principy. V druhé části popisuje konkrétní metody, jejich převedení do inscenační praxe a různá technická řešení. Použití filmových postupů uvádí na příkladech z inscenační praxe.

Abstract

This bachelor's thesis deals with the use of basic cinematographic methods and techniques in puppet theatre. It investigates changes of perspective, the movement between a closeup shot and a wide shot, methods of film editing and film punctuation, deformations of time and image. This thesis does not examine animated or puppet film nor the differences between methods of animation in them. Neither it looks into the use of projections or video in theatre. Nor does it describe the historical relation between film and theatre. In the first part of the thesis the author defines the essence of film and its basic techniques and subsequently compares it with puppet theatre. This way he defines the basis for the use of cinematographic techniques in puppet theatre. In the second part he describes specific cinematographic methods, how they may be converted to staging practice and defies some technical solutions. The uses of cinematographic methods are examined on examples of existing productions.

Poděkování

Tímto děkuji Marku Bečkovi, Branislavu Mazúchovi, Jakubu Maksymovi, Vítu Bruknerovi, Danielu Šumberovi a Monice Šumberové.

Obsah

1. Úvod.....	9
2. Problematika filmu.....	10
3. Loutkové divadlo a film.....	14
4. Aplikace	18
4.1. Perspektiva.....	19
4.2. Detail – celek	23
4.3. Střih	25
4.4. Deformace.....	29
5. Závěr.....	31
6. Seznam bibliografických citací	32
7. Další použité zdroje.....	33

1. Úvod

Vždy jsem měl blízko k filmu i k loutkovému divadlu. Až během studií jsem si uvědomil, jak blízko mohou mít film a loutky k sobě, že se mohou doplňovat a navzájem ovlivňovat. Na filmu mě fascinuje obrazovost jeho vyprávění, vizuální rytmus a poetika, možnosti zkratky a specifčnost filmové narace. Film dokáže velmi přesně zachytit atmosféru, může vyprávět banální příběh, nemusí v něm být ani dramatická situace, a přesto přenese význam, pocit, atmosféru. A všechno to dokáže použitím poměrně jednoduchých principů. Kamera vytváří pohyb a střih kontrast. I jednoduchá situace může správným zacházením s těmito prostředky pojmout obrovské množství významů a přenést na diváka celou paletu emocí. Film je do jisté míry vázán na realitu, je omezen tím, co dokážeme nafilmovat, a přesto skrze ni dokáže promlouvat, manipulovat s ní nebo měnit její význam. Dokáže tak specifickým způsobem zachytit subjektivitu vnímání jedince nebo vytvářet silné obrazové metafory. To všechno na filmu obdivuji už dlouho, ale až relativně nedávno jsem objevil, že i loutkové divadlo může mluvit podobným jazykem, být nekonečně imaginativní a vizuálně poetické. A tím jsem se z lásky k jednomu, o to víc zamiloval do druhého.

Při práci na klauzurním představení *Nejmenší ze Sámů* (2019) jsme se s Johankou Bártovou a Jakubem Šulíkem už na začátku tvorby dohodli, že chceme používat filmovou poetiku, filmové střihy a práci s atmosférou. Filmové přemýšlení nám mnohdy pomohlo překonat překážky, a nakonec jsme skrze něj našli i pointu celé inscenace. Tady se zrodil nápad pokusit se popsat použití filmových postupů v loutkovém divadle a tím i lépe prozkoumat možnosti, které nám film pro tvorbu divadla nabízí.

V této práci se nebudu zabývat animovaným filmem nebo rozdílem animačních technik v něm a v loutkovém divadle. Nebudu divadlo a film jako takové srovnávat, ani se zabývat jejich historickým vztahem. Budu zkoumat pouze jejich základní prostředky, kde se prolínají. Pokusím se i popsat, proč jsou si podle mě loutkové divadlo a film tak blízké, a proč jsou tedy filmové postupy snadno převeditelné do loutkového světa.

Za filmové postupy nepovažuji použití projekce nebo live cinema, tyto techniky jsou přímo použitím filmu v divadle. Zajímají mě ty nejzákladnější filmové prostředky a chci zkoumat jejich aplikaci v loutkovém divadle bez použití filmu jako takového. Pojdme se tedy na loutkové divadlo podívat skrze objektivy filmu.

2. Problematika filmu

V této kapitole není mým cílem definovat a popsat film v celé jeho složitosti a ve všech jeho možnostech. Budu se zabývat pouze těmi stránkami filmu, které bude užitečné znát pro zbytek této práce.

Abychom mohli začít přemýšlet o použití filmových postupů v loutkovém divadle, měli bychom si nejdříve popsat film jako takový a nastínit základy, ze kterých budeme později vycházet. V této kapitole budeme čerpat hlavně z knihy *Základní složky filmu* (1994) Mojžíra Drvoty a *Základy stříhové skladby* (2005) Josefa Valušiaka. Drvota v úvodu definuje film jako světelný ozvučený obraz.

„Tento obraz má dvě základní vlastnosti: je rozprostřen v prostoru a probíhá v čase. Pokusme se nyní nevidět tyto rozměry jako velikost plátna a jako trvání projekce, tyto rozměry tvoří toliko formát filmu.“¹

Filmový prostor je třeba si představit jako ze čtyř stran omezený rozhled. Víme, že realita představovaná světelným obrazem pokračuje i za jeho hranice. Velikost samotných zobrazovaných předmětů je ve filmu relativní, měřítko získáváme až z kontextu. Například, vidíme záběr (detail) oka, z obrazu samotného nepoznáme, jak velké oko je, může to být oko obyčejného člověka, ale taky to může být oko obra a v tom případě by byl rozdíl ve velikosti stejně vypadajícího předmětu značný. Informace o třetím rozměru představované skutečnosti dostáváme také z kontextu. Samotný světelný obraz je promítán na ploché plátno, musí tedy být dvourozměrný. K vytvoření iluze třetího rozměru film využívá naší přirozené intuice a chápání perspektivy, nebo třeba práci s hloubkou ostrosti (předměty v popředí jsou rozostřené, pozadí ostré a naopak).

Druhou základní vlastností je čas. To, že je čas pro film, který původně vzniknul pro zaznamenání pohybu, zásadní, je fakt. Důležité je ale i to, jak dlouho pohyb trvá a jak dlouho jej ukazujeme. Při promítání fotky nebo například powerpointové prezentace, je na promítajícím, jak dlouho nám bude jednotlivé obrázky ukazovat. Zato filmový obraz i film samotný má svůj vlastní vymezený předem určený čas. S časem ve filmu můžeme zacházet jako s prostorovými dimenzemi, můžeme vytvářet jeho iluzi a můžeme jej, podobně jako obraz ořezat s tím, že pozorovatel bude vědět, že čas probíhá i mimo hranice tohoto řezu (například u záběru

¹ DRVOTA, Mojžíra. *Základní složky filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 1994. Iluminace, s. 15

jedoucího auta víme, že bylo v pohybu před tím, než jej vidíme a v pohybu bude i potom, pokud tedy v záběru nezastaví). Iluzí času myslím čas filmový. Natáčení některé ze scén filmu může trvat několik dní, ve výsledku je sekvence záběrů, kterou vidí divák, dlouhá několik desítek sekund, ale v čase zobrazovaného děje, trvá několik minut, hodin, nebo dokonce i let. Rytmem stříhu a rozhodnutím, jak chceme čas deformovat, se vytváří čas filmový. Víme tedy, že film vytváří svůj vlastní čas, se kterým může libovolně nakládat, může jeho běh zrychlit, zpomalit nebo třeba i úplně zastavit.

Zatím jsme se zabývali pouze světelným obrazem, ale na začátku této kapitoly jsme si film definovali jako ozvučený světelný obraz. Drvota se k této problematice staví takto:

"[...] vizuální část filmu je obrazem skutečnosti, kdežto akustická část je její přímou reprodukcí..."²

Zvuk filmu tedy je možné v některých případech zaměnit se zvukem reálným. Respektive při sledování filmu nevidíme realitu tak jak ji vnímáme ve skutečnosti, ale zvuk slyšíme stejně. Samozřejmě, můžeme zvuk pro potřeby filmu různě upravovat, použít efektů nebo do zvuku převést jiný druh informace než ten primárně zvukový. Naše vnímání se ale nemění. Když se na to podíváme z opačné strany, obrazem zvuku by byl notový zápis nebo nákres průběhu signálu. Důležitým poznatkem je, že ve zvuku může vzniknout i ticho, tedy absence signálu. Podobné ticho ve vizuální stránce filmu nastat nemůže. I když promítneme černou nebo bílou plochu, tato projekce je stále obrazem, v případě černé, například tmy.

„Skutečným přerušením vizuální části filmu by mohl být jen obraz zcela jasný, tedy stav, kdy obraz přestává existovat a světlo odhaluje promítací plátno: vzniká ‚přestávka‘, přerušení.“³

Dalo by se tedy mluvit o prioritě světelného obrazu před zvukem, toto dokazuje i existence němého filmu (v tom ovšem existuje obraz zvuku v podobě slov, titulků). Obraz bez zvuku ve filmu existovat může, zvuk bez obrazu ale ne. Pro dovysvětlení: Kdybychom seděli v kině, v sále bylo rozsvíceno a slyšeli bychom

² DRVOTA, Mojmír. *Základní složky filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 1994. Iluminace, s. 18

³ Tamtéž, s. 20

pouze zvuk, nepovažujeme tento zážitek za film. To ale neznamená, že by byl zvuk na obrazu nějak závislý. Může dotvářet naši představu o zobrazované skutečnosti, pomoci naší orientaci v prostoru, zobrazovat neviděné, ale i probíhat paralelně nezávisle na obrazu. Ke spojení v tom posledním případě, dochází až uvnitř divákovy hlavy.

Vraťme se zpátky k obrazu. Pokud je vizuální část obrazu záznamem skutečnosti, je tedy vázána na to, co může reálně zaznamenat. I když existovaly pokusy o to vytvořit světelný obraz jinak, například chemickými procesy na filmové surovině, docházelo většinou pouze k deformaci obrazu reality. Pomineme i filmy animované. Pro dokumentární film je přesný záznam zásadní, ale v ostatních žánrech, a hlavně tedy ve filmu hraném, může tvůrce zaznamenanou skutečnost vytvářet a upravovat. A to výběrem toho, co zaznamená nebo tím, že vytvoří skutečnost umělou. Pokud chce tvůrce zaznamenat místnost s červenými závěsy a tančícím trpaslíkem, nemusí takovou místnost na světě hledat, ale vytvoří ji například ve studiu a umístí do ní herce. Možnosti vytváření těchto "předloh" jsou značné a s vývojem speciálních a počítačových efektů se zdají nekonečné.

Definovali jsme si základní dimenze filmu, čas a prostor, tím se dostáváme k jedné z nejdůležitějších a specificky filmových vlastností filmu, k pohybu v nich. Kamera a s ní i náš pohled se může pohybovat v prostoru (v rámci jednoho prostředí z celku na detail nebo mezi prostředími) a v čase. V prostoru se může pohybovat s něčím (například sledovat jedoucí auto), ale může se pohybovat i z jiného důvodu, tedy nejen proto, abychom zaznamenali pohyb nějakého objektu. Rozhodnutí, jak rozpohybovat obraz, je na tvůrci samotném. Pohyb pomáhá naší orientaci v prostoru a v situaci, dotváří atmosféru scény nebo může být i nositelem významu a názoru. Důležité je, jak k tomuto pohybu dochází. Náš pohled se může pohybovat nepřetržitě (jízda, "švenk") nebo přetržitě (střih), ke specifickým těmto dvou způsobům se dostaneme později. Pohyb je způsobem, jak specificky zachytit danou situaci, poukázat na to co je důležité a konkrétně ovlivnit, jak divák skutečnost vnímá. Například tím, v jakém pořadí nebo rychlosti mu obrazy ukazujeme, můžeme dosáhnout větší dramatickosti situace. Pomalý odjezd z detailu plazícího se šneka nám postupně odhalí, že se nachází na dálnici nebo sekvencí rychlých střihů z různých úhlů to může vypadat tak, že onen šnek závodí s nějakým autem. Filmový pohyb a perspektiva nabízí nepřeborné množství možností, v podstatě je možné vše. Náš pohled může procházet zemi, létat i okamžitě překonávat nekonečné vzdálenosti. Je tedy důležité, jak s touto volností zacházíme, jestli

pohyb použijeme jen jako techniku zachycení námi vnímané skutečnosti nebo jestli se stane nositelem významu. Pokud chceme dosáhnout té druhé možnosti, musíme do důsledku promyslet každý záběr.

Vraťme se k tomu, jakým způsobem se náš pohled ve filmu pohybuje, tedy nepřetržitě nebo přetržitě. Techniky jízdy, "švenku" (= otočení pohledu statické kamery) i "zoomu", tedy pohyb nepřetržitý, jsou samo vysvětlující. Více nás bude zajímat technika přetržitého pohybu a to střih. Definujme si ho jako spojení dvou různých záběrů vedle sebe. K tomuto spojení může dojít různým způsobem. Mezi možnosti této filmové interpunkce patří například: zatmívačka – roztmívačka, prolínačka, stíračka. Nejjednodušší formou je ale ostrý střih. Tento, na rozdíl od předchozích příkladů, má šev, tedy vnímatelné hraniční pásmo mezi dvěma záběry. Šev může plnit různou funkci, může buď absorbovat prostor a čas mezi záběry, v případě že jsou z jiného místa a doby, nebo se může stát formou filmového tropu, kdy vzdálenost, kterou šev pohlcuje, je významová, musí být pochopena.

"Důležité však je, že jeden z obou členů ztrácí svůj obsah skutečnosti a stává se toliko "obrazem" ve smyslu obrazu básnického."⁴

Střih nám tedy otevírá možnost vytvářet kontrast, porovnáním jednoho obrazu s druhým. Používání tohoto kontrastu je dalším velmi důležitým filmovým prostředkem.

Shrňme si tedy naše dosavadní poznatky. Zvukový film je světelný ozvučený obraz mající dvě základní vlastnosti: rozprostření v prostoru a čase. Prostor vnímáme jako ze čtyř stran omezený rozhled, který se může v prostoru i čase pohybovat. Může se pohybovat nepřetržitě a přetržitě a vytvářet tímto pohybem vnímatelný kontrast.

⁴ DRVOTA, Mojmír. *Základní složky filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 1994. Iluminace, s. 43

3. Loutkové divadlo a film

Loutkové divadlo a film jsou si dle mého názoru v mnoha ohledech podobné. Samozřejmě obě média mohou vyprávět příběh a to velmi obrazovým způsobem. Filmová narace využívá možnosti zkratky (jistě komiksovosti vyprávění) a loutkové divadlo se často bez zkratky neobejde, třeba kvůli pohybovým možnostem loutek. Pojdme se nyní pokusit definovat podobnosti a rozdíly mezi filmem a loutkovým divadlem, které nám později pomohou ve zkoumání používání filmových postupů.

Základním rozdílem je, že pokud film je obrazem skutečnosti, loutkové divadlo a divadlo jako takové je skutečností přímo. Ovšem divadlo se může rozhodnout, že bude do jisté míry a více či méně metaforickým způsobem skutečnost zobrazovat. Tato metaforičnost zobrazení je u loutkového divadla značná a umožňuje nám se zobrazovanou realitou libovolně nakládat. Při sledování filmu přímo vidíme obraz skutečnosti, i když třeba manipulované, na plátně, v loutkovém divadle se díváme přímo na skutečnost, ale navíc si vytváříme i jistý obraz skutečnosti sami ve svých myslích. Loutkový svět tedy můžeme vnímat, jako skutečnost jako takovou (herci pohybují předměty a přitom třeba mluví), i jako obraz skutečnosti (předměty samy jednají). Za pomoci manipulace s tímto obrazem můžeme manipulovat a ohýbat i realitu, kterou si divák sám představuje.

Začněme ve srovnání tím, že pro loutkové divadlo je důležité nějakým způsobem vymezit prostor pro hru s loutkou. Alois Tománek o této problematice píše:

"Nutnost vytvořit podmínky pro vnímání loutky je dána již tím, že tak, jako nemůžeme vnímat prostor bez předmětu, nemůžeme vnímat ani předmět bez prostoru. Co je tedy úlohou tvůrce scénického prostoru pro hru s loutkou, ať už tuto úlohu plní scénograf, herec nebo režisér?"

- 1. Připravit prostor tak, aby loutka byla prakticky jediným vnímaným a sledovaným předmětem.*
- 2. Snažit se zdůraznit optické vlastnosti loutky tak, aby se zesílilo zaměření diváků.*
- 3. Vytvářet kolem vodiče loutky všechno tak, aby ztratil svou pozici v pohledovém poli. " ⁵*

⁵ TOMÁNEK, Alois. *Podoby loutky*. Šesté vydání. Praha: NAMU, 2016, s. 134

Cílem je tedy koncentrovat pozornost diváka na loutky a tím pádem na vytvářený obraz. Tento obraz můžeme potom srovnávat s obrazem filmovým. Nejjednodušší srovnání nám nabízí kukátkové jeviště. Vytvoříme-li pro hru s loutkou takovýto prostor, omezíme tím ze čtyř stran divákův rozhled podobně, jako tomu je u prostoru filmového. Stejně jako ve filmu v mnohých případech víme, že metaforicky zobrazovaná skutečnost na jevišti může pokračovat i za hranice kukátka. Omezenost rozhledu nám umožňuje manipulovat s tím co zrovna divák vidí, respektive na co se soustředí. V loutkovém divadle s kukátkovou scénou a zakrytým vodičem se definice prostoru a ovládní pohledu diváka zdá nejjednodušší a nejpodobnější filmu i tím, že do jisté míry prostor zplošťuje a pocitově působí dvourozměrně. Ovšem lze tohoto dosáhnout i v jiných formách loutkového divadla. Správným vymezením prostoru můžeme diváka přimět na tuto konvenci přistoupit, a tedy omezit jeho "rozhled" i v rámci třetího rozměru. Pokud budeme hrát například s manekýny na stole a pouze na stole, hranicemi obrazu se stanou hrany stolu. Ve srovnání, pokud jsou ve filmu hranicemi rozhledu okraje okénka filmové suroviny, tak v loutkovém divadle jde o hranice prostoru pro hru s loutkami.

Díky objektové podstatě loutek můžeme také s tímto prostorem i libovolně manipulovat. Myslím tím to, že se pro loutky stane podlahou například stěna nebo strop. Loutky na rozdíl od herce nemusí respektovat zákony gravitace. Můžeme tedy vytvořit například iluzi, že se na danou scénu díváme z ptačí perspektivy.

Velikosti v loutkovém divadle jsou stejně jako ve filmu relativní.

"Jednou ze základních vlastností loutky je velikost předmětu, který ji vytváří. Loutkové divadlo má, na rozdíl od divadla, kde základní mírou velikosti je člověk, možnost s tímto prostředkem volně zacházet."

Tománek dále píše:

"Velikost v prostorotvorném smyslu nelze chápat jako skutečnou – reálnou, ta má smysl jen v souvislosti s ovladatelností a vahou (míry předmětu). Vliv na "viditelnost" na scéně má velikost dojemová, výsledná, jak se jeví divákovi v relacích celého prostoru. Tato velikost je utvářena řadou faktorů:

- 1. Umístění předmětu v divákově poli;*
- 2. osvětlení předmětu;*

3. *struktura předmětu;*
4. *struktura a barva prostoru, ve kterém je předmět umístěn;*
5. *poměr skutečné velikosti předmětu ke skutečné velikosti prostoru;*
6. *poměr velikosti předmětu nebo k předmětům, jejichž velikosti máme zafixovány z praxe a k prvkům stavby jevištního prostoru, které máme také zkušenostně zafixovány (černý prostor nenabízí prvky ke srovnání v samotném jevištním prostoru, měřítkem se stává portál a předměty v sále, případně známý předmět určuje zpětným postupem pocit vzdálenosti diváka od předmětu a návazně velikost).“⁶*

Tománek zde píše hlavně o tom, že to, jak velkou loutku vnímá divák, se může lišit od toho, jak je loutka skutečně velká. V loutkovém divadle tedy máme možnost pracovat jak s touto vnímanou velikostí, tak i s velikostí reálnou. Z hlediska použití filmových postupů nás bude zajímat hlavně relativita velikostí a vytváření měřítka, podle kterého se bude divák orientovat. V případě, že je jedna postava představována loutkami dvou různých velikostí, které se na scéně nikdy nevyskytují najednou, se naše měřítko bude měnit s touto postavou, budeme všechny ostatní objekty na scéně porovnávat s ní a naopak. Například pokud loutka o reálné velikosti hrnku představující člověka drží v ruce zmenšeninu hrnku, která je podle naší zkušenosti o poměru hrnků k člověku realisticky velká, a na scénu položíme hrnek reálný, budeme tento hrnek vnímat jako velký, tedy velký jako člověk. Informace o velikostech postav i předmětů dostáváme vždy z kontextu. Měřítka je relativní a mění se s tím, jak dostáváme informace porovnáním předmětů.

Dalším bodem k srovnání by mohla být jistá podobnost v přístupu ke zvuku. Zvuk ve filmu je podobně závislý na obraze jako je tomu i v divadle, tedy bez obrazu nemůže existovat. U filmu jsme toto zdůvodňovali tím, že může nastat moment absolutního ticha, samozřejmě nemluvíme o absolutním tichu v kině, takové ticho může v reálném světě nastat jedině ve vakuu, a i tam by byl teoreticky člověk schopný slyšet své vlastní srdce. Mluvíme o tichu v záznamu, o absenci signálu. Divadelní představení je ze své podstaty vázáno na realitu, abychom v ní mohli mluvit o tichu, museli bychom si stanovit hranice toho, co je za ticho považováno. A tyto hranice může v rámci představení stanovit jedině divák. Ale v rámci

⁶ TOMÁNEK, Alois. *Podoby loutky*. Šesté vydání. Praha: NAMU, 2016, s. 136

inscenace, může tvůrce s relativním tichem počítat. Podobně jako němý film může existovat němé divadlo. Mohlo by existovat i slepé divadlo nebo by se už o divadlo nejednalo? Může být rozhlasová hra divadlo? Vyskytuje se v divadle pro slepé absence obrazu, nebo s tím, že slepí nevidí počítáme a „tma“ se tím pádem obrazem stává? Nemám ambici na tyto otázky odpovídat, alespoň ne v rámci této práce. Poukazuji pouze na podobnost ve vztahu zvuku a vizuálního obrazu. V loutkovém divadle tuto podobnost nacházím i ve vztahu herce a loutky. Kde loutka slouží jako vizuální obraz, pokud tedy zvuky nevydává sama o sobě, a herec jí propůjčuje svůj hlas.

Prozkoumali jsme několik aspektů loutkového divadla, které jsou více či méně podobné aspektům filmu. Film v dnešní době promlouvá k lidem nejčastěji. Můžeme tedy předpokládat zkušenost diváka s jeho postupy. Mám za to, že citlivou prací s těmito podobnostmi, můžeme diváka přimět vnímat loutkové divadlo i skrz tuto zkušenost. Loutkové divadlo takto můžeme ozvláštnit o specifické postupy filmové řeči.

4. Aplikace

Dostáváme se k hlavní otázce této práce. Co je filmový postup v loutkovém divadle? Vezměme si na začátek jako příklad detail. Toho se dá ve filmu dosáhnout několika způsoby. Detail totiž není jenom zvětšení objektu tím, že se k němu přiblížíme. Je to spíše akcent, směřování pozornosti na určité místo. První detaily u filmu se vytvářely použitím takzvané masky neboli rámečku, kterým jsme zakryli vše ostatní kromě věci, na kterou jsme chtěli upozornit. Detailu můžeme dosáhnout třeba i použitím lupy, která je cíleně součástí dané scény, je přiznaná, viditelná. Dále bodovým světlem nebo třeba hloubkou ostrosti. Některé z těchto možností se vyskytují i v divadle, konkrétně třeba bodové světlo. Dalším příkladem je stříh jako pohyb v čase i z místa na místo. V divadle se takové stříhy vyskytují třeba mezi dějstvími, nebo mezi přestavbami. Nemůžeme tedy říct, že by tyto způsoby byly vyloženě filmové, tedy že by tyto techniky do divadla přišly až s filmem, mnohé z nich jsou v divadle mnohem déle. Nebudeme se snažit hledat původní inspiraci těchto technik, kdo co použil jako první, ale pouze popisovat jevy, které by se daly jako filmové číst.

V souvislosti s filmovými postupy musíme zmínit divadlo Buchty a loutky, které jich využívá v mnoha svých představeních a dalo by se říct, že jejich použití je pro ně typické. Jedním z prvních představení, kde se filmové postupy objevují je *Příběh ??? člověka* (1996). Mnoho dalších představení, jako *Rocky IX.* (2004), *Sedum statečných* (2005), *Lynch* (2009) a celá série *Reloaded* (2011), byly filmem přímo inspirovány.

4.1. Perspektiva

Jak už jsem psal výše, film pohybu perspektivy dosahuje změnou našeho rozhledu v prostoru. V loutkovém divadle této změny můžeme dosáhnout buď opravdu změnou divákova rozhledu nebo manipulací se zobrazovanou realitou. Film tímto pohybem napodobuje vnímání člověka, při vstupu do místnosti si nejprve všimneme místnosti jako takové a potom se zaměříme na jednotlivé detaily. Změnou perspektivy film mapuje prostředí scény, upozorňuje na to, čeho je třeba si všimnout nebo nastavuje atmosféru scény tím, co nám zrovna ukáže. Loutkové divadlo může mít pro rozpoohybování stejné důvody, může tak ale ukázat i něco, co by z jedné nehybné perspektivy ukázat nešlo. Tvůrce se může pro pohyb rozhodnout i podle toho, co které loutky umí předvést. Na něco se může hodit maňásek a na něco jiného třeba manekýn.

Změnu divákova rozhledu tím, že opravdu pohybujeme divákem, můžeme využívat třeba na otáčivém hledišti v Českém Krumlově nebo v Týnu nad Vltavou. Těchto hledišť ale po světě moc není a řízený pohyb divákem jako takový je v loutkovém divadle sporadický. Kdybychom chtěli opravdu řízeně manipulovat s divákovým pohledem jako s kamerou, vyžadovalo by to velmi složité konstrukce hlediště a počet diváků by musel být značně omezen. Změny pohledu diváka jeho fyzickým pohybem jsou tedy relativně neprozkoumané, ale věřím, že nabízejí mnohé zajímavé možnosti. Mnohem častěji se v loutkovém divadle manipuluje se zobrazovanou skutečností, dále se tedy budeme zabývat těmito možnostmi.

Výtvarně metaforická stránka loutkového divadla nám umožňuje zobrazovat skutečnost jinak než reálnými objekty a napomáhá nám i v práci s perspektivou. Buchty a loutky tohoto využili při znázornění slavného záběru z Hitchcockova filmu *Psycho* (1960), kdy krev zavražděné Marion odtéká do výlevky, v představení *Psycho Reloaded* (Buchty a loutky, 2011). Skrz díru v bílé ploše byla protažena červená látka. Tato změna perspektivy je založena převážně na divákově zkušenosti s tímto záběrem, ale je pochopitelná i bez ní.

Změny, kdy to vypadá, že se na scénu díváme z ptačí perspektivy jsou poměrně časté. V představení *Příběh ??? člověka* (Buchty a loutky, 1996) se takový záběr vyskytuje hned několikrát. Poprvé vidíme mapu a nad ní pohybující se letadlo, bez ohledu na realističnost tohoto obrazu a měřítko použitých předmětů si můžeme představit, že scénu sledujeme z místa vysoko nad zemí i nad letadlem. Ke stejnému efektu dochází i ve scéně s tanky, která se odehrává na dekoraci

malované z ptačí perspektivy. Vidíme souboj dvou tanků. K nastavení iluze napomáhá hlavně počáteční respektování namalované infrastruktury, tanky jezdí po silnici, a její následné nerespektování je významotvorné.

Chceme-li například, aby postavy jely v autě a aby to vypadalo, že ujely větší vzdálenost než pouze z jedné strany hracího prostoru na druhou, musíme místo autem pohybovat prostředím kolem něj. Z fyzikálního hlediska změním vztažnou soustavu, podle které posuzujeme pohyb, tedy auto se nehýbe, svět se hýbe kolem něj. Tato technika je všeobecně známá a byla používána jak ve filmu, kdy se za postavou ve studiu převíjela role s vytištěným pozadím, později se pozadí promítalo, třeba u scén v autě, které bylo příliš náročné kvůli otřesům kamery nebo financím natáčet reálně.

Jan Malík tohoto efektu využívá ve své inscenaci *Míček Flíček* (1936).

*"Malík moc dobře věděl, jak tehdejší amatérští loutkáři milují techniku a různé technické triky, proto pro inscenaci vymyslel technickou novinku – běžící pás, která umožnila kinetičnost dekorace, rychlé proměny při putování obou stařečků a tím i vyhověl epické struktuře této putovní pohádky. Věděl také jaké potíže dělá amatérským loutkářům ovládání marionety, proto oba protagonisté, tedy loutky dědečka a babičky, mohou být v hlavní střední části pevně zabudované nohama v jevištní podlaze, zatímco běžící pás vykonává iluzi pohybu."*⁷

O filmovosti inscenace se píše i v kritice na ni, kterou cituje Karel Makonj v textu *Zamyšlení nad Malíkovým Míčkem Flíčkem*:

*"Malíkův Míček Flíček se místy hodně blíží kreslenému filmu..."*⁸

Makonj o této kritice dále píše:

"V závěru již zmíněné kritiky se hovoří o tom, že Míček Flíček se "nejvíce blíží kreslenému filmu."

Jak asi tento pocit u autora kritiky vznikl?

⁷ ČESAL, Miroslav. *Úvahy o loutkářské dramaturgii*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1991. s.121

⁸ šifra "Dask". *Loutkář XXIII*, č. 4, s. 68. cit. In: DUBSKÁ, Alice a Nina MALÍKOVÁ, ed. *Dr. Jan Malík – osobnost a tvůrce*. Praha: Sdružení pro vydávání časopisu *Loutkář*, 2004.

Domnívám se, že právě kreslený film svou možností výtvarné zkratky a asociativností (na které budou třeba v budoucnu vystavěni Pojarovi medvídci) vlastní možnost nevyjadřovat se pouze skrze dramatickou situaci, ale že principy organizace kompozice filmového obrazu jsou i jiné než dramatické, že mohou být třeba i epické...

*Vždyť logika slova je svým způsobem mnohem "svobodnější" než přísná logika dramatické situace"⁹(MAKONJ, Karel: *Zamyšlení na Malíkovým Míčkem Flíčkem*; Dr. Jan Malík – osobnost tvůrce, Praha: Sdružení pro vydávání časopisu Loutkář, 2004, s. 50)*

Makonj se dále zmiňuje o tom, že se často píše, že Malík techniku běžícího pásu použil poprvé a následně jej cituje:

"Obratný režisér by mohl inscenovat tuto hru i na běžném loutkovém jevišti, nejlépe ovšem se bude pracovat tam, kde jsou pojízdné jevištní stoly či podlahy, a hlavně tam, kde je k dispozici běžící pás. Od dob, kdy se běžící pás poprvé vyskytl v naší loutkářské praxi na jevišti Loutkové scény v Praze-Libni (bylo to v sezóně 1930/31 při Sandwiche-revui) a pak ve Skupově divadle (nejdříve v revui Je Spejbl Spejblovič vinen? v sezóně 1933/34) a zejména od premiéry Míčka Flíčka, stalo se toto zařízení běžným technickým doplňkem mnoha a mnoha amatérských jevišť."

¹⁰

Dalším příkladem takové iluze v loutkovém divadle je opět scéna z představení *Příběh ??? člověka*, kdy postava Meresjeva jede vlakem. Vlak namalovaný na kusu kartónu přijede na scénu, Meresjev nasedne do kupé a následně vidíme, jak se za vyřezanými okny mění krajina, na konci scény vlak zase odjíždí. Z filmového hlediska by šlo o statický záběr, který přešel do jízdy a zase zpět.

Představení *Sedum statečných* se k změně perspektivy staví jinak. Odehrává se na dlouhém pruhu jeviště v širokém obdélníkovém výřezu, který lze z obou stran zakrýt. Divák tak může vidět celé jeviště najednou nebo jen úzký výřez. Už tato širokouhlost obrazu připomíná formát filmu. Možnost vytvořit výřez vizuálního pole a následně s ním manipulovat už je specificky filmová a dala by se přirovnat k

⁹ MAKONJ, Karel. *Zamyšlení na Malíkovým Míčkem Flíčkem*. In: DUBSKÁ, Alice a Nina MALÍKOVÁ, ed. *Dr. Jan Malík – osobnost a tvůrce*. Praha: Sdružení pro vydávání časopisu Loutkář, 2004, s. 50

¹⁰ MALÍK, Jan a Ota RÖDL. *Míček Flíček: pohádkové pásmo pro nejmenší*. 5. vyd., (v Orbisu 2. vyd.). Praha: Orbis, 1960. Hry pro loutky (Orbis), s. 41-42

práci s kamerou. Představení tak vytváří třeba iluzi jízdy kamery, může libovolně přejíždět z prostředí do prostředí i výtvarně pracovat s kompozicí záběru. Z hlediska filmového pohybu využívá převážně toho nepřetržitého, vyskytuje se v něm i několik stříhů, ty ovšem používá hlavně pro pohyb v čase.

Se změnou rámování pracuje i komiksově představení Goon – Krvavá pomsta skupiny IDDQD. Představení používá několika různě velkých kukátek. To vychází hlavně z estetiky komiksu, ale mnohé techniky bychom mohli považovat za filmové. Velikost rámu se zde nedá volně měnit, pohyb mezi nimi je tedy přetržitý, a tvůrcům umožňuje hlavně práci s kompozicí. Z hlediska filmového pohybu představení hojně využívá pohyb detail celek, kterému se budeme věnovat v další kapitole.

4.2. Detail – celek

Už víme, že detailu ve filmu lze dosáhnout mnoha způsoby, ale specificky filmový detail vytvoříme jenom pohybem kamery blíž k zabíranému objektu nebo změnou ohniskové vzdálenosti objektivu. Z opačného konce tedy změnou velikosti předmětů. Filmového detailu tedy v loutkovém divadle dosáhneme změnou velikosti loutky nebo tím, že jí nahradíme živým hercem. Nutno říci že takový detail nejlépe funguje v kontextu, tedy pokud víme, na co se díváme nebo co jsme viděli. Nejpoužívanější je posloupnost celek-detail a naopak. Při tomto pohybu musíme vytvořit dostatečná vodítka pro to, aby divák pochopil, že sleduje stejnou věc jenom z jiné perspektivy. Nejčastěji tento pohyb sledujeme s postavou. Postava nejprve zastoupená loutkou je v následujícím obraze vyměněna za loutku jinak velkou, přičemž je třeba, aby druhá loutka byla něčím podobná loutce první. Podobnost může být vizuální, materiálová, ale může být přítomná i ve vlastnostech loutky, hlas jí propůjčuje stejný herec, řekne o sobě, že jde o stejnou postavu atd., zkrátka dostatečná, aby divák poznal, že se jedná o stejnou postavu. Toto ale nemusí být pravidlem, k pochopení můžeme dojít i z kontextu obrazu. Loutka jede autem a v dalším obraze vidíme herce držícího v ruce volant. V tomto případě si loutka a herec nemusí být vůbec podobní, ale přesto pochopíme, že představují stejnou postavu. Když už je jednou toto spojení nastaveno, není třeba jej obnovovat. Divák už si pamatuje, kterou postavu představuje který herec, nebo zná poznávací znaky jednotlivých postav v případě, že jich jeden herec představuje více. Potom na sebe můžeme jednotlivé obrazy volně navazovat.

Práce s živým hercem se objevuje v představení *Příběh ??? člověka*, když vidíme loutku pilota Meresjeva letící na svém letadle a v dalším obraze vidíme herce v letecké čepici, před kterým se otáčí listy vrtule. Podobný detail se objevuje i v jiném obraze, kdy už víme, který herec letce představuje a vidíme jej, jak se dívá z okna, na které kape voda, prší. Tento obraz se v představení několikrát opakuje. Obohacuje tak postavu o prostředky mimiky a většího hereckého výrazu.

Buchty a loutky se záměnou herec a loutka pracují často, stejné obrazy najdeme i v představení *Rocky IX.*, *Psycho Reloaded* nebo *Barbarella Reloaded*. Postava jede autem, vidíme herce s volantem. Nacházíme tady ale i jiné detaily. *Rocky IX.* využívá živé herce pro znázornění souboje v boxu, který by loutky nedokázaly znázornit stejně. Jiný detail sledujeme i v obraze na záchodech v hospodě, kde vidíme zeď, na kterou Rocky a další postava močí. Postavy jsou v tomto případě

zastoupeny proudy moči a rozeznáme je podle toho, který herec mluví a který čůrek se hýbe.

V *Příběhu ??? člověka* najdeme i záměnu loutka – loutka, kdy dalším obrazem po tankové bitvě z ptačí perspektivy, je záběr na vrchní část tanku a na poklop, ze kterého na okamžik potom, co se dozví, že chytla munice, vystrčí hlavu tankista představovaný pouze plechovou hlavou.

Opačný pohyb od detailu k celku používá například představení *Goon: Krvavá pomsta*, kde v jednom z posledních obrazů je postava Monstera úderem obrovské boxerské rukavice odmrštěna a v dalších obrazech jí vidíme stále menší a menší v úměrně zmenšujících se rámečcích. Představení také využívá živých herců buď k ukazování obličejů postav, nebo k ozvláštňení bitek, kdy se střídají obrazy rukou herců, které různými způsoby ničí ovoce, které zastupuje části těla jejich nepřátel.

Specificky se změnami velikosti loutek pracuje inscenace *Nejmenší ze Sámů*. Hlavní hrdina Malý Sámí je zastoupen loutkami tří různých velikosti, které se mění podle toho, pro jaký obraz se která loutka hodí. V obraze, kde Sámí pracuje s rekvizitou, jej zastupuje loutka dvouručního maňáska, a naopak v obrazech, kdy je třeba ukázat jeho malost oproti rozsáhlé severské krajině nebo velkým podvodním obrům, je použita loutka miniaturního manekýna velká asi tři milimetry. Jiného detailu inscenace dosahuje použitím lupy, kterou zvětšuje tuto mikro loutku, zachovává tím divákovu představu o měřítku loutky, ale umožňuje mu se na ní lépe podívat. Lupu pro zobrazení detailu používá inscenace i v obraze boje s medvědem. Sámí proti medvědově tlapě nastaví hřeben a v dalším obraze, už zvětšeném lupou, vidíme detail toho, jak se do tlapy hřeben zabodne.

4.3. Střih

Doteď jsme se bavili o jednotlivých perspektivách v obrazech vytvářených loutkovým divadlem a pohybu perspektivy v rámci jednoho obrazu. Důležité nyní bude, jak se mezi těmito obrazy pohybovat.

Technika střihu, jako pohybu v prostoru a čase, je do jisté míry v divadle přítomná od doby, kdy se přestala respektovat jednota místa, času a děje. Pohyb v čase i prostoru se často uskutečňoval mezi jednotlivými dějstvími, která se mohla oddělovat zatažením opony, tmou, přestavbou, přestávkou atd. Tyto metody střihu jsou tedy divadlu vlastní a v něčem i podobné filmové interpunkci. "Zatmívačky" dosáhneme zhasnutím světel, "roztmívačky" naopak rozsvícením, přiznaná přestavba by se dala přirovnat k "prolínačce" nebo "stíračce". Co je ale v divadle těžko dosažitelné, je ostrý střih. V něm také tkví síla filmu, v okamžitosti kontrastu, který vytváří. Film dokáže vyměnit dva obrazy tak rychle, že si toho nejsme schopni všimnout. Dosáhnout něčeho podobného v divadle je nejspíš nemožné, ale může se aspoň snažit dobu změny, šířku švu, co nejvíce zkrátit. Loutkové divadlo, pro svou velikost a relativní jednoduchost přestaveb, má největší šanci tohoto dosáhnout.

Použití opony je pravděpodobně nejstarším a nejpoužívanějším řešením. Různé technologie oponu umožňují ji velmi rychle zatáhnout a roztáhnout. Opona bývá navíc součástí klasických kukátkových loutkových divadel. Rychlejší způsobem se ale nakonec ukázaly být dvířka, které nahrazují oponu. Buchty a loutky tohoto prvku používají v několika inscenacích. V *Příběhu ??? člověka* jsou tato dvířka vyrobeny z kusů pomalovaného kartonu ovládaného dvěma připevněnými klacky. Ač je doba otevírání a zavírání takových dvířek krátká, čas přestaveb tak rychlý není. Náročnější přestavby jsou tedy vyplněny výstupy vypravěče v podobě maňáska veverky.

Dále podobného systému Buchty a loutky využívají i v inscenaci *Psycho Reloaded* (2011), samotná inscenace i místy odkazuje na *Příběh ??? člověka* (1996). Inscenace *Barbarella Reloaded* (2011) řeší náhradu opony trochu jinak, scéna vypadala takto: "Děj se odehrává v lepenkovém létajícím talíři, postaveném na výšku. V jeho horní části zeje průhled do kukátkového jeviště, otvor uzavírá

padací okenice, tvořící jakousi oponu a zároveň ochranný kosmický štít ovládaný dvěma provázky.”¹¹

I přes možnost rychle zakrýt divákův rozhled délka přestaveb neumožňovala rychlost stříhu srovnatelnou s tím filmovým. Přidáním dalšího kukátka se tento problém dá vyřešit, mezitím co hrajeme v jednom, může v druhém probíhat přestavba a naopak. Takového systému Buchty a loutky využily v inscenacích *Rocky IX.* (2004) a *Čelisti Reloaded* (2011), v druhé z nich vypadá scéna následovně:

“Tvoří ji dvojitě kukátko se zelenočernými posunovacími dveřmi, které mohou sloužit jako opona a umožňují tak rychlejší stříhy nebo přechody do retrospektiv.”

¹²

Jiné řešení nabízí již zmiňované představení *Sedum Statečných*.

“Scénu Josefa Sodomky tvoří ohrada z prken, ta prkna se mohou posunovat a mezery tvoří jeviště”¹³

Širokoúhlost jeviště umožňuje v jedné části hrát a zároveň zakrýt jinou, ve které následně lze provést přestavbu. Pohyblivost prken umožňuje přeneseně pohyb kamery a do dalšího obrazu se tak můžeme dostat jak stříhem, tak plynulou jízdou.

Inscenace *Goon: Krvavá pomsta* (2017) skupiny *IDDQD* také využívá systému několika kukátek. Technologie jejich zakrytí sice není tak propracovaná jako u předchozích příkladů, jde o ručně zatahovatelé oponky, ale počet kukátek tento nedostatek vyvažuje a jednoduchost obrazů ani větší rychlost nevyžaduje.

Skoro k dokonalosti přivádí techniku stříhu v loutkovém divadle inscenace *μSputnik* (2016) skupiny *MIR.theatre*. Diváci se na představení dívají obdélníkovým průzorem 70 x 44 mm, za kterým se mění pohyblivé obrazy s papírovými plošnými loutkami, které se pohybují na kolejničkách. Pohyb loutek je většinou velmi jednoduchý, inscenace připomíná dětské knihy s posuvnými obrázky. Stříhy mezi jednotlivými obrazy jsou velmi rychlé, v rámci dvou sekund.

¹¹ DOMBROVSKÁ, Lenka. *Večerníčky pro nebojácné dospělé. Svět a divadlo: časopis o světě divadla a divadle světa*. Praha: Divadelní obec, 2012, č. 1, s. 129

¹² Tamtéž. s. 130

¹³ ČERNÁ, Kamila. *Buchty s klasikou a Tibet navrch. Svět a divadlo: časopis o světě divadla a divadle světa*. Praha: Divadelní obec, 2006, č. 6, s. 33

Autor představení Dominik Migač ve své bakalářské práci popisuje několik přístupů, jak problematiku filmového střihu řešil.

"Začali jsme se nicméně cíleně soustředit na možnosti střihu a nakonec jsme došli k jednotlivým záběrům umístěným v kazetách, které se budou střídát. Kvůli udržení pozornosti diváka a linearitě příběhu jsem chtěl, aby střih proběhl za co možná nejkratší čas. A od začátku bylo jasné, že půjde tedy o systém, kde se v jedné kazetě bude hrát, druhá se zatím bude vyměňovat, a poté si role vymění. Jelikož technická řešení, kde by všechny záběry byly připraveny současně, byly příliš prostorově náročné nebo neumožňovaly dát inscenaci libovolný počet záběrů, vznikla první verze připravovaného mechanismu. Divákova pozornost se tu měla soustředit do tunelu okénkového rozměru, na jehož konci bylo zrcadlo natočené vertikálně pod úhlem 45° a odráželo pohled do záběru A. Otočením zrcadla v jeho vertikálním středu o -90° se naskytl divákovi pohled do záběru B. Během doby, kdy se hraje v záběru B, se záběr A vymění za záběr C, a ve chvíli, kdy se záběr B vyčerpá, se zrcadlo opět otočí a B se může vyměnit nepozorovaně za D."¹⁴

Tento systém nakonec nepoužil, mimo jiné kvůli zrcadlu, které údajně diváka od loutek odosobňovalo.

"Zvolili jsme tedy systém pojezdu krabic, kdy krabice A i B jsou zasazeny do jednoho dílu, který při střihu jen popojede do druhé pozice. Nejbližší loutka tedy může být v maximální blízkosti, na tloušťku přední desky od oka. A není třeba ani žádné sklo mezi záběrem a divákem."¹⁵

"Střih je docela náročný na sehranost obou herců, jelikož herec, který zrovna hraje v kazetě A, zavře záklopkou a rozjede posuvník. Druhý herec jej zpomalí a dovede pomaleji do kýžené pozice. Tam se záklopka působením gravitace sama otevře, a herec musí být už připraven rozhýbávat loutky těsně před otevřením, aby nebylo vidět, jak se teprve rozjíždějí."¹⁶

Zdá se, že inscenaci *μSputnik* se podařilo nejvíce přiblížit napodobení filmu v loutkovém divadle. Pracuje jak s filmovým pohybem a perspektivou, tak s rozdvojeností zvuku a obrazu. V závěru chybí už jenom závěrečné titulky.

¹⁴ MIGAČ, Dominik. *Loutky na pokraji viditelnosti*. Praha, 2016. Bakalářská práce. AMU.

¹⁵ Tamtéž.

¹⁶ MIGAČ, Dominik. *Loutky na pokraji viditelnosti*. Praha, 2016. Bakalářská práce. AMU.

Mluvili jsme o zdokonalování techniky filmového střihu v loutkovém divadle. Otázkou je, pokud budeme uvažovat o "filmu", který si divák během představení vytváří ve vlastní představivosti, zda jsou tyto techniky vůbec potřeba. Pro rychlé střihy, vytvoření pohybu a kontrastu potřeba určitě jsou. Rytmická stavba sekvencí by bez nich nebyla možná. Inscenace *Nejmenší ze Sámů* (Československé klacky, DAMU, 2019) žádnou z výše uvedených technik nepoužívá, všechny scénografické prvky i loutky inscenace jsou rozloženy v divákově zorném poli, a to není ani nijak omezeno. Změny jednotlivých obrazů probíhají klidným vyměňováním objektů a loutek. Filmovost představení je podtržena technikami změn perspektivy, použitím lupy a pohyby v čase a prostoru mezi jednotlivými obrazy, výsledný filmový zážitek vzniká ale až v mysli diváka.

Každý z popsaných způsobů nabízí různé možnosti, jak využít filmové řeči pro obohacení vyprávění a estetiky loutkového divadla. Zvládnutí techniky střihu otevírá i možnosti střihové skladby a použití jejích specifických postupů, jako je například paralelní montáž (dvě dějové linky probíhající nezávisle na sobě), flashback (vzpomínky na minulost) nebo třeba i rapidmontáž (snové sekvence, nebo použití výrazné zkratky, například zachycení tréninku postavy, v rychlé posloupnosti se střídají obrazy běhu, posilování, detail potu atd.). Otevírá i možnost přistupovat k tvorbě loutkového představení jako k tvorbě filmu. Nejjednodušší bude uvést příklad paralelní montáže, nejdřív nazkoušíme dvě nezávislé dějové linky a následně je "postřihneme" dohromady. Ve filmové práci se většinou střihač neúčastní natáčení, nezná na rozdíl od režiséra všechny podrobnosti toho, jak natáčení probíhalo, které záběry se musely točit kolikrát atd., střihač pracuje pouze s již natočeným materiálem a posuzuje jej jen podle toho, co vidí. Kdybychom takový způsob práce převedli do divadla, mohl by tuto funkci zastupovat dramaturg.

Možnosti filmového střihu a práce s ním jsou v loutkovém divadle ještě relativně neprozkoumané. Myslím si, že způsob filmové narace je něčím jedinečný a pro loutkové divadlo vhodný. Loutkové divadlo se tak může od filmu mnohému přiučit a obohatit svůj arzenál.

4.4. Deformace

Dalšími filmovými postupy, které jsou aplikovatelné v loutkovém divadle, jsou různé deformace obrazu a průběhu času. Zpomalení a zrychlení je pro loutkové divadlo jednodušší než pro divadlo s živým hercem, a to z jednoduchého důvodu, loutky mohou létat, ale herci ne, tedy bez použití složitých jevištních triků.

Zpomalení obrazu se v loutkovém divadle hojně využívá pro znázornění bitek, také pro to, že zpomalení akce zjednodušuje vodění loutek. Příklady najdeme třeba v již zmiňovaných představeních *Nejmenší ze Sámů* (2019) a *Goon: Krvavá pomsta* (2017).

Richard Teschner do jisté míry pracoval s deformací obrazu.

*"Později, ve snaze co nejvíce ozvláštnit atmosféru představení a vytvořit ireálný prostor, zhotovil novou intimní scénu zvanou „Figurenspiegel“, jejíž proscéniový otvor představovala vypouklá čočka deformující průhled a vzbuzující iluzi neskutečného světa za ní. Vše umocňovala promyšlená práce se světly."*¹⁷

Zda tento postup můžeme považovat za filmový nebo čistě výtvarný, je diskutabilní. Za doby života Teschnera sice už film existoval, nemůžeme ale vědět, zda se jím pro svou tvorbu inspiroval. Myslím, že oddělenost diváka a obrazu do jisté míry filmovou je.

Představení mohou na film odkazovat i svou estetikou. Nejčastěji se setkáváme s odkazy na černobílý film. Použitím pouze odstínů šedi a chytrou prací se světlem a třeba i se stroboskopem, můžeme vytvořit iluzi živého černobílého filmu. Zrychlením potom získáme grotesku.

Na estetiku černobílého filmu se odkazuje inscenace *Poslední trik Georgese Mélièse* (režie Jiří Havelka, 2013) hradeckého divadla Drak. Kromě toho, že je inspirovaná filmovou tvorbou a životem režiséra Georgese Mélièse, využívá filmových postupů, jak jsme si je zde definovali, minimálně. Za filmové bychom mohli považovat „kouzelnické“ triky, které jsou pro Mélièsovou tvorbu typické, v praxi jde ale pouze o triky jevištní nikoliv specificky filmové.

¹⁷ BLECHA, Jaroslav. *Stručný přehled problematiky loutkového divadla: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. s. 64

Za filmovou tedy můžeme považovat hlavně deformaci času. Deformace obrazu příliš hraničí s výtvarnou stránkou představení a nemůžeme tedy říct, co je vyloženě filmová estetika.

5. Závěr

Tímto končí mé zkoumání.

V této práci jsem popisoval základní filmové postupy a jejich využití v loutkovém divadle. Snažil jsem se popsat podobnosti a rozdíly mezi loutkovým divadlem a filmem a na jejich základě, definovat manévrovací prostor pro použití filmových postupů. Možnosti jejich použití zatím zůstávají relativně neprozkoumané. Při jejich zkoumání jsem popisoval jak základní principy, z kterých se dá vycházet při tvorbě, tak příklady z inscenační praxe.

Věřím, že tato práce může být inspirací k filmovému přemýšlení v rámci loutkového divadla a možná i divadla jako takového. Domnívám se, že filmová poetika je velmi blízká poetice loutkového divadla, a že se od sebe navzájem mohou mnohému naučit. Tento fenomén není v rámci teorie dostatečně prozkoumán, nenalezl jsem k tomuto tématu mnoho literatury. Důsledný popis a definice použití filmových postupů v loutkovém divadle by vyžadoval značné znalosti a zkušenosti jak s filmem, tak s loutkovým divadlem. Myslím si, že by tato práce mohla být odrazovým můstkem pro další zkoumání nebo sloužit jako inspirace pro tvůrce, kteří chtějí použít filmové postupy a tím divadlo obohatit i o filmovou poetiku.

Jak už jsem psal výše, film dnes promlouvá k veřejnosti nejčastěji, je hlavním vypravěčem této doby. Tím nechci říct, že je film lepším nebo horším médiem, nebo že bychom ho měli pro potěchu mas kopírovat. Míním pouze to, že pro úspěch filmu existuje důvod. Může to být to, jak přesně dokáže zhmotňovat lidskou představivost nebo jenom lidská touha po okamžité jednoduché zábavě. Každopádně je třeba tento důvod zkoumat a inspirovat se jím, ne proto abychom skrze úspěch filmu zvýšili úspěšnost jiných médií, ale proto, abychom je obohatili a možná se o nich, skrze film, i něco naučili. Tímto tedy všechny vyzývám k troše kreativní zlodějiny.

6. Seznam bibliografických citací

Knihy:

BLECHA, Jaroslav. *Stručný přehled problematiky loutkového divadla: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. ISBN 978-80-244-3606-7.

ČESAL, Miroslav. *Úvahy o loutkářské dramaturgii*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1991.

DRVOTA, Mojmir. *Základní složky filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 1994. Iluminace. ISBN 80-7004-076-9.

DUBSKÁ, Alice a Nina MALÍKOVÁ, ed. *Dr. Jan Malík – osobnost a tvůrce*. Praha: Sdružení pro vydávání časopisu Loutkář, 2004. ISBN 80-239-2937-2.

MALÍK, Jan a Ota RÖDL. *Míček Flíček: pohádkové pásmo pro nejmenší*. 5. vyd., (v Orbisu 2. vyd.). Praha: Orbis, 1960. Hry pro loutky (Orbis). ISBN 80-239-2937-2.

TOMÁNEK, Alois. *Podoby loutky*. Šesté vydání. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-388-3.

Diplomové práce:

MIGAČ, Dominik. *Loutky na pokraji viditelnosti*. Praha, 2016. Bakalářská práce. Akademie múzických umění v Praze.

Periodika:

ČERNÁ, Kamila. *Buchty s klasikou a Tibet navrch. Svět a divadlo: časopis o světě divadla a divadle světa*. Praha: Divadelní obec, 2006, , r. 17, č. 6, s. 26-35. ISSN 0862-7258.

DOMBROVSKÁ, Lenka. *Večerníčky pro nebojácné dospělé. Svět a divadlo: časopis o světě divadla a divadle světa*. Praha: Divadelní obec, 2012, r. 23, č. 1, s. 126-133. ISSN 0862-7258.

7. Další použité zdroje

Knihy:

DVOŘÁK, Jan. *Alt.divadlo: slovník českého alternativního divadla*. V Praze: Pražská scéna, 2000. ISBN 80-86102-13-0.

GROSSMAN, Jan. *Divadelní úlohy filmu*. In: Týž. *Analýzy*. Praha: Československý spisovatel, 1991. ISBN 80-202-0323-0

JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997. ISBN 80-902482-0-9.

VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005. ISBN 80-7331-039-2.

Diplomové práce:

HARAPÁTOVÁ, Lucie. *Audiovizuální záznam – jeden ze způsobů, jak čelit prchavosti divadelního představení*. Brno, 2012. Diplomová práce. Janáčkova akademie múzických umění v Brně.

Audiovizuální záznamy:

Buchty a loutky - Příběh ??? člověka - první půlka [záznam představení], natočeno 1997, dostupné z <https://youtu.be/-6YCW5iFolw>

Buchty a loutky - Rocky IX (derniéra/premiéra) [záznam představení], záznam představení, natočeno 2004 a 2019, dostupné z <https://youtu.be/LTYpbM36Deo>

Buchty a loutky - Sedum Statečných [záznam představení], natočeno 2005, dostupné z <https://youtu.be/0xmfy4csBZ0>