

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Teorie a kritika

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**LOUTKA V DIVADELNÍM A FILMOVÉM MÉDIU: BERANŮV MALÝ
PÁN A BARTOVO NA PŮDĚ**

Sarah Slavíčková

Vedoucí práce: MgA. et MgA. Lukáš Brychta Ph.D.

Oponent práce: Radovan Lipus Ph.D.

Datum obhajoby: 12. 9. 2022

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Dramatic arts

Theory and criticism

MASTER THESIS

**PUPPET IN THEATRE AND FILM MEDIUM: BERAN *'S MALÝ PÁN*
AND BARTA *'S NA PŮDĚ***

Sarah Slavíčková

Supervisor: MgA. et MgA. Lukáš Brychta Ph.D.

Opponent: Radovan Lipus Ph.D.

Date of Presentation: 12. 9. 2022

Academic Degree to Be Obtained: MgA.

Prague, 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

LOUTKA V DIVADELNÍM A FILMOVÉM MÉDIU: BERANŮV *MALÝ PÁN*
A BARTOVO NA *PŮDĚ*

vypracovala 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.

Ráda bych poděkovala především MgA. et MgA. Lukáši Brychtovi PhD. za cenné poznámky, podnětné konzultace, rychlé reakce a vstřícné vedení práce. Celý proces vnímám jako velmi smysluplnou cestu, při které jsem se mnohému přiučila nejen v akademické oblasti.

Děkuji všem svým blízkým především za emoční podporu při tvorbě této práce a posílání jenom pozitivních myšlenek a energií.

Děkuji své rodině za všestrannou podporu během celého studia, která mi umožnila věnovat se i jiným uměleckým projektům a aktivitám a následovat svůj „filmový sen“.

Děkuji Ester Slavíčkové a Davidu Lukavcovi za pomoc s finálním dotážením práce.

ABSTRAKT

Práce s názvem *Loutka v divadelním a filmovém médiu* analyzuje čtyři samostatná díla – dva filmy a dvě divadelní inscenace. Stejnomenou divadelní a filmovou verzi vždy spojuje jediný režisér. V tomto případě se konkrétně jedná o Radka Berana a jeho *Malého pána* a Jiřího Bartu a jeho *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*, jak naznačuje podtitul diplomové práce. Text si klade za cíl především zodpovědět otázku, jak se liší práce a zacházení s loutkou ve dvou specifických médiích – v divadle a ve filmu. Oba tvůrci také pocházejí z jiného prostředí a jsou tak zvyklí pracovat v jiném zvláštním kódu a jazyce. Beran je především divadelníkem, Barta zas filmařem. V jednotlivých případových studiích se tak nakonec ukazuje, že loutka je v příslušných médiích mediována jinými způsoby a prostředky na základě jejich specifik, náležitostí a vlastností. Také je z analýz patrné, nakolik je zázemí daných tvůrců v jednotlivých médiích stěžejní pro prostředky a postupy, které při práci s loutkou volí.

ABSTRACT

The thesis, entitled *Loutka v divadelním a filmovém médiu*, analyses four separate works – two films and two theatre productions. The eponymous theatre and film versions are always linked by a single director. In this case, it is specifically Radek Beran and his work *Malý pán* and Jiří Barta and his work *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*, as the subtitle of the thesis suggests. The text aims first of all to answer the question of how the work and treatment of the puppet differs in two specific media - theatre and film. Both creators also come from different backgrounds and are thus used to working in a different specific code and language. Beran is primarily a theatre artist, Barta a filmmaker. In the individual case studies, it ultimately turns out that the puppet is mediated in different ways and means in the respective media based on their specificities, requisites and characteristics. The analyses also demonstrate to what extent the background of the respective creators in each medium is crucial for the means and methods they choose when working with the puppet.

OBSAH

1	ÚVOD	10
1.1	STRUKTURA PRÁCE	11
2	TEORIE A METODOLOGIE	12
2.1	MÉDIUM A MEDIALITA.....	12
2.2	LOUTKA JAKO SPECIFICKÝ KOMPONENT	16
2.3	PROSTŘEDKY VÝZKUMU – RADEK BERAN A JIŘÍ BARTA.....	20
2.3.1	BERAN DIVADELNÍK	21
2.3.2	BERAN FILMAŘ	22
2.3.3	BARTA FILMAŘ	25
2.3.4	BARTA DIVADELNÍK	27
2.4	VÝZKUMNÉ OTÁZKY.....	29
3	PŘÍPADOVÉ STUDIE – BERANŮV <i>MALÝ PÁN</i> A <i>BARTOVO NA PŮDĚ</i>	30
3.1	MALÝ PÁN	31
3.1.1	CHAOTICKÉ FILMOVÉ ODBOČKY (NARATIV VE FILMU)	31
3.1.2	ZKRATKA A IMPROVIZACE (NARATIV V DIVADLE)	34
3.1.3	MARIONETY VS. PŘÍRODNÍ ŽIVLY (PROSTOR VE FILMU)	36
3.1.4	NÁZNAKY A MYSL DIVÁKŮ (PROSTOR V DIVADLE)	38
3.1.5	NETYPICKÁ ANIMACE (PRÁCE S LOUTKOU VE FILMU)	43
3.1.6	LOUTKA A LOUTKOVODIČ (LOUTKA A ANIMACE V DIVADLE).....	44
3.1.7	POHYB A STŘIHOVÁ SKLADBA (ŽIVOST VE FILMU).....	46
3.1.8	VZTAH K LOUTCE (ŽIVOST V DIVADLE)	48
3.2	NA PŮDĚ.....	51
3.2.1	SVIŽNĚ PLYNOUCÍ FILMOVÁ FABULE (NARATIV VE FILMU)	53
3.2.2	VYPRÁVĚNÍ SKRZE FILMOVÝ STŘIH (NARATIV V DIVADLE).....	55
3.2.3	SVĚT „JEN JAKO“ NA ZÁKLADĚ ILUZE (PROSTOR VE FILMU)	60
3.2.4	SYMBOLICKÁ A „ASOCIAČNÍ“ SCÉNOGRAFIE (PROSTOR V DIVADLE)	

3.2.5	LOUTKY JAKO SAMOSTATNÉ ŽIVÉ BYTOSTI (LOUTKA A ANIMACE VE FILMU)	72
3.2.6	ILUZIVNĚ VODĚNÉ LOUTKY (LOUTKA A ANIMACE V DIVADLE)	75
3.2.7	FILMOVÁ LOUTKA (ŽIVOST VE FILMU)	77
3.2.8	KONTEXT EXISTENCE LOUTEK (ŽIVOST V DIVADLE)	79
4	SYNTETICKÁ ČÁST: LOUTKA V DIVADELNÍM A FILMOVÉM MÉDIU	83
4.1	NARATIV V DIVADLE A VE FILMU	83
4.2	MATERIALITA DIVADLA A FILMU	86
4.2.1	PROSTOR V DIVADLE A VE FILMU	89
4.2.2	MATERIALITA V DIVADLE A VE FILMU	92
4.3	LOUTKA A ANIMACE V DIVADLE A VE FILMU	94
4.4	ŽIVOST LOUTEK V DIVADLE A VE FILMU	97
5	ZÁVĚR	99
6	POUŽITÁ LITERATURA	103
7	SEZNAM POUŽITÝCH FOTOGRAFIÍ	106

1 ÚVOD

Už několik let pracuji v redakci časopisu *Loutkář*. Skrze periodikum jsem se dostala nejen k mnoha zajímavým loutkovým inscenacím, ale také k profesionálním i amatérským festivalům a podnětným diskuzím o směřování loutkového divadla a samotné loutce. Během krátké doby jsem zjistila, že loutka nemusí mít pouze antropomorfizovanou podobu a náležitě technologické vlastnosti jako je vahadlo, nitě či různé „úchyty“ pro loutkovodiče. Naopak – pochopila jsem, že za loutku považují tvůrci a tvůrkyně v podstatě cokoli, co se dá animovat a recipient tento pohyb vyhodnocuje jako projev vlastního života „onoho cokoli“. Skrze tuto definici loutky (podrobněji ji rozvedu níže v 2.2 *Loutka jako specifický komponent*) jsem pak mnohem otevřeněji sledovala dění na loutkové scéně a pozorovala, jakými prostředky tvůrci a tvůrkyně loutku vytvářejí. Nedávno jsem se také začala věnovat filmu. Ve spojení s loutkami jsem se samozřejmě začala zajímat o loutkové animované filmy. Začala jsem pozorovat, jak odlišně se v nich s loutkami oproti divadlu pracuje, jaké v nich má loutka odlišné podoby. Postupně jsem zjišťovala, jak také vypadá proces tvorby loutkového filmu a jak se liší oproti divadlu způsob animace loutek. Tyto rozdíly mě pak nakonec dovedly k přemýšlení nad loutkou v divadelním a filmovém médiu. Pochopila jsem totiž, že loutka, která byla etablována v divadle a divadelní teorii, je v divadelním a filmovém světě vnímána úplně jinak, a navíc se s ní musí pracovat na základě specifík těchto médií zcela odlišným způsobem. Šéfredaktorka *Loutkáře* mě tak upozornila na dva loutkové filmy, o kterých jsme v periodiku psali a které byly shodou okolností posléze převedeny do divadelního jazyka. Tato čtyři díla jsem mezi sebou začala porovnávat a vyhodnotila jsem, že jsou především z hlediska práce s loutkou v příslušných médiích dobrými příklady, kterými stojí za to se detailněji a hlouběji zabírat ve větším textu, jako je diplomová práce. Text jsem tak právě proto nazvala *Loutka v divadelním a filmovém médiu* a jejím cílem a tématem je poukázat právě na rozdíly v zacházení s loutkou v odlišných médiích.

Práce tedy analyzuje čtyři samostatná díla – dva filmy a dvě divadelní inscenace. Stejnomenou divadelní a filmovou verzi vždy spojuje jediný režisér. Konkrétně se jedná o Radka Berana a jeho *Malého pána* a Jiřího Bartu a jeho *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?* Oba tvůrci pocházejí jednoznačně z jiného uměleckého prostředí a jsou zvyklí pracovat v odlišných médiích, přičemž využívají jejich specifika. Beran je především divadelním režisérem a hercem, Barta zas filmovým režisérem a výtvarníkem. Výběr tvůrců se tak nakonec ukázal jako

výhodný i z důvodu, že loutky díky prostředí, ve kterém se pohybují, vnímají jinak a pracují s nimi viditelně rozdílným způsobem napříč oběma médii.

Text by neměl analyzovat transmediaci jednotlivých děl. Vytvořené případové studie mají za cíl sloužit jako zástupné příklady konkrétních přístupů k praxi a na jejich základě se pokusím nabídnout náhled na rozdíly v práci s loutkou, způsobu animace, řešení fabule, syžetu či prostředí ve zvolených filmových a divadelních médiích. Na závěr se tyto rozdíly pokusím vzhledem k jednotlivým médiím zobecnit.

1.1 STRUKTURA PRÁCE

Úvodní část se věnuje metodologii a teorii (2 *Teorie a metodologie*). Pokouším se v ní vysvětlit a osvětlit pojmy médium a medialita, jelikož s těmito termíny operuji v práci velice často (2.1 *Médium a medialita*). Už na začátku jsem totiž mluvila o divadle a filmu jako o médiích, která mají různé vlastnosti a náležitosti.

Další podkapitola (2.2 *Loutka jako specifický komponent*) se věnuje definici loutky. Snažím se pojem vymezit, aby bylo jasné, co všechno si pod ním představuji a jak ho vnímám. Vycházím především z Etlíkova textu *Divadlo jako zakoušení* (1999)¹ a diplomové práce Veroniky Švecové *Postup live cinema v současném českém loutkovém divadle* (2022)². Ta totiž Etlíkovu definici loutky rozšiřuje na základě podoby loutek v současných loutkových inscenacích. K loutce při analýze vybraných děl přistupuji jednak jako k funkci, tj. kdy určitý prvek nabývá funkce loutky, a zkoumám ji také z hlediska její materiality a výtvarné podoby.

Dále vysvětluji, proč jsem vybrala zmiňované tvůrce – tedy Radka Berana a Jiřího Bartu (2.3 *Prostředky výzkumu – Radek Beran a Jiří Barta*). Nejenže oba splňují požadavek, že tvoří jak v divadle, tak ve filmu, ale také oba pocházejí z jiného uměleckého prostředí, což je pro analýzy velice podnětné. S loutkou tak aktivně pracují v rozdílném kontextu a vnímají ji díky tomu jinak.

Metodologickou a teoretickou část završuje podkapitola věnující se stěžejní výzkumné části této práce (2.4 *Výzkumné otázky*), a sice formulaci výzkumných

¹ ETLÍK, Jaroslav: Divadlo jako zakoušení (Vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění). *Divadelní revue*, 1999/1.

² ŠVECOVÁ, Veronika. *Postup live cinema v současném českém divadle*. Praha, 2022. Diplomová práce. DAMU, Katedra Teorie a kritiky. 20. 6. 2022.

otázek, skrze něž budu vybraná díla analyzovat. Kapitola přibližuje proces jejich výběru, osvětluje témata, která se snažím s jejich pomocí sledovat a tím i definuje základní témata této práce.gg

Teoreticko-metodologická kapitola je zásadní pro hlavní část práce, kterou jsou dvě případové studie, jež ze závěrů v ní obsažených vycházejí (3 *Případové studie: Beranův Malý pán a Bartovo Na půdě*). Každá studie je rozdělena na osm podkapitol či oddílů (zvolila jsem čtyři tematické okruhy vycházející z výzkumných otázek), ve kterých se věnuji vždy filmové a následně divadelní verzi děl a které mezi sebou porovnávám. Po každých dvou oddílech týkajících se jedné výzkumné otázky následuje krátké shrnutí. Analýzy doplňují ilustrační obrázky.

Závěrečná syntetická kapitola (4 *Syntetická část: Loutka v divadelním a filmovém médiu*) již pojmenovává, jaké společné prostředky tvůrci v jednotlivých médiích využívají, ale především se zabývá tím, v čem se od sebe liší. Kapitola je tedy rozdělena na čtyři menší podkapitoly věnující se narativu, prostoru a materialitě, loutce a animaci a pocitu živosti. Na základě pojmenovaných konkrétních rozdílů se pokouší zobecnit mediální specifika obou zkoumaných uměleckých prostředků, tj. divadla a filmu, a dokázat, že se s loutkou pracuje v obou médiích odlišným způsobem.

2 TEORIE A METODOLOGIE

Tato kapitola se bude nejprve zabývat teorií. Pokusí se osvětlit pojmy médium a medialita, které využívám v kontextu s divadlem a filmem, když hovořím o dvou specifických médiích. Dále se bude věnovat loutce jako specifickému komponentu, který analyzuji z hlediska naplňování divadelní funkce a výtvarné podoby. Metodologická část poté vysvětlí, proč jsem si vybrala právě díla Berana a Barty. Pokusí se pojmenovat jejich tvorbu a specifickou poetiku, která se pak ve vybraných dílech více méně promítá. Tuto část nakonec završují výzkumné otázky, které vymezují výzkumné pole, skrze které budu přistupovat k analýzám vybraných děl (3.1 *Malý pán* a 3.2 *Na půdě*).

2.1 MÉDIUM A MEDIALITA

Jelikož se analýzy zabývají dvěma specifickými médii – divadlem a filmem – bylo by dobré si hned v počátku definovat, co si pod těmito pojmy představuji. S termínem médium je spojována i medialita, a tak budu hovořit i o ní. Další

podkapitola na téma naváže a bude se věnovat právě definici loutky, jelikož v analýzách sledují, jak je danými médii mediována.

Mnoho filosofů a filosofek, teoretiků a teoretiček definuje pojem médium a medialita různorodě a označují je za problematický. Osobně se mi líbí jednoduché dělení, které ve své disertační práci *Divák na hraně hry a každodennosti (2021)*³ popisuje Lukáš Brychta. Naznačuje, že „médium“ můžeme vnímat ve dvou základních významech, přičemž vychází především ze sborníku představující současnou německou mediální vědu (*Medienwissenschaft. Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*, 2016)⁴ Kateřiny Krtilové a Kateřiny Svatoňové. V první řadě se podle nich jedná o samotné zprostředkovávání určité informace či vjemu, komunikaci mezi dvěma subjekty: adresujícím a příjemcem daného obsahu.⁵ Koneckonců obdobně tento termín ve své knize (*Medialita divadla*, 2017)⁶ interpretuje i Vít Neznal jako určitý typ přenosu, který má zprostředkující povahu, jež někomu něco sděluje a mediuje tím určitou zprávu (komunikuje oním dvojím způsobem).⁷

Tato první varianta médium nahlíží jako pouhý pasivní prostředek, který má „tendenci se stávat neviditelným“.⁸ Právě tato „neviditelnost“ médií je pro práci zásadní.

Média jistě umožňují dorozumívat se, sdělují, zprostředkovávají informace a realitu – a při tom všem velmi diskrétně ustupují do pozadí. Nevidíme světlo, které nám umožňuje vidět věci kolem nás, nevnímáme vlnění, díky kterému slyšíme tóny či slova. Média jsou neviditelná právě proto, že daný obsah nevytvářejí, pouze ho zprostředkovávají. Je skrze ně komunikováno, ale ona sama o sobě nekomunikují. Na druhou stranu ovšem zásadním způsobem ovlivňují komunikaci jako takovou právě svou vlastní povahou. A to je to, co bývá zastřeno jejich neviditelností, ale podmiňuje to možnosti komunikace. Velmi snadno tedy podléháme iluzi, že se přímo vztahujeme k realitě, ale média nám ve střetu s ní pouze pomáhají –

³ BRYCHTA, Lukáš. *Divák na hraně hry a každodennosti*. Praha, 2021. Disertační práce. DAMU, Katedra Teorie a kritiky. 22. 9. 2021. s 20.

⁴ KRtilOVÁ, Kateřina a SVATOŇOVÁ, Kateřina. *Medienwissenschaft. Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*. Praha: Academia, s.412. ISBN 978-80-200-2565-4.

⁵ BRYCHTA, Lukáš. *Divák na hraně hry a každodennosti*. Praha, 2021. Disertační práce. DAMU, Katedra Teorie a kritiky. 22. 9. 2021. s 20.

⁶ NEZNAL, Vít. *Medialita divadla*. NAMU, 2020. ISBN 978-80-7331-552-8.

⁷ Tamtéž. s 38.

⁸ BRYCHTA, Lukáš. *Divák na hraně hry a každodennosti*. Praha, 2021. Disertační práce. DAMU, Katedra Teorie a kritiky. 22. 9. 2021. s 20.

otevívají k ní dveře. Média zkrátka budí zdání bezprostřednosti, přímého kontaktu s tím, co je skrze ně mediováno.

Svatoňová se s ostatními teoretiky shoduje na tom, že média a medialitu přeci jenom můžeme zahlédnout a to tehdy, když se začíná vytrácet, deformovat, proměňovat, když obrátí pozornost ke své dysfunkci nebo trhlině. Mizení mediality vnímá jako její objevování, vynořování se a aktivování jejího potenciálu. Tuto tezi v praxi si představují jako tematizování média skrze jeho materiál (např. doslovné škrábance, trhliny na filmovém materiálu, které divák vidí, nebo viditelné nitě na marionetě) nebo záměrné zcizení (např. rozsvícení v sále, odhalení filmového štábu či loutkovodiče, který loutku animuje), zkrátka momenty, kdy si „zprostředkovávanost“ reality vědomě uvědomujeme a přiznáváme.

Jako druhý náhled, který je mnohem složitější, Brychta zmiňuje medialitu jako určitou praxi, která je sama o sobě aktivní, „proměňující naše vnímání a zkušenost“, v důsledku čehož bychom neměli médium chápat pouze jako „něco průhledného, podřízeného, jako pouhý nosič informace“.⁹ Svatoňová ve své studii ještě doplňuje, že pojímá medialitu velice přehledně jako prostor, který dovoluje pohyb (kulturní, myšlenkový, či pohyb vnímání), nikoli jako konkrétní předmět, ale jako nástroj, který ovlivňuje proces stávání se, jež s sebou nese etické (nebo obecněji filosofické) otázky.¹⁰

Jak ale takové zprostředkovávání vypadá? Jak píše Svatoňová:

„Posun od zkoumání média ke sledování mediality jde ruku v ruce s obratem od materiálu, který je zachycován médiem, k materialitě média, tedy od věcí, jež jsou reprezentované, k věci reprezentace, od látky a hmoty ke zkoumání toho, co a jak je jimi vytvářeno, co materiál dělá, co jak provádí, reprodukuje, organizuje, ví, a o čem přemýšlí. A jsou to právě medialita a materialita média, jež mohou pomoci k pochopení kultury jako sítě jazykových a sociálních vztahů.“¹¹

Slovy dalšího z teoretiků Jiřího Bystřického se tedy jedná o míru možného propojení mezi různorodými světy, subjekty, v nichž je využíváno odlišných forem zprostředkování. Zprostředkování v současném jazyce vnímá jako přenos

⁹ BRYCHTA, Lukáš. *Divák na hraně hry a každodennosti*. Praha, 2021. Disertační práce. DAMU, Katedra Teorie a kritiky. 22. 9. 2021. s 20.

¹⁰ SVATOŇOVÁ, Kateřina. *Život v obrazech a odchylný se vidění. Úvahy nad medialitou pohyblivých obrazů v souladu s německou teorií/filosofií média*. s 82. Dostupné z: <https://is.muni.cz/el/phil/jaro2018/IM105/um/sesit_22_svatonova.pdf>

¹¹ Tamtéž. s. 83.

zviditelnění do jiného formátu – transformaci objektů do „mediální“ podoby.¹² Zviditelňování otvírá možnosti, jak si uvědomit ony principy, které za konkrétními médii stojí. Vilém Flusser zas vnímá podstatu mediality jako přenos, tj. zprostředkování skutečnosti, byť se pohybuje pouze v rovině záznamových médií (např. film nebo fotografie).¹³

Mediální teoretici také například uplatňují různá dělení na základě míry mediace na horká, chladná nebo aktivní a pasivní média, tím se ale v práci nebudu dále zabývat. Marshall McLuhan, jeden z nejznámějších teoretiků v oblasti mediální teorie, přichází s významnými tezemi jako je např. *The Medium Is The Message – Poselstvím je médium*. Znamená to, že obsahem každého média je vždy jiné médium. Obsahem písma je řeč, obsahem knihtisku je psané slovo a knihtisk je obsahem telegrafu. Poselstvím, tedy tou nejdůležitější věcí, není to, co médium přenáší, ale ono samo.¹⁴ Cílem by tak nemělo být zkoumání obsahů sdělení, jež média přenášejí, ale spíše samotné mediality médií – jejich „formy“, což je ale komplikované, protože jak opět McLuhan tvrdí: „Obsah jakéhokoli média nám zakrývá jeho charakter.“¹⁵

Na základě těchto úvah nad médii a medialitou sleduji v případových studiích konkrétní prostředky a způsoby, jaké využívají jako specifická média divadlo a film a především pozoruji, jak mediují loutku. Další podkapitola je věnována právě jí. Snažím se v ní popsat, co všechno je pro mě loutkou a jak loutku vnímám. A protože loutky pocházejí z divadelního prostředí a jsou zde i poprvé teoreticky etablovány, použiji k výkladu divadelní teorii a terminologii. Vnímání kontextu, ze kterého loutky pocházejí, je pro tuto práci důležité. Musíme si totiž uvědomit, že loutky ve filmu jsou specifickou kategorií a typem loutek, které se ale vyvinuly právě z loutek divadelních. Filmoví výtvarníci se jimi inspirovali, odkazují se k nim anebo se vůči nim naopak vymezují. O tom, že si ale loutku spojujeme s divadlem a vnímáme ji jako něco umělého, co právě do divadla, které je postavené na iluzi reality, patří, není pochyb.

¹² BYSTRICKÝ, Jiří. *Medialita a problémy zprostředkování*. s 1. Dostupné z: <<https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/medialita.pdf>>

¹³ NEZNAL, Vít. *Medialita divadla*. NAMU, 2020. s. 17. ISBN 978-80-7331-552-8.

¹⁴ MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1991. s. 15. ISBN 8020702962.

¹⁵ Tamtéž. s. 21.

2.2 LOUTKA JAKO SPECIFICKÝ KOMPONENT

V posledních letech se vedou velké diskuze o tom, co všechno může být loutkou a jakou může mít loutka podobu. Na toto téma také neustále narážíme v redakci *Loutkář*, a proto mi z poslední doby přišlo nejpřesnější pojmenování a uvažování nad současným zacházením s loutkou v diplomové práci *Postup live cinema v současném českém loutkovém divadle* kolegyně Veroniky Švecové. Budu tedy vycházet z jejích myšlenek.

Jan Císař ve své *Teorii herectví loutkového divadla* (1985)¹⁶ přichází s pojmem jevištní postava, pod který zahrnuje loutkoherce/loutkovodiče i loutku, a to jak v iluzivním, kde by neměl být loutkovodič vidět, tak i v neiluzivním divadle. Císař tedy počítá s nějakým neživým objektem, který v ruce loutkoherce působí na diváka dojmem, že je živý. To Jaroslav Etlík označuje jako naplnění divadelní funkce loutky:

„Kdykoliv herec vybaví jakýkoli předmět na jevišti tak, že divák chápe veškerý pohyb tohoto předmětu jako projev vnitřního života obrazu tímto objektem vyvolaného, pak onen divák ve svém vědomí identifikuje daný předmět jako loutku.“¹⁷

Vyžaduje tedy, aby v divákově vědomí loutka vyvolala představu života. Jak píše ve své diplomové práci Veronika Švecová:

„Etlíkovo pojetí loutky jako funkce namísto běžného významu uměleckého díla, nebo ještě přesněji antropomorfní figury poskytlo teorii loutkového divadla možnost ‚přežít‘ i další zlom v loutkářské praxi, a sice když se divadelníci odklonili od používání marionet, maňásků, javajek, stínových loutek a dalších konvenčních typů a jako loutky začali používat nejrůznější předměty denní potřeby.“¹⁸

Etlík dále rozděluje loutkové divadlo na figurativní a nefigurativní, což jde opět ruku v ruce s vývojem loutkového divadla, které čím dál tím více pracuje např.

¹⁶ CÍSAŘ, Jan. *Teorie herectví loutkového divadla*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1985.

¹⁷ ETLÍK, Jaroslav. Malý průvodce... JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997, s. 280. ISBN 80-902482-0-9.

¹⁸ ŠVECOVÁ, Veronika. *Postup live cinema v současném českém divadle*. Praha, 2022. Diplomová práce. DAMU, Katedra Teorie a kritiky. 20. 6. 2022.

s předměty a pojem loutka raději mění za předmět nebo objekt. Švecová opět píše:

„Divadelníci přestali loutku i jiné předměty používat jako zástupný znak pro živé entity. Objevil se pojem divadla předmětů nebo objektového divadla, který je ale opět chápán různě. V jednom případě značí, že figurativní loutku nahradil neantropomorfní předmět, kterému ale tvůrce inscenace nadále přisuzuje vlastnosti živého stvoření.“¹⁹

Zde se jedná o divadlo figurativní, protože jakkoli objekt vypadá, odkazuje k antropomorfní entitě. „V druhém případě se tak hovoří o inscenacích, kde tvůrci spíše demonstrují vlastnosti předmětu, pracují s jeho přirozenou symboličností a asociacemi, které je schopen v divákově mysli vyvolat.“²⁰

V tomto případě se jedná o nefigurativní divadlo, které neodkazuje k živé entitě a herec s předměty manipuluje, aniž by jim přisuzoval vlastní subjektivitu. Rozdíl tedy netkví ve výtvarné podobě loutek, ale ve významové představě, kterou předměty či loutky evokují.²¹ S předměty a demonstrací jejich vlastností pracuje ve svém filmu především Barta jak figurativním, tak i nefigurativním způsobem. V jednom případě jim přiřazuje vlastnosti živé entity a předměty tak bez problému vnímáme a označujeme jako loutky. Jedná se například o rouru, která nám připomíná tělo hada a tímto způsobem ho Barta i oživuje. V druhém případě však s předměty pracuje na základě asociací a symboličnosti. Z krabiček od sirek tak vytváří např. postýlku pro malé broučky.

Řešení tendencí „předmětového či objektového divadla“ nabízí Etlíkův koncept – integrovaný herecký komponent a pojem nefigurativní loutkové divadlo. „Integrovaný herecký komponent je pojem nadřazený jevištní postavě a předpokládá hercovo zvláštní zacházení s určitým objektem, aniž by však herec nutně interakcí s objektem vytvářel entitu s náznakem vlastního vnitřního života nebo subjektivity. Jevištní postava je jednou z možností integrovaného hereckého komponentu, ale není podmínkou loutkového divadla.“²²

Švecová jde ale od Etlíkových a Císařových teorií ještě dál, protože se objevují inscenace a projekty, které naznačují, že loutka už vůbec nemusí být spojena

¹⁹ Tamtéž. s 13.

²⁰ Tamtéž.

²¹ Tamtéž. s 14.

²² Tamtéž. s 13.

s jakýmkoli neživým předmětem, materiálem či trojrozměrnou entitou, ale jak prokázala např. inscenace *Prefaby* (2017, režie Jakub Maksymov) loutkou může být světlo či zvuk. Také může být ztvárněna skrze hereckou akci a kameru, jak je tomu v oceňované inscenaci *Bílý tesák* (2018, režie Jakub Vašíček) hradeckého DRAKu, která získala cenu za nejlepší loutkovou inscenaci roku. Přesto se v ní žádná tradiční loutka ani jakýkoli hmatatelný předmět, který by ji znázorňoval, neobjevil. Na objektu, trojrozměrné entitě apod. ostatně lpí veškeré definice, loutkové divadlo bývá nerozlučně spjata s prací s materiálem. Jak ale také potvrzuje Švecová:

„V současném divadle se totiž začínají objevovat příklady, kdy divák dokáže přistoupit na vytváření významové představy obrazové, aniž by před sebou měl hmatatelný základ.“²³

Tuto tezi dobře popisuje Ema Šlechtová ve své recenzi na *Prefaby*:

„Herec (Dominik Migač nebo Jakub Maksymov) s velkou obdélníkovou maskou a v obleku s kravatou sedí za stolem ozářen teplým světlem bakelitové retro lampy. Za dřevěným obdélníkem nevidíme jeho tvář, čímž se stává pouze uniformním a anonymním hybatelem veškerého dění. Jeden po druhém vytahuje na stůl betonové bloky, ze kterých skládá model sídliště. Zdvíženým ukazovákem pohybuje těsně nad plochou stolu mezi jednotlivými domy, za doprovodu nahrávky psího čmouchání. Divák, aniž by skutečně viděl postavičku, která venčí svého čtyřnohého přítele, si v mysli okamžitě skládá zřetelný obraz. Neviditelná loutka, která vzniká až v představách, však jedná a vytváří děj, proto o její existenci nelze pochybovat. Není definována hmotou ani hercovou animací, nýbrž skrze imaginaci a zvuk. Obklopena hmotným a konkrétním světem ožívá v celé své nereálné podstatě pouze tím, že nás okolnosti vedou k přesvědčení o její pravdivosti. Dominik Migač, autor celého konceptu, tak skrze velmi jednoduché prostředky demonstruje principy, které jsou v teorii jen těžko pochopitelné. Z inscenace ze všeho nejvíc vystupuje porozumění pravidel, jimiž je loutka definovaná, a dokazuje, že hmota nemusí nutně být určujícím materiálem pro vznik jevištní postavy. Postavu totiž nepředstavuje lidský prst, ale necelý centimetr vzduchu pod ním.“²⁴

²³ Tamtéž. s 63.

²⁴ ŠLECHTOVÁ, Ema. *Když se skutečnost ztrácí*. Loutkář, 2019, roč. 4. 112 s. s. 40–41. ISSN 1211–4065

Loutku tedy i já ve světle současných tendencí vnímám jako cokoli, co vzniká skrze hercovo manipulování, a recipient to vnímá jako živou entitu či projev vnitřního života.

Etlík také vnímá loutku jako výtvarný artefakt – tedy jako předmět, který pouze na základě vizuální podoby identifikujeme jako loutku. Předmět, který má sám o sobě určitou estetickou hodnotu, jeho vizuální podoba má prvořadý sdělovací význam a je předpokládán jako divadelní aktér.²⁵ Jinými slovy se počítá, že se s ním bude hrát divadlo. Beran totiž ve svém filmu i inscenaci využívá marionety, jejichž nitě a vahadlo záměrně po celou dobu vidíme. Hned od první chvíle tedy identifikujeme loutku jenom na základě vizuální podoby. Barta zase marionetu využívá jako jednu ze svých hlavních postav. Odkazuje však spíše na její materialitu a animační vlastnosti. Oba dva tvůrci ve svých dílech tematizují, z jakého materiálu jsou loutky vytvořeny, jaké mají konkrétní typy loutek (např. marionety nebo manekýni) technologické vlastnosti nebo jak se díky materiálu mohou pohybovat – dají animovat. Odkazují tím k fyzické vlastnosti předmětu, což bude důležité především pro závěrečnou syntetickou část, ve které porovnávám práci s prostorem a materiálem napříč médii.

²⁵ BLECHA, J.; JIRÁSEK, P. *Česká loutka*. 1. vyd. Praha: Kant, 2008, s. 49.

2.3 PROSTŘEDKY VÝZKUMU – RADEK BERAN A JIŘÍ BARTA

Je docela běžné, že si někteří divadelníci ve své kariéře „odskočí“ k filmu a filmaři zas „přičichnou“ k divadlu. Je ale docela raritní, že se režisér rozhodne to samé dílo vytvořit dvakrát – ve dvou různých médiích. Jak jsem naznačila v úvodu, kvůli tématu práce, která se snaží sledovat práci s loutkou v divadelním a filmovém médiu, bylo tedy potřeba najít tvůrce, kteří by splňovali dvě podmínky. Aby vytvořili stejné dílo v divadle i ve filmu a aby v něm pracovali s loutkou. Obě tyto podmínky splnil Radek Beran a Jiří Barta se svými díly, která vytvořili v rámci posledních dvaceti let – *Malý pán* (filmová premiéra 2015, divadelní premiéra 2018) a *Na půdě aneb Kdo má dnes narozeniny?* (filmová premiéra 2009, divadelní premiéra 2015).

Předpokladem analýz filmového a divadelního média bylo především poukázání na odlišné zacházení s loutkou. Od počátku se pro případové studie zdálo být ale velice výhodné také to, že jsou oba tvůrci zvyklí pracovat v jiném specifickém médiu. Hned se tedy naskytly otázky: *Jak s loutkou pracuje divadelník?* a *Jak s loutkou pracuje filmař?*, které nakonec dobře souzněly s hlavním tématem práce. Ukázalo se, že umělecké zázemí tvůrců velice odráží to, jak nad loutkou uvažují a jak s ní pracují. Všimla jsem si, že Beran jako divadelník pracuje s loutkou ve filmu úplně opačně než filmař Barta. Stejně tak tomu bylo i naopak. U Berana se nedalo snad ani v jediném okamžiku na loutku zapomenout. U Barty jsem naopak dlouho na loutku zapomínala a neviděla jsem ji, až mi došlo, proč tomu tak je. Jak bude popsáno podrobněji v příslušných analýzách, Barta pracoval s loutkou v obou médiích iluzivně a na rozdíl od Berana se pokoušel, abychom vnímali pouze dramatickou osobu, kterou má loutka ztvárňovat. Beran záměrně ve filmu i inscenaci akcentoval, že dramatickou osobu ztvárňuje jevištní postava – tedy herec, který rozzívá marionetu. Oba tvůrci tedy zastupují zcela protikladný – zrcadlový – způsob využívání loutky napříč různými médii, což se podrobněji ukazuje v závěrečné části, která vyhodnocuje výzkumné otázky.

Následující řádky se budou věnovat právě jednotlivým tvůrcům, jejich tvorbě a zkušenostem s divadlem a filmem. Zmapování jejich pozadí a vývoje je totiž důležité pro pochopení jejich režijních přístupů a postupů, které se pak v médiích projevují. Představení jejich tvorby a poetiky také ukazuje, s jakými typy loutek pracují, jaké animační techniky většinou využívají nebo jak nad loutkami uvažují.

2.3.1 BERAN DIVADELNÍK

Radek Beran je známý především z divadelního prostředí jako herec, loutkoherec (loutkovodič), autor divadelních her a jeden ze zakládajících členů nezávislého loutkového souboru *Buchty a loutky (B+L)*. Soubor byl založený v Západočeském divadle Cheb a pracoval především s řezbovanými loutkami. Jevišťe ohraničovaly vysoké věže, ale už i tady se objevily náznaky nedokonalé scénografie, která je pro *Buchty* typická. Poté se skupina přesunula do menšího prostoru v Kulturním centru Mlejn v Praze, který vyžadoval mnohem úspornější scénografii. V roce 2002 se členové usadili ve Švandově divadle, které se stalo jejich kmenovou scénou.

V divadelním světě je Beran společně s Markem Bečkou a Vítem Bruknerem často označován jako „punkáč“ loutkového divadla.²⁶ Už při studiu na ALD (nyní KALD) DAMU si totiž prý dělal „věci po svém“ a ovlivňovaly ho filmy Jana Švankmajera např. *Něco z Alenky*, na kterém ho fascinovalo použití „omšelých“ loutek a makro záběry²⁷. Právě tato estetika se neodmyslitelně propsala do tvorby *B+L* a stala se jejich značkou. Tzv. „trashová“ výtvarná poetika prý vycházela nejen z nedostatku financí a snahy vytvářet umění za co nejméně peněz, ale také ze záliby v komiksové tvorbě, béčkových a animovaných filmech, míchání nízkého s vysokým, experimentování s materiály a podobou loutek a parodování známých literárních či filmových děl. Jak je uvedeno v Loutkářské encyklopedii: „Pro tvorbu souboru *Buchty a loutky* je typické použití různých starých hraček, otlučených loutek, nepotřebných, podivných věcí, které jsou dávány do kontrastu s lidským tělem, se skutečnými potravinami či tekutinami. Výjevy se často střídají v duchu filmového střihu, podstatná je promyšlená, nápaditá práce se symboly. S nadhledem a humorem *B+L* zpracovávají tradiční příběhy a pohádky či populární filmy a skrze ně reflektují i společensky závažná témata a jevy.“²⁸ *Buchty* jsou často uváděny také jako alternativní loutkový soubor hrající nejen pro děti, ale především pro dospělé, což je pro spoustu laiků překvapující. Členové ale ukazují, že loutky nemusí figurovat pouze v pohádkách pro děti a nemusí se s nimi zacházet pietně. Naopak – boří zaryté představy, stereotypy a klišé o loutkovém divadle,

²⁶ Pozn. Autora: Dalšími zakládajícími členy *B+L* jsou Josef Vondráček, scénograf Tomáš Zmrzlík a Zuzana Bruknerová Halušťoková.

²⁷ Pozn. Autora: Ve fotografii je makro definováno jako obraz zachycující detaily, které jsou na fotografii větší, než dokážeme rozpoznat lidským okem z pozorovací vzdálenosti 25 cm.

²⁸ Radek Beran. *Loutkáři.cz*. [online] Dostupné z: <<https://www.loutkari.cz/beran-radek/>>.

boří tradice, parodují všemožné žánry i formy, a to vše skrze ostrý, černý a nekorektní humor, který je pro členy typický a rozhodně není pro každého.

V roce 2015 založil se svou ženou, Kristinou Beranovou, *Divadlo b.* V souboru/divadle působí bývalí i současní členové *B+L*. Divadlo se uskupilo právě kolem inscenačního týmu filmu *Malý pán*, který byl paradoxně jakýmsi prvním počinem divadelního souboru v čele s Reném Krupanským – filmovým i divadelním loutkovodíčem marionety Malého pána. Právě premiérou divadelního *Malého pána* se divadlo představilo veřejnosti.

2.3.2 BERAN FILMAŘ

Beran má za sebou ale i několik filmových a televizních projektů. V 90. letech spolupracoval na TV Nova na seriálu *Gumáci* (1994), který parodoval politickou scénu. Gumové figurativní postavičky ztvárňovaly a karikovaly známé politiky. Jako loutkovodič i herec spolupracoval na několika významných loutkových filmech např. *Pinocchiova dobrodružství* (1996), *Caleidoscop* (1996), *Strings* (2003) nebo *Kuky se vrací* (2010).

Následující řádky nastíní Beranův filmový režijní styl a ve stručnosti popíše a nastíní některé konkrétní postupy, které přímo využívá i v *Malém pánovi*. Dobře se v nich ukazuje, jak se Beranova divadelní zkušenost do filmového média propisuje.

Podstatné pro jeho divadelní i filmovou tvorbu je gymnaziální působení v píseckém loutkářském souboru *Nitka*, kde hrál iluzivní divadlo s marionetami. Marionety, které se nejobtížněji vodí a vyžadují čas na zvládnutí přesné eqvilibristiky²⁹, Beran využívá totiž nejen v inscenacích *B+L*, ale jsou dominujícími loutkami ve filmech, které režíruje. Tento typ loutek je pro loutkový film velmi netypický, neobvyklý a řekla bych, že dokonce i nevýhodný. Nejenže, jak už bylo řečeno, se loutky obtížně vodí, ale především mají na sobě ve filmu dobře viditelné nitě a vahadlo (kvůli četným detailním záběrům a obecně mnohem větší blízkosti mezi kamerou a loutkou než divákem a loutkou na hrací ploše), a tak na sebe neustále upozorňují a akcentují materialitu loutky – výtvarnou podobu loutky. Díky nitím ihned cítíme, že loutku musí někdo ovládat. Nitě a vahadlo tak znesnadňují dojem živosti loutek (nevnímáme je pouze jako dramatickou osobu s vlastním vnitřním životem, ale

²⁹ Pozn. Autora: V současnosti neexistuje učiliště, kde by se systematicky vodění marionet vyučovalo. Jedná se o velice těžkou disciplínu a řemeslo, které je dnes předáváno individuálně v rámci loutkářských rodin nebo jednotlivých divadel.

spíše jako neživý materiál, který musí někdo různými způsoby oživit), která je pak konkrétně v Beranových filmech suplována především dynamickou kamerou, střihem, hudbou, ruchy a hlasovou prací herců.

Oproti divadlu, kde jsou marionety považovány za iluzivní typ loutek, jelikož znázorňují lidské zmenšené postavy a spoléhají na „neviditelnost“ nití i díky vzdálenosti mezi diváky a hracím prostorem, ve filmech tuto vlastnost ztrácejí. Neobvyklé je pro filmové médium také vodění marionet, které se odehrává v reálném čase záběrů (tzv. animation in real time) stejně jako akce „živých“ herců. Animátoři nejčastěji pracují s principem tzv. Stop-motion animace, kdy s loutkou či objektem v každém záběru manipulují tak, aby sled snímků za sebou pak navodil pocit plynulosti pohybu. Usilují tím o co největší pocit živosti loutek a vytvoření iluzivního světa. V divácké mysli se ideálně stávají samostatnými žijícími postavami, za kterými „není vidět“ loutkovodič či celý tým lidí, kteří před každým záběrem pečlivě kontrolují sebemenší navazující pohyb loutky. Nitě marionet upozorňují nejen na loutku jako takovou, ale také na loutkoherce, kteří jsou v záběru přítomni. Podrobněji je tato problematika popsána níže v konkrétních podkapitolách.

První film *Buchet a loutek*, který Beran režíroval, *Chcípáci* (2006) je prý poklonou brakovým a pokleslým příběhům. Do díla se propisuje hned několik „buchťáckých“ prostředků. Recenzenti si stěžovali především na nekorektní, lidový, černý a fekální humor, kdy např. vyzdvihují scénu zvracejícího a kálejícího Hurvínka a Spejbla, který je pro tyto „pankáče“ tak signifikantní. Stejně jako shazování, parodování, popírání a obracení žánrů naruby, hraní si s tradičními loutkovými postupy, postavami i loutkářskými klišé. Obsahově podle recenzí krátký film pokulhává, co je ale i dle traileru vydařené, je práce s marionetami. Jak už bylo řečeno, marionetám je uzpůsobena hudba (většinou opakující a variující se hudební motiv), rychlý střih, režijní práce s načasováním jednotlivých akcí, kde se propisuje herecká a divadelní zkušenost Berana z živých představení, a především dynamická kamera. Zásluhu na dojmu živosti mají samozřejmě také loutkovodiči, kteří dokáží animací akcentovat např. různé gagy a udržují temporytmus snímku nebo také hlasy známých herců jako je např. Anna Geislerová, Pavel Liška, Jiří Ornest nebo Matěj Hádek, kteří svým hlasem vytvářejí loutkám emoce a ostatně i charakter.

Jedna z recenzentek filmu uvádí zajímavý problém týkající se specifičnosti filmového média. Beran i oficiální text distributora říká, že „Filmový debut proslavených hračkářů si na nic nehraje, jen si hraje. Pohrává.“³⁰ Právě s přehnanou hravostí má recenzentka problém. Film je pro ni šílenou změtí všemožných často nesouvisejících nápadů, sletem scének a zábavou především pro samotné tvůrce. Navíc vizuální stránka a podoba loutek působí jako náhodná skrumáž všeho možného ze starých fundusů okresních divadélek, oprýskaných nechtěných hraček a obsahu popelnic. V divadle by ji ale prý mnohem více bavilo, kdyby jí „Buchty a loutky předváděly, jak se dá vyrobit jednovaječné nevlastní dvojče a jak se vykládá budoucnost z vypláchnutých exkrementů.“³¹ Hravost, která je pro soubor typická, najednou ve filmu spíše nefunguje. Tu totiž „způsobují“ společně s loutkami i loutkoherci, a právě oni jí ve filmu chybí. Loutkovodiči, navíc již známí a oblíbení divadelníci-baviči, totiž v inscenacích často zakrývají ošklivé trashové loutky z odpadků nebo špatnou nedotaženou dramaturgii. Ukazuje se tak dobře, že pokud *Buchty* svoji divadelní tvorbu staví především na hravosti a šarmu loutkoherců, které můžeme při akcích s loutkou sledovat, nebude tato hravost fungovat ve filmu, kde vidíme v podstatě polovinu „prvků“, které ji vytvářejí. Jako bychom viděli pouze to, co se děje na malém jevištiátku, ale ne to, co se děje nad ním. Tu část, kterou diváci oceňují a na kterou do divadla chodí.

Posledním filmem před *Malým pánem* je *Normalizační loutka* (2013) Buchet a Berana. Film vznikl ve spolupráci s Člověkem v tísní. Hlavní postavou je kluk, který se dětskýma očima dívá na svět za doby normalizace. Předobrazem je Beranovo dětství. Tento film se od *Chcípáků* i *Malého pána* liší svým účelem, který má být vzdělávací. Tato funkce rozhodně převyšuje ostatní aspekty díla. Loutky, opět marionety na nitích, jsou jednoduché, výtvarně působí odfláknutě a slouží zkrátka jako ilustrátoři a vypravěči dějin. Loutkové pasáže se střídají s hranými archivními záběry pro větší autentičnost a ilustrativnost materiálu. *Buchty* tak zde naopak sází na obsah a autobiografickou hodnotu. Vyjadřovací prostředky ani forma nejsou nijak ojedinělé.

Jak se tedy ukazuje, Beran téměř výlučně ve všech svých dílech využívá marionety, které nejsou jenom dřevěné, ale také jsou často poskládané z různých starých předmětů či hraček. S marionetami rozhodně nepracuje „pietně“, ale

³⁰ Radek Beran. *ČSFD [online]* Dostupné z: < <https://www.csfd.cz/film/231340-chcipaci/prehled/> >

³¹ Tamtéž.

naopak s nimi doslova mlátí o stůl, až jim padají hlavy, nebo je máčí do různých tekutin. Loutky jsou pro něj především prostředkem, kterým zajišťuje hravost a může díky němu improvizovat. Trashová či punková estetika se projevuje také ve scénáři, který má často pouze načrtnutou kostru a zbytek je vymyšlen přímo při akci, a dramaturgii, která je často chaotická a díky improvizaci neusměrněná. Ve svých inscenacích většinou využívá odkryté neiluzivní vodění loutek a je pro něho důležité, aby s loutkami loutkovodiči interagovali a byli jejich partnery. V dílech také sází na hravost, kterou ale v divadle zajišťuje především souhra a „poštuchování“ mezi loutkoherci, které nás často baví sledovat více než akce se záměrně nedotaženými a nevkusnými loutkami. Ve filmech pak tento prvek nefunguje a projevuje se chaotickou nepřehlednou loutkohrou, kdy bychom si spíše přáli vidět loutkoherce, kteří se při ní baví. Chaotičnost pak loutkovodiči z divadla vynahrazují výborným timingem a načasováním jednotlivých akcí, akcentováním gagů a udržováním dobře plynoucího temporytmu díla.

Posledním filmem Radka Berana je *Malý pán*, kterému se budu věnovat v samostatné kapitole. Zde mimo jiné uvádím, jak se zmiňovaná Beranova poetika propisuje i do tohoto díla.

2.3.3 BARTA FILMAŘ

Následující řádky popíší umělecké pozadí Jiřího Barty. Ukazuje se, že oproti Beranovi se Barta od svých uměleckých počátků drží téměř striktně filmařských projektů a inscenace *Na půdě* v Divadle Alfa je jeho jedinou divadelní zkušeností. Do inscenace se ale rozhodně promítá Bartova filmová práce s loutkou a materiálem a filmové postupy, které se snaží na divadelní médium aplikovat. Jak se pak ukazuje dále v analýzách, v některých případech to ale není úplně možné a funkční.

Teoretička animovaného loutkového filmu Malvína Balvínová pojmenovává tři silné generace české loutkové animace – trnkovskou generaci zakladatelů, následnou švankmajerovskou generaci experimentátorů (paralelně s ní pak zlínskou „zemanovskou“ linii) a současnou porevoluční generaci, která s využitím nové estetiky a digitálních médií navazuje spíše na zakladatele než na experimentátory.³² K vlivným animátorům a tzv. experimentátorům, kteří posunuli vnímání filmové loutky, Václavu Merglovi (*Proměny*, 1964 a *Homunkulus*, 1984) a

³² BALVÍNOVÁ, Malvína. *Hledač různých forem*. Loutkář, 2018, roč. 4. s. 4-5-. ISSN 1211-4065.

Janu Švankmajerovi (*Něco z Alenky, 1988* a *Lekce Faust, 1994*), řadí také Jiřího Bartu.

Píše, že „pod rukama těchto tvůrců se pojem loutka stále více a častěji vzdaloval figurativní loutce. Ve filmech oživalo dřevo, dráty, rukavice a další objekty. Tito tvůrci se s velkým záplem rozhodli hledat loutku v jakémkoliv předmětu, oživeném pomocí animační techniky stop-motion.“³³ Barta ve všech svých filmech nepracuje pouze se stylizovanými loutkami, ale především rozžívá také obyčejné předměty a materiály – to je pro Bartu jako pokračovatele Švankmajera velice typické. Dobře to je vidět právě u *Na půdě*, kde z objektů na základě jejich vlastností nebo podobnosti s živou entitou vytváří animací loutky. S materiály ale také pracuje „nefigurativně“ a, jak jsem zmiňovala výše, na základě asociací a přirozené symboličnosti z nich vytváří jiné předměty.

Barta studoval animaci v Ateliéru filmové a televizní grafiky na UMPRUM u Adolfa Hoffmeistera, kde v ateliéru ilustrace působil Jiří Trnka. Ateliér nebyl primárně zaměřený na animaci, spíše na filmovou tvorbu obecně, na kresbu, návrhy loutek nebo třeba i filmové plakáty. K animaci se pak dostal až v rámci své diplomové práce, kdy vytvořil jednoduchou ploškovou ironickou animaci *Špirituály*, která byla v té době velice často užívanou technikou. Po UMPRUM (1975) byl na volné noze a sám datuje za počátek své filmové kariéry krátký film realizovaný reliéfní animací³⁴ pro děti *Hádankami za bonbon*, který natočil ve Studiu Jiřího Trnky.

O Bartovi se často hovoří jako o „experimentálním“ režisérovi nebo „malíři rozmanité formy“, který ve své tvorbě mísí nejrůznější animační techniky. Příznačné je pro něj kombinování animace s hranými pasážemi, které realizoval už ve svých prvních filmech (*Zaniklý svět rukavic, 1980*). Jak říká v jednom z rozhovorů: „Hrané části používám jako kontrast k animaci. Rád spojuji nespojitelné – na jedné straně stylizace, na druhé reál.“³⁵ V jeho nejúspěšnějším filmu *Krysař* (1985) se dobře ukazují prvky typické pro jeho tvorbu. Barta v něm totiž kombinuje tzv. reliéfní expresivní stylizované loutky vyřezané ze dřeva s různými objekty např. kovovými předměty, jídlem nebo vodou a živými krysami

³³ Tamtéž.

³⁴ Pozn. Autora: Poloplastický neboli reliéfní film (relief animation). Je vlastně jakýsi přechod mezi animací dvojrozměrnou (ploškovou) a trojrozměrnou (loutkovou). Používají se při ní loutky, které jsou ze zadní strany ploché, aby bylo možno položit je na animační sklo, kde s nimi pak animátor pohybuje. Loutky jsou řezané na půlku, hraje se na skle, kombinace s kresleným filmem, kresleno na ultrafán bílou barvou (kreslená část) loutka vyřezaná z močoviny, sklo musí být stále čisté.

³⁵ Tamtéž.

ve skutečném měřítku, takže ve srovnání se stylizovanými loutkami jsou obrovské a působí živočišně. I v předchozím filmu *Balada o zeleném dřevu* se opět ve stop-motion animaci a technice časosběru mísí loutky s „reálným“ prostředím. Film je totiž točen v exteriérech a tematizuje, jak po zimě nastupuje jaro. Loutky jako „oživlé“ dřevo ve sněhu, větru a dešti tak vyprávějí společně s přírodou příběh. Toto pnutí mezi zcela realistickým prostředím, „oživlým“ realistickým materiálem v loutky a opracovanými stylizovanými výtvarnými objekty – loutkami – je velice zajímavé a pro diváka neobvyklé a až drásavé. Loutka totiž primárně pochází z divadelního kontextu a my ji také z tohoto prostředí známe. Je pro nás pak zcela netypické vidět uměle vytvořený a člověkem opracovaný objekt v konfrontaci se sněhem či vodou. Tímto způsobem s loutkami pracuje v analyzovaných dílech Barta i Beran, jak bude zmíněno později v analýzách.

Tohoto animátora má většina lidí spojeného s tvorbou v socialistické republice. Bartova práce prý odrážela ustrnulý utažený život v totalitním režimu. Např. film *Klub odložených* (1989) o odložených figurínách v opuštěném skladu tak prý v době porevoluční euforie ztratil na síle vyznění. Velký úspěch zaznamenal pak Barta až v roce 2009, kdy v japonské koprodukcí natočil *Na půdě aneb Kdo má dnes narozeniny?*, který mimochodem také odráží téma diktatury a nesvobody. V téže koprodukcí vytvořil také v roce 2013 krátkometrážní *Sněžnou ženu* podle japonské literární sbírky kombinující několik technik, včetně neobvyklé voskové animace.

Barta se sám nepovažuje pouze za „loutkáře“, prý vždy hledá ke svým námětům odpovídající vizuální styl.³⁶ Přesto až na jednu výjimku počítačem (CGI) vytvořený film *Domečku, vař!* (2007) ve studiu Alkay animuje hmatatelné objekty či loutky a věnuje se téměř výhradně loutkovým animovaným filmům.

Tematicky je jeho tvorba často označována jako existenciální – pojednávající o hlubokých filosofických myšlenkách (*Krysař* nebo *Klub odložených*) – melancholická, tísnivá či hororová a zrcadlící nesvobodu a život v totalitním režimu.

2.3.4 BARTA DIVADELNÍK

Jak sám uvádí v rozhovoru pro časopis *Loutkář*, filmovou tvorbu občas prokládá jinými projekty, jako je divadlo nebo knižní ilustrace.³⁷ Z dostupných zdrojů

³⁶ Tamtéž.

³⁷ Tamtéž.

databáze IDU zrežiroval ale pouze jednu divadelní inscenaci v plzeňském Divadle Alfa. V roce 2015 přenesl do divadelní řeči svůj celovečerní film *Na půdě aneb Kdo má dnes narozeniny?* Na inscenaci se navíc podílel jako scénograf a výtvarník. Bartova inscenace především vizuálně působí velice odlišně od jeho filmové tvorby. Výtvarnou poetikou se podobá spíše stylu Divadla Alfy, kterou poznáváme např. díky celotělovým kostýmům, scénografii a výtvarné podobě loutek. Jak totiž u Barty nejsme zvyklí, v tomto případě na nás vizuální stránka působí nedotaženě, nepropracovaně a výtvarně nezáměrně nevkusně. V inscenaci navíc pracuje především s herci a herečkami a minimálně s loutkami či materiálem, což je pro Bartu vzhledem k jeho předchozí tvorbě dost netypické.

Poetika Barty se zakládá především na práci s materiálem a předměty, se kterými pracuje figurativním i nefigurativním způsobem. Skrze stop-motion animaci hledá loutku v jakémkoli předmětu. Ve svých filmech také využívá hrané záběry a reálné prostředí, které kombinuje s animací. Také spojuje v záběrech stylizované opracované loutky s realistickými „oživými“ předměty a občas i živými herci či dokonce zvířaty. Loutky animuje výlučně iluzivně právě skrze zmiňovanou stop-motion animaci či „časosběr“. V jeho filmech tedy nikdy nejsou vidět loutkovodiči ani na ně nijak neupozorňuje. Díla jsou také často filosofická a metaforická a odrážejí témata spojovaná s nesvobodným socialistickým a totalitním státem.

Inscenaci *Na půdě* podrobněji rozeberu v samostatné kapitole. Oproti *Malému pánovi* uvidíme, že se do tohoto díla Bartova poetika nepromítá tak viditelně jako postupy a principy loutkového animovaného filmu obecně.

2.4 VÝZKUMNÉ OTÁZKY

Na konec metodologické části je potřeba vypsát očekávané výzkumné otázky, na jejichž základě budu analyzovat filmová a divadelní díla. V této podkapitole vysvětlím proces jejich vzniku a každou z nich podrobně představím.

Jak jsem zmiňovala již v úvodu, ještě předtím, než jsem měla vybraná konkrétní díla, která neobvykle pracují s loutkou, zhlédla jsem několik animovaných loutkových filmů a loutkových inscenací. Z tohoto vzorku různých mediálních tvarů jsem si začala vypisovat, jakými způsoby a prostředky k divákovi vlastně hovoří. Jelikož jsem věděla, že se můj text bude věnovat loutkám, soustředila jsem se tedy nejprve na práci s loutkou a způsob animace. Zejména způsob animace byl od počátku viditelně rozdílný v obou médiích, jelikož se ve většině filmů pracovalo se stop-motion animací a tuto techniku v divadelním médiu zkrátka nelze napodobit, o čemž se zmíním v závěrečné syntetické kapitole. K problematice mě tak ale rovnou napadla další otázka, která by se navíc doptala, jakými prostředky média zprostředkovávají pocit živosti loutek? Tedy dojem, že loutku vnímáme jako bytost s vlastním vnitřním životem, což úzce souviselo nejen se zvolenou animační technikou, ale také s jednotlivými prostředky médií (jako je např. kamera, střih nebo živí herci). Dále jsem si všímala materiálu a výtvarné podoby loutek, s čímž souviselo i prostředí a prostor, ve kterém se loutky nacházejí. Rozdíl práce s prostorem byl opět u obou médií rozpoznatelný téměř okamžitě. Film pracoval s reálným prostorem, jako je les či půda, obě inscenace se odehrávaly v uzavřeném prostoru, ve kterém bylo jasně vymezené jeviště, dále také uměle vytvořená scénografie a rekvizity. Na závěr jsem analyzovala fabuli a syžet. Jelikož se film skládá z jednotlivých záběrů, které jsou provázány na základě střihu, a divadlo pracuje s výstupy, které mají svůj konec a začátek, bylo i v této kategorii jasné, že obě média využívají k vyprávění úplně odlišné prostředky na základě své povahy.

V analýzách jsem otázky seřadila do jiného pořadí. Přišlo mi logické nejprve představit loutkový narativ, poté prostor, ve kterém loutky existují, a cokoli, co se týká výtvarné stránky – tedy i materialita loutek. Na závěr jsem se chtěla podrobněji zaměřit na práci s loutkou, animaci či vodění a prostředky, díky kterým divák vnímá loutku jako živou entitu (pocit živosti).

Tyto otázky mi tak nakonec poskytly solidní základ k zodpovězení bazálních a nejviditelnějších rozdílů mezi divadelním a filmovým médiem a jak je skrze tato

média loutka mediována. Pro lepší pochopení jsem je navíc rozdělila do čtyř tematických okruhů:

- NARATIV VE FILMU A DIVADLE – Jak se divadelnímu a filmovému médiu přizpůsobuje syžet a fabule?
- PROSTOR VE FILMU A DIVADLE – S jakým prostorem či prostředím jednotlivá média pracují? K této podkapitole je vždy připojena část tematizující materialitu a výtvarnou podobu loutek či jiných předmětů. Propojuje tak nejen výtvarnou stránku děl, ale také načrtává, jak se pracuje s loutkou, čemuž se věnuje vždy další podkapitola.
- LOUTKA A ANIMACE VE FILMU A DIVADLE – Jak se s loutkou v médiích pracuje? Jak je v dílech realizována? Jakým způsobem je v dílech loutka animována či voděna?
- POCIT ŽIVOSTI VE FILMU A DIVADLE – Jakými prostředky média dodávají loutce pocit živosti?

Každá analýza je rozdělena do oddílů, přičemž každý z nich se věnuje jedné otázce a tím i definuje analytickou perspektivu, skrze kterou dílo nahlížím a interpretuji. V závěru by měly pomoci nabídnout odpovědi na to, jak práci s loutkou ovlivňují obě zkoumaná média.

3 PŘÍPADOVÉ STUDIE – BERANŮV MALÝ PÁN A BARTOVO NA PŮDĚ

Nyní se konečně dostávám ke zmiňovaným dvěma případovým studiím, které analyzují filmového a divadelního *Malého pána* divadelníka Radka Berana a filmové a divadelní *Na půdě* Jiřího Barty. Jednotlivé analýzy sledují, jak tvůrci pracují s narativem, prostorem a obecně výtvarnou stránkou, loutkou a animací a pocitem živosti napříč oběma médii. Tyto čtyři tematické okruhy, ve kterých se promítají výše popsané výzkumné otázky, jsou rozděleny do osmi oddílů (např. narativ ve filmu nebo narativ v divadle). Vždy naproti sobě stojí nejprve filmová podoba (oba tvůrci totiž nejdříve vytvořili film) a následně divadelní podoba, které jsou mezi sebou porovnávány. Studie se snaží poukázat na společné a především rozdílné prostředky, které jednotlivá média využívají. Tyto prostředky jsou poté vyhodnoceny v závěrečné syntetické kapitole.

3.1 MALÝ PÁN

Posledním, zatím nejúspěšnějším, celovečerním filmem Radka Berana je *Malý pán* (2015), který byl o rok později uveden ve zmiňovaném *Divadle b*³⁸. Film vychází z knihy *Velká cesta malého pána* od Lenky Uhlířové a Jiřího Stacha a do filmové podoby ho adaptoval architekt, herec a scenárista Lumír Tuček. Dřevěné loutky – marionety na nitích – které jsou využity jak pro filmovou, tak i divadelní verzi, vytvořil scénograf a řezbář František Antonín Skála. Důležitou složkou je hudba, kterou složil Milan Cais – bubeník, zpěvák a textař hudební skupiny Tatabojs. Hlavní hudební motivy, které provází film, Beran použil také v inscenaci v podobě zjednodušené opakující se melodie na xylofon.

Důležité je ještě poznamenat, že marionety ve filmu namlouvají slavní, nejen dabingoví, herci a herečky, jejichž hlas téměř ihned rozeznáme. Malého pána mluví Saša Rašilov, dále slyšíme Vandu Hybnerovou, Jiřího Ornesta, Kláru Sedláčkovou, Valérii Zawadskou, Zuzanu Bydžovskou nebo Miroslava Krobota.

V divadelní verzi vystupují pouze dva loutkoherci, kteří mají kromě vodění loutek i jiné role. René Krupanský stejně jako ve filmu vodí Malého pána, ale v této podobě mu propůjčuje i svůj hlas, hraje kromě toho také na zvonkohru a staví scénu. Radek Beran je zase vypravěčem, loutkovodičem, hudebníkem a technikem celého představení.

3.1.1 CHAOTICKÉ FILMOVÉ ODBOČKY (NARATIV VE FILMU)

První tematická část analýzy *Malého pána* mapuje, jak se divadelnímu a filmovému médiu přizpůsobuje syžet a fabule. Začnu s filmovou podobou.

Hlavní postava – Malý pán – má pocit, že mu vůbec nic nechybí. Žije si spokojeně ve svém domečku v lese, který si sám postavil a „vytunil“. Je rád sám, v klidu a bezpečí svého obyčejného života. Ve snu se mu ale začnou zjevovat dveře v jeskyni a tajný hlásek mu našeptává, že mu přeci jenom něco schází, a proto se musí vydat na cestu. Na tuto hlavní linku navazuje řetězec vrstvicích se epizod, které se do sebe přelévají a aby se jedna epizoda uzavřela, musí jít Malý pán pro řešení ještě do třetí. Nina Malíková nazvala tento princip jako „neobratné repetitivní situace neposouvající děj“.³⁹

³⁸ Pozn. Autora: Jak už jsem zmiňovala, premiérou *Malého pána* bylo *Divadlo b* oficiálně založeno. Premiéra proběhla 9. 4. 2016 na půdě Divadla Na zábradlí.

³⁹ MALÍKOVÁ, Nina. Malý pán v kostce. *Loutkář [online]* 13.4.2016 Dostupné z: <<http://www.loutkar.eu/?id=1398>>



Obr. č. 1 Malý pán s Fídou v detailu

Malý pán tak navštívuje Dutou hlavu, která ale potřebuje svažit kouzelnou vodou, aby mu mohla odpovědět na to, co mu schází. Kouzelnou vodu na hradě hlídá Velká tíseň se svým sluhou Drzým zmetkem. Vedlejší dějovou linií je tedy až barbarský a dle humoru *Buchet* nekonečný souboj Zmetka s Pánem, kdy ho např. Zmetek chce upálit, udělat z něj tzv. ježečka pomocí kuše a šípů nebo ho přejet tankem. V závěru tedy musí hrdina porazit nejen Velkou tíseň hlídající pramen, ale především Zmetka, který ho při hledání neustále pronásleduje. Po cestě se k němu připojuje také kukla Fída, která se mu stává kamarádkou.

Rostoucí přátelství s kuklou je další z motivických linek, která je zrcadlovou k lince s postavou pana listonoše, souseda a kapitána Beefhearta na motorce.

Malého Pána několikrát zve k sobě na návštěvu a snaží se s ním skamarádit, ale právě tuto skutečnost hlavní postava přehlíží. V závěru ho Dutá hlava přivádí právě k Beefheartovi, který byl celou dobu poblíž. Malý pán pořádá velkou oslavu, kam jsou pozvány všechny epizodní postavy, kterých je asi deset. Veselí se se svým novým nejlepším kamarádem, vyklubaným motýlem Fídou, a novou sousedkou Majolenkou objevující se pouze v této poslední scéně. Právě přátelé jsou totiž to, co mu celou dobu scházelo.

Už podle tohoto výčtu je jasné, že filmový scénář je komplikovaný s velkým množstvím odboček, postav i motivů, které může divák následovat. Jak také napsala Nina Malíková: „Motiv cesty hlavního hrdiny za ‚něčím, co mu údajně schází‘, jak mu bylo řečeno ve snu, je dramaturgicky řešen velice chaoticky a neobratně.“⁴⁰ Právě ale četná odskakování od hlavní linie, její rozpínání a větvení

⁴⁰Tamtéž.

filmové médium umožňuje díky filmovému střihu. Beran se scenáristou Tučkem si tak mohou přidávat další a další scény a postavy, které jim připadají vtipné a libují si v nich. Jedná se většinou o výstupy, kde se odehrává nebezpečná akce. Tyto scény jsou z hlediska nápaditosti i provedení opravdu nezvyklé a obecně v loutkovém světě netypické a originální. Jde např. o scény, kdy Zmetek zosnuje, jakými všemi způsoby by se Malý pán dal zabít. Marioneta je tak vystavována reálnému nebezpečí různých živlů – vody, ohně, větru – což malého i velkého diváka baví sledovat. Několikrát je tak např. přímo ponořena do vody nebo se ocitne v dřevěném baráku, který Zmetek vzápětí podpaluje.

Druhou vrstvou je samozřejmě nekorektní a místy velice hraniční „buchťácký“ humor. Polovina loutek jako by byla vysněnými alteregy členů souboru. Postavy jsou v srdci volnomyšlenkářskými hippíky, kteří k životu moc nepotřebují. Někteří mají dokonce dlouhé vlasy, barevné kimono a kulaté brýle. Nejtypičtějším hippíkem je právě vyklidněný Beefheart, který je spokojený se svou motorkou, pomalým životním stylem, který si zpestřuje hrou na klávesy Hammond. Dospělí se tedy baví především punkovostí, která je protknutá celým dějem, všudypřítomným klišé ze žánrových filmů, detaily ve výtvarné složce i vystavením zajímavých sympatických postav, a nakonec především motivickými metaforickými linkami. Vyvedená je právě ta s Beefheartem pojednávající o důležitosti a síle přátelství mezi opuštěnými dospělými – v tomto případě muži. Dobře to demonstruje scéna, kdy si Malý pán odskočí od svého hledání na ryby za Beefheartem. Postavy si důležitě užívají rybaření, mužskou chvíli, dělají si oheň, který nakonec společně rituálně počůrají. Dětské publikum je zase nadšené z nekonečných nebezpečných přestřelek Zmetka a Malého pána, vtipných nezvyklých postav, a nakonec i z poučení a poselství „jak je na světě líp, když na to není člověk sám“.

3.1.2 ZKRATKA A IMPROVIZACE (NARATIV V DIVADLE)

Divadelní verze je mnohem strožejší a z filmové fabule vytahuje jen to nejpodstatnější. Děj se soustředí kolem hledání Malého pána, do kterého občas vstoupí listonoš, nemotá se ale do něj jiné rostoucí přátelství. Opět je ale podmínkou pro zodpovězení hlavní otázky „o tom, že mu něco schází“ voda pro Prázdnou hlavu, kterou hlídá Zmetek se svou příšerou. Velká tíseň je vynechána. Malý pán tak navštěvuje Knihovníka, Promodrara, spřátelí se s příšerou, která nakonec sežere Zmetka a získává žádanou vodu. V závěru ho také konečně odchyťává listonoš Beefheart a jako dva přátelé si společně povídají až do ranních hodin. Finální dovětek a dovysvětlení celého příběhu má vypravěč v podobě Berana. Právě postava vypravěče je pro inscenaci důležitá. Beran totiž neslouží pouze jako přímá spojnice mezi dětmi a akcí na jevišti, kterou dovysvětluje, ale je také jakýmsi „vypravěčem dramaturgie – v přímém přenosu“ (Beran verbalizuje a ilustruje dramaturgii během představení). Když Malý pán zjišťuje, co potřebuje k získání stříbřité vody, přichází Beran s papírem, na který kreslí mapu. Ukazuje, kde postava je, kam a za kým musí dojít. Nedává nové informace, ale spíše je upřesňuje, pro lepší pochopení utřídí, shrnuje a raději opakuje. Inscenace je tak sice dějově osekanejší, ale jako by právě vypravěč sám říkal, že tvůrci si nedali dostatečnou dramaturgickou práci a využívali tuto postavu právě k osvětlování stejně zamotané látky. Jako by tvůrci zůstali příliš v intencích filmového média, protože jak tato inscenace ukazuje, jakékoli odchylování od hlavní linie se bez dovysvětlování v jakékoli podobě – ať už jde o dovětky vypravěče, nebo mapu pro orientaci – neobejde.

Kromě toho vypravěč slouží k brechtovskému zcizování. Komentuje, co postavy dělají, a nakonec mnohem více než Krupanský reaguje na loutkovou akci svým tělem a obličejem jako jeden z diváků (přihlížející). Také dohlíží na průběh představení, a tak kromě vypravěče zastává i funkci režiséra „v přímém přenosu“, který usměrňuje tempo hry a dává tvaru jasné hranice. Jak jsem totiž zmiňovala v kapitole Beran filmař, režisér často ve svých dílech improvizuje a ani tato inscenace není výjimkou. Struktura díla je tedy zafixována a je znát, že jednotlivé situace mají také jasnou kostru, přesto je v nich velký prostor na improvizaci. Ta závisí např. na divácích, kteří se v některých chvílích smějí, a tak tvůrci akci na jevišti ještě prodlužují, nebo se naopak na něco vyptávají, a tak jim Beran či Krupanský skrze loutku přímo odpovídají. Loutkoherci jsou také často nuceni improvizovat, protože se jim např. zamotá marioneta nebo jim padá rekvizita. Tyto

chyby ale berou do hry, naopak je tematizují a vypichují. Dávají tím např. najevo, že pro ně jsou v divadle právě chybování, bezprostřednost, improvizace a z toho plynoucí kontakt s divákem (zpětnovazebnost) důležitými a nepostradatelnými prostředky, které udržují tvar živý a loutkoherce v pozoru a kondici.

NARATIV MALÉHO PÁNA VE FILMU A DIVADLE (SHRNUÍ)

Filmový scénář *Malého pána* je komplikovaný, chaotický, košatý a čítá mnoho motivů a odboček od hlavního děje. Rozvíjí několik vedlejších linek, které Malého pána od svého cíle vychylují a spíše oddalují. Na své cestě navíc samozřejmě potkává několik desítek postav, které ale bohužel nejsou kvůli rychlým skokům v ději komplexněji a hlouběji rozpracovány. Epizodické postavy jsou tak přítomné především pro dotvoření koloritu lesa a jeho obyvatel (koloritu prostředí). Kromě toho, jak popisuje výše Malíková, v ději se objevuje několik repetitivních cyklických situací, kdy se např. hlavní postava musí na jedno místo vrátit několikrát. Jedna situace se tedy vlévá do druhé, její řešení najdeme až ve třetí a následně se s postavou musíme vrátit zpět na začátek. Časté a rychlé střídání prostředí, skoky v ději a změny tematických linek ale umožňuje právě filmový střih, který je hlavním prostředkem filmového vyprávění.

Divadelní *Malý pán* fabuli zhušťuje a zkracuje, vynechává některé motivy a radikálně zmenšuje počet postav. Motiv cesty Malého pána zůstává a jeho putování je přímější (celé putování se včetně prologu i epilogu vejde do 45 minut). Přesto se od hlavního cíle také několikrát tvůrci odchylují a aby Malý pán mohl získat „to, co doopravdy hledá“ musí navštívit opět spoustu epizodních postav. Do toho ho chce zabít Zmetek a z dálky ho pozoruje jeho přítel Beefheart. Epizodní postavy posouvají děj, jsou velmi zjednodušeny na jednu jejich charakteristickou vlastnost a pomáhají budovat charakter Malého pána. Tvůrci si také ve stále komplikované fabuli vypomáhají vypravěčem, který v čase představení verbalizuje a dle potřeby upravuje nastavenou dramaturgii. Dovysvětluje situace, názorně na mapě ukazuje, kam Malý pán putuje, a pomáhá v orientaci v ději. Naštěstí je scéna vybavena tak, že umožňuje rychlé změny prostředí díky multifunkčnímu malému stolku, který se různě otevírá a dají se na něj přicvaknout posuvné pláty jako pozadí hracího prostoru. Opět tedy můžeme říci, že i tady tvůrci využívají pro četné zastávky na cestě hrdiny filmové střihy.

3.1.3 MARIONETY VS. PŘÍRODNÍ ŽIVLY (PROSTOR VE FILMU)

Druhá část se věnuje prostoru a prostředí, se kterým jednotlivá média pracují a ve kterém se loutky ocitají. Do této podkapitoly ještě přidávám část, která se věnuje materialitě a výtvarné podobě loutek. Tato část tak plynule směřuje k další podkapitole věnující se práci s loutkou a animaci.

Rozvinutá košatá fabule filmu s mnoha postavami samozřejmě také inklinuje k velkému množství různých prostředí. Film se odehrává v reálném lese. Tvůrci tedy využívají jak existující exteriéry, a to co v nich přirozeně je (to je vlastně „site-specific“ princip práce s prostorem), ale vytváří v něm i vlastní zmenšený „umělý“ svět. Prostedí je založené na principu asociací a podobností s pohádkami, kdy scénograf Skála vytváří v podloubí lesa trpasličí domečky, na kameni uprostřed jezírka nedobytný hrad nebo na hromadě kamenů útočiště příšery. Les – reálné prostředí – tedy poznáváme ze všech možných úhlů a koutů.



Obr. č. 2 Malý pán ve svém domečku v mechu



Obr. č. 3 Zámek Velké tísně zasazený v lesním jezírku

Zajímavé je pnutí mezi přírodním reálným prostorem, malovanými marionetami – předmětem, který tu na první pohled působí spíše nepatřičně a uměle (o tom více níže) – a scénografií Františka Antonína Skály. Skála velmi citlivě umísťuje do lesa vytvořené kulisy – domečky a obydlí postav – které působí tak, jako by do lesa patřily. Prostor tak kopíruje a napodobuje reálné exteriéry a interiéry.

Jak je navíc u Buchet známé, scénografie je akční, plně funkční a do detailu propracovaná. Nejlépe je to vidět u zámku s hlídací místností, kde jsou monitory s obrazem, blikající čudlíky i páčky, kterými Zmetek různými palicemi vystřeluje Malého pána zpátky do lesa. Nebo plně vybavené knihovny či Družstvo drobných věcí, kde jsou padací otvory, velké kleště sjíždějící ze stropu i funkční nářadí postavy Opraváře.



Obr. č. 4 Plně vybavený interiér knihovny

Stejně to je i s malými rekvizitami loutek, jako je kuše či brýle, které padnou Malému pánovi přesně do dřevěné ruky, a dokonce se dají napustit modrou tekutinou, stejně jako jeho vycházková hůl, přesně padnoucí spacák a jiné vymoženosti. Filmová kamera navíc umožňuje tyto detaily dobře vidět a divákovi je „prodat“. V divadle bychom se takhle blízko dostali jedině, pokud bychom mohli svou hlavu „strčit“ přímo do malých interiérů.



Obr. č. 5 Propracovaný filmový svět je velmi podobný tomu reálnému

Funkční a akční realistická scénografie je v souladu se zvolenou animační technikou, která loutky vodí v reálném čase záběrů. Loutky totiž scénografii mohou opravdu využívat a ovládat. Mohou brát předměty do rukou, zatáhnout za páčku, která spustí padací dveře nebo tlačítkem opravdu spustí celý blikající stroj. „Scénografické akce“ a triky se totiž ve filmu většinou přerušují stříhem, za kterým následuje další záběr, kde už je trik či „kouzlo“ provedeno. V případě *Malého pána* je ale díky scénografii možné např. akci s rekvizitou provést bez stříhu v reálném čase podobně, jak tomu bývá v divadle (přestože divadelní tvůrci si těmito „filmovými stříhy“ právě při takových akcích také často vypomáhají).

3.1.4 NÁZNAKY A MYSL DIVÁKŮ (PROSTOR V DIVADLE)

Inscenace pracuje s prostorem velmi odlišně. Malá úsporná scéna zahrnuje pouze dřevěný multifunkční stůl, který se dá různě rozkládat, zasazovat do něj různé rekvizity apod. Po stranách stojí dva sloupy, na nichž jsou připevněna světla a činely. Z boku jsou umístěny zvonkohry a xylofony. Zadní plán tvoří dřevěná stěna, přes kterou se loutkoherci naklánějí a v černých úborech odkrytě – neiluzivně – vodí loutky. Za nimi ještě vidíme umístěnou tyč na zavěšování nepotřebných marionet. Když zde marionety bezvládně visí, uvažujeme o nich jako o výtvarných artefaktech. Stůl tak odpovídá častému modelu loutkových inscenací, které chtějí být hlavně snadno převozitelné, tedy skladné, a věří, že k vytvoření efektní inscenace a dojmu živosti (o tom více níže) dosáhnou jinými prostředky než např. velkolepou výpravou, jak je tomu u zmiňovaného filmu.

Dům hlavní postavy je proveden nejdetailněji. Na stůl je dána malá skříňka s hrníčky, stůl a postel s peřinou. Zámek, který Zmetek hlídá, je naopak naznačen dvěma pláty dřeva, které loutkovodiči ze stran připevňují a srážejí k sobě. Vodu,

přes kterou Malého pána převáží k zámku Rybabice, ztvárňuje zas modře nasvícené dno nyní otevřeného stolu. Inscenace tedy pracuje s náznaky, prostor se dotváří v mysli diváků. Tento princip jim případně hned v počátku nastiňuje také Beran-vypravěč. Ukazuje na prázdný stůl a říká něco ve stylu: „Představte si, tady bydlí Malý pán. Postavil si svůj domeček a krásně si ho vybavil.“ První scéna je právě proto možná i nejvíc scénograficky propracovaná. Dále už se pracuje např. jen s jedním předmětem – rekvizitou, která představuje celý prostor. Knihovník tak má na scéně jenom knihu. Pan Promodral, který vyrábí okurkovou šťávu, zas jen mlýnek na okurky.



Obr. č. 6 Multifunkční stoleček, na kterém je Promodral a jeho mlýnek na okurky

Scénografie tak slouží zkratkovitější divadelní fabuli, kde se ale přeci jenom střídá pořád poměrně mnoho různých prostředí. Rychlými posunky tak loutkovodiči dokáží proměnit stůl do jiné polohy, přidat jinou rekvizitu a tím divákům říci, že se příběh odehrává na jiném místě. Tento princip tak opět připomíná filmový střih, kdy se z jednoho záběru střihem ocitáme úplně někde jinde.

PROSTOR MALÉHO PÁNA VE FILMU A DIVADLE (SHRNUTÍ)

Film se odehrává v reálném prostředí lesa, do kterého výtvarník Skála velice přirozeně vytváří akční a funkční scénografii – exteriéry i detailně propracované interiéry. Akce s ní a v ní totiž probíhají v reálném čase záběrů, a tak se její technické schopnosti a vlastnosti dobře zúročují a jsou v souladu se zvolenou animační technikou. Prostředí tak díky těmto zmíněným prvkům dosahuje zdání totální realističnosti. Tomu také napomáhá filmová kamera, která nám umožňuje dostat se přímo až do malých interiérů a díky tomu máme pocit bezprostřední

blízkosti se všemi detaily i soukromím postav. Časté a rychlé střídání prostředí v obou médiích umožňuje právě filmový střih. I v inscenaci tvůrci využívají pro četné zastávky na cestě hrdiny střihy, kdy díky multifunkčnímu stolu mohou rychle přeměnit scénu, čímž je najednou proměněno i prostředí v ději. Inscenace jinak pracuje s náznaky a scénografickými zkratkami, které odkazují jedinou rekvizitou na konkrétní místo. Prostor se tedy dotváří v mysli diváků. Sám Beran-vypravěč hned na počátku říká divákům: „Představte si, že...“ čímž na tento princip navíc poukazuje.

3.1.4.1 KAMERA ODKRÝVAJÍCÍ LOUTKU (MATERIALITA VE FILMU)

Tato část pokračuje analyzováním výtvarné stránky děl. Zabývá se materialitou a výtvarnou podobou loutky.

Jak už bylo naznačeno výše, pro animovaný loutkový film je velice netypické použít právě marionety. Nejenže je velice těžké je „rozžít“ a manipulovat s nitkami tak, aby pohyby loutek v mysli recipienta co nejautentičtěji napodobovaly pohyby lidí, ale jsou také nevýhodné pro „oko“ kamery. V jednotlivých záběrech totiž vždy vidíme nitě loutek – tedy jejich technologické vlastnosti. Ve filmu se vyskytuje také několik momentů, které akcentují kromě nití přímo materiál, ze kterého je loutka vyrobena. Jedná se např. o scénu z konce filmu, kdy putuje Malý pán na poslední zastávku k panu Promodralovi. Brodí se bahnem, vichřicí a deštěm. Postava zachycená v celku sedí pod lupenem, ze kterého kape voda. Kamera se přiblíží přímo na její hlavu, kde kromě nitě vidíme kapky dopadající na její malovaný obličej a hluboké nehýbající se oči.



Obr. č. 7 Malovaná Skálova loutka v dešti

Střet malovaného dřeva s jinými přírodními „látkami“ v reálném prostředí lesa působí na diváka nepatřičným a až nepříjemným dojmem. Zprv je pro něj nezvyklé vidět marionetu z takové blízkosti. Více znepokojující nám ale připadá loutku – někým opracovaný předmět/kus dřeva – vidět v tomto prostředí. Momenty, kdy se tedy marioneta – tradiční loutka – noří do vody nebo na ni prší, působí na diváka nepříjemně a nezvykle. Loutku totiž zná z „tradičního loutkového divadla“, muzea či jako výtvarný artefakt z nějakého obchodu a není zvyklý ji v takových situacích vidět. „Punkáči“ tedy opět zhmotňují své motto „všechno popřít a rozcupovat tradice“. Když dokonce loutku konfrontují s ohněm, máme o ni strach. Zprv vnímáme, že je tvořena z materiálu, který dobře hoří, ale také ji díky prostředkům vytvářející její „živost“ (o tom se zmíním níže) bereme jako dramatickou osobu, se kterou sympatizujeme a nechceme, aby se jí něco stalo.



Obr. č. 8 Marioneta konfrontovaná s ohněm

3.1.4.2 PROCES OŽÍVÁNÍ DŘEVA (MATERIALITA V DIVADLE)

Když na začátku představení Beran jako vypravěč vypráví pohádku o Malém pánovi, Krupanský zatím čeká s loutkou Malého pána za jevištěm. Protáčí oči, protože je Beranova řeč moc dlouhá a je jasné, že čeká na signál, až bude moct začít předmět konečně animovat. V tuto chvíli je loutka zatím výtvarným artefaktem, který poznáme pouze na základě výtvarné podoby. Jakmile ji ale Krupanský pokládá na jeviště a drží ji tak, že loutka stojí, přestože se ještě nehýbe, stává se loutkou jako funkcí. Divák tak díky této úvodní scéně může dobře pochopit, že k proměně loutky jako výtvarného artefaktu do loutky jako funkce je potřeba člověk, který ji animuje.



Obr. č. 9 Beran promlouvá k divákům a Krupanský čeká s Malým pánem na pokyn k akci

Odkryté antiiluzivní vodění, které tvůrci volí, umožňuje vnímat inscenaci jako jakousi otevřenou kuchyni, kdy máme možnost vidět jak „přípravu pokrmu, tak i výsledný produkt“. Zkrátka se loutkovodičům můžeme dívat pod ruce a uvědomujeme si, že právě díky nim celé představení „běží“. Dřevěný stůl, dřevěné rekvizity, světla, zvonkohra a loutky jsou pro ně materiálem, který rozžívají před zraky diváků a ukazují, kdo divadelní představení a z něj plynoucí iluzi živosti loutek vytváří. Po celou dobu si tak všímáme, jak materiál a výtvarná podoba (každá loutka je totiž jinak velká a jinak těžká) ovlivňují animaci loutek. Stejně tak ostražitě sledujeme momenty, kdy se do sebe nitě loutek málem zamotávají, kdy loutce omylem odpadá nějaká končetina, která už visela na vlásku, nebo jaké pohyby a akce s marionetami tvůrci dokáží.

MATERIALITA MALÉHO PÁNA VE FILMU A DIVADLE (SHRNUTÍ)

Ve filmu si marionet všímáme díky blízkým záběrům filmové kamery, která upozorňuje na výtvarnou podobu loutek. Zaprvé celou dobu totiž vidíme nitě a tyčku vedenou z hlavy marionet. Zadruhé vnímáme opracované a zpracované dřevo jako materiál, ze kterého jsou vytvořeny. Ten je totiž několikrát konfrontován s reálným prostředím nebo přírodními živly jako je např. voda nebo

oheň. Když tak čelí vodě nebo ohni, přemýšlíme nad tím, co dřevo vydrží a jak na tyto živly reaguje. Zatřetí si díky kameře všímáme neměnicího se výrazu ve tváři a neplynulé animace těla, což nás přivádí opět k uvědomění, že loutka je opravdu jen opracované dřevo zpracované do antropomorfní podoby. V inscenaci Beran díky odkrytému vodění záměrně ukazuje, jak je loutka ožívována. Její materialitu tak např. vnímáme nejen, když po celou dobu vidíme, jak dřevo zpracované do antropomorfní podoby někdo ovládá a tím o něm můžeme hovořit jako o živé bytosti, ale také když je marioneta pověšena na tyči vzadu, kde bezvládně „čeká“ na svůj další vstup. V té chvíli ji vnímáme jako výtvarný artefakt.

3.1.5 NETYPICKÁ ANIMACE (PRÁCE S LOUTKOU VE FILMU)

Jestliže po celou dobu filmu vidíme nitě i tyčku vedoucí z hlavy marionet, které v záběrech pouze bezvládně nevisí, ale naopak se hýbají a mluví, tušíme kromě nich v záběrech také loutkovodiče. Ti sice nejsou vidět, ale víme, že marionety – které mimochodem poznáváme hned od pohledu a můžeme je tedy vnímat jako výtvarný artefakt – někdo přeci musí manipulovat. Zároveň Beran volí animační techniku, kdy akce s loutkami probíhá v reálném času záběru, a jak už jsem zmiňovala výše, využívá tedy obecně mnohem méně záběrů s méně střihy, než je tomu u stop-motion animace, která stojí na úplně opačném principu. Jinými slovy střihová skladba *Malého pána* a *Na půdě* se od sebe diametrálně liší. O tom se ale především zmíním v závěrečné kapitole. Tento typ animace, kdy tvůrci nechají běžet několik kamer, které loutku snímají z různých úhlů, dává velký prostor především pro přirozenou práci s marionetami a jejich vlastnostmi. Hned v první scéně si všímáme, jak je těžké animovat všechny čtyři končetiny loutek, a tak se muž s vozíkem s petardami těžce a neobratně kodrcá lesní cestičkou. Tato technika nám tak v leccčem připomíná právě divadlo, které taky nedokáže skrýt animační nedokonalosti a neplynulé pohyby loutek. Stop-motion animace naopak usiluje o plynulé pohyby a totální iluzi loutek jako živých bytostí.



*Obr. č. 10 Jedna z úvodních scén filmu, kde okamžitě poznáváme marionety-
loutky*

Beran se ale nakonec ani tuto skutečnost nesnaží skrývat. Přímo na počátku se objevuje název filmu skrze kreslenou animaci, který do záběru přiletne a všímáme si, že je zavěšen právě na provázcích/nitkách. Předznamenává tak okamžitě netypickou filmovou práci s loutkami, animační techniku, přiznaný materiál a technologické vlastnosti specifického typu loutek, jako jsou marionety.

Už od prvního záběru tedy vnímáme marionetu ztvárňující na základě výtvarné podoby nějakou postavu, loutkovodiče, kteří jsou s loutkou v každém záběru latentně přítomni, a také hlas herce či herečky, který je loutkám propůjčen. Divák se totiž možná ještě dříve, než začne klíčovat obraz a fakt, že jde o nějakou postavu, za kterou stojí loutkovodič, chytá známého hlasu – tady např. Saši Rašilova. Také v několika rozhovorech a i traileru se objevuje: „Malý pán je Saša Rašilov“. Nakonec i na tiskových konferencích k filmu se v první řadě neobjevují loutkovodiči, ale právě herci a herečky propůjčující loutkám své hlasy. Za loutkou tedy vnímáme nejen materiál, na který je kamerou upozorňováno, ale také loutkovodiče a dabéry.

3.1.6 LOUTKA A LOUTKOVODIČ (LOUTKA A ANIMACE V DIVADLE)

Jak jsem již zmiňovala výše, v divadelní inscenaci se také pracuje s marionetami. Ze hry loutkoherců Berana a Krupanského je cítit, že je vnímají jako sobě rovné – jako své živé přátele, alterega a jako prostředek k „vyblbnutí“ a hravosti. Odkryté neiluzivní vodění nám totiž umožňuje sledovat nejen loutky, ale právě i loutkovodiče. Tak můžeme sledovat nejen vztah, který si s marionetami budují, ale právě také souhru mezi nimi. Loutkovodiči se na sebe usmívají, smějí se

vzájemným vtipům a působí jako dva kluci, kteří si nenuceně spontánně hrají. Doslova s loutkami tedy odlétají a přilétají na dřevěný multifunkční stůl, „blbnou s nimi“ a doprovázejí je vtipnými zvuky. Když se na jevišti děje nějaká akce, pozornost nemusí být zaměřena pouze na ni. Mnohem zajímavější je totiž sledovat lišácky pošklebujícího se Berana, který sleduje, jak se Krupanskému zrovna zamotává loutka do nití a on se ze zapeklité situace snaží vyhrabat. Užíváme si tak skoro více akci loutkovodičů-bavičů, kteří loutky využívají nejen k vyprávění pohádky, ale také si jimi nahrávají na své gagy, improvizují s nimi, dělají tomu druhému naschvály a občas se za ně také jako za svá alterega schovávají.



Obr. č. 11 Beran, který sleduje akci Krupanského

Beran jakožto divadelník do filmového i divadelního tvaru vnáší skrze loutky prostor pro improvizaci, hravost a autentičnost, která souvisí s chybováním, nedokonalostmi a bezprostředností (to jsou ostatně často zmiňované vlastnosti a specifika divadelního média). Loutky právě tímto způsobem využívá. V obou dílech je za nimi společně s dalšími loutkovodiči bezprostředně neustále přítomný a různými způsoby (ať už se jedná o „real time“ animaci nebo použití marionet ve filmu) to záměrně akcentuje. Divadelní tvar pak podtrhuje právě skutečnost, že Beranovi záleží na tom, aby za loutkou byl vidět právě i loutkovodič, který s ní navazuje „partnerský vztah“, protože je pro něj stejně důležitý jako samotná loutka/materiál.

LOUTKA A ANIMACE MALÉHO PÁNA VE FILMU A DIVADLE (SHRnutí)

Beran ve svém filmu i inscenaci pracuje s marionetami. Marionety jsou považovány za nejiluzivnější typ loutek a dříve se s nimi hrálo výhradně iluzivním způsobem. To znamená, že loutkoherci, oděni v černém, byli schováni v tradičním kukátku, a diváci z hlediště viděli pouze pohybující se postavy, které navíc mluvily a chovaly se jako živé. Díky dostatečnému odstupu od kukátka neviděli diváci ani nitky, na kterých byly loutky navázané, a tak vnímali loutky jako oživené postavy. Ve filmu se ale díky kameře, která loutky snímá zblízka, upozorňuje na nitě neustále. Stejně tak tomu je i v divadle, kdy tvůrci záměrně volí odkrytý typ vodění, a tak jsou materiál a vlastnosti marionet tematizovány neustále. Ani v jednom z děl tedy Beran neusiluje o iluzivnost marionet, ale naopak je díky vybraným prostředkům akcentuje. To nás přivádí ke způsobu animace. Beran totiž animuje loutky velice netradičně v reálném čase záběru. V záběru je tedy teoreticky nejen loutka před kamerou, ale i loutkovodič skrývající se nad ní. Tento způsob animace je „neiluzivní“ či „antiiluzivní“ – tedy nesnaží se skrývat, jakým způsobem je loutka ožívována. Nesnaží se zakrývat, že loutka je opracované dřevo, se kterým je zacházeno loutkovodiči tak, že v myslích recipientů vykazuje známky vlastního života, a že podle definice Císaře je loutka jevištní postavou, do které je zakomponován materiál i herec. Stejným způsobem Beran pracuje i v inscenaci. Marionety jsou totiž voděny také odkrytým neiluzivním způsobem na malém přenosném stolečku v malém intimním prostoru, tak aby byli loutkovodiči s diváky v bezprostřední blízkosti a dobře viděli, co se na hracím prostoru děje. Jak jsem to nazvala v podkapitolách výše, divák vidí zkrátka loutkohercům pod ruce a má otevřenou celou loutkovou kuchyň. Sleduje, jak loutkoherci tahají za nitky loutek, aby napodobili nějaký pohyb. Stejně tak vidí, jak si loutky vzadu za stolem připravují a jak rozmotávají jejich zamotané nitě. Jak jim propůjčují svůj hlas i jaké grimasy při tom sami loutkoherci dělají. Beran akcentuje, že loutku vnímá v úzkém spojení s loutkovodiči. Ti si tak v inscenaci vytvářejí partnerský vztah nejen s ní, ale i spolu mezi sebou.

3.1.7 POHYB A STŘIHOVÁ SKLADBA (ŽIVOST VE FILMU)

Často v textu zmiňuji živost. Tímto termínem myslím pocit či dojem v recipientovi, kdy vnímá loutku jako živou bytost s vlastním vnitřním životem – tedy kdy se naplňuje její divadelní funkce. Závěrečná část této analýzy se zabývá právě touto problematikou a pokládá si otázku – jakým způsobem média dodávají loutce pocit živosti?

Upozorňováním na materialitu loutky – výtvarnou podobu – samozřejmě pocit její živosti degraduje. V době pandemie vzniklo mnoho záznamů loutkových i neloutkových inscenací, kolem kterých se vedly dlouhé diskuze. Většina těchto záznamů byla označena za tzv. informativní, protože prý přinášely informace o inscenaci.⁴¹ Byly jakýmsi trailerem, malou ochutnávkou toho, na co se můžeme naživo těšit. Inscenace byla sejmuta většinou na jedinou kameru v jediném statickém záběru. Divák si tak tedy opět stejně jako v divadle mohl vybrat, co bude sledovat (byl sám sobě režisérem), ale chyběly vlastnosti a specifika divadelního média, důvody, proč do divadla chodíme. Jedná se především o komunikaci, interakci a zpětnovazebnost (o těchto specifikách mluví ve své knize *Medialita divadla* Neznal). Některé záznamy více využily vlastností filmového média a vznikla tak díla, která pocity živosti loutek dokázala zprostředkovat. Zpravidla se jednalo o užití více kamer a tím pádem střídání velikostí i obsahu záběrů, které mapovaly důležité akce pro odvyprávění příběhu. Dílo bylo především díky střihům a střihové skladbě dynamičtější.

V *Malém pánovi* je živost loutek navozena hned několika prostředky.

Největší roli hraje kamera a střih. Hned v první scéně si všímáme dynamické kamery, která najíždí na domeček Malého pána. Pohyb je pro pocit živosti v tomto filmu důležitým elementem. Buď se hýbe právě zmiňovaná kamera (nejčastěji se přibližuje, oddaluje či „švenkuje“ z jedné strany na druhou – mění velikost záběrů), loutka nebo cokoli, co je v záběru. Např. když kamera najíždí na nehybný obličej marionety, vidíme v pozadí plápolající oheň, blikající světýlko, tekoucí či kapající vodu nebo kouř z komína.

Kamera také zabírá jednu akci z více úhlů, a tak je akce rozstříhaná do několika odlišných záběrů (střihová skladba), což je pro diváka mnohem zajímavější. Rychlý střih podporuje dramatickosti a napětí. Nejde pouze o napínavé scény, kdy Malému pánovi hrozí nebezpečí, ale i obyčejné ukazování domečku, kdy je povídání postavy rovnou ilustrováno obrazem různých částí domu v detailech.

Jak už jsem naznačila výše, Beran dobře zvolil herce a herečky, kteří loutky namlouvají. Jejich hlasy totiž hned v prvních okamžicích zaujmou svou barvou a okamžitě nás spojí s tváří herce či herečky. Jelikož tito herci často dabují, jejich hlasy dobře navozují emoce a ty se poté výrazně podílejí na interpretaci loutky.

⁴¹ Pozn. Autora: Tuto myšlenku mám zprostředkovanou především z přednášek na DAMU s prof. Jaroslavem Etlíkem.

Díky frázování, dikci a plastičnosti svého hlasu propůjčují loutkám v jejich nehybném malovaném obličejí především emoce. Prázdná hlava je ve filmu např. jedinou loutkou-manekýnem vypadajícím jako balvan pouze s pohyblivou pusou. Působí tak ze všech loutek nejméně živě. Namlouvá ji ale známá dabérka Valérie Zawadská, která její neúplnou nehybnost a vizuální podobu vynahrazuje a dotváří charakter a osobitost celé postavy. V případě Prázdné hlavy tak pocit živosti více než pohyb úst dotváří právě hlas.

Vizuální podoba Skálových marionet také dopomáhá k živosti. Loutky svou výtvarnou podobou a kostýmem rovnou odkazují k charakteru postav, také jsou technologicky vybavené tak, aby jim např. přímo do ruky padlo koště či sirka. Pomocí animace pak sirkou v ruce mohou opravdu škrtnout a zapálit dřevěný domeček. Animační dovednosti tak také slouží k dojmu živosti loutky. Díky loutkovodičům se samozřejmě loutka vůbec hýbe.

Nemění se obličej loutek vynahrazuje nejen emotivní hlasová práce, ale také vytesané výrazy, které zkratkovitě vystihují charakter postav. Malý pán má např. od pohledu mírumilovný, milý, nekonfliktní, spokojený obličej. Drzý zmetek je naopak od pohledu nesympatický, zlý a „vyčůraný“ přesně jako jeho osobnost. Důležitým prvkem jsou také oči, které nás k postavě přitahují, působí hluboce a velmi dobře simulují „opravdové“ oči, život a jiskru v nich.

Malého pána také na jeho cestě doprovází hudební motiv od Milana Caise. Jedná se o jednoduchý motiv zvonkohry, který je různě variován, a ztělesňuje skoro až další postavu – větrík či ducha, který Malého pána následuje. Hudba je také doplňována dobře slyšitelnými ruchy, které doplňují jednotlivé akce a atmosféru prostředí. Jedná se např. o šustění trávy, po které postava jde, žbluňkání předmětů padajících do vody až po škrtnutí sirkou a praskání ohně. Příkladem by mohl být záběr, kdy kamera najíždí na domek Malého pána, z jehož komína jde kouř, slyšíme praskání dřeva a zaznívá ústřední hudební motiv. Pohyb kamery, hudba a ruchy způsobují, že i tato statická akce, na které se nic neděje, vzbuzuje napětí, otázky, tajemství a divák chce vědět, co se v domečku skrývá. Působí dramatičtěji, dynamičtěji a živěji.

3.1.8 VZTAH K LOUTCE (ŽIVOST V DIVADLE)

V inscenaci neustále vidíme nitě i vahadlo loutek a jak už bylo řečeno výše, nakukujeme tvůrcům pod jejich ruce. Sledujeme tedy „proces ožívání“ loutek a momenty, kdy loutka bezvládně „přilétá“ zpoza scény na malý stoleček, kde ji

vzápětí herci rozžívají animací a svými hlasy. Přestože tedy divák vidí, že marionety jsou bez loutkovodičů opravdu pouze výtvarným artefaktem a opracovaným materiálem, důležité je, že kdykoli už mají loutku v ruce, chovají se k ní jako k živé bytosti. Když Beran mluví o Malém pánovi s diváky, hovoří o něm jako o živém člověku, který za ním sedí na malém jevišti. Toho navíc v tu chvíli už ovládá Krupanský, hýbe jeho hlavou a svým pohledem (mimoslovními komentáři) dává najevo, co si myslí o zdlouhavé řeči nejen on, ale i loutka, kterou animuje. Právě vztah loutek a loutkovodičů, kteří o marionetách uvažují jako o živých bytostech, nám dojem živosti zprostředkovává.

Divák v inscenaci oceňuje a baví ho, že může sledovat nejen proces ožívání, ale také proces tvorby loutkového představení. Má také možnost sledovat, jak vzniká hudební složka představení nebo přestavby malé scény do různých prostředí. Sleduje dva loutkovodiče, kteří obstarávají úplně všechno, a objevuje tak loutkářské „fígle“, postupy a metody v „přímém přenosu“. Ostatně právě takový typ inscenace s jediným funkčním stolečkem, malým množstvím loutek i loutkovodičů je typickým pro kočovné nezávislé loutkáře. Ti nemají domovskou scénu a s malou skladnou inscenací objíždějí festivaly a krajská divadla. Divák má tak díky tomuto tvaru dobrou představu o tom, jak se musejí loutkovodiči během představení „otáčet“, aby vše fungovalo, a dochází mu, že otevřená antiiluzivní scéna a odkryté vodění tento náhled umožňují. Dynamičnost a živost celé inscenace tak doslova dělá právě pohyb a kmitání herců, stejně tak jejich souhra s loutkami a herecké souznění, všudypřítomná hravost a bezprostřední těsné propojení s diváky. Inscenace je totiž určena pro malý počet diváků, právě aby viděli na všechny detaily, „udělátka“ a vynálezy loutkářské kuchyně, tak i kvůli pocitu intimity a většího napojení s loutkoherci a loutkami.

ŽIVOST MALÉHO PÁNA VE FILMU A DIVADLE (SHRNUTÍ)

Upozorňováním na materialitu loutky – výtvarnou podobu – samozřejmě pocit živosti loutky jako dramatické osoby degraduje. Živost loutek je navozena několika prostředky, které výborně a funkčně nahrazují upozorňování na fakt, že se jedná o pouhý neživý předmět či marionetu. Jak se ukázalo v předchozí analýze, nejzásadnějším elementem pro pocit živosti je ve filmu pohyb. Ten je realizován především skrze dynamickou kameru, změnu velikosti a úhlu záběrů (tzv. rozzáběrování) a stříh (stříhovou skladbu). Dále pocitu živosti dopomáhají známé hlasy herců a hereček, ruchy, hudební doprovod a vizuální podoba Skálových

loutek, jejichž neměnitelné výrazy i kostýmy už zkratkovitě nastiňují charakter postav.

V inscenaci sledujeme proces ožívání loutek, což tvůrci záměrně staví jako přednost inscenace. Diváci totiž mohou sledovat nejen tento proces „ožívání“ z velké blízkosti, ale také jak pod rukama loutkovodičů vzniká přímo toto konkrétní představení. Jak jsou realizovány přestavby scény nebo hudební složka. Iluzi živosti loutek zprostředkovává nejen výtvarná podoba filmových Skalových marionet, ale samozřejmě také pohyb, hlas a především to, jak se k loutkám loutkovodiči chovají, jak je jako živé bytosti tematizují před diváky a jak reagují na akci s loutkami mimoslovními komentáři.

Touto čtvrtou částí je zakončena první analýza divadelního a filmového *Malého pána* (3.1. *Malý pán*). Závěry, které z jednotlivých podkapitol vyplynuly, budu podrobněji analyzovat ve 4. *Syntetické části: Loutka v divadelním a filmovém médiu*. Nyní se budu věnovat druhému vybranému případu filmu a inscenace *Na půdě* (3.2. *Na půdě*).

3.2 NA PŮDĚ

Od počátku devadesátých let se změnil systém financování kinematografie a většina filmařů tak musela vynaložit značné úsilí, aby se adaptovala na nový systém zprivatizované kinematografie. Dokud byla kinematografie financována státem, mohli se tvůrci plně soustředit na své filmy, ačkoliv za to platili daň v podobě cenzurních zásahů. Po sametové revoluci se ale situace změnila od základů: aby se filmy mohly natočit, nebylo zapotřebí ani tak režiséra, jako schopného producenta. Jiří Barta se na tento nezvyklý systém adaptoval postupně. Jeho zamýšlený celovečerní *Golem* (kterého začal připravovat už v 80. letech) nedávno získal od Fondu kinematografie podporu na „development“, ale realizace zatím není v dohledu. Zato se objevily možnosti mezinárodních koprodukcí, a tak za část své porevoluční tvorby vděčí Barta společenství s japonskou produkcí.⁴² Před revolucí jeho tvorba s až hororovým nádechem a filosofickým přesahem směřovala spíše na dospělé publikum. *Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?* natočil Barta jako svůj celovečerní debut v roce 2009 ve slovenské a japonské koprodukci jako první film určený dětem a celé rodině. Na scénáři spolupracoval se svým dlouholetým kolegou Edgarem Dutkou. Hudbu, která se objevuje i v divadelní verzi, složil Michal Pavlíček. Snímek v sobě kombinuje především tzv. stop-motion animaci – pookénkovou animaci⁴³ – a hrané záběry. Stop-motion animace je nejtypičtější a nejvyužívanější technikou animovaných loutkových filmů. Rozfázované pohyby loutek mají v jednotlivých okénkách navodit pocit plynulosti a kontinuity. Za animací loutek nevnímáme loutkovodiče a dostáváme tak díky této technice dokonalou iluzi samostatného života loutek. Kamery se ujali Ivan Vít a Zdeněk Pospíšil, kteří se věnují právě loutkovým animovaným filmům a se snímáním loutek i touto technologií mají zkušenosti např. z filmů *Osudy dobrého vojáka Švejka* (1984) nebo *Fimfárum* (2002). Hlasy ústředním loutkovým hrdinům propůjčují stejně jako v *Malém pánovi* známí herci a herečky, jako je Lucie Pernetová, Boris Hybner, Ivan Trojan, Vladimír Javorský, Barbora Hrzánová nebo Petr Nárožný, které rozeznáme opět téměř okamžitě. Přesto, jak zmíním níže, nejsou hlasy v případě tohoto filmu tolik důležitým prvkem jako je tomu u *Malého pána*. Kromě loutek a různých objektů a materiálů hraje ve filmu jediný živý herec Jiří Lábus. Vidíme však pouze jeho hlavu, která

⁴²BALVÍNOVÁ, Malvína. *Hledač různých forem*. Loutkář, 2018, roč. 4. s. 4-5-. ISSN 1211-4065

⁴³ Pozn. Autora: Stop-motion, pookénková nebo fázová animace je technika animace, při níž je reálný objekt mezi jednotlivými snímky ručně upravován a posouván o malé úseky tak, aby po spojení vyvolala animace dojem spojitosti.

působí velice mechanicky, nehybně a chová se velice loutkově (o tom se zmíním níže).

Divadelní verze byla uvedena o pár let později v roce 2015 v produkci Divadla Alfa.⁴⁴ (Stejně jako u Berana tak tvůrce nejprve vytvořil film, který následně převedl na jeviště.) Barta inscenaci režíroval, vytvořil scénu a společně s Annou Vášovou se také podílel na scénáři. Hudbu složil Michal Pavlíček. Hudební motivy z filmu se stejně jako v *Malém pánovi* objevují i v inscenaci. Postavy ožvlých hraček hrají herci a herečky z Alfy: Blanka Josephová-Luňáková, Lenka Válková-Lupínková, Bob Holý, Robert Kroupar, Petr Borovský a další. Anotace divadla uváděla, že se divadelní podoba od té filmové lehce liší. Pravdou je, že, jak už jsem naznačila výše, Barta pracuje s podobnými postavami, podobnou zápletkou, svět hraček i vztah loutek a předmětů zde funguje stejně jako ve filmu, pouze jsou všechny tyto principy zprostředkovány skrze jiná média a prostředky. Jak už jsem naznačila výše, hlavními postavami nejsou totiž loutky, předměty a rozpohybovaný materiál, ale herci a herečky.

Barta se tedy snaží přizpůsobit se novému médiu a jazyku a přenést do něj postupy z filmové předlohy, ale ukazuje se, že právě tento způsob nefunguje. Principy z filmu totiž fungují v daném médiu právě proto, že jsou pro něj vytvořeny a Barta o nich v kontextu filmového média přemýšlí. Stejně tak je tomu i v případě loutek a předmětů ve filmu. Inscenace tak nakonec dokazuje, že přestože se Barta snaží v tomto pro něj novém médiu pracovat a využívat jeho prostředky, vypomáhá si a sklouzává k filmovým postupům, které ale divadlo zkrátka nedokáže dobře pojmout. O tom ale více až v závěrečné syntetické kapitole. Divadelní tvar je nakonec kombinací neuvěřitelného množství různých prostředků – herecké akce, loutkové akce, obsáhlé fabule, skoky v ději, projekce atd. – které ale nemají prostor vyznít a jsou poté nedotažené.

⁴⁴ Pozn. Autora: Premiéra proběhla 19. 10. 2015 v plzeňském Divadle Alfa.

3.2.1 SVIŽNĚ PLYNOUCÍ FILMOVÁ FABULE (NARATIV VE FILMU)

První část analýzy se stejně jako předchozí věnuje filmovému ději a způsobu vyprávění. Promítá se v ní otázka: Jak se filmovému médiu přizpůsobuje syžet a fabule?

Děj vypráví o odložených hračkách a předmětech na půdě a nápadně se podobá americkému animovanému filmu *Toy Story: Příběh hraček* (1995) Walta Disneyho Pictures a Pixar Animation Studios. Ty zde mají vlastní svět, ve kterém najdeme např. nádraží, vlak poskládaný ze svítilen, kartáčků, plechovek apod., kolejnice namalované křídou, radiostanici plnou nejrůznějších drátků a šroubků. Dále také Říše zla, která se logicky nachází v nejdlehléjší koutu půdy, vše je v ní zbarveno do zašedlých barev, a je v ní spousta harampádí, nebo malý útulný byteček hlavních hrdinů vytvořený uvnitř kufru. Od počátku se soustředíme právě na přátele z kufru – panenku Pomněnku, která každý den svým kamarádům peče narozeninový dort z modelíny, medvěda Muchu, marionetu Krasoně a panáčka z modelíny Šubrt. Každý svůj den začínají otázkou – kdo má dnes narozeniny? – a poté se rozutíkají do svých prací. Mucha je například strojvedoucím a Krasoně dennodenně svádí souboj s drakem. Jednoho dne Pomněnku unese slouha Říše zla v podobě kocoura. Zachránit se jí vydávají její tři kamarádi. Mucha putuje společně s Krasoněm, povolávají si na pomoc také myšku Sklodowskou. Šubrt, který se vydává cestou mimo prostředí půdy, se k nim připojuje až v závěru. Zlatá hlava je poražena, celá Říše zla zmizí v jakési černé díře času (podobný závěr je mimochodem i v inscenaci) a hrdinové letí letadlem zpět k sobě domů. Na konci se opět vrátíme do první scény, kdy postavy společně snídají a pokládají si otázku: Kdo dnes slaví narozeniny? Příběh se tak dělí do třech hlavních linek, z nichž jedna sleduje Pomněnku, která je unesena do Říše zla. Druhá mapuje cestu za záchranou Muchy a Krasoně a třetí, která stojí nejvíce na okraji, zas ukazuje, jak si na cestě počíná zmatený Šubrt. V závěru se všechny postavy střetávají, porázejí zlo a vracejí se domů. Barta skrze Říše zla a vůdce Hlavu metaforicky odkazuje k totalitním režimům, nesvobodě, propagandě a zmanipulovaným masám. Barbíny bez hlavy, jeřáby s hlavou z gramofonové trouby a jinak strašidelně vyhlížející postavičky plní alibistické, sobecké a čistě osobní rozkazy Hlavy bez rozmyslu a zamyšlení. Vůdce má také k davům velké proslovy a hovoří o postavách zachraňující Pomněnku jako o nepřítelích Říše. Barta tak tematicky navazuje na své další filmy věnující se životu v nesvobodné zemi.

Příběh je založen na jasném souboji dobra a zla a od počátku je na první pohled pochopitelné, kdo je dobrákem a kdo padouchem. Přesto je tato jednoduchá premisa „obalena“ mnoha zábavnými situacemi, které postupně rozvíjejí fabuli, postavy a ukazují důmyslnou a pro diváky zábavnou práci s předměty. Výstavba děje tak dobře plyne od expozice přes krizi až po finální rozuzlení⁴⁵ a na rozdíl od *Malého pána* se jednotlivé situace necyklí, neopakují a nevrství. Jedna situace ústí přirozeně do další a plynoucí fabule tak dobře mapuje motiv cesty (koneckonců ten je také stejný u *Malého pána*).

Jak už jsem naznačila, v jednotlivých situacích také samozřejmě jednají postavy a my sledujeme jejich vývoj. Nakonec se totiž ukazuje, že každá z hlavních postav je zajímavým komplexním individuem, které by bylo chybné soudit jen na základě vzhledu (přestože vzhled odkazující k charakteru postav Barta vyzdvihuje také, o čemž se zmíním později). Porcelánová Pomněnka sršící dobrotou např. statečně odmlouvá Zlaté hlavě, je v některých situacích pěkně drzá a statečně se zlým silám brání. Flegmatický a zdánlivě nudný medvěd Mucha má zase potřebu si do malého kufříku sbalit úplně všechny svůj majetek a bývalý rytíř Krasoň je tak trochu senilní. Postavy také neustále sledujeme ve střetu s předměty z půdy, se kterými Barta pracuje především, dle Etlíka, nefigurativně – tedy na základě vlastností, vzhledu a asociací, které si s nimi spojujeme. Pomněnka např. vysává špínu štětcem na malování, Krasoň s drakem bojuje tužkou, kterou si předtím ostře ořezá, Mucha odpravuje vlak poskládaný z předmětů, které najdeme v dílně, a Sklodovská řídí letadlo, jehož trup je tvořen ze starého vysavače.

⁴⁵ FREYTAG, Gustav. *Technika dramatu*. Přeložil Jaroslav ŽERT. Praha: Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol, 1944. Knihovna divadelního prostoru (Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol).



Obr. č. 12 Trup vysavače jako letadlo pro postavy z půdy

Ostatně vidět právě takové situace, kde figurují drobné předměty a detailně vybavená scénografie (o tom se zmíním v další podkapitole), umožňuje filmová kamera. Oko kamery nám totiž přímo ukazuje, na co se máme v záběru soustředit. Zda uvidíme pouze detail štětce, který vysává špínu, nebo vysávající panenku i s interiérem bytu. Kamera nám také v tomto případě umožňuje vidět to, co obvykle lidským okem nevidíme, pokud se např. neskrčíme pod skříň, kde jsou všemožné zajímavé předměty, o kterých ani nevíme, že existují. Toto tzv. rozzáběrování (stříhová skladba) celého filmu, kdy se mění velikost i typ záběru, je právě pro sledování drobné práce s předměty a materiálem velmi výhodné. Navíc v případě loutkového filmu, kdy každý záběr pečlivě připravuje celý tým animátorů, opravdu vidíme pouze to, co režisér chce, abychom viděli. Prostor pro chyby je v tomto případě minimální.

3.2.2 VYPRÁVĚNÍ SKRZE FILMOVÝ STŘIH (NARATIV V DIVADLE)

Jak už bylo naznačeno u *Malého pána*, divadlo pracuje s náznaky a zkratkou a nesnese příliš rozvité, komplikované příběhy spojené s častým střídáním prostředí a velkým množstvím postav. Filmová verze *Na půdě* čítá přes několik stovek drobných postaviček, které jsou v divadelní verzi zredukovány na zhruba sedm hlavních postav a několik menších.

Jeviště je scénograficky rozdělené na pomyslné tři části, na tři různá prostředí, kde dominují jiné rekvizity. A tak je i děj rozdělen do tří tematických linií, které se postupně slévají dohromady.

Ta první sleduje život čtyř postav: nyní panenky Elišky, jejího milého Krasoně a bratrů – plastového panáka Školáka a medvěda Muchy. Hned na začátku vylézají ze skříně, kde se nachází jejich byt. Druhá se zabývá mluvčí místního rozhlasu, myškou Sklodowskou, která také řídí tramvaj. Třetí sleduje příběh Hodináře, který se snaží opravit nerovnováhu času, jak se dozvídáme z filmové dotáčky, která celé představení uvádí. Sledujeme v ní zrzavou holčičku, která otevírá starou skřín (její napodobenina je po celou dobu také na jevišti a dokonce se na ni filmová dotáčka promítá), kde nachází hračky (medvídka Muchu, panáčka Školáka a panenku Pomněnku) a marionetu Krasoně. Všechny obyvatele skříně zdraví a domlouvá jim, že by se o sebe měli lépe starat. Na závěr chce otevřít druhé dveře skříně. Jak ale na dvířka tlačí, seshora na ni padá Anděl stojící na vahách času. Filmová dotáčka končí, otevírají se dveře skříně na jevišti a z nich vylézá postava Hodináře. Ten běduje nad papírovými střepy Anděla a říká, že bez rovnováhy se zastaví čas. Na vahách teď zůstává jen Čert a jak je vidět z akce na jevišti, postavy z půdy se opravdu chvílemi zasekávají. Čas si totiž plyne, jak chce, někdy dopředu, někdy dozadu a na konci se z něj stává jakási díra bezčasí, do které je vtahován celý život na půdě.



Obr. č. 13 Filmová dotáčka promítaná na skřín uprostřed jeviště

Tyto tematické linky vedle sebe existují díky principu „filmového střihu“, který Barta ve vyprávění využívá. Tento princip představuje hned na počátku tvaru a je realizován především skrze práci se světlem.

Nejprve je na jevišti tma a my sledujeme pouze projekci na skříní. Jakmile se skříně otevírá a vylézá z ní Hodinář – akce se tedy z filmové dotáčky přesouvá na jeviště – je scéna již v pološeru a světelný reflektor zabírá pouze hodiny s váhami, nad kterými Hodinář běduje. Světlo se pak zpět přesouvá na skříně, kde už visí jako marioneta postava Krasoně, a rozšiřuje se na obvod celé skříně, kde se představují další postavy a interiér jejich bytu.

Tento způsob vyprávění umožňuje nejen urychlení děje, ale také rychlou změnu prostředí, skoky v čase a rychlou výměnu mezi hereckou a loutkohereckou akcí. V inscenaci sice dominují herci, ale ti se právě díky těmto světelným střihům dokáží rychle alternovat s loutkami. Dobře to demonstruje jedna ze závěrečných scén.

Školák s Muchou a ostatními spolužáky jedou se Sklodowskou a paní učitelkou na výlet, kde potkávají zmateného Krasoně, který tvrdí, že se Eliška ztratila. (Zde se myška Sklodovská definitivně připojuje k postavám ze skříně.) Společně se poté vydávají zachránit Elišku ze spárů Hodináře, který ji chtěl díky její bezelstné povaze nahradit za rozbitého Anděla. V závěru tak probíhá souboj mezi Krasoněm a Hodinářem, kteří se díky různě otevíratelné skříně a pomocí světla v mžiku proměňují z herců v loutky. Na různých částech skříně se tedy mohou postupně střídat velice akční dynamické scény (navíc za doprovodu akčních hudebních motivů z filmu), na které vždy upozorní světlo a které působí celkem efektně.



Obr. č. 14 Krasoň a Hodinář jako loutky v závěrečné scéně



Obr. č. 15 O pár sekund později je díky světelnému střihu otevřena jiná část skříně, v níž jsou již Krasoň a Hodinář v podobě herců

Hodinář v závěru rozbíjí hodiny, které jsou nyní promítané na skříně. Ty nejprve málem pohltní přítele z půdy, poté samotného Hodináře, který je ale nakonec zachráněn. Eliška je navrácena zpátky na zem s křídly jako Anděl, vše je odpuštěno a časová rovnováha je opět nastolena.

Motiv s hodinami se objevuje i ve filmu. Po zničení Hlavy totiž Moucha nachází dárek, ve kterém jsou kapesní hodinky. Ty se najednou rozbíjejí a začnou do sebe

vtahovat vše kolem, až nakonec celá Říše zla mizí v jakési černé díře času. Tento motiv je rozehrán na velice krátkém prostoru a z konzistentního filmového příběhu trochu vyčnívá. Možná právě proto se inscenace odráží od těchto tajemných hodin, jejichž příběh se v této podobě snaží objasnit a dovysvětlit. Inscenace by se tedy dala považovat skoro až za pokračování filmové verze.

NARATIV NA PŮDĚ VE FILMU A DIVADLE (SHRNUTÍ)

Barta ve filmové *Na půdě* pracuje s několika stovkami postav, které zjednodušuje a využívá je k dokreslení prostředí. Oproti *Malému pánovi* je scénář méně rozvitý, košatý a dramaturgicky mnohem čistší a jasnější. Jedna situace ústí do druhé a posouvá děj. Opět také sledujeme několik tematických linií, které sledují hlavní postavy příběhu. Mezi linkami se elegantně a „neviditelně“ přesouváme díky filmovému střihu. Hlavní hrdinové, kteří na své cestě potkávají jiné postavy, jsou vykresleni komplexně a dle situací, které zažívají, můžeme sledovat nejen jejich vývoj, ale i četné Bartovy animační nápady. Fabule svižně plyne a postavy jasně putují za svým cílem. Barta navíc přidává k pohádkovému souboji dobra a zla další vrstvu. Říši zla ukazuje jako nesvobodnou diktaturu, ve které se plní zcela sobecké zájmy jediného člověka.

Přestože oproti filmové verzi Barta příběh stejně jako tvůrci *Malého pána* osekává a zjednodušuje, stejně tak i množství postav, i divadelní fabule je stejně natolik obsáhlá a překombinovaná různými prostředky (hereckou akcí, loutkovou akcí, filmovými projekcemi atd.) a postavami, že vyžaduje rychlé střídání mezi jednotlivými akcemi. Sledujeme opět tři tematické linie, které mezi sebou Barta mění na principu „filmového střihu“ realizovaného především světlem. Světelným reflektorem upozorňuje diváka, na co se má na jevišti soustředit, podobně jako oko kamery. Tyto světelné střihy umožňují nejen urychlení děje, ale také rychlou změnu prostředí, skoky v čase a rychlou výměnu mezi hereckou a loutkohereckou akcí. Rychlé akce pak ale znemožňují větší rozehraní situací, které postrádají své opodstatnění, stejně tak některé motivace a charaktery postav, které jsou v případě inscenace prosté a nepropracované. Příběh tak nakonec vyznívá banálně, zobrazuje velice modelově souboj mezi dobrem a zlem a chybí mu větší hloubka a přesah. Nějaké vyšší téma, které se např. objevilo ve filmové verzi (zlo jako metafora diktatury), v inscenaci není. Nevyznívají bohužel ani užité prostředky, četné kostýmy, které jsou nedotažené, nebo scénografie, která ukazuje své technické nedostatky. Např. skříň na jevišti, o které se zmiňuji později, která slouží právě k rychlému střídání hereckých a loutkohereckých akcí, není

dobře technicky vybavená a nejdou jí dobře zavírat dvířka. Iluze rychlého střihu je tak neustále narušována právě těmito nedokonalostmi. Nakonec se ale stejně ukazuje, že časté střihy, které si oproti filmu v divadle uvědomujeme (o tom více v závěrečné kapitole), pak v divadelním vyprávění ruší a nedokáží být tak přirozené, „neviditelné“ a rychlé jako ve filmu.

3.2.3 SVĚT „JEN JAKO“ NA ZÁKLADĚ ILUZE (PROSTOR VE FILMU)

Tato druhá podkapitola nastíní, jak se v dílech pracuje s prostředím a prostorem. Dále na ni také navazuje část věnující se materialitě loutek. Začnu opět filmovým médiem.

Název filmu již naznačuje, že se děj bude odehrávat na půdě. A přesně prostor půdy a to, co se v něm všechno může nacházet a dít, je podle mého hlavní myšlenkou a podstatou díla. (Téma nesvobody je jakousi další vrstvou zaštiťující nenásilně celé dílo.) Barta přichází se svou dětskou fantazií a na základě vizuálních podobností a vlastností objektů s antropomorfními stvořeními nebo jinými předměty vytváří a rozžívá svět na půdě. Kombinuje tedy realistické prostředí půdy i všední předměty (např. stůl, židle či polštáře) se stylizovanými a uměle vytvořenými interiéry, exteriéry a loutkami. Jedná se např. o do detailu vytvořený byt přátel, kde je plně vybavená kuchyňka, spíž i koupelna, pracovnu Sklodowské s nejrůznějším náradím nebo vlakové nádraží s plně vybavenou staniční budkou, kde pracuje Mucha.



Obr. č. 16 Propracované nádraží na půdě



Obr. č. 17 Interiér kufru – byt hlavních postav

Barta tak vytváří svět složený z předmětů, který je založen na podobnosti – vizuální i technické – s tím naším. Rozdílem je ale právě nefunkčnost některých předmětů. Zmenšený model stolu samozřejmě plní svou funkci. Stejně tak nakonec i náprstek na šití, z kterého některé postavy pijí, nebo deštník, který by teoreticky mohl fungovat jako padák. Když ale panenka vysává štětcem, který vypadá jako tyčový vysavač, věříme jeho funkčnosti pouze na základě toho, jak s ním jednájí postavy a jak se k němu chovají.



Obr. č. 18 Pomněnka vysává štětcem

Často tuto iluzi ještě podporuje ruchový doprovod (v tomto případě tedy zvuk vysavače) nebo kreslená animace, která zobrazuje např. zvukové vlny, které by teoreticky mohly od vysavače jít. Na tomto principu funguje většina předmětů na půdě. Oproti Malému pánovi, který pracuje s akčními a funkčními rekvizitami, je svět na půdě založen především na iluzi v myslích recipientů. Předměty sice doopravdy nefungují, ale zároveň jsou stejně jako u druhého díla taktéž propracovány a dotaženy do nejmenších detailů. Jedná se jak o jednotlivé rekvizity, tak i celé prostory. Na začátku filmu je například půda dobře představovaná skrze postupně se zmenšující záběry a z velkého celku tak díky přískokům pohyblivé kamery „doputujeme“ až na detail ukazující vnitřek kufru. O prostoru půdy máme tedy celkový přehled, což se v případě filmu, který mapuje tamní život, hodí a dává smysl. Scéna, kdy postavy odlétají z Říše zla letadlem z vysavače, také dodává iluzi velikosti půdy. Nejenže postavy musejí ze svého domova do Říše letět, ale v záběru, kdy letadlo stoupá, nevidíme skoro ani na konec prostoru.

Spojení do detailu propracované scény, stop-motion animace loutek, o které se zmíním níže, a filmové kamery, která snímá pouze to, co režisér určí, vytváří totální iluzi živého světa na půdě s dokonce třemi stovkami obyvatel. Jak už jsem zmiňovala výše, tvorba tohoto loutkového animovaného filmu totiž stojí na tom, že je každý záběr pečlivě připravován několik hodin. Tým scénografů i animátorů si tedy může pohlídat každý vizuální detail, a právě detaily k iluzi živosti velice dopomáhají. Také se snaží, aby předměty na kameře vypadaly nejen esteticky vzhledem k poetice celého filmu a vzbuzovaly nějaký význam od prvního pohledu, ale i uvěřitelně podle toho, jak je známe z reality (např. využívá pro zmenšené předměty stejný materiál), a byly technicky způsobilé.

V *Malém pánovi* jsem zmiňovala, že se marionety střetávají s přírodními živly, což působí nepatřičně, protože loutky známe z prostředí divadla. I *Na půdě* se v pár záběrech loutky potkávají s vodou nebo popelem. Tady nás ale tento střet vyruší z jiného důvodu. Jelikož, jak zmíním v další kapitole, loutky vnímáme jako samostatné živé bytosti (dramatickou osobu) a v podstatě si neuvědomuje, že se vůbec o loutky (jevištní postavu) jedná, nezaráží nás, že by se snad nemohly od popela zamazat a že by snad vůbec měly mít něco společného s divadlem. V tomto případě spíše „živly“ fungují jako narušitelé světa, který funguje na základě „asociační“ iluze a naší fantazie. Voda je tedy v jednom případě zobrazena jako modrá látka, která se přes půdu a postavy valí pomocí stop-motion animace. Když je ale s opravdovou vodou konfrontován Šubrt, jako by tento svět narušovala

právě proto, že je reálná. Bartův filmový svět zkrátka stojí na principu, že je „jen jako“ a my na něj díky jednání postav k předmětům přistupujeme.

3.2.4 SYMBOLICKÁ A „ASOCIAČNÍ“ SCÉNOGRAFIE (PROSTOR V DIVADLE)

Předchozí podkapitola věnující se inscenaci naznačovala, že se fabule dělí do tří tematických linií, které sledují jiné postavy, a že je vyprávěna pomocí rychlých skoků – tzv. filmových stříhů. Stejně tak je vizuálně rozděleno i jeviště. Věvodí mu dřevěná skříň s mnoha otevíratelnými částmi a dvířky, které například slouží jako ohraničený prostor (vizuálně vypadá jako obdélník – tedy připomíná jedno filmové okénko/filmový záběr) pro menší akce s loutkami. Členitá skříň tak dobře slouží právě pro zmiňované rychlé skoky v ději a různé triky s loutkami. Jedná se např. o scénu, kdy loutka Elišky stojí na skříni, říká, že jde pomoci Hodinářovi-herecké postavě dolů na jeviště a pomocí otevření větších hlavních dveří se v mžiku objevuje herečka hrající Elišku.

Kromě skříně, která je symbolem pro byt Elišky, Krasoně, Muchy a Školáka, jak už se dozvídáme z filmové dotáčky, je na jevišti také rádio a hodiny s vahami na podstavci. Rádio je symbolem domova a zaměstnání Sklodowské. Hodiny, které opět vidíme už na dotáčce, zase ukazují na linku Hodináře. Stejně jako tvůrci z *Malého pána* i Barta pracuje s náznaky, přestože jsou v případě této inscenace o něco popisnější. Oproti filmové verzi, která pracuje s mnoha detaily a propracovanou scénografií, si inscenace vystačí pouze s jedním atributem (rádio, skříň a hodiny), který jasně ukazuje na konkrétní prostředí. Tato scénografická zkratka tak dobře umožňuje také zmiňované rychlé změny prostředí, ale i skoky v čase, což se realizuje především skrze světlo. Vidíme např. jak se spolu přátelé v bytě ve skříni baví, najednou se přestanou hýbat a světlo se přesune k hodinám. Tam už je Hodinář, který si naříká, že čas nefunguje tak, jak má. Světlo se opět přesouvá na skříň, kde Eliška postavám oznamuje, že je čas na spaní. Chápeme tedy, že čas se mezi těmihle dvěma scénami posunul o několik hodin dopředu. Nebo na počátku postavy ze skříně poslouchají rádio, které je v jevištním prostoru pár centimetrů od nich. Díky světelným změnám a herecké akci ale chápeme, že radiostanice se nachází úplně někde jinde a že jediná cesta, jak Sklodowskou v něm kontaktovat, je skrze telefon.



Obr. č. 19 Scéna rozdělená na tři tematické části – rádio (Skłodowská), otevřená skříň symbolizující dům hlavních postav a hodiny (Hodinář)

Důležité jsou také rekvizity, které jsou vytvořeny ve své nadživotní velikosti. Ze skříně tak postavy vytahují velkou knihu, šachové figurky nebo svítilnu, která, jak se dozvídáme z kontextu, představuje troubu. Předměty jsou veliké nejen oproti loutkám, ale i hercům. Velikost objektů podporuje dojem, že herci jsou také pouze hračkami z půdy, pro které jsou nám známé předměty příliš velké. Dobře to dokazuje scéna, kdy ze skříně vychází Eliška-panenka s obří červenou kabelkou. Tady se ale ukazují také některé nesrovnalosti, které diváky matou. Loutka Elišky má totiž kabelku úměrnou své velikosti. Stejně tak má loutka Skłodowské maličké sluchátko, ale Eliška-herecká postava hned v další scéně drží obří sluchátko. Mucha má zas celou dobu kufr úměrný velikosti své herecké i jevištní postavy. Tyto zdánlivě banální chyby nám ruší Bartou nastavený princip a kvůli nim se nám pak souvislosti mezi herci, loutkami a prostředím nedaří dobře pochopit.



Obr. č. 20 Herečka hrající Elišku se svou kabelkou



Obr. č. 21 Loutka Elišky se svou kabelkou

Co se ale naopak v inscenaci daří z filmové předlohy i dotáčky dobře držet, je práce s předměty na základě asociací. Kromě zmiňované svítilny, ke které se postavy chovají v dotáčce i na jevišti jako k troubě na základě podobného vzhledu, staví také z knihy a šachových postaviček klavír. Kniha jim totiž připomíná otevřené křídlo, šachy zase nohy od klavíru.

PROSTOR NA PŮDĚ VE FILMU A DIVADLE (SHRNUTÍ)

Barta na základě vizuálních podobností a vlastností objektů s antropomorfními stvořeními nebo jinými předměty vytváří a rozžívá filmový svět na půdě. Kombinuje reálné prostředí půdy i všední předměty (např. stůl, židle či polštáře) se stylizovanými a uměle vytvořenými interiéry a exteriéry. Filmové oko kamery navíc dokáže zabrat nejmenší detaily, velké celky a upozornit diváka na to, co režisér přesně chce, aby viděl. V případě loutkového filmu, kdy je navíc každý záběr připravovaný celým týmem několik hodin, je prostor pro chyby minimální. Scénografie tedy také nemusí být plně funkční a akční, jak je tomu u *Malého pána*. Iluze funkčnosti předmětu vzniká v tomto případě totiž až spojením záběrů dohromady skrze zvolenou animační techniku nebo na základě toho, jak se k nim postavy chovají. Často se tedy předměty v záběrech nijak nemění, ale postavy dělají, jako kdyby nějakou akci provedly. My tomu pak věříme také, a tak je Bartův svět na půdě založen z velké části na iluzi v myslích recipientů.

Jak už jsem zmiňovala výše, jeviště je rozděleno na tři prostředí, která ilustrují naznačené tři tematické roviny. Podobně jako v *Malém pánovi* Barta místo stolečku využívá multifunkční skříň, která dobře slouží na rychlé skoky v ději a jsou realizovány světelnými stříhy, a triky s loutkami. Rekvizity zobrazující obyčejné předměty jsou vytvořeny ve své nadživotní velikosti, což podporuje skutečnost, že herci představují loutky. Celá scénografie je spíše symbolická a „nefunkční“, což je ale záměrem a vizuálním klíčem inscenace. Většina předmětů je totiž navíc z papíru a 2D. Podporují tedy princip dětské hry („jenom jako“) z filmu i divadelnosti, kdy je vše na jevišti vnímáno jako odraz reality. Tady je iluze funkčnosti předmětů zprostředkována chováním a vztahováním se postav k nim. Pokud se postavy chovají a jednají tak, že věří, že jim svítilna/trouba upeče dort, přenáší se i tato asociace a iluze do mysli recipientů. Ti nejmenší jí mohou úplně propadnout, větší diváci naopak přistupují na tento „asociační“ princip, který znají právě z dětské hry či divadla, a ví, jak funguje.

3.2.4.1 SPECIFICKÉ VLASTNOSTI MATERIÁLU (MATERIALITA VE FILMU)

Tato část pokračuje analyzováním výtvarné stránky děl. Začnu opět filmem. Barta různými způsoby odkazuje především na výtvarnou podobu loutek a jejich materiál, který má své specifické vlastnosti, s čímž souvisí způsob animace.

Hned od počátku např. tematizuje vlastnosti dřevěné marionety jako specifický typ loutky. Nejenže je upozorňováno na to, že kvůli vahadlu Krasoň neustále neohrabaně klopýtá, drká do stolu a těžce dokáže projít dveřmi. Také ho všichni vnímají jako pomatenou archaickou figurku, která jako jediná mluví ve verších, a jako by ani do světa hraček už nepatřila – stejně jako dnes už tradiční marionety. Navíc ho nikdo z ostatních postav nebere příliš vážně a sama Pomněnka ho nechává místo pořádné práce chodit bojovat s drakem, protože všichni, včetně monstra, až na Krasoň ví, že je to jen naoko. Že se jedná pouze o hru jako v divadle, což je to jediné, co Bartův Krasoň zná. Ztělesňuje tedy takového pomateného senilního starce žijícího si ve vlastním světě.



Obr. č. 22 Krasoň se nevejde do dveří kvůli vahadlu

Mucha je zase tvořený z plyše, který není příliš foremý. Taky jeho způsob pohybu není příliš elegantní. Naopak se kolébá ze strany na stranu a z trupu mu vedou pouze čtyři klouby, na kterých jsou připevněny tlapy. Jemnější motorika mu tedy oproti Pomněnce nebo Šubrtovi chybí. Materiál také dokresluje jeho charakter. Je to flegmatický pomalý medvěd, který rád spí, jí a má své pohodlí.

Šubrt má ze všech loutek nejpropracovanější motoriku. Dokonale se mu proměňují výrazy ve tváři a jako modelínový panák své tělo také dokáže nejrůzněji modifikovat. V několika scénách je tak upozorňováno na modelínu jako velice foremý materiál. Šubrt např. padá ze střechy a celý se rozplácává na zem a předměty, které má v sobě zapíchnuté (tužku jako nos nebo víčko jako klobouček) se rozpadávají kolem. Modelína na sebe ale zpátky dokáže předměty i ztracené

kusy nabalit velmi snadno, a tak se panák poskládá jednoduše zpět do své původní podoby.



Obr. č. 23 Na zemi rozplácnutý modelínový panák Šubrt

Kromě figurativních loutek – Mucha, Pomněnka, Šubrt, Krasoň, Sklodovská a další – Barta také animuje různé předměty, které následně vnímáme jako živé entity. Jedná se např. o špinavé zmuchlané hadry, které jsou rozpohybovány jako divocí ptáci. Skrze animaci tedy poznáváme, že se jedná o ptáky, výtvarnou podobou ale zůstávají hadry. Tak si uvědomujeme, že se jedná o rozpohybovaný neživý materiál a že se jedná o loutku (nevnímáme pouze dramatickou osobu).



Obr. č. 24 V pozadí jsou loutky z ptáků tvořené látkou

3.2.4.2 HERCI JAKO LOUTKY (MATERIALITA V DIVADLE)

V inscenaci ztvárňují hračky z půdy především herci a herečky ze stálého souboru Divadla Alfy. Loutky se v inscenaci objevují také, ale mnohem méně. Jelikož ale mají herci zobrazovat oživé figurativní předměty, hrají vlastně postavy loutek. Ty jsou hereckou akcí uchopeny na základě výtvarné podoby, materiálu, vlastností a asociací vážících se k loutkám.

Filmová dotáčka ze začátku představení ukazuje neživé figurativní předměty (tři hračky) a jednu marionetu. Hračky na sobě nemají žádné technologické znaky loutky (např. úchyty pro manekýny nebo pohyblivé nohy na kloubech), ale jakmile na ně holčička začne promlouvat a chovat se k nim jako k lidským bytostem, začneme je jako loutky s vnitřním životem okamžitě vnímat.



Obr. č. 25 Holčička drží Elišku jako hračku

Školák má prý teplotu, a tak musí ležet, Krasoň by si měl čistit zuby pravidelněji, Moucha se má umýt a panenka potřebuje změnit svůj „starý vohoz“. Holčička postavy ale nijak více neanimuje, drží je v jejich „původní poloze“. (Panenka se Školákem nemají dokonce ani pohyblivé končetiny.) Pocit živosti hraček, které nevykazují žádný život, navozuje tedy jednání a vztah herečky k nim. Díky tomuto

vztahu k předmětům vnímáme, dle Etlíkovy definice figurativního divadla, jejich vlastní život.

V dotáče je pak také dobře demonstrována definice nefigurativního divadla a práce s předmětem na základě jeho vlastností, symboličností a asociací, které může v recipientově mysli vyvolat. Holčička zkoumá modelínový dort, který upekla Krasoň, vyhodnocuje, že je moc měkký a nedopečený, a sama ho dává dopéct do svítilny s červeným světlem, která se podobá troubě. Svým jednáním dává divákovi zprávu, že svítilna/trouba je funkční a že dort opravdu dopeče. Ze svítilny se ale nestává loutka – tedy bytost s vlastnostmi živého stvoření. Ze svítilny se v mysli diváka stává na základě herecké akce a nového kontextu jiný předmět – tedy trouba.

Práce s předměty či objekty se v obou těchto případech (figurativním a nefigurativním) objevují právě v divadelní inscenaci i filmu, jak už bylo zmiňováno výše. Principy, postavy i prostředí z filmové dotáčky jsou pak přenesené do jevištní podoby.

3.2.4.2.1 CELOTĚLOVÉ KOSTÝMY A HERECTVÍ (MATERIALITA V DIVADLE)

O tom, že herci a herečky ztvárňují oživé hračky – loutky – nepochybujeme, pokud jsme dobře sledovali a pochopili dotáčku. Také ale k tomuto pochopení slouží další prostředky. Každá z postav hraček/loutek má totiž na základě své podoby a materiálu nějaké vlastnosti a atributy, a ty herci pomocí kostýmu, projevu a především pohybu vyzdvihují. Školák má například jako plastový panáček vymyšlený speciální kostým, ve kterém má nohy postavené na zelené podsadě a vypadá to, jako by mu tedy končily o několik centimetrů výš nad zemí. Jeho „opravdová“ chůze tak není vidět. Nohy na kostýmu se mu totiž nehýbou a oblek ho nutí mít své nohy těsně vedle sebe a tímto způsobem chodit. Opravdu tak díky kostýmu cupitá a poskakuje jako plastový panáček, který má také nohy pevně připevněné, a tak jeho chůzi animujeme spíše pomocí plynulých skoků. Mucha je zas oblečený ve velkém objemném kostýmu z materiálu připomínající plyš. Na rukách má velké tlapy jako plácačky a podle toho se také pohybuje – kolílavě jako neohrabaný plyšový medvěd. Krasoň má na hlavě vahadlo, z něhož mu k rukám vedou dvě nitě. Ve svém pohybu napodobuje jakéhosi mechanického robota. Jeho práce s tělem tak připomíná loutku ve velice obecné rovině a mohli bychom říct, že se chová loutkovitě. Také jeho chůze je neohrabaná, čímž asi Barta implicitně

odkazuje právě na náročnost animace marionety. Panenka Pomněnka má obyčejné šaty, pohybuje se ladně a svá slova podporuje především výrazy ve tváři a jemnými gesty. Stejně tak Myš Sklodovská se loutkovitě projevuje především svými grimasami ve tváři, kdy neustále jako myš krčí nosem a vystrkuje přední zuby, kdy zvýrazňuje sykavky.



Obr. č. 26 Celotělové kostýmy – panenka Eliška, panák Školák, marioneta Krasoň a medvěd Mucha

Projev je dalším prostředkem, který zvýrazňuje vlastnosti loutek. Pomněnka mluví pomalu, její tón hlasu je velmi milý a vlídný. Její projev je zkrátka křehký jako porcelán. Školák je zas přechytračený, mluví rychle a odborně. Jeho hlas je spíše nepříjemný a pištivý. Mucha mluví skoro jen o jídle, šlape si na jazyk, protahuje konce slov a v projevu skoro až mručí.

Barta tak z herců vytváří těmito prostředky loutky, a dokonce skrze ně odkazuje i na různé typy loutek (manekýny a marionetu) a jejich materiál (plyš, plast, porcelán atd.). Postavy loutek vnímáme v podobě herců jako samostatné živé bytosti.

MATERIALITA NA PŮDĚ VE FILMU A DIVADLE (SHRNUTÍ)

Barta pracuje ve filmu s manekýny, kteří jsou figurativní a mají antropomorfní vzhled. Kromě manekýnů ale také animuje různé předměty. Některé animací

přetváří do živých bytostí, jiné do jiných předmětů. Díky jednotlivým předmětům si uvědomujeme také materialitu loutek. Když např. vidíme, že zmačkaný šedivý hadřík se hýbe jako orel, vnímáme ho sice jako ptáka, ale nedokážeme si od něj odmyslet materiál, z kterého je tvořen. Na základě vizuální podoby je pro nás totiž pořád hadrem, který ale svými pohyby odkazuje k ptákovi. Na materialitu a výtvarnou podobu se ve filmu upozorňuje několikrát. Nejvíce je ale znázorněna skrze animaci a charakter postav. Dle materiálu, ze kterého jsou loutky vytvořeny, je přizpůsoben styl pohybu (modelína jako foremny materiál umožňuje nejjemnější a nejpropracovanější animaci) a odvozuje se od něj i povaha postav („modelíňák“ je pořádně ohebný a trochu drzý popleta, který se pořád někde natahuje a rozplácává).

Inscenace s materiálem a loutkami nepracuje v takové míře, jak je tomu ve filmu. I přes to se zde objevují momenty, kdy s předměty – spíše rekvizitami – zachází Barta nefigurativně. Figurativním způsobem s předměty v případě inscenace nepracuje. Postavy loutek nahrazují živí herci a herečky. Loutkám se přibližují pomocí celotělových kostýmů a herectvím, kdy se herci chovají, projevují a pohybují loutkovitě. Barta kostýmy a pohybem také odkazuje např. k materiálu postav loutek, které herci a herečky představují.

3.2.5 LOUTKY JAKO SAMOSTATNÉ ŽIVÉ BYTOSTI (LOUTKA A ANIMACE VE FILMU)

O práci s loutkou už bylo v předchozích kapitolách naznačeno mnoho. Proto se tato část pokusí všechny poznatky shrnout a vytvořit ucelený pohled na to, jakým způsobem se ve filmové a divadelní *Na půdě* pracuje s loutkou. Podkapitola také načrtává způsob animace a vodění.

Na rozdíl od *Malého pána*, kdy se animace marionet odehrává v reálném čase záběrů, jsou vidět nitě loutek, a tak za postavami cítíme loutkovodiče, *Na půdě* se s loutkami pracuje úplně opačně. Jak už jsem naznačila, stop-motion animace naopak patří pod iluzivní a nejčastěji využívaný typ filmové loutkové animace. Loutky ovládá většinou celý tým animátorů, který hlídá každý malý pohyb mezi každým záběrem, který čítá většinou 24 až 25 snímků/fotografií za sekundu. Po tomto intervalu je poloha loutky opět o pár milimetrů pozměněna. Spojením sérií fotografií vzniká iluze plynulého kontinuálního pohybu. Pokud animátoři chtějí, aby byl pohyb více ilustrativní a sekaný, volí menší počet snímků za sekundu. Kolem loutky je většinou umístěno několik kamer a světel, které jsou taktéž podle potřeby

upravovány stejně jako scénografie a rekvizity kolem loutky. Přestože za vytvořením jediného záběru stojí celý tým lidí, diváci mají poté na obrazovce pocit, jako by se loutka hýbala zcela samostatně a žádný lidský faktor (aspoň v případě tohoto filmu) za ní necítí. Nakonec vůbec nevnímáme, že postavy jsou loutkami, které k životu potřebují celý tým lidí. Postavy jsou pro nás rovnou dramatickými osobami.

Loutkový svět pak narušují hrané záběry s dvěma herečkami – babičkou a holčičkou – a živou kočkou. Stejně jako v *Toy Story* se hračky před lidmi schovávají a existují ve svém „neživém“ stavu – před lidmi se zkrátka jako živé bytosti neukazují. Babička tematizuje svět dospělých, kterému je svět hraček v podstatě neviditelný. Holčička je jako dospívající na pomezí těchto světů, s hračkami by si chtěla hrát a dle jejího chování cítíme, že hračky jako bytosti se svým životem vnímá. Dobře je to vidět na scéně, kdy z půdy odchází společně s babičkou. Na nohu se jí totiž nalepí Šubrt. Holčička na něj upozorňuje, ale babička ho okamžitě vnímá jako odpad, který na botě nemá co dělat. Poté, co je modelína hozena do koše, se z ní tajně zformuje Šubrt – pryč od zraků lidí. I tento drobný detail jako by podporoval iluzi, že loutky mají opravdu svou vlastní duši i život, který ale probíhá, když se na ně jako lidé nedíváme. Barta jako by divákovi naznačoval a vyvracel, že loutka k „rozžití“ nepotřebuje žádný lidský element. Filmovou iluzí v podstatě ukazuje, jak se modelína „sama“ zformuje do živého panáka.



Obr. č. 27 Modelína na botě holčičky



Obr. č. 28 Modelína je postupně zformována do lidské podoby pomocí stop-motion animace



Obr. č. 29 Zformovaný modelínový panák Šubrt

Černý kocour je jakousi spojnicí mezi dvěma světy. Je totiž přívržencem a sluhou Hlavy a objevuje se v nějakých momentech dokonce i jako loutka.

Dalším živým elementem mezi loutkami je postava vládce Říše zla neboli Hlava. Ta je totiž ztvárněna Jiřím Lábusem. Jeho hlava je ale natřena zlatou barvou, aby co nejvíce imitovala kovový materiál, z kterého je obvykle vylita busta, kterou Lábus ztvárňuje. Lábus se ale chová velice strnule, pomalu a přesně pohybuje ústy, téměř nemrká, nebo má na sobě sluneční brýle. Herectví i vizuální podoba se tedy loutce snaží přiblížit a mohli bychom říci, že Lábus jedná loutkově. Jediné,

co ho jako živého herce prozrazuje, je někdy až přílišná plynulost v pohybu, struktura pleti s viditelnými póry a taky fakt, že je známý herec, kterého téměř každý pozná. Obdobný styl herectví nakonec můžeme vidět i v inscenaci, kde se herci chovají loutkově a tím znázorňují postavy loutek.



Obr. č. 30 Jiří Lábus jako loutka Hlavy

3.2.6 ILUZIVNĚ VODĚNÉ LOUTKY (LOUTKA A ANIMACE V DIVADLE)

V inscenaci herce střídají i loutky. Objevují se především loutky zesponu voděné na tyčce se dvěma dráty, 2D loutky na tyčce či dvou, jedna prstová loutka, manekýni a obří loutka voděna dvěma loutkovodiči.

Jelikož herci vodí tu samou spodovou loutku, kterou znázorňují, je od počátku jasné, že loutky jsou jejich alteregy. Hned na začátku tak vidíme Sklodowskou, kterou nyní hraje herečka v krabici znázorňující rádio. Její vstup je ukončen zatažením závěsů krabice. Nad rádiem se ale v mžiku objevuje stejně vypadající loutka a my tušíme, že herečka se nyní schovává právě za závěsem. Inscenace tedy pracuje téměř výhradně s iluzivním zakrytým voděním. Výjimkou je jedna scéna, kdy postavy jedou na školní výlet. Spolužáci Muchy a Školáka – další hračky z půdy, jako je šachový kůň nebo matrjoška – jsou animováni především hlasem postavy spolužačky Berušky. Ta má tyto postavy na manipulačním vozíčku a podle potřeby k nim chodí, bere je do náruče, mluví za ně a případně s nimi i hýbe.

Většinu času ale manekýni pouze stojí na scéně, nevykazují život, ale my je jako živé vnímáme právě kvůli kontextu, ve kterém existují. Tedy že se k nim ostatní chovají a promlouvají k nim jako k živým bytostem. Stačí, že je Mucha ve své replice jenom tematizuje jako své spolužáky, kteří jsou na výletě stejně jako on. Jde tak o jedinou scénu, kde je akcentována loutka z hlediska naplnění divadelní funkce – vidíme, jak ji ostatní herci a herečky rozžívají buď svým hlasem – dokonce i jen tím, že na ni mluví – anebo s ní pohybují. Jinak jsou loutky voděny iluzivně a máme je vnímat zkrátka jen jako dramatické osoby.

Herectví je tedy velmi stylizované a odkazuje k loutkovitosti, strojenosti a mechaničnosti. Samozřejmě, že taková herecká práce je z jasných důvodů popsaných výše zvolená záměrně. Místy se ale zdá, že herci ke stylizovanému projevu nepřístupují s odstupem a lehkostí a své role se snaží příliš prožívat a sklouzávat k realističnosti. To v divácích opět způsobuje veliký rozpor, jelikož celá vizuální stránka, jak bylo popsáno výše, odkazuje ke hře a je velmi divadelní a občasně realistické herectví a vážnost projevu pak tento princip nadsázky, karikatury, stylizovanosti, brechtovského nadhledu a zkratky, kterou v sobě loutka rozhodně nese, narušuje. Nadsázku mimo jiné zprostředkovává i hudba, která je užita i ve filmu a podporuje jakousi rozšafnost celého díla. Opakující se motivy např. uvozují jednotlivá prostředí či postavy. Jiný motiv se tak ozývá, když vidíme skupinku přátel a Hodináře. Právě Hodinářova linie je ztvárněna příliš realistickým herectvím, které je navíc podpořeno tíživou temnou hudbou s vokály, což ale nese k celkové stylizovanosti a divadelnosti, a tak působí spíše vtipně a trapně.

LOUTKA A ANIMACE NA PŮDĚ VE FILMU A DIVADLE (SHRNUTÍ)

Barta v obou dílech využívá iluzivního vodění, které má co nejvíce zprostředkovat a navodit pocit, že loutka funguje jako samostatná bytost s lidskými vlastnostmi. Ve filmu používá stop-motion animaci, nejtypičtější techniku animovaného loutkového filmu, která umožňuje animovat téměř cokoli, aniž by přímo v záběru byl přítomný loutkovodič. Nevýhodou je velká časová náročnost techniky, kdy je pár sekundový záběr chystán celým týmem až několik hodin. Přestože veškeré minimální pohyby, které se o pár milimetrů posouvají v každém záběru, zajišťuje člověk, ve výsledném produktu ho vůbec necítíme. Ve filmu vystupuje také jediný živý herec – Jiří Lábus – který má ale také představovat loutku, čehož dosahuje strnulým a loutkovitým herectvím a make-upem.

V divadle loutky většinu času nahrazují herci, jinak ale Barta využívá především zespolu voděné loutky na tyčce a nitích, jejichž technologické nástroje nejsou z dálky hlediště vidět. Snaží se, aby diváci vnímali loutky už jen jako dramatické osoby a nevěděli, jak je loutka animována, či si nedomýšleli, z jakého materiálu je vyrobena. V jediné scéně jsou loutky voděny odkrytě a diváci vidí, jakým způsobem je neživý materiál rozžíván.

3.2.7 FILMOVÁ LOUTKA (ŽIVOST VE FILMU)

V předchozí podkapitole jsme zmiňovali, že loutky jsou ve filmové i divadelní *Na půdě* animovány iluzivně. V této podkapitole se pokusím zmínit, jakými prostředky je tedy v médiích navozován pocit živosti. Opět začnu s filmovou verzí.

Pojem filmová loutka je často spojován s Trnkou, který je Bartovou inspirací. Tento typ loutky už od počátku pracuje s filmovým médiem a technologií, kterou bude loutka animována. Filmová loutka počítá především s dvěma prvky. Tím prvním je technické zpracování loutky, které umožní co nejplynulejší a nejmenší pohyb ideálně všech končetin včetně jemných grimas ve tváři. Jak popisuje Marie Sára Valnohová skrze knihu Marie Benešové *Od Špalíčku po Sen noci svatojánské*⁴⁶ věnující se tvorbě Trnky:

„Na základě kresleného předobrazu vznikne kostra loutky, která se svým materiálem liší podle očekávaných nároků na pohyb. Všechny ale musí být pevné a stabilní, přitom snadno ovladatelné, aby klouby reagovaly na tlak animátorových prstů. Na kostře loutky je patrná každá změna proporcí a charakter pohybu má vliv na její ohebnost i artikulaci. Trnka dbal na to, aby kostra každé loutky byla zhotovena individuálně podle toho, jak je ve filmu pohybově exponován. Např. loutky ve *Sen noci svatojánské* měly klouby i v nártu, aby tanečníci mohli při tanci zvedat paty.“⁴⁷

Jak už bylo zmíněno výše, typu postavy je také přizpůsoben materiál, který podtrhuje její charakter. (Jak už jsem psala – loutka medvěda Muchy, který je flegmatický a pomalejší, je tvořena z plyše a čtyř končetin vždy s jedním kloubem připevněným k trupu. Postava se tak kolíbá ze strany na stranu, je spíše nemotorná a její animace je rozhodně záměrně méně propracovanější, než je tomu

⁴⁶ BENEŠOVÁ, Marie. *Od Špalíčku ke Sen noci svatojánské*. Praha: Orbis, 1961. Filmové publikace.

⁴⁷ VALNOHOVÁ, Marie Sára. *Výrazové prostředky loutkových filmů Jiřího Trnky*. Brno, 2011. Masarykova univerzita. Filozofická fakulta. Ústav hudební vědy. Bakalářská práce. s. 15. Dostupné z: < https://is.muni.cz/th/kbmt9/bakalarska_prace.pdf >

např. u porcelánové panenky Pomněnky nebo modelíňáka, který svoje tělo může díky materiálu formovat jakkoli. Může si tak např. snadno vyměnit ruce místo nohou či oči místo nosu.) Na materiál se váže samozřejmě také konkrétní typ loutky – ve filmu nejčastěji užívaný manekýn – váha, tělesné proporce vůči okolí a scéně a konkrétní výtvarné řešení – tedy především výrazy ve tváři a kostýmy. Barta pracuje s výrazy ve tváři velmi precizně a významotvorně animuje celý obličej. Postavy střídají celou škálu výrazů, při kterých jsou jim např. i pro lepší vyznění vyměněny oči – např. zvětšeny – nebo je dokresleno obočí či vrásky. Stejně jako u *Malého pána* jsou oči jedním z nejdůležitějších faktorů iluze živosti. Barta oči vykresluje velice přesvědčivě, hluboce a často je zabírá v detailu. „Kostýmy loutek navrhoval Jiří Trnka s velkou pečlivostí a dbal přitom nejen na výtvarnou stránku, ale i dramatickou funkčnost – filmová loutka působí na diváka totiž hlavně svým zjevem a její herecký kostým je jednou z viditelných součástí její charakteristiky.“⁴⁸ Dle kostýmu už dokážeme odhadnout, jaké mají postavy vlastnosti a čím se zabývají. Porcelánová panenka má na sobě např. bílomodré šaty, které odpovídají i jejímu jménu a čisté a laskavé povaze, a vycházkový klobouk. Mucha má červenou strojvůdcovskou čepici a vestičku a Krasoň má plášť a starodávný rytířský oblek. Šubrt, který dělá blbosti a neustále se někde natahuje a roztahuje, je vlastně nahatý.

Také filmové prostředky napomáhají zdůraznit dramatickou akci loutek – jde o úhel kamery, délku záběru, finální střih a osvětlení, které se stávají důležitými scénickými prvky.⁴⁹ Ve své knize Trnka zmiňuje rovněž důležitou souhru loutky a scénického osvětlení, rekvizit i scénografie, jejíž materiál by neměl ztrácet vlastnosti předmětu, hudby a loutkovodiče, který musí dbát na rytmus, dynamiku a emocionální zabarvení gesta, aby výtvarný typ loutky ožil příléhavým hereckým projevem.⁵⁰ Barta také k dokreslení života loutky využívá hlasy, kreslenou animaci, ruchy a hudební motivy.

Hlasy herců a hereček, kteří dobře pracují s intonací, svou barvou, pauzami a tempem, přidávají loutkám především charakter. Jednotlivé akce chápeme většinou již z pohybu, stejně tak si dle výrazů loutek, a především měnících se očí, obočí a úst, všímáme změny nálady a emocí. Pomněnku mluví Lucie Pernetová, která má jemný sametový zvonivý hlas, který hladí po duši a podtrhuje charakter

⁴⁸ Tamtéž. s. 16.

⁴⁹ Tamtéž. s. 17.

⁵⁰ Tamtéž.

dobrotivé panenky. Muchu zas namlouvá Boris Hybner, který má hluboký hlas, mluví pomalu, rozvážně a je v něm cítit také veliká dobrota stejně jako z postavy medvěda. Vladimír Javorský jako Šubrta velmi rytmicky, heroicky a stylizovaně veršuje a Ivan Trojan využívá svou vyšší polohu hlasu a pištivým hlasem podtrhuje poťouchlého Šubrta.

Ruchy a kreslená animace dokreslují především aktivity, které loutky dělají, a i tím je více přibližují živým bytostem. Např. Krason zapaluje oheň, který je znázorněn právě kreslenou animací v podobě oranžových plamínků a bílých obláček kouře, které od něj jdou. Doplnuje ho také zvuk praskajících polínek. To samé platí o vlaku, který houká, slyšíme zvuk kol, od kterých jde navíc kreslená pára. Hudební motivy, které se objevují i v inscenaci, uvozují jednotlivá prostředí – Říši zla či Radiostanici – podporují dramatickosti situací nebo náladu a atmosféru, ve které se postavy nacházejí. Hudba podporuje celkovou dynamičnost a spád díla. Slyšíme především smyčce, dechové nástroje, cembalo a občas i vokály. Právě smyčce a dechy nám uvozují jakousi poťouchlost, rozšafnost a nadsázku, která z díla srší.

3.2.8 KONTEXT EXISTENCE LOUTEK (ŽIVOST V DIVADLE)

Jak už bylo několikrát zmíněno, loutky jsou v inscenaci voděny iluzivně – tedy loutkovodiči a loutkovodičky nejsou vidět a my si je při akci odmýšlíme. Kromě animace, hlasu a výtvarné podoby dodávají pocit živosti v inscenaci i jiné prostředky – jedná se především o kontexty a vztahy, ve kterých loutky existují.

Všechny loutky, až na jednu prstovou, jsou figurativní. Většina z nich jsou spodové – voděné zespodu na pevné tyčce se dvěma nitkami. Tyto loutky rozhodně neposkytují nedokonalejší animaci, protože se jim nehýbe obličej. To ale v případě divadelního média nevádí. Loutky totiž z hlediště Alfy vidíme z celkem velké dálky, a tak nejenže se na jednotlivé akce tolik nesoustředíme, jelikož se snažíme sledovat celkové dění na jevišti, ale také si kvůli vzdálenosti vystačíme s méně propracovanější animací a náznaky, které si v hlavě poté dokreslujeme. Na drobnější animaci bychom z hlediště stejně ani neviděli. Za to ale oproti marionetám nejsou u těchto loutek vidět jejich „animační nástroje“, tím pádem ještě věrněji svým vzhledem navozují pocit živosti.

Dále se také vyskytuje obří loutka draka voděná dvěma lidmi na tyčích. Ti draka ožívají především houpavým létavým pohybem, zvukem burácejícího řevu a akční hudbou. Tělo draka je ale tvořeno z průhledného igelitového pytle, což nás jako dospělého diváka opět spíše vede k tomu soustředit se na materiál, což iluzi živosti

trochu oslabuje. Když tedy draka vidíme, zamýšlíme se nad tím, jak materiál k dřevěné hlavě výtvarníci upevnili, zda igelit vydrží a zda musel být nafouknut během představení nebo už před ním.

Ostatní loutky nejsou složené z více předmětů (jako je tomu u filmu) a z hlediště vypadají jako hračky (nejsou jim vidět z dálky animační nástroje). Hračky ale nikdy na jevišti bezvládně neleží, jsou po celou dobu někým ovládány, a tak poznáváme, že se jedná o loutky. Objevují se také stínové loutky na dvou tyčkách, které pracují s diváckou představivostí ohledně toho, co se za nasvíceným plátnem odehrává a na základě stínu si domýšlíme, co je to za postavu. Jako postavy spolužáků v Alfě využívají papírové dvojrozměrné loutky na jedné tyči nebo manekýny. Právě u těchto loutek, které na scéně v podstatě jenom stojí, je především důležitý kontext, ve kterém existují, a chování ostatních postav k nim. Jak už jsem zmiňovala v předchozí kapitole, stačí, že jsou stojící panáci oslovováni a tematizováni jako živé bytosti k tomu, abychom o nich i my takto uvažovali.

Jevištní postava Hodináře je jedinou nefigurativní loutkou a je znázorněna jako černá ruka s dlouhými prsty. Působí tak především jako symbol něčeho zlého, co vzdáleně připomíná pavouka. Pocit živosti mu dodává animace, hlas, hudební motiv, který také odkazuje k něčemu špatnému, a především vztah s hereckou postavou. Když se herec hrající Hodináře díky světelnému stříhu „promění“ v ruku s dlouhými prsty, je nám jejich vztah jasný. Ostatně, jak už jsem zmínila výše, filmová dotáčka hned v úvodu představení tento vztah předznamenává. Herci se s loutkami navzájem alternují a jsou si sobě rovni. Pokud tedy vnímáme herce jako živé bytosti, vnímáme tak i loutky, které jsou v případě této inscenace jejich alteregem.



*Obr. č. 31 Herečka hrající Sklodowskou nalevo se o pár vteřin později
alternuje s loutkou.*



*Obr. č. 32 Sklodovská jako loutka, která je voděna iluzivně a je brána
stejně jako herci stojící kolem ní.*

ŽIVOST NA PŮDĚ VE FILMU A DIVADLE (SHRNUTÍ)

Barta již od počátku přemýšlí o loutce úplně jinak a v jiném jazyce než Beran. Zatímco Beran v obou tvarech pracuje s improvizací, hravostí, nedokonalostí, která plyne z animace v reálném čase, a tím pádem o něco větší autentičností

(všechny zmiňované prvky jsou mimochodem pro divadlo velice typické), Barta matematicky vypočítává každý pohyb, úhel kamery a postavení či intenzitu světla. Pocit živosti loutek zprostředkovává tedy několikrát zmiňovaná stop-motion animace (iluzivní typ animace), hlasy herců a hereček, výtvarná podoba loutek, ruchy, kreslená animace a filmové prostředky, jako je úhel kamery, světlo apod. Záměrně využívá možností filmového loutkového média, které umožňuje vytvořit totální iluzi a pocit živosti loutek, aniž by tematizoval a akcentoval loutkovodiče či animátora.

V inscenaci máme loutky stejně jako ve filmu vnímat jako samostatné živé bytosti. Jako živé je vnímáme především díky animaci, hlasu, výtvarné podobě, kontextu, ve kterém existují, vztahům, které vůči nim herci mají, a jak se k nim chovají. Když v jedné scéně vidíme, jak se herci s loutkami alternují a nikdy se na jevišti nevyskytují společně, je nám jejich vztah jasný. Loutky jsou alteregy herců.

Touto částí je zakončena druhá případová studie divadelní a filmové *Na půdě*. Následující závěrečná kapitola, která se jmenuje *4. Syntetická část: Loutka v divadelním a filmovém médiu*, se pokusí pojmenovat specifika jednotlivých médií na základě vypracovaných analýz. Média tak mezi sebou porovná napříč kategoriemi – narativem, prostorem a materialitou, prací s loutkou a animací a pocitem živosti – vycházejících z výzkumných otázek.

4 SYNTETICKÁ ČÁST: LOUTKA V DIVADELNÍM A FILMOVÉM MÉDIU

Kinematografie byla již ve svých počátcích úzce spjata s jinými uměleckými druhy a byla vázána na technologický vývoj. Raný film přejímal principy a postupy vlastní jiným druhům médií a uměleckých disciplín jako např. fotografie, divadlo, vaudeville, kouzelnická představení, muzikál, balet apod. Tento vývoj taktéž způsobil vytvoření norem a specifík vlastních právě filmu samotnému.⁵¹ Film měl konečně vlastní jazyk, kterému diváci rozuměli. Jakými prostředky tedy komunikuje filmové médium a jakými to divadelní? Na základě analýz *Malý pán* a *Na půdě* se pokusím shrnout a vystihnout rozdíly v užitých prostředcích a způsobech mediace loutky, které jsem zaznamenala. Nejprve vždy okomentuji filmová díla a jejich specifické prostředky, jelikož, jak už jsem psala, tvůrci nejprve vytvořili filmy. V jejich divadelních tvarech se pak totiž často promítá fakt, že se nemohli od svých filmových verzí plně oprostít z hlediska užitých prostředků, postupů i obsahu.

4.1 NARATIV V DIVADLE A VE FILMU

Beranovo i Bartovo filmové dílo pracuje s mnoha postavami, mnoha prostředími a tematickými vedlejšími liniemi. Ve filmovém *Malém pánovi* se příběh rozpíná do mnoha epizod. Syžet je tak velice komplikovaný a košatý. Fabule je dramaturgicky chaotická, neukotvená a příliš rozmělněná. Opakuje se několik cyklických situací, které diváka unavují, nudí a neposouvají děj. V Bartově *Na půdě* fabule naopak svižně a jasně plyne. Jedna situace ústí do druhé, děj je dramaturgicky „vyčištěný“ od zbytečných epizod a svou dobře strukturovanou pětistupňovou výstavbou směřuje k jasnému závěru. Syžet tak v případě *Na půdě* není tak rozvitý, ale pokud bychom ho měli graficky znázornit, bude oproti divadelnímu scénáři (přestože divadelní *Na půdě* je vyprávěno poměrně neobvykle a pro divadlo spíše netypicky) také mnohem komplikovanější. Zjednodušeně řečeno *Malý pán* by se graficky rozpínal do podoby stromu a *Na půdě* by vypadalo jako několik vedle sebe jdoucích linií. Mezi těmito liniemi stejně jako mezi jednotlivými dějovými větvemi se ve filmovém médiu dá přesouvat pomocí filmového stříhu či montáže. Ve své podstatě se jedná o totožné termíny označující stříhovou skladbu filmu, spojování záběrů a

⁵¹ HŮSEK, Tomáš. *Projekce a performance – intermediální pronikání filmu a divadla ve 21. století*. Brno, 2016. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. 2016. s. 5.

vytváření větších celků (scéna, sekvence atd.).⁵² Jedná se o postup, při kterém se jednotlivé filmové záběry skládají do vzájemných vazeb tak, aby vytvořily vyšší významový celek. Jde tedy o spojení dvou záběrů, jejichž konfrontací vzniká buď asociační vazba, rozvinutí děje nebo kontrast. Z toho vyplývá, že teprve a pouze montáží vzniká kinematografické vyprávění.⁵³ Střih narušuje kontinuitu ve filmovém prostoru a času a vytváří novou organizaci filmového prostoru a času. Právě tento svébytný princip, kdy se neuspořádané záběry ocitají v konzistentním, esteticky i myšlenkově sjednoceném díle, patří mezi základní vyjadřovací možnosti filmového umění. Nicméně i toto specifikum bývá podřízeno řadě syntaktických pravidel, které je třeba dodržovat kvůli logice, ale i „čistotě“ a ladnosti filmového vyprávění (jde např. o pravidlo dodržování osy nebo odhadnutí správné délky záběru).⁵⁴ Návaznost záběrů má navodit divákovi pocit, aby nevnímal střihy a nechal se nést dějem, pokud naopak střihač nechce „viditelnými“ střihy na něco upozornit.

Barta je zvyklý pracovat s filmovým médiem, a tak jeho film ukazuje, že vedle sebe skládá záběry tak, že se skládají do vzájemných vazeb a zbytečně nezdvoují významy, které jejich spojením vyplynou. Nakonec ze záběrů dostáváme přesně tolik informací, kolik na složení příběhu v mysli potřebujeme – režisér nám skrze jednotlivé záběry a filmovou řeč (velikost a úhel záběru, kompozice, barvy apod.) přesně ukazuje, na co máme jako diváci zaměřit svou pozornost. Co je momentálně důležité sledovat. Beran má naopak potřebu všechno dovysvětlovat a doříkávat – replikami, mizanscénou a celými sekvencemi. Záběry se tak z hlediska opakujících se významů točí dokola a střihová skladba je tak možná až zbytečně dlouhá a cyklící se a působí, že režisér se střihačem zkrátka nebyli ochotní pro čistější a konzistentnější filmové dílo od některých záběrů či dokonce sekvencí upustit.

Obě díla ale nakonec ukazují, že si mohou dovolit vyprávět příběh, který je obsáhlý z hlediska postav, prostředí, témat a motivů, mnohem „komplikovaněji“ než

⁵² Pozn. Autora: Někdy však bývá *montáž* (slovo převzaté původně z francouzštiny) od *střihu* (z anglického slova *edit/edited*) oddělována a příkládají se jí poněkud odlišné hodnoty. Zatímco mnozí chápou *střih* více jako mechanické spojování filmového pásu a jednotlivých záběrů, *montáží* pak označují samotný umělecký proces, při němž je dáván obrazům zcela nový a vyšší význam. Hlavní funkcí *montáže* je především sjednotit zdánlivě nesouvislé kousky a zakomponovat je do logického a rytmicky vyváženého celku.

⁵³ VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. NAMU, 2018. s. 10. ISBN 978-80-7331-455-2.

⁵⁴ Tamtéž. s. 107.

v divadle. Ani jednomu z tvůrců se totiž v inscenacích zcela nepodařilo od svých filmových předloh a postupů oprostít.

Jak už jsem zmiňovala výše, Beran i Barta své filmové scénáře museli pro divadlo zjednodušit a osekát. Museli zredukovat počet postav a prostředí a zhutnit tematické motivy. Obě analýzy ale ukázaly, že ze svých filmových předloh nemohli „slevit“ a množství užitých prostředků v divadelní fabuli nakonec opět řešili vyprávěním skrze filmový střih. Ukazuje to především Bartova inscenace, která pracuje s četnými světelnými proměnami, kterými se realizují skoky v čase, skoky mezi jednotlivými prostředími či tematickými liniemi. Na jevišti je v podstatě rovnou znázorňují tři rekvizity a zasvícením na ně „skáčeme“ rychle z jednoho výstupu na druhý – podobně jako z jednoho záběru na druhý. Barta tak vytváří jakousi divadelní montáž, kdy spojením těchto dvou výstupů vytváří vzájemné vazby. Jak ale inscenace ukazuje, tento princip zkrátka na divadle nefunguje. Divák je z nápadu chvíli unešený, ale nedá se těmito filmovými střihy odvyprávět celá inscenace. Na rozdíl od filmu jsou totiž tyto střihy pro divadlo neobvyklé, a tak si jich neustále všímáme a tematizujeme je, což nás ve vnímání vyprávění nakonec ruší a vadí nám. Navíc když tyto střihy nejsou dobře provedené, což se v případě Bartovy inscenace několikrát stává, nás právě tím, že nefungují, na sebe upozorňují. Střihy totiž neumožňují nechat doznít jednu situaci, pomyslně ji ukončit a sledovat, co se stane dál. Jak jsem už zmiňovala, film se tedy skládá z jednotlivých záběrů (okének), které se vzájemně propojují střihem a vazbami vytvářejí význam. Záběr je základní jednotkou filmového děje. Ve filmu se záběry řadí za sebe tak, aby vytvořily dějovou linii filmu.⁵⁵ Divadlo se oproti tomu skládá z jednotlivých výstupů či scén. Výstup čili scéna je v divadelní terminologii úsek hry, v němž jsou na jevišti tytéž osoby. Výstup tedy obvykle začíná a končí příchodem či odchodem nějaké osoby. Z výstupů, které se zpravidla číslují, se skládají takzvané obrazy (se stejnou scénografií) a dále jednání čili dějství nebo akty her klasického i loutkového divadla, kdežto v moderním divadle se výstupy často neoznačují. Smysl dělení na výstupy byl hlavně v tom, že se daly pružněji plánovat jevištní zkoušky. Podobný význam má dělení na scény ve filmu, takže třeba scény na určitém místě nebo se stejnými herci se filmují najednou a dějová souvislost filmu se vytváří až při střihání. Záběry tak pro pochopení děje fungují pouze, když jsou pospolu, jinak je záběr v podstatě samostatnou fotografií. Ta sice

⁵⁵ LORENZ, David. *Možnosti střihové analýzy*. Zlín, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimedialních komunikací. Ústav animace a audiovize. 14.5.2013. s. 12.

sama za sebe také nese informaci, která ale může být v kontextu následujícího záběru a celého filmu úplně jiná. Divadelní výstupy, jak už bylo naznačeno, mají svůj začátek a konec, jsou od sebe navzájem uzavřené a jedna situace se vlévá a ústí do další. V Beranově inscenaci to tak více méně funguje a jednotlivé výstupy od sebe dělí vypravěč podobně jako v knize, kdy postava vypravěče uvádí a ukončuje jednotlivé kapitoly. V inscenaci je také důležitý čas, který vypravěč získá nejen např. na přestavbu scény, ale také pro diváka, který má čas vstřebat, co právě viděl, a přemýšlet, kam může příběh směřovat. Tento čas také vyplňují zmiňované odchody a příchody na scénu nebo třeba různé hudební vstupy. Beranova inscenace tedy využívá filmové stříhy především pro rychlé přestavby prostředí, jelikož Malý pán stejně jako ve filmu hodně cestuje, ale rozhodně na nich jako na principu vyprávění nestojí. Barta stříhy využívá jako hlavní vyprávěcí prostředek a jeho inscenace ukazuje, že tento princip v divadelním médiu nefunguje.

4.2 MATERIALITA DIVADLA A FILMU

Než konkrétně popíšu, jak jednotlivá média realizují prostor a prostředí uvnitř nich, připadá mi podstatné zmínit, jakou mají povahu z hlediska materiálu, ze kterého jsou ona sama tvořena. Jak jsem totiž zjistila při analyzování rozdílů v práci s prostorem, nešlo od této problematiky odhlédnout a neodrážet se od ní, protože právě materialita jednotlivých médií velmi ovlivňuje a podmiňuje práci s prostorem. Na základě úvah o materialitě divadla a filmu tedy naváži dvěma podkapitolami věnujícími se prostoru, ve kterém se nachází loutka, a materialitě loutky.

Jak píše ve své diplomové práci Iveta Ryšavá:

„Prostor je možné vnímat a zkoumat především dvěma způsoby – buďto jej pasivně sledovat pouze svým zrakem, nebo jej aktivně poznávat pohybem – jednáním a hmatem. Každý způsob vnímání umožňuje si prostor nějak přivlastnit a vejít s ním do vztahu, nějak ho subjektivizovat. I při výhradním vizuálním vnímání člověk automaticky a podvědomě spojuje viděný typ prostoru s jinými prostory, které zná ze své fyzické zkušenosti a přisuzuje mu pak vlastnosti, možnosti pohybu a významy, které z jeho předchozích prostorových zkušeností vycházejí. Pokud vidím například schodiště (a může jít pouze o fotografii, či obraz schodiště, nikoliv o reálný objekt) a mám předchozí zkušenost se schodišti a pohybem po nich, vybaví se mi pravděpodobně v mysli stoupaní nahoru, či

scházení dolů po schodech. Podle velikosti a proporce schodiště a jeho jednotlivých stupňů si také lehce představím i charakter a náročnost pohybu, který by si vyžadovaly.“⁵⁶

Film vnímáme pomocí zraku a sluchu – zjednodušeně řečeno se tedy jedná o spojení obrazu a zvuku. Vít Neznal označuje film jako záznamové médium a odkazuje se na knihu Viléma Flussera *Za filosofii fotografie* (1983)⁵⁷ a jeho koncepci tzv. „technického obrazu“.

„Jedná se o obraz vyrobený přístroji, který nahrazuje ‚tradiční obrazy‘ reprodukcemi a zaujímá tak jejich místo ve sféře konzumace vizuálních obrazů – obrazů ve významu picture. I přesto, že ‚technické obrazy‘ zdánlivě vytvářejí dojem, že je není třeba dešifrovat, protože jsou ‚oknem‘ do reality a mají objektivní povahu, nejsou podle Flussera skutečným nebo snad ideálním záznamem reality. Důvěra v jejich ‚pravdivost‘ je pouhým klamem, protože nejsou – jako všechny obrazy – pouze symbolické, spíše znázorňují ještě daleko abstraktnější komplexy symbolů než tradiční obrazy.“⁵⁸

K této definici dokládá Neznal příklad, který Etlík zmiňuje v rámci svých přednášek. Skrze sémiotickou analýzu malby – portrétu – vymezuje záznamovou povahu filmu, jejímž kritériem je podle něj odlišná povaha materiálu – na jedné straně je člověk (lidské tělo) zdrojem zaznamenané (a zprostředkované) podoby, na druhé pak je zcela odlišný materiál, kterým je prováděna definitivní fixace znaku.⁵⁹ Pokud lehce přeformuluji Neznala:

„Ve filmu se totiž na přímém divákově zážitku podílejí herci svou zaznamenanou podobou, která má vždy charakter podoby zprostředkované, v jiné časové dimenzi ‚zpracované‘ entity. Tato definitivní fixace znaku je ovšem ještě prováděna zásadně jiným materiálem, než je ten, který k vytvoření filmové postavy poskytují herci – je prováděna mimo jejich skutečné tělo. Divák je tak v kontaktu pouze a jen s obrazem, resp. s oním ‚technickým obrazem‘. Navíc dodává, že jeho povaha taktéž značí umělost fotografie, tzn. její nesamozřejmost, která vyžaduje znalost

⁵⁶ RYŠAVÁ, Iveta. *Dramaturgie a prostor*. Brno, 2013. Diplomová práce. JAMU, Ateliér dramaturgie a režie. Divadelní dramaturgie. s. 5.

⁵⁷ FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Vyd. 2., upr. Přeložil Josef KOSEK, přeložil Božena KOSEKOVÁ. Praha: Fra, 2013. Vizuální teorie. ISBN 978-80-86603-79-7.

⁵⁸ NEZNAL, Vít. *Medialita divadla*. NAMU, 2020. s.17. ISBN 978-80-7331-552-8.

⁵⁹ Tamtéž.

určité konvence, aby ji byl divák schopen dekodovat (to ovšem platí také pro malbu, byť ‚technickým obrazem‘ není).“⁶⁰

Divadlo je oproti tomu podle Neznala zjednodušeně řečeno nezáznamové, bezprostřední a zpětnovazební.

„K bezprostřednímu kontaktu zde totiž dochází mezi hercem a divákem. Nejedná se však o výsostně divadelní specifikum – k bezprostřednímu kontaktu dochází i v případě performance, na koncertě nebo při jakékoliv podívané. K interaktivním momentům může také docházet u přímých přenosů anebo při reality show, kterých se divák u obrazovky ‚účastní‘ skrze nesčetná hlasování. Nicméně divák zde není spoluvůrce média, dokonce by se dalo mluvit spíše o tom, že se vždy jedná o určitou snahu o překročení média (jeho konstituce).“⁶¹

Dodává, že specifikum divadelního média je tedy proto třeba hledat v jedinečnosti tohoto kontaktu.⁶² Medialita divadla je postavená na recepci a odvíjí se kromě nezáznamovosti od interakce, kontaktnosti či zpětnovazební komunikace mezi přítomnými herci a diváky (také zpětnovazební smyčka).⁶³ Na základě *Estetiky performativy* (2011) Eriky Fischer-Lichte píše, že právě zpětnovazební smyčka se považuje za konstitutivní prvek představení. Z toho vyplývá, že zaznamenaná nebo zfilmovaná představení se liší od „živých“ tím, že „zpětnovazební smyčka je postavena mimo hru“.⁶⁴

Co se týče materiálu, divadlo má událostní charakter a jak Neznal píše opět dle Fischer-Lichte:

„Netkví v artefaktu, ale udá se, přičemž tělesnost, prostorovost a zvukovost jsou zjevovány performativně. Jedná se tedy o tu sumu materiálnosti představení, která je vytvářena až v jeho průběhu, ‚hic et nunc‘, a paradoxně tedy nezanechává ‚žádný fixovaný a tradovatelný materiální artefakt‘.“⁶⁵

Tento úvod byl důležitý proto, abych ukázala nejen to, že divadlo i film pracuje s jiným materiálem, ale abych upozornila na to, že práci s prostorem či prostředím jejich mediální povaha velice ovlivňuje. Obě média vznikají za úplně jiných

⁶⁰ Tamtéž.

⁶¹ Tamtéž. s. 22.

⁶² Tamtéž.

⁶³ Tamtéž. s. 26.

⁶⁴ Tamtéž. s. 37.

⁶⁵ Tamtéž. s. 61.

podmínek, které s prostorem bytostně souvisí, jak např. v kontextu divadla zmiňuje v knize *Prázdný prostor* (1988) Peter Brook:

„Mohu použít jakýkoliv prázdný prostor a nazvat jej holou scénou. Prázdným prostorem projde člověk, jiný ho pozoruje, a mám vše, čeho je třeba, aby vznikl akt divadla.“⁶⁶

Jak píše ve své práci Ryšavá, která překládá heslo „Raum“/„Prostor“ z Německého divadelního slovníku:

„Divadelní prostor je totiž ten prostor, ve kterém se nacházejí diváci společně s herci (performery, účinkujícími). Jejich současnou přítomností v jednom prostoru je podmíněn vznik a průběh divadelního představení. Divadelním prostorem nemusíme mít na mysli nějaké stabilní místo, divadelní budovu, jeviště, amfiteátr, či jakoukoliv specifickou architekturu. Divadelní prostor se může konstitovat kdekoli, kde dojde ke právě k ‚setkání‘ diváků s herci, zkrátka tam, kde se divadlo koná. Z toho právě vyplývá zajímavý paradox, že prostor je jak podmínkou divadla, tak také jedním z jeho produktů.“⁶⁷

Nyní se opět vrátím k analýzám a na základě vybraných příkladů se pokusím zodpovědět, jak jednotlivá média pracovala s prostorem a jakým způsobem tematizovala materialitu a výtvarnou podobu loutek.

4.2.1 PROSTOR V DIVADLE A VE FILMU

Beran i Barta ve svých filmech pracují s reálným prostředím – lesem a půdou – které kombinují se stylizovanými a uměle vytvořenými interiéry a exteriéry. Ty jsou detailně propracovány, a tak uvnitř svých děl vytvářejí komplexní světy, které vychází z reality a kopírují ji. Ve své diplomové práci Martin Obert tento reálný prostor nazývá jako žitý prostor, který obklopuje každého člověka. S tímto prostorem jedinec interaguje každý den – jedná se tedy o primární zdroj percepčních schémat. Mnoho takto získaných kognitivních map je používáno i při umělecké percepci.⁶⁸ Fiktivní svět si tak utváříme zejména sami v mysli, na základě informací, které nám poskytují záběry. Filmové oko kamery nám tedy umožňuje v případě Bartova *Na půdě* vidět detaily interiéru kufříku, stejně tak

⁶⁶ BROOK, Peter. *Prázdný prostor; z angl. orig. přel. Alois Bejblík; dosl. naps. Lída Engelová*. Praha: Panorama, 1988. Dramatické umění.

⁶⁷ RYŠAVÁ, Iveta. *Dramaturgie a prostor*. Brno, 2013. Diplomová práce. JAMU, Ateliér dramaturgie a režie. Divadelní dramaturgie. s. 11.

⁶⁸ OBERT, Martin. *Nová média a filmový prostor*. Brno, 2010. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Fakulta sociálních studií. 21.6.2010. s.26.

postupně snímá celou půdu a my máme tak díky poskládaným záběrům pocit, že kufřík se právě na této půdě nachází. Přesto se jedná pouze o iluzi stejného prostoru, kterou nám poskytuje stříhová skladba. Kufřík se totiž pravděpodobně vyskytuje kdesi ve filmovém ateliéru a půda v nějakém jiném domě. Jak dále poznamenává Obert:

„Podstatné pro filmový prostor je, že způsob jeho vnímání je analogický s vnímáním prostoru žitého – mnoho percepčních schémat získaných interakcí s reálným prostředím se uplatňuje i při čtení filmu. Zároveň je nutné mít stále na vědomí, že tento prostor je umělý konstrukt, je výsledkem záměrné činnosti tvůrců. V uměleckém díle není reprezentována realita, ale jednotlivé situace a objekty, která tuto realitu připomínají, jejichž podstata je ale zcela umělá. Percepce je omezená předchozími zkušenostmi a zažitými modely.“⁶⁹

Filmové médium totiž předpokládá aktivního diváka, který konstruuje virtuální prostor média na základě informací poskytnutých tvůrcem v rozhraní a schémat získaných percepcí žitého prostoru a předchozích mediálních objektů.⁷⁰ Zjednodušeně řečeno, sám prostor v díle je virtuální – jeho zkonstruování umožňuje až divák.⁷¹ Jak také obě analýzy ukazují, prostor v těchto filmových dílech je velice konkrétní, což je velice výhodné k tomu, abychom filmový prostor vnímali co nejpodobněji s žitou realitou, jak o tom ve své práci píše opět Obert:

„Tvůrce se snaží uspořádat prostor díla takovým způsobem, aby divák pomocí schémat získaných percepcí žitého prostoru a dispozitivu získaným interakcí s jinými mediálními produkty vytvořil prostor v díle co nejpodobnější komplexu prostorových vztahů zamýšlenému tvůrcem. Jedním z nástrojů v rukách tvůrce je pak práce s iluzí, klamným čtením obrazu. Divák vždy konstruuje prostor analogický s žitým, nezávisle na inscenaci předkamerové reality.“⁷²

„Důležité je, že čím více iluze odpovídá obrazu zamýšleného prostoru, tím snadnější je pro diváka jeho konstrukce pomocí automatických vzestupných

⁶⁹ Tamtéž. s. 31.

⁷⁰ Tamtéž. s. 26.

⁷¹ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011. s. 100. ISBN 9788073312176.

⁷² OBERT, Martin. *Nová média a filmový prostor*. Brno, 2010. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Fakulta sociálních studií. 21.6.2010. s. 32.

procesů. Na míře zdánlivé věrohodnosti závisí, jak velkou vědomou aktivitu divák vyvine, což určuje míru vnoření se do světa fikce.⁷³

Divadelní inscenace obou tvůrců naopak pracují s náznaky a velice nekonkrétním prostorem. Na jeviště tak Beran např. pokládá kus dřeva, který dle jednání herců a akce s rekvizitou odkazuje k domečku v lese. V Bartově inscenaci zase jedna z hereček skládá knihu a šachové figurky v nadživotní velikosti k sobě a k tomuto nově vzniklému předmětu či rekvizitě se chová jako k otevřenému klavírnímu křídlu. Také stačí, aby na dveřích velké skříně byly v jedné scéně vylepené otevírací hodiny Hodináře a jedna z postav nám potvrdila, že pouze tento plakát má naznačovat a odkazovat k tomu, že právě zde má nyní Hodinář svůj krámk. Stejně jako ve filmovém médiu si tedy fiktivní svět opět vytváříme v mysli, na základě toho, jak chápeme vztahy, které vidíme na jevišti. Prostor v díle je tvořený divákovými kognitivními procesy (být prvotně předpokládaný a konstruovaný tvůrci). Odehrávají se v něm všechny prezentované události a na základě bezprostředně vnímaného prostoru díla divák konstruuje určitý fikční svět.⁷⁴ Nakonec stačí, aby Beran v inscenaci pouze diváky naváděl k tomu, aby si představovali, že tady stojí domeček Malého pána, který je velice útulný, a my si na základě tohoto popisu děláme v hlavě vlastní obrázek. Divadelní fiktivní prostor je tedy také uměle vytvořený, ale na rozdíl od toho filmového není virtuální, ale materiálně existuje. Přestože na jevišti zatím nic není, jsme v prostoru totiž my a Beran, který k nám mluví a říká, co všechno si máme představit. My i herec se tedy fyzicky někde nacházíme.

Jak jsem také zmiňovala výše, film se skládá z jednotlivých záběrů, které jsou ohraničené – tzv. záramované. Ohraničují tak přesně to, na co se máme soustředit. Film měl, hlavně ve svých počátcích, k divadlu velmi blízko. Rámování záběrů imitovalo pohled diváka z hlediště, kamera byla statická, stříhová skladba nepropracovaná, místy neexistující.⁷⁵ V Alfě je kukátkové jeviště či scéna, kde je tedy prostor jasně ohraničen a rozdělen na jeviště a hlediště. Přesto toto ohraničení nedokáže napodobit to filmové a my tak můžeme sledovat cokoli, co se děje na scéně i mimo ni. Barta se např. v inscenaci snaží světlem upozorňovat, na co se právě máme soustředit, a tak na jevišti kromě bodového světelného

⁷³Tamtéž.

⁷⁴ Tamtéž. s. 30.

⁷⁵ HŮSEK, Tomáš. *Projekce a performance – intermediální pronikání filmu a divadla ve 21. století*. Brno, 2016. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. 2016. s. 5.

reflektoru zhasíná. I přes to se ale můžeme dívat např. do tmavého portálu, do stropu nebo na diváka vedle nás.

Beran naopak inscenaci hraje na odkrytém malém stolečku, kde se akce může odehrávat téměř kdekoli. Loutkovodiči totiž chodí před stoleček k divákům, sledujeme, co dělají za ním nebo vedle něj. Přesto dle divadelní konvence chápeme, že kde jsou židle, tam je prostor pro diváky, kteří jsou usazeni a neměli by tento prostor opouštět, pokud jim loutkovodiči neřeknou jinak. Tuto skutečnost zmiňuji, protože v tomto případě není prostor nijak „graficky“ ohraničen, ale je vymezen jednáním loutkoherců s diváky, a také proto, že si uvědomujeme blízkost loutkovodičů v malém těsném prostoru a můžeme dokonce snadno vyzorovat, z čeho je loutka vytvořena. Vnímáme trojrozměrnost a materialitu loutek i herců, když vidíme, jak jsou např. na konci představení zpocení nebo si všímáme opotřebovanosti dřeva marionet. To ale už souvisí s další podkapitolou, která se bude zabývat materialitou loutek.

4.2.2 MATERIALITA V DIVADLE A VE FILMU

Jak už jsem zmínila výše, o divadle bychom tedy mohli říct, že si fiktivní svět i prostor vytváříme na základě nějakého existujícího trojrozměrného materiálu. Film je jakýmsi pohyblivým obrazem, pohyblivou fotografií či podle Flussera technickým obrazem, který je zachycován pomocí kamery na filmový materiál či digitální nosič. To, co vidíme ve filmu, je pouze zprostředkované a můžeme to vnímat pouze zrakem či sluchem.

V případě obou zmiňovaných filmů, které jsou natočené na digitální kamery, vnímáme tedy data, která se nám promítají do podoby obrazu a zvuku. Výše jsem naznačila, že na míře koherence prostoru díla, podobnosti jednotlivých objektů s jejich reálnými protějšky, redundanci prostorových informací a jednoduchosti jednoznačné percepce závisí míra transparentnosti stylu. Pokud je styl transparentní, tedy mimovolně vnímatelný a zpracovatelný, divák je snadno schopen vytvořit si přesnou mentální představu fikčního světa filmu.⁷⁶

Beran tak po celou dobu filmu díky užití animační technice v reálném čase záběru upozorňuje na materialitu loutek. Díky blízkým záběrům na dřevo, ze kterého jsou vyrobeny, nebo nitě a tyčku, si totiž téměř okamžitě spojíme, že se jedná o loutku

⁷⁶ OBERT, Martin. *Nová média a filmový prostor*. Brno, 2010. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Fakulta sociálních studií. 21.6.2010. s. 32.

– dokonce specifickěji o marionetu. O něco, co známe v naší žité realitě, co má trojrozměrnou podobu a pochází z divadla. V některých záběrech také Beran konfrontuje materiál loutky s přírodními živly a my se můžeme domnívat, co tento materiál všechno vydrží a jak se bude po této „konfrontaci“ chovat. Opět se nám totiž vybaví, jak se dřevo chová v prostoru žité reality a filmový prostor tak vnímáme analogicky s ním. Díky akcentování a tematizování materiality na nás tedy film a v tomto případě loutky působí laicky řečeno věrohodněji a živěji. Loutky si dokážeme lépe představit a dostat se k nim blíže, jelikož víme, že oheň by je v reálném životě opravdu mohl ohrozit, soucítíme s nimi jako s postavami ve filmu.

Barta s materialitou ve svém filmu pracuje jinak. Materiálu, ze kterého jsou loutky vytvořeny, je totiž přizpůsobena animace jednotlivých postav a jejich charakter. Jak už jsem psala výše, Šubrt je vytvořený z modelíny. Je poťouchlý, ohebný a rozverný a se svým tělem díky modelíně dokáže téměř cokoli – natahovat se do všech stran i se úplně rozplácnout na zem. Díky způsobu animace si tedy všímáme, ze kterého materiálu jsou loutky vyrobené a opět si na základě svých zkušeností projektujeme, co jaká hmota dokáže. Tušíme tedy, že když modelína spadne na zem, nic se s ní nestane. Stejně tak vnímáme i modelínového panáka. Když je ale na zem shozena socha Hlavy, rozbije se po prostoru a my víme, že to znamená jeho smrt.

Přestože v divadle vnímáme trojrozměrné a fyzicky přítomné herce i rekvizity, jak jsem zmínila výše, „materiál“ divadla je vytvářen až v průběhu představení a nezanechává žádný fixovaný ani tradovatelný materiální artefakt. Beran v inscenaci navazuje velice blízký vztah s diváky, aktivně s nimi komunikuje a několikrát je vtahuje do „hry“. Akcentuje tak setkávání, událostní charakter, bezprostřední komunikaci a vztah diváků a herců jako specifika divadelního média. Co se týče loutek, vidíme jejich „proces ožívání“ – tedy jak se z opracovaného dřeva stává loutka jako funkce. Právě tento kontrast, kdy loutka jen bezvládně visí na tyči a je pouze výtvarným artefaktem a momenty, kdy s ní pracují loutkoherci, upozorňují na její materialitu.

Barta akcentuje materialitu loutek skrze herecký projev a kostým herců. Především pohyb herců totiž upozorňuje opět na materiál, z kterého má být loutka, kterou představují, vytvořena. Medvěd Mucha má představovat loutku z plyše, a tak se kolíbá ze strany na stranu, v čemž mu pomáhá i jeho celotělový kostým. Školák zase díky svému kostýmu musí cupitat jako plastová figurka.

Materiál vnímáme jako hmotu či látku, tedy jako něco, na co si můžeme sáhnout. Na loutky ve filmu si sáhnout nemůžeme, ostatně stejně jako na loutky během divadelního představení. V divadle se nám ale materialita čehokoli vnímá lépe, protože jsme v prostoru přítomni společně s herci, předměty i loutkami. Přesto se ale i ve filmu dá díky zmiňovaným prostředkům tematizovat materialita loutek, čímž je vnímáme jako plastičtější a živější bytosti, které nás zajímají a se kterými sympatizujeme.

4.3 LOUTKA A ANIMACE V DIVADLE A VE FILMU

Od prostoru a materiálu se přesouvám k závěrečné tematické části, která se věnuje loutce, animaci a pocitu živosti.

Beran ve svém filmu i inscenaci pracuje s marionetami. Jak jsem zmínila výše, díky kameře, která z blízkosti snímá výtvarnou podobu loutek, okamžitě poznáváme, že se jedná o marionety. Všimáme si nitek a tyčky vedoucí z jejich hlav i jednoduché „vypadávací“ pusy postavy chlápka s ohňostrojem, která se snaží otevírat přesně do tempa a frázování jednotlivých slov. Hned v úvodních scénách si tedy všimáme, že pohyb postav není plynulý, což nás vrací k uvědomění si, že se jedná o loutky. Podobnost těchto postav s reálnými protějšky nás tedy nezavádí k živým bytostem, ale k divadelním loutkám. To navíc podtrhuje logicky zvolený typ animace těchto specifických loutek, která se odehrává v reálném čase záběru. To znamená, že je tento loutkový film natáčen podobně jako hraný film. Jakmile kamera začne točit, loutkovodiči začnou hrát s loutkami konkrétní scénu a záběr končí v momentě, kdy ho zastaví režisér. Tento způsob animace mi od počátku přišel velmi „divadelní“. Nejenže jsem si marionety a jejich styl pohybu měla pořád tendenci spojovat s divadlem, ale také jsem oproti nejčastěji užívané filmové loutkové stop-motion animaci (pro animované filmy se jinak nejčastěji užívá digitální 3D animace) vnímala všechny nedokonalosti a chyby. Na druhou stranu byla z Beranova díla oproti *Na půdě* cítit mnohem větší hravost a bezprostřednost. Loutky na sebe totiž v jednotlivých scénách reagují „autentičtěji“ a okamžitě, zároveň je cítit, jak pohybové interakce (zvuková složka byla vytvořena až v postprodukci) vznikají často z improvizace. Všechny tyto prvky se, jak už bylo dle Neznala naznačeno výše, nakonec pojí k divadelnímu médiu. Animace „in real time“ zkrátka působí velice živě a je za ní cítit lidský element, který pracuje s nedokonalostí a chybováním. To nakonec divákovi přináší dojem

větší přirozenosti a domnívám se, že mu tato animace dokonce navozuje i podobné pocity, které zažívá v nezáznamovém médiu, jako je divadlo.

Film jakožto záznamové médium má naopak velikou výhodu v tom, že může jakoukoli chybu či nedokonalost přetočit, odstranit ji ve střižně či postprodukcí (pokud je tedy čas a peníze). Teprve když je podle tvůrců film v „perfektním“ stavu, může jít do distribuce směrem k divákovi. Stop-motion animace⁷⁷ (podrobně jsem o ní psala v podkapitole 3.2.5. *Loutky jako samostatné živé bytosti*) tak představuje typ animace, který loutky prezentuje jako samostatné živé bytosti, což umožňuje dokonale plynulý pohyb postav. Prostor pro nezáměrné chyby je v tomto případě velice minimální. Záběr je na přípravu velice náročný, loutky, kamery, světla a scénografii obsluhuje celý animační tým čítající několik lidí. Loutkový animovaný film se tak točí několik let (pro zajímavost Beran točil *Malého pána* prý pouze 45 dní, Barta *Na půdě* rok a půl) a tvůrčí tým si většinou dává opravdu velký pozor na každý scénografický detail, správné nasvícení, úhel kamery či milimetrový posun loutek. Každý záběr je tak matematicky vypočítán, pečlivě promyšlen a příprava, tvorba a postprodukce filmu tak většinou trvá mnohem déle než samotný film (*Malý pán* trvá 83 minut, *Na půdě* 75 minut). Výhodou stop-motion animace ale také je, že díky ní můžeme „rozanimovat“ téměř cokoli – nejen postavu, ale i tekutinu, hmotu apod. To „real time“ animace nedokáže. Jak už bylo několikrát řečeno, Barta tak záměrně využívá možností filmového loutkového média, které umožňuje vytvořit totální iluzi, pocit živosti loutek a samovolného pohybu, aniž by tematizoval a akcentoval loutkovodiče či animátora. Stop-motion animace, jak už jsem naznačila výše, pracuje s kinematografickými prostředky, jako je fotoaparát či kamera, kdy se poté jednotlivé snímky/fotografie pospojují pomocí stříhu. Jedná se tedy o výsostně filmový typ animace, který do divadelního média nejde přenést.

Také ve své inscenaci Barta loutky vodí iluzivně a snaží se navodit dojem, že se pohybují samovolně. Beran naopak využívá odkrytého antiiluzivního vodění, a tak, jak už bylo zmíněno, je společně s loutkou na jevišti vidět i loutkovodič. Ani v jednom ze svých děl totiž Beran neusiluje o iluzivnost, ale neustále odkazuje k loutce jako jevištní postavě – tedy materiálu i loutkovodiči. Ve filmu je totiž díky užité animaci také kromě loutky cítit i loutkoherec, který stojí nad ní. V divadle se

⁷⁷ Pozn. Autora: Původ slova *animace* je řecký a v přeneseném slova smyslu znamená oživení nebo oživování. Ve filmové praxi to je, obecně řečeno, rozložení zamýšlené herecké akce do jejích jednotlivých pohybových fází, nebo přesně řečeno: rozložení zamýšleného pohybu do jednotlivých statických fází jeho průběhu.

nám celý tento obrázek podhaluje. Inscenace totiž umožňuje, aby divák mohl zblízka sledovat proces ožívání loutek, způsob animace i ovládání celé scény. Tvůrci mu tak prozrazují, jak tvorba loutkového představení funguje, a jak to vypadá na jevišti i za ním, kde jsou odložené loutky nebo zatím nevyužité rekvizity. Od filmového *Malého pána* jako by Beran roztáhnul a zvětšil objektiv a v inscenaci odkryl, co a kdo všechno se za loutkou skrývá.

Barta v divadelní *Na půdě* ukazuje pouze loutku, jejíž technologické vlastnosti nejsou vidět, a tak ji opět stejně jako ve filmu prezentuje jako samostatnou živou bytost. Oproti filmu ji tedy akorát musí někdo v reálném čase animovat a loutka nezůstává ani v jediném momentu bezvládně ležet na jevišti. Dalším rozdílem je, že se loutky v inscenaci alternují s herci a herečkami, kteří ji ztvárňují. Proměňují se s loutkami např. v momentech, kdy následuje nějaká činnost či akce, která je náročná na zrekonstruování. Jedná se tedy např. o jízdu tramvají. Stačí, aby loutky nasedly do 2D papírové rekvizity tramvaje a akce působí díky větší podobnosti s žitou realitou lépe a věrohodněji, než kdyby do takové papírové tramvaje měli nasedat dospělí herci v celotělových kostýmech. Podobně tomu je i v animovaných filmech, kdy postavy mohou např. létat jen díky tomu, že jim animátoři nakreslí křídla. Zatímco v hraných filmech by herci museli obtížně pracovat s kaskadérskými triky a následně dodělávat efekty v postprodukcii.

Beran na jevišti společně s Krupanským existuje s loutkami po celou dobu a představuje tak typ „partnerského“ vztahu s loutkami. Barta naopak v inscenaci představuje další typ vztahu s loutkami, kdy se herci-živáci⁷⁸ stávají jejich alteregy a v konkrétních výstupech se s nimi na jevišti střídají. Domnívám se, že oba tyto typy práce s loutkami jsou typické pro divadelní médium, jelikož film zkrátka k práci s loutkami, ale i obecně, využívá úplně rozdílné prostředky (kamera, střih apod.), jak bylo naznačeno výše.

Nyní se zaměřím na prostředky, které média využívají k zprostředkování dojmu živosti loutek.

⁷⁸ Pozn. Autora: Termín „živák“ je synonymum pro herce. Využívá se především v praktické loutkářské terminologii pro zvýraznění toho, že herec je sám o sobě živou bytostí, zatímco interaguje s loutkou (neživým materiálem), která teprve vlastností živé bytosti nabývá díky animaci. Často je pojem spojován s režisérem a uměleckým šéfem DRAKU v letech 1971 – 2009 Josefem Kroftou, který ve svých inscenacích kombinoval loutky s živáky a vytvářel mezi nimi důmyslnou souhru a vztahy.

4.4 ŽIVOST LOUTEK V DIVADLE A VE FILMU

Živost zmiňuje ve své práci *Medialita divadla* opět Vít Neznal. Tento pojem „liveness“ vztahuje k nezáznamovosti jako k identickému a vhodnějšímu termínu. Neznal vychází především z Fischer-Lichte a její *Estetiky performativity* (2011)⁷⁹, okrajově zmiňuje také Philipa Auslandera a jeho doslov *Tak blízko, a přeci tak daleko; Proxemika živosti* (2016)⁸⁰. Jak píše Neznal:

„Živost totiž v běžné řeči evokuje živý přenos, který je ovšem zcela v rozporu s tím, jakým způsobem je interpretována ‚živost‘ představení. Zadruhé má termín ‚živost‘ příliš blízko k životu, ‚žité‘ přítomnosti, a upozaduje tak medialitu – zprostředkovanou povahu – divadla. Termín nezáznamovosti nebo bezprostřednosti je takových ‚nežádoucích‘ asociací ušetřen. Naopak zdůrazňuje absenci jakékoliv zprostředkovanosti (technickým) aparátem a poukazuje na specifickou medialitu divadla čili na ten prostý fakt, že někdo někomu něco sděluje, něco s ním sdílí (komunikuje oním dvojitým způsobem) a činí tak bezprostředně. Médium tedy onen ‚život‘ spíše zahrne a udržuje tak neustále mezi sebou a ‚životem‘ hranici.“⁸¹

Ve své práci jsem ale živost vnímala jinak. Tímto termínem jsem myslela pocit či dojem v recipientovi, kdy vnímá loutku jako živou bytost s vlastním vnitřním životem – tedy kdy se naplňuje její divadelní funkce dle Etlíka. Barta loutku vnímá v rámci filmového média a přemýšlí o ní ve filmovém jazyku. Jak jsem zmiňovala výše, využívá pro práci s ní také typicky filmovou animaci. Jeho loutky vnímáme jako samostatné živé bytosti. Beran využívá „divadelní“ typ animace a v reálném čase záběru vodí marionety, které rozeznáváme ihned. Upozorňováním na materialitu loutky – výtvarnou podobu – samozřejmě pocit živosti loutky jako dramatické osoby degraduje. Opracované dřevo se totiž často jeví velice staticky, zvláště když se jedná o detailní záběry na obličej postavy, které se většinou nehýbou. Důležitým prvkem pro navození pocitu živosti je tedy v Beranově filmu především pohyb. Kromě samozřejmé animace loutek se jedná především o použití dynamické pohyblivé kamery, změnu velikosti a úhlů záběru (tzv. rozzáběrování), světlo a častý střih. Využijí svoje poznatky z analýzy – buď se tedy hýbe právě

⁷⁹ FISCHER-LICHTE, Erika. *Estetika performativity*. Vyd. 1. Mníšek pod Brdy: Na konáři. 2011. ISBN 978-80-904487-2-8.

⁸⁰ AUSLANDER, Philip, *Afterword: So Close and Yet So Far Away: The Proxemics of Liveness*. In: Matthew Reason a Anja Mølle Lindelof, ed. *Experiencing Liveness in Contemporary Performance: Interdisciplinary Perspective*. London and New York: Routledge, 2016. s. 295–298. ISBN 978-1-138-96159-3.

⁸¹ NEZNAL, Vít. *Medialita divadla*. NAMU, 2020. s.37. ISBN 978-80-7331-552-8.

zmiňovaná kamera (nejčastěji se přibližuje, oddaluje či švenkuje z jedné strany na druhou – mění velikost záběrů), loutka nebo cokoli, co je v záběru. Kamera také zabírá jednu akci z více úhlů, a tak je akce rozstříhaná do několika odlišných záběrů (stříhová skladba), což je pro diváka mnohem zajímavější. S těmito prostředky pracuje i Barta ve filmové *Na půdě*. V jeho případě ale nemají příliš společného s podpořením dojmu živosti loutek, ale spíše svižností a celkovou dynamikou filmu. Iluzi živosti podporuje především zmiňovaná stop-motion animace. U obou filmových děl dále dojmu živosti dopomáhá také výtvarná podoba loutek (zejména důležitý je obličej a oči), jejich kostýmy, statický pohyb, jako jsou ruchy a hudební doprovod a hlasy dabérů a daberek. Zejména v *Malém pánovi* dodávají hlasy loutkám s neměnným výrazem především emoce.

V inscenacích živost podobně jako ve filmech zprostředkovává především výtvarná podoba (Beran dokonce využívá i ty samé loutky z filmu), animace a propůjčené hlasy herců a hereček. Důležitým elementem, který ve filmu ale není, jsou přítomní živí loutkoherci. V divadelním *Malém pánovi* totiž Beran s Krupanským hovoří o loutkách jako o živých bytostech. Mluví tak o nich s diváky a tematizují je jako své parťáky. Svými komentáři, a to i těmi mimoslovními, když na akci loutky reagují protáčením očí či krčením ramen, dávají loutce život.

V divadelní *Na půdě* jsou loutkoherci a loutky postaveny na základě režijních pokynů do konkrétních kontextů a vztahů. Dobře to vidíme např. v úvodní scéně s filmovou dotáčkou. V té sledujeme loutky ve skříni, následně jsme světlem přeneseni doprostřed jeviště, kde podobná skříň stojí a z ní vylézají herci, kteří jsou podobně oblečeni jako loutky z dotáčky. Vztah mezi nimi a loutkami je nám tedy jasný. V inscenaci jsou si sobě rovni, a tak je i my díky tomu vnímáme jako živé bytosti. V jedné scéně jsou také loutky „rozžity“ pouze tím, jak se k nim ostatní postavy chovají a jak o nich ve svých replikách mluví.

Jak už jsem naznačila v předchozí kapitole, vztahy loutkoherců s loutkami jsou pro divadelní médium specifické a ve filmovém médiu se s nimi z jasných důvodů nepracuje. Zprvce jsou loutkovodiči v záběrech skryti a za druhé jde o povahu filmového média, které zkrátka s loutkami pracuje jinak, jak bylo naznačeno výše.

5 ZÁVĚR

Text si kladl za cíl zaměřit se na práci s loutkou v divadelním a filmovém médiu. Snažil se poukázat především na rozdíly v užitých prostředcích, které se s jednotlivými médii pojí, a dokázat, že se s loutkou v obou médiích zachází odlišným způsobem, který je podmíněn mediálními specifiky obou z nich.

Nejprve bylo tedy nutné si vymežit pojmy médium a loutka, které byly pro práci zásadní. Médium jsem tak zjednodušeně pojmenovala jako prostředek, který přenáší určité informace, vjemy či komunikaci mezi dvěma subjekty: adresujícím a příjemcem daného obsahu. Jedná se o typ přenosu, který má vždy zprostředkující povahu. Média jsou neviditelná, protože daný obsah nevytvářejí, pouze ho zprostředkovávají. Je skrze ně komunikováno, ale ona sama o sobě nekomunikují. Na druhou stranu ovšem zásadním způsobem ovlivňují komunikaci jako takovou právě svou vlastní povahou. Média zkrátka budí zdání bezprostřednosti, přímého kontaktu s tím, co je skrze ně mediováno.

Loutku jsem dle Etlíka a Švecové definovala jako cokoli, co vzniká skrze hercovo manipulování a recipient to vnímá jako živou entitu či projev vnitřního života. Etlíkovu definici loutky jako funkce jsem tedy lehce pozměnila a oprostila se od objektu, materiálu, hmoty či trojrozměrné entity, která bývá s loutkovým divadlem spojována. Jak totiž ukazují současné loutkové inscenace a projekty, loutkou může být i nehmotná „entita“ jako je světlo nebo zvuk.

Jako materiál, na kterém budu loutku, divadelní a filmové médium zkoumat, jsem si zvolila díla tvůrců Radka Berana (*Malý pán*) a Jiřího Barty (*Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?*). Oba totiž natočili loutkový animovaný film, který o pár let později přenesli do divadelního jazyka. Tato čtyři díla mi tak poskytla dobrý vzorek ke zkoumání, jak je s loutkou v těchto rozdílných médiích zacházeno.

Většinu práce tedy tvořily dvě případové studie, které si na základě vybraných výzkumných otázek – tematických okruhů – kladly za cíl zodpovědět bazální a nejviditelnější rozdíly mezi divadelním a filmovým médiem a jak je skrze tato média loutka mediována. Jednalo se o narativ, prostor a materialitu, loutku a animaci a dojem živosti. Analýzy kromě toho ukázaly, jak s loutkou odlišně napříč médii pracuje divadelník Beran a filmař Barta a jak se některé filmové postupy a principy snaží oba tvůrci převzít do divadelního média a naopak.

Syntetická část tyto dílčí poznatky zobecnila. Pokusila jsem se v ní od konkrétních děl odstoupit a na základě srovnání nabídnout obecnější závěry o tom, jakým způsobem zkoumaná média ovlivňují práci s loutkou.

Jako první tematický okruh jsem si stanovila přístup k narativu. Ten je ve filmu vyprávěn pomocí montáže či stříhové skladby. Jedná se o postup, při kterém se jednotlivé filmové záběry (záběr je základní jednotkou filmového děje) skládají do vzájemných vazeb tak, aby vytvořily vyšší významový celek. Jde tedy o spojení dvou záběrů, jejichž konfrontací vzniká buď asociační vazba, rozvinutí děje nebo kontrast. Z toho vyplývá, že teprve a pouze montáží vzniká kinematografické vyprávění.⁸² Divadlo oproti tomu pracuje s členěním na scény, které jsou definovány mediální specificitou divadla a reálným časem, který je třeba k přechodům mezi nimi. Čas mezi jednotlivými výstupy či scénami se využívá např. na přestavby scény. Oba tvůrci využívají ve svých inscenacích také rychlé „filmové“ stříhy, které, jak se ukázalo, jsou v divadle spíše jakýmsi ozvláštněním v rámci vyprávění a není výhodné je používat jako hlavní vyprávěcí prostředek, jelikož dějovou plynulost spíše ruší a působí nepřírozně.

Co se týče prostoru, filmové médium předpokládá aktivního diváka, který konstruuje virtuální prostor média na základě informací poskytnutých filmovým tvůrcem v rozhraní a schémata získaných percepcí žitého prostoru a předchozích mediálních objektů.⁸³ Zjednodušeně řečeno, filmový prostor v díle je virtuální – jeho zkonstruování umožňuje až divák. Čím je prostor ve filmu konkrétnější a podobnější tomu, který známe z naší žité reality, působí na nás věrohodněji, opravdověji a živěji. Oba tvůrci ve svých filmech pracují s reálným prostředím, které kombinují s umělými prvky a které je do detailu důsledně propracováno. I v divadle si fiktivní svět opět vytváříme v mysli na základě toho, jak chápeme to, co vidíme na jevišti. Prostor v divadle se ale zakládá na reálném prostoru, který je určitým způsobem scénován, ale stále existuje ve své materialitě. Diváci tak zakoušejí jak reálný prostor, ve kterém se sami nacházejí, tak ho spolu s tím vnímají i jako prostor fikční, konstruovaný vnímáním divadelního díla.

Vybrané filmy akcentují materialitu loutek např. pomocí detailních záběrů kamery, konfrontace s přírodními živly nebo specifickým pohybem loutek na základě

⁸² VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. NAMU, 2018. s. 10. ISBN 978-80-7331-455-2.

⁸³ OBERT, Martin. *Nová média a filmový prostor*. Brno, 2010. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Fakulta sociálních studií. 21.6.2010. s. 32.

materiálu, z kterého jsou loutky vyrobeny. Tematizováním materiality na nás loutky působí laicky řečeno věrohodněji a živěji. Soucítíme s nimi jako s postavami více. V inscenacích je materialita tematizovaná skrze odkryté vodění a herce, kdy vidíme, jak loutku přímo před námi rozzívají – jak se z výtvarného artefaktu (z marionety) stává loutka jako funkce. Dále také skrze herecký projev a kostým herců, který upozorňuje na materiál, z kterého má být loutka, kterou představují, vytvořena.

Ve filmu je možné loutky animovat jak skrze stop-motion animaci, která odpovídá pouze filmovým prostředkům a nejde do divadelního média přenést, ale také skrze animaci v reálném čase záběrů. Ta se svou podstatou podobá především divadelní animaci kvůli větší míře hravosti, bezprostředních reakcí loutek, ale také nedokonalosti v pohybu loutek. Stop-motion animace se snaží navodit dojem samovolného plynulého pohybu loutek a v tomto smyslu se v ní objevuje minimum chyb a nedokonalostí. Stop-motion animace může animovat téměř cokoli – marionety i jakoukoli hmotu a látku – zatímco animace v reálném čase pouze to, co mohou loutkovodiči vést. V divadelním médiu se taky objevily dva různé typy animace – odkryté antiiluzivní vodění marionet a iluzivní vodění zesponu voděných loutek. Způsoby animace tak umožňují především jinou práci loutkoherců s loutkami. Odkryté vodění umožňuje, aby byli na jevišti společně s loutkami a navazovali s nimi partnerský vztah. Iluzivní vodění, kdy se s loutkami navíc herci střídají, ukazují, jak se mohou v jednotlivých akcích výhodně alternovat. Loutkové inscenace stejně jako animované filmy ukazují, co všechno loutky oproti živým hercům dokáží ztvárnit a jaké rozdílné prostředky k tomu potřebují.

Poslední tematický okruh ukázal, že tyto filmy navozují pocity živosti např. skrze dynamickou kameru, změnu velikosti a úhlů záběrů (tzv. rozzáběrování), světlo a střih. Důležitá je samozřejmě také užitá animace, hlasy propůjčené loutkám, výtvarná podoba a kostým, ruchy a hudební doprovod (tzv. statický pohyb) – tyto prostředky jsou také identické pro divadlo. Oproti filmu ale v divadle loutky jako živé bytosti tematizují především živí herci a režisér, který je staví do situací tak, abychom je jako živé chápali.

Na základě dvou filmových a dvou divadelních děl, které jsem využila pouze jako zástupný vzorek a tedy netvrdím, že se ve všech případech jedná o obecné vlastnosti filmu a divadla, jsem se pokusila ukázat, že k mediaci loutky využívají rozdílné prostředky. V případě narativu a prostoru se jedná o rozdíly, které se

vážou k povaze filmu a divadla. O té jsem se také zmínila v podkapitole věnující se jejich „materiálu“. V případě tematizování materiality loutek, animace a živosti loutek je vidět, že se prostředky mohou proměňovat a že jich může být několik. Proto také práci vnímám jako možný nástin budoucího širšího výzkumu, který by zmapoval více děl a postihнул by obecně platné vlastnosti filmu a divadla jakožto médií hlouběji a obšírněji.

Předloženou práci vnímám jako pomyslný úvod a prvotní zamyšlení nad loutkou v různých médiích, které s sebou nese jisté zjednodušení a zobecnění.

Pokud si práce kladla za cíl dokázat, že divadelní a filmové médium mediuje loutku rozdílnými způsoby na základě svých specifických povah, výše předložené závěry naznačují, že se to povedlo.

6 POUŽITÁ LITERATURA

- CÍSAŘ, Jan. *Teorie herectví loutkového divadla*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1985.
- BALVÍNOVÁ, Malvína. *Hledač různých forem*. *Loutkář*, 2018, roč. 4. s. 4-5-. ISSN 1211-4065.
- BENEŠOVÁ, Marie. *Od Špalíčku ke Snu noci svatojanské*. Praha: Orbis, 1961. Filmové publikace.
- BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, ISBN 9788073312176.
- *Buchty a loutky 20*. Praha: Buchty a loutky. 2011.
- BRYCHTA, Lukáš. *Divák na hraně hry a každodennosti*. Praha, 2021. Disertační práce. DAMU, Katedra Teorie a kritiky. 22. 9. 2021.
- BRYCHTA, Lukáš. *Jak mám teď jednat? Eticky problematické situace v simulovaném prostředí a jejich charakter vzhledem k užitému médiu*. Praha, 2016. Výstup ze semináře. DAMU, Katedra alternativního a loutkového divadla.
- BYSTRICKÝ, Jiří. *Medialita a problémy zprostředkování*. Dostupné z: <<https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/medialita.pdf>>
- DUBSKÁ, Alice. *Dvě století českého loutkářství: vývojové proměny českého loutkového divadla od poloviny 18. století do roku 1945*. Praha: NAMU, 2004. ISBN 80-7331-008-2.
- DUBSKÁ, Alice: Přehled historie loutkového divadla v českých zemích. In: KLÍMA, Miloslav, VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana: *Živé dědictví loutkářství*. Praha – Chrudim: AMU – Muzeum loutkářských kultur – Sdružení pro podporu tradic východočeského loutkářství, 2013. ISBN 978-80-7331-279-4.
- ETLÍK, Jaroslav. *Čarovala ryba, aby byla chyba* (ad: L. Jungmannová: *Teorie jako zakoušení*). *Divadelní revue*, 2000/1, s. 58–61.
- ETLÍK, Jaroslav. *Divadlo jako zakoušení: Vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění*. *Divadelní revue*, 1999/1, s. 3–30.
- ETLÍK, Jaroslav. *Malý průvodce...* In: JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky: skici z teorie loutkového divadla*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1997. ISBN 80-902482-0-9.
- ETLÍK, Jaroslav. *Termíny k dohodnutí*. In KLÍMA, Miloslav a kol. *Divadlo a*

- interakce*. Praha: Pražská scéna, 2006, s. 13–26.
- ETLÍK, Jaroslav, PAVLOVSKÝ, Petr, CÍSAŘ, Jan. Hledání souvislostí: Co je to loutka. *Loutkář*. 1998/5-6.
 - FISCHER-LICHTE, Erika (2011). *Estetika performativity*. Vyd. 1. Mníšek pod Brdy: Na konáři. 334 s. ISBN 978-80-904487-2-8.
 - FLUSSER, Vilém (2013). *Za filosofií fotografie*. Vyd. 2., upravené. Praha: Fra. 104 s. ISBN 978-80-86603-79-7.
 - KRTOLOVÁ, Kateřina a SVATOŇOVÁ, Kateřina. *Medienwissenschaft. Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*. Praha: Academia. ISBN 978-80-200-2565-4.
 - KUČERA, Jan. *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2002, ISBN 8073318962.
 - LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, Kateřina. *Profesionální loutkové divadlo dnes – statutární a nezávislé soubory*. In: VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana (ed.). *Živé dědictví loutkářství*. Praha: NAMU a MLK. 2013, s. 76–101. ISBN 978-80-7331-279-4 (Akademie múzických umění; brož.) 978-80-905249-1-0 (Muzeum loutkařských kultur; brož.)
 - MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1991. 348 s. ISBN 8020702962. s. 15.
 - MCQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. Praha: Portál, 1999. 640 s. ISBN 80-7178-200-9. s 54.
 - NEZNAL, Vít. Jevištní postava – pro a proti. In: KLÍMA, Miloslav a kol. *Divadlo a interakce. 8 a půl*. Praha: Pražská scéna, 2014. ISBN: 978-80-86102-91-7.
 - NEZNAL, Vít. *Medialita divadla: v souvislostech české teorie divadla*. Praha: NAMU, 2020. ISBN 978-80-7331-552-8.
 - OBERT, Martin. *Nová média a filmový prostor*. Brno, 2010. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Fakulta sociálních studií. 21.6.2010. s. 32.
 - PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. 1. vyd. Překlad Zdeněk, Smejkal. Praha: Orbis, 1967, Filmové publikace.
 - SVATOŇOVÁ, Kateřina. *Život v obrazech a odchylovající se vidění. Úvahy nad medialitou pohyblivých obrazů v souladu s německou teorií/filosofií média*. s 82. Dostupné z:
https://is.muni.cz/el/phil/jaro2018/IM105/um/sesit_22_svatonova.pdf

- ŠLECHTOVÁ, Ema. *Když se skutečnost ztrácí*. Loutkář, 2019, roč. 4. 112 s. s. 40–41. ISSN 1211–4065
- ŠVECOVÁ, Veronika. *Postup live cinema v současném českém divadle*. Praha, 2022. Diplomová práce. DAMU, Katedra Teorie a kritiky. 20. 6. 2022. 68 s.
- TOLEN, George Christoph. „Medium“. In *Medienwissenschaft: Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*. Praha: Academia, 2016, s. 47.
- TOMIS, Zdenka. V USA by z Malého pána byl fenomén, říká režisér Radek Beran. *Aktualne.cz*. [online] Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/v-usa-by-z-maleho-pana-byl-fenomen-rika-reziser-radek-beran/r~9688f10ef27111e499590025900fea04/>
- VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005, ISBN 8073310392.
- VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana: *Živé dědictví loutkářství*. Praha – Chrudim: AMU – Muzeum loutkářských kultur – Sdružení pro podporu tradic východočeského loutkářství, 2013. ISBN 978-80-7331-279-4.
- ZICH, Otakar. *Loutkové divadlo. Drobné umění*. Praha: 1923. Dostupné v Národní knihovně.
- ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění*. Praha: NAMU, 2018. ISBN 978-80-7331-482-8.

7 SEZNAM POUŽITÝCH FOTOGRAFIÍ

Obr. č. 1 Malý pán s Fídou v detailu [screenshot]. In *Malý pán* [film]. Režie Radek BERAN. Česko, 2015.

Obr. č. 2 Malý pán ve svém domečku v mechu [screenshot]. In *Malý pán* [film]. Režie Radek BERAN. Česko, 2015.

Obr. č. 3 Zámek Velké tísně zasazený v lesním jezírku [screenshot]. In *Malý pán* [film]. Režie Radek BERAN. Česko, 2015.

Obr. č. 4 Plně vybavený interiér knihovny [screenshot]. In *Malý pán* [film]. Režie Radek BERAN. Česko, 2015.

Obr. č. 5 Propracovaný filmový svět je velmi podobný tomu reálnému [screenshot]. In *Malý pán* [film]. Režie Radek BERAN. Česko, 2015.

Obr. č. 6 Multifunkční stoleček, na kterém je Promodral a jeho mlýnek na okurky [screenshot]. In *Malý pán* [záznam divadelní inscenace]. Režie Radek BERAN, Praha, půda Divadla Na zábradlí. Premiéra 9. 4. 2016.

Obr. č. 7 Malovaná Skálova loutka v dešti [screenshot]. In *Malý pán* [film]. Režie Radek BERAN. Česko, 2015.

Obr. č. 8 Marioneta konfrontovaná s ohněm [screenshot]. In *Malý pán* [film]. Režie Radek BERAN. Česko, 2015.

Obr. č. 9 Beran promlouvá k divákům a Krupanský čeká s Malým pánem na pokyn k akci [screenshot]. In *Malý pán* [záznam divadelní inscenace]. Režie Radek BERAN, Praha, půda Divadla Na zábradlí. Premiéra 9. 4. 2016.

Obr. č. 10 Jedna z úvodních scén filmu, kde okamžitě poznáváme marionety-loutky [screenshot]. In *Malý pán* [film]. Režie Radek BERAN. Česko, 2015.

Obr. č. 11 Beran, který sleduje akci Krupanského [screenshot]. In *Malý pán* [záznam divadelní inscenace]. Režie Radek BERAN, Praha, půda Divadla Na zábradlí. Premiéra 9. 4. 2016.

Obr. č. 12 Trup vysavače jako letadlo pro postavy z půdy [screenshot]. In *Na půdě* [film]. Režie Jiří Barta. Česko, 2009.

Obr. č. 13 Filmová dotáčka promítaná na skříň uprostřed jeviště [screenshot]. In *Na půdě* [záznam divadelní inscenace]. Režie Jiří Barta, Plzeň, Divadlo Alfa. Premiéra 19. 10. 2015.

Obr. č. 14 Krasoň a Hodinář jako loutky v závěrečné scéně [screenshot]. In *Na půdě* [záznam divadelní inscenace]. Režie Jiří Barta, Plzeň, Divadlo Alfa. Premiéra 19. 10. 2015.

Obr. č. 15 O pár sekund později je díky světelnému střihu otevřena jiná část skříně, v níž jsou již Krasoň a Hodinář v podobě herců [screenshot]. In *Na půdě* [záznam divadelní inscenace]. Režie Jiří Barta, Plzeň, Divadlo Alfa. Premiéra 19. 10. 2015.

Obr. č. 16 Propracované nádraží na půdě [screenshot]. In *Na půdě* [film]. Režie Jiří Barta. Česko, 2009.

Obr. č. 17 Interiér kufru – byt hlavních postav [screenshot]. In *Na půdě* [film]. Režie Jiří Barta. Česko, 2009.

Obr. č. 18 Pomněnka vysává štětcem [screenshot]. In *Na půdě* [film]. Režie Jiří Barta. Česko, 2009.

Obr. č. 19 Scéna rozdělená na tři tematické části – rádio (Skłodovská), otevřená skříň symbolizující dům hlavních postav a hodiny (Hodinář) [screenshot]. In *Na půdě* [záznam divadelní inscenace]. Režie Jiří Barta, Plzeň, Divadlo Alfa. Premiéra 19. 10. 2015.

Obr. č. 20 Herečka hrající Elišku se svou kabelkou [screenshot]. In *Na půdě* [záznam divadelní inscenace]. Režie Jiří Barta, Plzeň, Divadlo Alfa. Premiéra 19. 10. 2015.

Obr. č. 21 Loutka Elišky se svou kabelkou [screenshot]. In *Na půdě* [záznam divadelní inscenace]. Režie Jiří Barta, Plzeň, Divadlo Alfa. Premiéra 19. 10. 2015.

Obr. č. 22 Krasoň se nevejde do dveří kvůli vahadlu [screenshot]. In *Na půdě* [film]. Režie Jiří Barta. Česko, 2009.

Obr. č. 23 Na zemi rozplácnutý modelínový panák Šubrt [screenshot]. In *Na půdě* [film]. Režie Jiří Barta. Česko, 2009.

Obr. č. 24 V pozadí jsou loutky z ptáků tvořené látkou [screenshot]. In *Na půdě* [film]. Režie Jiří Barta. Česko, 2009.

Obr. č. 25 Holčička drží Elišku jako hračku [screenshot]. In *Na půdě* [záznam divadelní inscenace]. Režie Jiří Barta, Plzeň, Divadlo Alfa. Premiéra 19. 10. 2015.

Obr. č. 26 Celotělové kostýmy – panenka Eliška, panák Školák, marioneta Krasoň a medvěd Mucha [screenshot]. In *Na půdě* [záznam divadelní inscenace]. Režie Jiří Barta, Plzeň, Divadlo Alfa. Premiéra 19. 10. 2015.

Obr. č. 27 Modelína na botě holčičky [screenshot]. In *Na půdě* [film]. Režie Jiří Barta. Česko, 2009.

Obr. č. 28 Modelína je postupně zformována do lidské podoby pomocí stop-motion animace [screenshot]. In *Na půdě* [film]. Režie Jiří Barta. Česko, 2009.

Obr. č. 29 Zformovaný modelínový panák Šubrt [screenshot]. In *Na půdě* [film]. Režie Jiří Barta. Česko, 2009.

Obr. č. 30 Jiří Lábus jako loutka Hlavy [screenshot]. In *Na půdě* [film]. Režie Jiří Barta. Česko, 2009.

Obr. č. 31 Herečka hrající Sklodowskou nalevo se o pár vteřin později alternuje s loutkou. [screenshot]. In *Na půdě* [záznam divadelní inscenace]. Režie Jiří Barta, Plzeň, Divadlo Alfa. Premiéra 19. 10. 2015.

Obr. č. 32 Sklodovská jako loutka, která je voděna iluzivně a je brána stejně jako herci stojící kolem ní. [screenshot]. In *Na půdě* [záznam divadelní inscenace]. Režie Jiří Barta, Plzeň, Divadlo Alfa. Premiéra 19. 10. 2015.