

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění

Herectví alternativního a loutkového divadla

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**TVORBA AUTORSKÉ INSCENACE**

**Jules jednou jeden Verne**

**Antonín Týmal**

Vedoucí práce : MgA. Jiří Havelka, Ph.D.

Oponent práce: MgA. Tomáš Měcháček

Datum obhajoby: září 2016

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2016

## **Prohlášení**

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

TVORBA AUTORSKÉ INSCENACE  
Jules jednou jeden Verne

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne .....

.....  
podpis diplomanta

## **Upozornění**

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



## **Abstrakt**

Ve své diplomové práci vychází autor především z osobních zkušeností, získaných během práce na různých autorských projektech. V první kapitole autor popisuje, jak vnímá autorství a autorský přístup k tvorbě inscenace, poté rozebírá proces tvorby autorské loutkové inscenace *Jules jednou jeden Verne*. Hledá problematické části tvorby, možná řešení a výhodnější postupy a srovnává je s jinými inscenacemi, na kterých se podílel.

**Klíčová slova:** autorské představení, kolektivní tvorba, loutka, loutka pro více vodičů, projekce

## **Abstract**

This thesis is based on author's personal experiences, acquired during the process of creation of different authorial projects. In the first chapter, the author describes a way, he understands authorship and authorial mindset of creation, then he analyse the process of creation of authorial puppet performance *Once upon a Verne*. He's finding problematic parts of creation, solutions and more convenient methods and comparing it with the other projects he was participating.

**Keywords:** authorial performance, collective creation, puppet, puppet for more animators, projection

Děkuji MgA. Jiřímu Havelkovi, Ph.D. za odborné vedení práce, přínosné podněty, ochotu a za čas, který si na mou práci udělal.

Dále děkuji všem, kteří mi poskytli cenné rady a inspirovali mě k psaní, především Barboře Svobodové, Marii Novákové a Petru Vydařenému.

## Obsah

Úvod.....	8
1 Míra autorství.....	9
2 Jules jednou jeden Verne, poprvé.....	13
2.1 První fáze zkoušení.....	14
2.2 Kolektivní zádrhel.....	15
2.3 Já, režisér.....	16
2.3.1 Kdo jsme?.....	17
2.3.2 Kdo/co je loutka.....	20
2.3.3 Kde jsme?.....	21
2.4 Práce s loutkou.....	22
2.4.1 Vodiči.....	23
2.4.2 Celek.....	24
2.5 Práce s projekcemi.....	25
2.6 Práce na postavě.....	28
2.7 Práce na loutce.....	30
2.8 Hudba.....	32
2.9 Výsledek a porovnání.....	33
3 Jules jednou jeden Verne, podruhé.....	37
3.1 Začátek zkoušení.....	37
3.2 Mars-One.....	39
3.3 Posádka.....	40
3.4 Loutka.....	42
3.5 Projekce.....	42
3.6 Výsledek a porovnání.....	43
4 Shrnutí.....	46
Závěr.....	50
Seznam použité literatury.....	51
Přílohy.....	52

## Úvod

Tato práce nemá ambice stát se obecně platnou definicí autorského divadla, ani nemá poskytnout univerzální návod pro tvorbu autorské inscenace.

V této práci se pokusím zachytit osobní zkušenosti získané během procesu tvorby autorského loutkového představení Jules jednou jeden Verne (dále JJJV). Během tohoto procesu jsme ne vždy postupovali vhodně, kladli jsme si do cesty mnoho překážek, a za výsledkem, který jsme prezentovali publiku, si nemůžu stoprocentně stát.

Popíšu proces zrodu, práci na jednotlivých aspektech inscenace a pokusím se najít vhodná porovnání s jinými autorskými inscenacemi, na kterých jsem se podílel. Na základě těchto porovnání bych se rád zamyslel nad postupem, který jsme pro inscenování JJJV zvolili, případně se pokusím nastínit, jak bych s odstupem času a s nově nabytými zkušenostmi postupoval dnes.

Tuto inscenaci považuji za kolektivní dílo s osobním vkladem každého člena inscenačního týmu. Je buď nepodstatné, nebo už nedohledatelné, kdo s jakým nápadem přišel a která myšlenka vyplynula z myšlenky někoho jiného, proto budu často psát v množném čísle "my".



## 1. Míra autorství

Autorská tvorba jako prostředek k seberealizaci, jako osobní zpověď, jako možnost sdělit světu něco nového, jako nový způsob uchopení již využívaných přístupů. Autorská tvorba jako kus vlastní osobnosti, jedinečný a nenapodobitelný. Autorská tvorba jako svoboda ve vyjadřování, volnost v uchopení.

*"Práce na původním díle přináší možnost vytvořit vesmír z nuly. Můžete vytvořit vlastní vesmír s jeho vlastními pravidly času, prostoru a vlastní logikou. Je samozřejmě možné dojít k tomu zkoumáním a napodobováním určitého času a prostoru, který hra vyžaduje. Máte možnost říci: "Všechno je možné. Co by se tedy mohlo stát?" nebo "Proč by měly věci padat na zem místo toho, aby vyletěly nahoru?" Se zdravým smyslem pro dobrodružství a tváří v tvář nepopsanému listu papíru se vydáváte do neznáma."<sup>1</sup>*

Autorská tvorba je stavěna do opozice k tvorbě interpretační, pro kterou je výchozím bodem divadelní text, scénář. Pro tvorbu autorské inscenace může být výchozím bodem v podstatě cokoli. Nedramatické literární dílo, ale i obraz, socha, píseň. Příběh místa, nebo místo samotné. Může se jednat o osobní zpověď, reakci na nějakou událost, na dobu ve které žijeme. Může se jednat o telefonní seznam nebo jízdní řád. Fantazii se meze nekladou. Scénář pro autorskou inscenaci vzniká během procesu zkoušení (pokud je vůbec zapotřebí, aby nějaký vznikl), je to tvar otevřený, který se neustále mění, podle toho jakým směrem se samotné zkoušení odvíjí, podle nápadů, které na zkouškách přicházejí a které svou nosností obstojí i po prvotním nadšení z nápadu samotného. Proces zkoušení je proces tvorby scénáře.

Jak píše Zdeněk Hořínek, autorskou a interpretační tvorbu však nelze jednoznačně oddělit:

*"Dělení divadla na interpretační a neinterpretační vnáší do této problematiky zmatek, protože na každém díle se podílí jak interpretace, tak kreativita a rozlišovat jednotlivé typy divadla a divadelních děl můžeme právě podle vzájemného poměru interpretace a kreativity. S větším oprávněním lze používat*

1 BOGART, A; LANDAU, T. *Úhly pohledu*. Praha: Divadelní ústav, 2007. s.150

pojmu „divadlo interpretační“ a „divadlo autorské“, pokud je nechápeme jako dělení divadelní sféry, ale pouze jako protikladné divadelní metody a tendence. V „interpretačním divadle“ (v tomto specifickém smyslu) je drama prvotní, divadelní tvorba následná, druhotná. Hotové drama je inscenováno, „v-jevištnováno“: proces ztělesnění hry na scéně s využitím specificky divadelních prostředků je procesem přídavným. „Autorské divadlo“ (autorské v divadelním, nikoli v literárním smyslu!) se nespokojuje s přídavnou teatralizací předem hotové literární předlohy – je doslova a do písmene myšlením a cítěním v divadelních obrazech, pokusem o totální, komplexní uchopení dramatické látky, o názornou konkretizaci tématu ve scénických souřadnicích.<sup>6</sup> I na prvním typu divadla (s dominující tendencí k adekvátní interpretaci) se ovšem nutně podílí kreativita a naopak na typu druhém (s dominující autonomní kreativitou) se nutně podílí interpretace, byť šlo (v krajním případě) o interpretaci nikoli určitého dramatického textu, ale pouze určitého tématu. Pojmy „interpretační“ a „autorské divadlo“ jakožto protikladnými tendencemi se prostor inscenačních možností nepokrývá a nevyčerpává. Mezi krajními póly leží celá, věčně otevřená škála možností, která usvědčuje z pošetilosti každý pokus uzurpovat nárok na pravou interpretaci a pravou tvořivost jedinému typu divadla.<sup>12</sup>

Tuto nejednoznačnost rozdělení jsem si začal uvědomovat už během přijímacích zkoušek na DAMU. Tehdy, jako součást přípravy na tyto zkoušky, jsme si měli pročíst a promyslet, mimo jiných, divadelní hru s názvem *Pastička*. Tato hra mě v ničem moc nezaujala a nedokázal jsem si představit, co by mohlo vést někoho k tomu, aby se ji pokusil inscenovat. Když jsem byl poté v průběhu zkoušek vybrán jednou uchazečkou režie pro zinscenování *Pastičky*, naplnilo mě to obavami, jak bude výsledný kus vypadat. Režisérka tehdy vzala z celého textu jen jeden krátký úryvek, který skupinky herců, v různých situacích a na různých místech, opakovaly. Úryvek byl vytažen z původního dramatického díla, ale výsledný tvar se tomuto dílu ani trochu nepodobal.

Kde je hranice, kdy ještě interpretujeme a kde už začíná autorská práce? Byla naše *Pastička* interpretací původní hry, nebo se hrou jen inspirovala a na základě toho vznikl nový, svébytný a originální kus?

---

<sup>2</sup> HOŘÍNEK, K. *Interpretace a tvorba*, 1990. Studijní materiály Masarykovy univerzity jaro 2013

Na katedře alternativního a loutkového divadla měla drtivá většina režisérů, s kterými jsem měl tu čest pracovat, podobný přístup k inscenování, jako zmiňovaná uchazečka režie z přijímacích zkoušek. I když při tvorbě vycházeli z různých divadelních textů, často je přestavovali k obrazu svému. Hledali si své, nekonvenční způsoby, jak takový text uchopit, kombinovali ho s jinými texty, hledali si vlastní témata. Režiséři také byli často během zkouškového procesu otevření nápadům a připomínkám, nejen stran herectví samotného, ale i v otázkách režijního a dramaturgického charakteru. S čistě direktivním způsobem režie, kdy byl na první čtené předán finální scénář a během prvních zkoušek se nakrokovaly všechny scény, jsem se na škole setkal jen jednou. A pro mě, jakožto osobu tvůrčí, je vždy příjemnější a zábavnější, když se na inscenaci mohu podílet nejen tím, že jí propůjčím obličej, hlas a držení těla. Snažím se do inscenace dostat kus vlastní invence, kus svého neopakovatelného já, být spoluautorem. Být členem týmu, kde každý jedinec přispěje do celku část své osobnosti a každý se tak podílí na výsledném tvaru inscenace. Vytvořit něco vlastního. Tuto touhu trefně popisuje Jiří Havelka.

*"Mám teorii na to, proč je IKEA tak úspěšná firma. Protože vám dává dvojnásobnou radost. Jednak z nové skříně a jednak z faktu, že jste si ji složil sám. K nábytku, jež jste si sám sestavil, máte úplně jiný vztah než k hotové koupené věci. (Stejně jako k inscenaci, na které máte nejen interpretační, ale též autorský podíl.)"*<sup>3</sup>

Pokud zůstanu u srovnání s nábytkem, abych měl z nové skříně radost, nemusím ji složit celou sám. Stačí mi vědomí, že jsem složil například jeden šuplík, který bude této skříně součástí a hned k ní budu mít osobnější vztah. Budu vědět, že jsem se na její stavbě podílel.

Někdy montujete celou skříň, někdy šuplík. Někdy jen vybalujete jednotlivé součástky z krabice, nebo šoupete skříní o pár centimetrů. Podle toho, kdo co umí, kolik je kdo schopen vložit do montáže vlastní invence, a jestli vás vůbec majitel skříně (režisér) k práci pustí. Stejně tak se může lišit, jakou měrou se člověk podílí na stavbě inscenace.

---

3 HAVELKA, J. *Zmrazit čerstvé ovoce*. Praha: NAMU, 2012. s.43

Jak už jsem naznačil výše, hranice mezi autorstvím a interpretací může být velice tenká a těžko definovatelná. Uvedu to na příkladu naší poslední absolventské inscenace- *Romeo a Julie*.

Pokud jde člověk do divadla na hru *Romeo a Julie*, pod kterou je jako autor uveden William Shakespeare, neočekává, že by se jednalo o nějaký autorský počín. Očekává svoji dávku balkónů a jedů v lahvičkách. Ale jak to je, když vedle Williama Shakespeara je jako autor uveden Ťi Ťün-Siang?

Režisérka Pavlína Vimrová se rozhodla mezi autory uvést i tohoto čínského klasika, aby byl divák připraven na fakt, že hra, kterou se chystá shlédnout, nebude úplně pravověrný Shakespeare. Inspiraci pro zpracování této notoricky známé hry hledala Pavlína ve východní kultuře, zejména v čínské filozofii a v indických populárních zpěvech a tancích, známých z Bollywoodských produkcí. Z původního Shakespeareova textu zbylo torzo, několik záchytných bodů. Když se vrátím k přirovnání s nábytkem, na začátku byla skříň, kterou Pavlína rozebrala, dala dohromady nový návod k sestavení, a poté jsme z původních součástí a s novým návodem dohromady poskládali pohovku.

Jako herec jsem se při práci i na takové hře, jakou je *Romeo a Julie*, cítil být spoluautorem. Byl zde dostatek prostoru pro vlastní invenci, prostoru pro to, jak bude výsledná inscenace vypadat, jak se na ní podepíšeme.

Máme se tedy ptát, zda je to či ono představení autorské, nebo interpretační? Nebo je vhodnější se ptát: "*Do jaké míry je autorské?*"

Inszenace JJJV, kterou budu popisovat na následujících stránkách, měla tuto míru autorství největší, se kterou jsem se během své divadelní praxe setkal. Náš kolektiv tvořil vesmír z nuly. Na tvorbě tohoto vesmíru jsem se podílel nejen v otázkách herectví, ale i v otázkách režie, dramaturgie, scénografie a okrajově i produkce. Měl jsem vliv na téměř všechny divadelně tvůrčí aspekty, více než kdy jindy jsem se podepisoval na výsledném tvaru. Takže na to, že inscenace nedopadla tak jak jsem si představoval, můžu říct jedině: můžu si za to sám.

## 2. Jules jednou jeden Verne, poprvé

V závěru své postupové práce "Pod kůží Alfréda Schwartze" pln nadšení prohlašuji, že práce s loutkami v autorském kolektivu mě nadchla, a že se snad brzy vrhnu do tvorby nového loutkového projektu. A tím se stala inscenace *Jules jednou jeden Verne*, na které jsme pracovali v několika fázích na podzim 2012 a na jaře 2014.

První impuls pro tvorbu nového představení přišel od Václava Blumentrita, produkčního *Alfréda Schwartze*, a Františka Týmala, absolventa centra audiovizuálních studií na FAMU. Společně chtěli vytvořit inscenaci, ve které by se propojily obory divadelní a filmové. Václav již od počátku chtěl obsadit herecký kolektiv, který pracoval na *Alfrédovi*, a se kterým měl zkušenosti. Byli jsme osloveni ve chvíli, kdy byl jen nekonkrétní nápad, a tím jsme měli možnost být přítomni u samotného zrodu inscenace. Byla jenom vize, námět, ale reálně nebylo hotové nic. Vše čekalo na své objevení. Jediné, čím jsme byli limitováni, bylo několik výchozích bodů:

- v představení bude loutka velikosti dospělého člověka
- představení bude obsahovat minimum slov (nebo bude úplně bez nich), aby bylo jazykově bezbariérové a dalo se bez problémů hrát i za hranicemi
- komunikačním prostředkem, náhradou za slova, by mělo být světlo, respektive projekce

Dalším bodem, ve kterém jsme se dobrovolně limitovali, byl zvolený název představení. *Jules jednou jeden Verne*. Krásná slovní hříčka, která se celému kolektivu líbila. A navíc jméno Verne. Jméno, které má velký divácký potenciál a které nabízí nepřeborné množství možných témat. A protože představení nemělo být určeno jen českému publiku, vymysleli jsme dokonce anglickou verzi názvu- *Once upon a Verne*. A pak tu bylo romantické kouzlo století páry a párou inspirovaný žánr steampunk. Pojem který vznikl sice až na konci 20. století, ale za jehož zakladatele je Verne, mezi jinými, považován. Vědecko-fantastický žánr, ve kterém hlavní hybnou silou celého světa je pára a parní stroje. Inspirace tímto směrem se přímo nabízela.

Po této úvodní dohodě podal produkční žádost o grant, ve které byli tyto výchozí body zmíněny. Bez této finanční podpory by náš projekt nevznikl, ale jak budu psát dále, tento grant byl také zdrojem několika problémů, jelikož jsme v něm žádali o finance na projekt, o kterém jsme si nebyli jisti, že ho dokážeme vytvořit.

## **2.1 První fáze zkoušení**

Jako odrazový můstek pro zkoušení nám posloužilo víkendové soustředění. Toto setkání fungovalo jako úvodní brainstorming. Dávali jsme dohromady všechna témata, všechny asociace a nápady, které nám připadaly pro naši další tvorbu důležité. Snažili jsme se nashromáždit co nejvíce materiálu, ze kterého by bylo možno dále při zkoušení čerpat.

I když jsme získali finanční podporu, náš rozpočet byl stále omezený, a nemohli jsme si příliš vybírat, v jakých podmínkách budeme zkoušet. Zprvu nám stačilo přesouvání se mezi volnými školními ateliéry, ale s přibývajícím počtem rekvizit bylo neustálé běhání po škole čím dál tím víc komplikovanější. Kromě zkušebního manekýna jsme na začátku používali několik starobou zavánějících diaprojektorů značky "Meopta" s různými velikostmi objektivů a několik starých diapozitivů, se kterými jsme si zkoušeli způsob práce s projekcemi.

Po nějaké době se našemu produkčnímu Václavu Blumentritovi podařil domluvit zkušební prostor. I když nebyl nijak velký, pro naše zkušební účely plně vyhovoval, a hlavně jsme tam naše rekvizity mohli mít uskladněné. Máme tedy prostor, máme projektory a máme loutku (zatím stále zkušebního manekýna, kterého jsme si pro potřeby zkoušení vyrobili, ale nový by měl být hotový co nevidět), takže můžeme začít zkoušet. Jenomže co přesně?

Než vytřídíme témata, která jsme při úvodním setkání nadhodili, než se nám začne rýsovat příběhová linka, práci jsme vyplňovali především chůzí s loutkou. Ta pro nás, herecký kolektiv, byla na celé inscenaci nejdůležitější. Chtěli jsme dosáhnout iluze dokonalosti, aby divák nevěděl, jestli kouká na loutku nebo na živého herce. Samozřejmě loutka má svoje přednosti hlavně v tom, že není živý

herec, to jsme si uvědomovali, ale pokud by se nám taková iluze reality podařila vytvořit, její případné narušení by bylo o to silnější a nečekanější. Této činnosti jsme věnovali spoustu času, ale chozením s loutkou v kruzích inscenace nevznikne.

Naše kruhy měla rozetnout nová loutka od Karla Czecha, scénografa který pro nás dříve vyrobil loutku Alfréda Schwartze. Některé činnosti s loutkou jsme už odmítali dělat s tím, že s novou loutkou to stejně bude vypadat jinak, že s novou to všechno půjde snáze, protože bude lehčí, bude mít anatomicky přesné proporce, takže se bude hýbat realističtěji, a vůbec, bude mnohem hezčí. Když nová loutka dorazila, nestačili jsme se divit. Nejenže vizuálně nevypadala tak, jak jsme si představovali, ale hlavně, to nejhorší čeho jsme se báli: byla těžší, než náš zkušební manekýn. "Hlava hezká, ale... za patnáct tisíc?!", tato otázka se mi pořád honila hlavou. A tak už bylo jasné, že nová loutka nic zásadního nerozetne.

## **2.2 Kolektivní zádrhel:**

Když píše Zdeněk Hořínek ve své knize *Divadlo mezi modernou a postmodernou* o kolektivní tvorbě, rozlišuje týmovou práci (zahrnuje součinnost režiséra s nejbližšími spoluvůrci- s dramaturgem, výtvarníkem, hudebníkem) od kolektivní tvorby (širší pojem zahrnující vedle týmové práce i vlastní inscenační tvorbu s hereckým souborem)<sup>4</sup>. V základu tedy předpokládá, ač se jedná o kolektivní dílo, určitou hierarchizaci a rozdělení funkcí, a režisér, jakožto osoba řídící, rozhodující a umělecky zodpovědná, stojí na pomyslném vrcholu inscenační pyramidy. Už v případě tvorby inscenace *V kůži Alfréda Schwartze* jsme tuto základní hierarchii nedodrželi, neboť funkce režiséra byla suplována dvěma členy hereckého souboru. A protože jsme byli s výsledkem vcelku spokojeni, v další práci jsme se rozhodli s funkcí režiséra experimentovat ještě více.

Na začátku zkoušení inscenace *Jules jednou jeden Verne* byl jen produkční, výtvarník a kolektiv herců. Post jednotlivího režiséra, podobně jako v případě Alfréda Schwartze, nebyl konkrétně obsazen. Všichni jsme byli jak režisér, tak dramaturg. V případě této inscenace, jak budu psát dále, nám člověk s jednotliví

---

<sup>4</sup> HOŘÍNEK, Z. *Divadlo mezi modernou a postmodernou*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. s.12

vizí a vždy přítomný pozorný divák doopravdy chyběl. Celou dobu jsme si říkali, že příběh začne sám krystalizovat během různých cvičení a her s loutkou. Chtěli jsme pouze existovat v prostoru a reagovat na podněty, vnitřní i vnější, hledat zajímavé momenty, analyzovat jejich dramaticčnost a použitelnost a rozvíjet je. Jak se brzy ukázalo, jakákoliv improvizace, ve čtyřech lidech coby vodičích, s loutkou velikosti dospělého člověka, byla velice problematická. Je to zhruba totéž, jako kdybyste chtěli po skupince čtyř tanečnicků (možná pěti), aby bez jakéhokoliv zkoušení a domluvy synchronně zatancovali choreografii. Takové napojení členů souboru mezi sebou navzájem hraničí s nadpřirozenými schopnostmi. Každý má v hlavě jinou vizi, jiné představy o právě probíhající akci, jinak nastavené tempo, a v případě improvizovaného vedení loutky bez nějaké specifické domluvy, je výsledkem vcelku slušný chaos, kdy se lidé navzájem doptávají, co druzí mysleli tím a oním gestem a okřikují se navzájem z předbíhání či brzdění. A vzhledem k absenci onoho jednotícího třetího oka ani nebylo nikoho, kdo by nám sdělil co v té směsici zmatků viděl, co se mu líbilo, co by rozvedl dál, či od čeho rovnou upustit.

Tuto absenci jsme začali řešit několika způsoby. Používali jsme zrcadla, která chtěl výtvarník použít jako další prostředek pro světelné efekty, používali jsme různá nahrávací zařízení a pořízené záznamy si rovnou pouštěli a debatovali nad nimi, nebo jsme loutku vodili pouze ve třech lidech a čtvrtý bedlivě pozoroval akci, načež zprostředkoval zpětnou vazbu. Všechny tyto metody však byly pouhou náhražkou živého režiséra.

Začali jsme se tedy po nějakém poohlížet. Hledali jsme někoho, kdo by byl ochoten naskočit do rozběhlého projektu, kdo by souhlasil se základní vizí kterou Václav s Františkem nastolili, kdo by si mohl dovolit pracovat za almužnu, spíše z nadšení, a hlavně kdo by s námi rád spolupracoval. Nikoho takového se nám narychlo sehnat nepodařilo, a tak nám nezbylo nic jiného, než nutnost slepit si to naše dílo dohromady opravdu sami.

### **2.3 Já, režisér**

V této části bych se chtěl trochu rozepsat o svých prvních zkušenostech z jiné pozice než herecké a o způsobu, jakým jsme k tvorbě příběhu Vernea



postupovali. V naší předchozí inscenaci *V kůži Alfreda Schwartze* jsme si jako kolektiv určitý způsob vedení už ozkoušeli. Nyní byla ale situace docela odlišná. V *Alfrédovi* nám Josef s Petrem už na začátku definovali jasné téma o kterém tato hra bude, a načrtli základ příběhu. V *Alfrédovi* jsme byli rozděleni na dvě části, horní a dolní. Tyto části se prolínaly zřídka, takže jedna část vždy mohla v klidu pozorovat tu druhou. Naše režijní práce pak spočívala v poskytování zpětné vazby hrajícím kolegům, dávání nových nápadů a konstruktivně-destruktivním rozebírání nápadů druhých. A i když jsme se někdy neshodli, Petr s Josefem měli poslední slovo. Někdy se i stalo, že se Petr neshodl s Josefem. V takových případech jsme Petra většinově přehlasovali a použili nápad Josefův, protože jeho nápady bývaly zpravidla pro všechny srozumitelnější.

Při zkoušení Vernea nás čekalo trochu víc. Nějaké připomínkování a čištění muselo ještě počkat, protože nás čekaly mnohem zásadnější otázky: "Kdo jsme?", "Kde jsme?", "Kdo/Co je loutka?", "Kdo/Co jsou projekce?", "Jaké jsou vztahy mezi námi, loutkou a projekcemi?" a "Kde je tam ten Verne?". Tedy otázky spíše dramaturgického charakteru, se kterými jsem se sice během své divadelní praxe mnohokrát setkal, ale nikdy v takovém množství a komplexnosti. Na počátku bylo slovo "Verne" a všechno ostatní bylo neznámé, čekající na zodpovězení. Než jsme se pustili do stavění příběhu, museli jsme si na tyto otázky alespoň nějak odpovědět, něco jako postavit si zbrusu nové hřiště, vztyčit mantinely a vyznačit čáry a potom se dohodnout jaký sport tam budeme hrát. Dohodnout se v kolektivu, demokraticky.

### **2.3.1 Kdo jsme?**

V první řadě jsme byli vodiči. Ale s novou loutkou se nám zdálo nepřestavitelné udělat hodinové přestavení jen jako one-puppet show, jednak jsme po pěti minutách díky váze loutky nutně potřebovali odpočinek, a jednak nás při práci nejvíce bavila interakce loutky s živou bytostí. Chtěli jsme tedy naši existenci trochu více specifikovat.

*„Jevištní postava, která má oporu v materiální loutce a animačních aktivitách loutkáře, patří ke světu iluze. Zmíněné spojení loutky a herce však zásadně není tak pasivní, jak se domnívají Green a Pepicello. Vztahy mezi loutkou a loutkářem*

*jsou mnohostranné. Někdy se jejich funkce prolínají, někdy jsou obě součásti naprosto samostatné. Obvykle aktivně spolupracují.*"<sup>5</sup>

Ze začátku jsme pracovali s verzí, že jsme skupinka jakýchsi dobrodruhů, která se shodou náhod objeví v záhadném prostoru, pracovně označeném jako Verneova laboratoř, ve kterém jsou herci od začátku uvězněni a snaží se najít cestu ven. Takový jednoduchý koncept se nám jevil jako vhodný. Nechtěli jsme vyprávět žádný složitý příběh, byli jsme si vědomi toho, že díky absenci slov jsme omezeni v předávání složitějších informací divákovi. Loutka měla být postupně objevována, skládána dohromady a nakonec měla sloužit jako prostředek k úniku. Jako reálné postavy jsme naráželi především na otázku naší motivace s loutkou nějak interagovat. Situace, kdy se jako osoba objevíte v neznámém prostoru, ze kterého zoufale hledáte východ a během hledání narazíte na loutku, se kterou si začnete hrát, působí bez nějakého vnitřního opodstatnění přinejmenším trochu jalově. Některým lidem by taková absence motivů příliš nevadila, pokud by byl obraz alespoň vizuálně nebo emočně působivý, ale v našem, spíše racionálně založeném kolektivu, převládal názor, že pokud má být naše inscenace s minimem slov, nebo se bez nich obejít úplně, diváci by od nás měli alespoň na začátku vidět jasné motivace. Bez řeči, jakožto nejdůležitějšího informačního kanálu, jsme si nemohli dovolit být hned na začátku v našem jednání nečitelní. Divák by prostě nevěděl která bije a z frustrace že ničemu nerozumí by rychle ztratil pozornost. A to by už nezachránily ani působivé projekce, protože by divák stejně nevěděl, proč tam vůbec jsou.

"Proč vůbec chci vodit loutku?", "Proč bych s ní chtěl interagovat?", "Může za jednání loutky vodič, nebo někdo jiný?", "Můžu loutku prostě pustit?" Jak už to u otázek bývá, jakmile si myslíte, že máte odpověď, objeví se několik dalších otázek. Pitvali jsme se v tom dlouho a stále jsme naráželi na nelogičnosti, které jsme se tak zoufale snažili eliminovat. Čas utíkal a my jsme východisko stále nenacházeli, spíše jsme se v tom různě zamotávali. Při zpětném zamyšlení si myslím, že jsme si nedokázali poradit se spojením rolí "svébytná jevištní postava" a "vodič". Přechody mezi rolemi byly buď nejasné, nebo kostrbaté, fúze rolí nejčastěji narážela na rozkol v motivacích loutky (vodiče) a postavy jako takové. Vymýšleli jsme si různá pravidla, abychom určili kdo vůbec jsme a pak

---

5 JURKOWSKI, H. *Magie loutky*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1997. s.150

jsme se dlouze dohadovali o dalším postupu. Rozhodli jsme se pro drastický krok naše dobrodruhy zcela opustit a vydat se úplně jinou cestou. Jednou z nejtěžších věcí při tvorbě divadla je zbavovat se vlastních nápadů, ale občas to je opravdu zapotřebí.

Brzy jsme přišli na variantu, která se nám všem zdála schůdná. V první řadě jsme se zbavili fyzičnosti jak postav, tak prostředí, ve kterém postavy operují. V novém konceptu bez dobrodruhů a Verneovi laboratoře jsme se stali imaginárními charaktery z Vernových románů, které mají motivaci dostat se z hlavy génia na papír, ospravedlnit svou existenci. Postavy jsme se snažili od sebe co nejvíc odlišit, aby každá měla jiný základ a jiné motivace, aby už jen z principu fungování charakterů mohly vznikat dramatické situace. Vybrali jsme proto čtyři základní archetypy, které nám v asociaci k dílu Julia Vernea naskočily.

Prvním archetypem byl vojensky založený "Kaprál". Symbol mužnosti, síly, odvahy, ale také agresivity, výbušného jednání a trochu i neohrabanosti v oblasti lidských vztahů. Této postavy se zhostil Filip Šebšajevič.

Dalším mužským archetypem byl "Trosečník". Tulák, který je doma všude a nikde. Otrhaný člověk, který nemá žádné vysoké cíle, k přežití nepotřebuje lidskou společnost, postačí mu improvizovaná střecha nad hlavou a kus tvrdého chleba. Jako Trosečníka (občas přezdíváného i jako "ztroskotance") jsme obsadili Petra Bestu.

Třetí, a poslední mužskou postavou se stal "Profesor". Vědec, který možná zná odpovědi na všechny otázky z kvantové fyziky, organické i anorganické chemie, ale pro běžný život je zcela nepraktický. Profesora jsem se ujal já.

Trojici mužských charakterů doplňovala "Hraběnka". Archetyp ženské krásy a něžnosti. Žena, která umí nádherně vyšívát, zpívat a bavit se na úrovni, ale nikdy nadržela v ruce vařečku, natož smeták. Zde jsme neměli moc na výběr, kdo si postavu zahraje, jedinou ženou v kolektivu byla Kamila Šmejkalová, takže Hraběnka byla pro ni.

### 2.3.2 Kdo/co je loutka?:

*„Již O. Zich si ve své studii Loutkové divadlo všiml, že loutky lze chápat dvojitým způsobem: buď je pojmem jako loutky, „ale ony chtějí, abychom je pojímali jako lidi, a to nás zajisté naladí vesele“. A dodává: „ A nebo je pojmem jako živé bytosti. Vědomí o skutečné neživosti loutek pak ustupuje do pozadí a jeví se jen jako pocit něčeho nevysvětlitelného, jakési záhady, budící náš podiv. Loutky působí na nás v tomto případě tajemně. Kdyby loutky měly skutečnou velikost lidskou, a kdyby jejich mimika byla co možná dokonalá, vznikl by při tomto způsobu pojetí v nás až pocit hrůzy... myslím, že by i naše loutky, kdyby byly velké jako lidé, působily v nás jakýsi pocit nevolnosti.““<sup>6</sup>*

Přesně taková byla naše loutka. Té jsme už od začátku intuitivně říkali Verne (kromě jiných, hanlivých přízvisek, narážejících na jeho váhu).

Vztah vodiče s loutkou je z logiky věci celkem jednoznačný: vodič vede, loutka poslouchá. Animátor je nadřazen animovanému.

Nové definování našich postav nás nakonec dovedlo k pojmenování loutky jako jakési kombinaci konstruktů a Vernea osobně. Manekýn se stal odrazem spisovatele, jeho velvyslancem v prostoru, kde se postavy pohybovaly, a který jsme definovali v vzápětí. Spojení loutky s osobou Vernea nám velice pomohlo vyčistit naše motivace. Hlavní cíl postav, potěšit našeho autora, se přímo přenesl i na loutku. Tím se víceméně eliminovaly situace, kdy se vodič rozhodl s loutkou praštit, protože akce loutky se neslučovaly s charakterem té či oné postavy. Touha potěšit Vernea byla silnější.

Tím jsme se dostali do situace, kdy sice loutka byla vedena animátorem, ale animátor jednal podle přání loutky, tedy loutka vedla sebe sama, prostřednictvím nás. Malý loutkářský paradox. Možná jsme se nevědomě dotkli něčeho, co Karel Makonj označuje jako dvojdomý svět *„ve kterém stále zápasí loutka (tedy hmota) o svou samostatnou existenci, nezávislou na člověku“*<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> MAKONJ, K. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007. s. 97

<sup>7</sup> Tamtéž s. 102

Je to svět ve kterém spolu koexistují dvě samostatně svébytné a rozdílné entity. Jedním z charakteristických modelů dvojdomého světa je propojení světa lidí a bohů. U nás byla bohem loutka. Bohem který řídí naše osudy, ale zároveň bohem který existuje jen dokud v něj lidé věří. Dokud animujeme loutku. Aby naše loutka mohla být samostatnou existencí, nezávislou na člověku, potřebovala lidi.

### **2.3.3 Kde jsme?:**

Od reálného prostředí laboratoře jsme se dostali do imaginárního prostoru, ve kterém se mísí Verneovi představy a nápady. Jak ale tento prostor představit divákovi, aby hned od začátku věděl, kde se nachází? Jak mu ukázat, že se už nevyskytujeme v reálném prostoru a čase? Postup jsme zvolili takový, že divákovi napřed ukážeme "reálný" svět a vzápětí ho převedeme do toho našeho. Tedy že na jevišti vytvoříme a pojmenujeme dvě odlišné reality. K tomuto účelu jsme využili možnosti projekcí, konkrétně úvodního a závěrečného mini filmu, které byly natočeny pro potřeby inscenace.

Prostor jsme si definovali jako odpadkový koš, do nějž Verne házel nedokončené příběhy, skici postav a vůbec, všechnen materiál, se kterým nebyl spokojen. Takto je také ukázán v prvním filmečku: jakási mužská osoba vždy načrtne a pár slovy popíše na papír postavu a po krátkém přemýšlení celý papír zmačká a hodí do koše. Současně s tím je na scénu "vhozen" první charakter. Takto se proces opakuje, dokud se neobjeví všichni herci (vyjma Trosečníka, který už v koši nějakou tu dobu pobývá a zná základní zákonitosti tohoto prostoru). Film končí záběrem, kdy spisovatel hledí na dno koše, jakoby hloubal, zda udělal správně že skici vyhodil, nebo zda dá postavám ještě šanci, najde pro ně opodstatnění a vloží je do nějakého svého románu.

Umístění děje do odpadkového koše nám pomohlo s vyjasněním motivací našich postav. Vycházeli jsme z předpokladu, že pokud je základním instinktem každého živého tvora přežít, stejně tak je základním instinktem pro zhmotňující se literární postavu (pokud by měla vlastní vědomí a mohla to ovlivnit), dostat se na stránky knihy. A jediným způsobem, jak se dostat z koše, pro nás bylo zalíbit se Verneovi, tedy dělat to, oč nás žádá. Tímto jsme se dostali z pozice animátora-

vůdce do pozice animátora-sluhy a pohráli si tak se základní loutkovou hierarchií. Loutka měla vést nás, dávat nám úkoly, trestat nás. To vše, za naší asistence.

## 2.4 Práce s loutkou

S manekýnem velikosti dospělého člověka jsme se nikdo z inscenačního týmu za dobu studia nesetkali. Nejblíže tomuto formátu měla loutka kouzelníka Alfreda Schwartze, vedena Josefem Jelínkem a Petrem Vydareným, kteří s námi nakonec na Verneovi nedělali. Alfréd se od loutky Vernea lišil především absencí dolních končetin. Alfréd byl pevně zasazen do kukátkového jeviště, zatímco Verne se měl volně pohybovat po prostoru. Inspiraci, jak by animování takové loutky mělo vypadat, jsme hledali například v práci Philipa Gentyho, který podobné manekýny, i když v nadživotní velikosti, využívá. Z pozorování různých videí a vlastního zkoušení jsme si poté sestavili základní principy vedení. Dalším zdrojem inspirace pro práci s manekýnem pro více vodičů by mohlo být tradiční japonské divadlo Bunraku. To, na rozdíl od loutek v nadživotní velikosti, používá loutky vysoké okolo jednoho metru, takže zhruba poloviční, než byla ta naše. Navíc je zde kladen velký důraz na text a jak skromně přiznává japonský loutkář Tsuru Ando, loutka je zde kvůli textu, nikoli naopak:

*"Ve skutečnosti je bunraku k naslouchání, a ne k dívání, protože zpěv narátora zvaný gidaju-buši je nejdůležitějším elementem představení."*<sup>8</sup>

Naše divadlo, vzhledem k absenci slov a důrazu na světlo, mělo být především k dívání. Hledali jsme si tedy vlastní cestu, vlastní systém. *„Způsob jevištní práce se v loutkovém divadle proměňuje podle konstrukce loutek a jejich spojení s loutkáři-animátory. Volba určité konstrukce loutky a způsob jejího využití závisí pochopitelně na celkové inscenační koncepci nebo koncepci jevištní postavy."*<sup>9</sup>

Už když jsme si na začátku řekli, s jakým typem loutky chceme pracovat, na této volbě nás zajímala především možnost jakési iluze, zaměnění loutky za herce, a naopak. Uvědomovali jsme si, že síla loutky tkví především v tom, že není jako živý herec, že je to jiná entita, ale při práci nás bavilo vodit loutku co nejvíce

---

<sup>8</sup> JURKOWSKI, H. *Magie loutky*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1997. s.126

<sup>9</sup> Tamtéž, s. 155

realisticky, aby se pak nečekaně mohla zachovat jinak, než divák očekává, třeba vzlétnout.

Loutka byla pro tři až čtyři vodiče. Jeden člověk vedl hlavu a jednu ruku, druhý vedl druhou ruku a pánev a na třetího zbyly nohy. Případný čtvrtý vodič přebíral od prvního ruku a první tak mohl použít úchyt mezi lopatkami, kvůli lepší koordinaci mezi hlavou a zbytkem těla. Kdo bude na jaké pozici jsme na začátku vůbec neřešili. Chtěli jsme, aby každý byl schopen ovládat všechno.

To, aby loutka byla pro diváka viditelná ve všech fázích pohybu, vyžadovalo bezmála nacvičenou choreografii. Přehmaty mezi úchyty, předávání končetin, tak aby loutka nezastavila pohyb, aby si nesedala, zkrátka aby se tvářila jako normální člověk při chůzi, to vše vyžadovalo rychlost a přesnost. A každý z nás tuto choreografii nakonec zvládal ze všech vodících pozic. Ten, kdo vedl nohy, to měl zpravidla nejtěžší. Nejen že byl stále ohnutý, ještě na něj ostatní křičeli, že není schopný udělat alespoň pár stejných kroků. Když jsme si to zkusili postupně všichni, byli jsme už na noho-vodiče mírnější. I tak se z této pozice stala ta nejméně oblíbená a nikdo se do ní dvakrát nehrnul. Nicméně pro pohyb v prostoru byla dovednost chůze stěžejní, a tak se tento základní pohyb stal jedním z pilířů zkoušek.

### **2.4.1 Vodiči**

Když už jsme se dokázali to, aby se loutka hýbala tak jak jsme chtěli, museli jsme k tomu naučit hýbat i my. Museli jsme se zbavit všech parazitních pohybů. Ve chvíli, kdy jsme chtěli s loutkou, na kterou měla být primární pozornost, udělat krok, vodiči okolo ní museli zpravidla udělat krok s ní. Čtyři vodiči oproti jedné loutce, tedy čtyři kroky oproti jednomu. Našich pohybů tedy bylo mnohem více než pohybů Vernea, víc pohybů, které na sebe strhávaly více pozornosti. Pokud měl být pohyb loutky mezi našimi zřetelný, museli jsme být v našem jednání co nejvíce minimalističtí.

Při tomto konání jsme se pokusili využít zkušeností, které jsme (Filip Šebšajevič a já) nabrali při jednom z workshopů v rámci našeho studia. Jednalo se o pohybově založený workshop, který kombinoval japonskou taneční techniku butó s technikou klasického evropského tance, pod vedením Franka van de Vena. Při

různých cvičeníh (například zadání: plynulým pohybem si během půl hodiny přesedněte na sousední židli) jsme se naučili promýšlet pohyb dopředu, tak abychom si uvědomovali pozici svého těžiště během a zabránili nechtěným přešlapům. Ve chvíli, kdy se snažíte o co nejvíce kontrolovaný mini-pohyb a náhle kvůli ztrátě rovnováhy musíte udělat rychlý posun nohy, abyste zabránil pádu, na sebe (na nohu) strhnete velkou dávku pozornosti. Ve snaze zachovat co nejvíce pozornosti na loutce jsme se i při jejím animování pokoušeli naše pohyby promýšlet dopředu, abychom udělali jen ty, které byly doopravdy nezbytné.

#### **2.4.2 Celek**

Jakmile jsme dokázali animovat jednotlivé části loutky a zároveň se soustředit na naše vlastní pohyby, museli jsme všechny tyto prvky skoordiovat do jednoho celku.

Základem pro takovou koordinaci byla pravidla pro volnou chůzi v prostoru. Hlava udává směr chůze a dává prvotní impuls pro začátek pohybu, načež se v tomto směru natáčí hrudník, který se mírně nakloní dopředu. To je impuls pro nohy, které udělají první krok. Při chůzi rovně jsme si pro zjednodušení určili, že levá noha vždy vychází první. Pokud se však měl měnit směr chůze, jako první vykročila ta noha, která byla na vnitřní straně oblouku pomyslné trajektorie pohybu. Jako poslední reagovaly ruce, které se za běžných podmínek střídavě pohupovaly v protipohybu s nohami.

Pro určování pravidel, nebo pro co nejvěrnější zpracování pohybu jsme často používali naše vlastní těla a zkoumali, jak v kterých pozicích a situacích reagují. Buď jsme si sami zkoušeli, jak se otáčíme při chůzi, nebo jak se zvedáme ze země, nebo jsme tyto úkony prováděli ve skupině. Například jeden herec si lehne na zem a ostatní ho obklopí (při zachování pohledové strany pro diváka) a položí mu ruce na místa, na kterých by normálně vodili loutku. Herec-manekýn se pak vlastními silami postaví na nohy a ostatní sledují, jak a kam pokládá ruce a nohy, kam přenáší těžiště, a kde musí udělat rychlejší pohyb, aby neztratil rovnováhu. Tyto poznatky jsme pak přímo přenášeli na loutku.

Obdobně jsme postupovali při zpracování tance či bitky. V těchto scénách, které



také vycházely z přirozeného pohybu, se objevovaly i pasáže nadpřirozené, ve kterých se najednou projevila loutkovitost manekýna. Takové pohyby jsme logicky na sobě zkoušet nemohli a proto se naše hledání vedlo ve stylu pokus-omyl. Loutka sama o sobě žádná omezení neměla, zde jsme naráželi na naše vlastní hranice.

To, aby loutka udělala trojitě salto, vyžadovalo buď velké množství absolutně přesných přehmatů, nebo aby celá skupina za ní udělala podobný akrobatický kousek. Při přehmatech jsme nedokázali docílit toho, aby se loutka nezastavila, nebo aby se ve vzduchu trochu nepropadla. Lépe nám vycházelo, když jsme se pokoušeli protočit společně s loutkou, což ale potřebovalo delší přípravu, při které by navázání jednotlivých salt bylo poněkud kostrbaté. Museli jsme se tedy spokojit se saltem jednoduchým a nadpřirozeno hledat v létajících kopech, visech ve vzduchu a protáčení kloubů.

Při zpracování tance loutky s Hraběnkou bylo nejtěžší uhlídat pohledovou stranu pro diváka. Museli jsme co nejvíce omezit jakékoliv otočky, při kterých by skupina animátorů obíhajících okolo loutky zakrývala celé dění. Tanec jsme tedy omezili na pohyb po diagonále, jen s několika vybočeními do širšího prostoru.

Za největší oříšek osobně považuji scénu, ve které Verne přenáší Hraběнку na operační stůl. Loutka, která nemá vlastní svalstvo, nese člověka. A vše musí pro diváka vypadat tak, že veškerá tíha je na loutce, zatímco animátoři, kteří drží jak loutku, tak Hraběнку, musí působit dojmem jakoby tam vůbec nebyli a celá akce se děje bez jejich přičinění. A vezmeme-li v potaz, že vodiči si nemohou stoupnout hned vedle hraběanky aby nezacláněli výhledu, ale musí zůstat schovaní za loutkou, váha kterou nesou je vzhledem ke vzdálenosti od jejich vlastního těžiště díky páce mnohem větší. Udělat jen pár kroků s Hraběnkou v náručí byl pro nás obrovský úspěch.

## **2.5 Práce s projekcemi**

S použitím projekcí v divadelní inscenaci jsem se setkal už hodněkrát. Projekce v nich někdy své místo měly, jindy méně. V některých případech dokonce působily komplikace, nebo nefungovaly vůbec. Dnešní doba nabízí množství technických

prostředků, včetně dataprojektorů, které se tvůrci inscenací snaží implementovat do divadelních kusů, a držet tak krok s dobou. František, absolvent studia audiovizuální techniky na FAMU, který stál na samém počátku naší inscenace, svým způsobem také držel krok s dobou, i když, jak je jeho zvykem, šel proti hlavnímu proudu.

Téma Julia Vernea evokuje, krom jiného, technický pokrok, na svou dobu téměř neuvěřitelný. Na svou dobu, protože dnes jsou jeho vize, které vkládal do svých románů, překonány. Někdy dokonce mohou působit úsměvně. Tento pocit "překonaného génia" se František rozhodl do inscenace přenést tím, že místo hojně používaných dataprojektorů využil techniku o několik dekad starší. Diaprojektory.

Dataprojektory mají před diaprojektory obrovský technologický náskok. Digitální čipy a mikroprocesory nabízejí samozřejmě více možností než halogenová lampa a pár ostřičích čoček. Přesto má, podle mého názoru, diaprojektor určité přednosti, které si zachovává.

- První, ryze praktickou výhodou, je cenová dostupnost. Nejenže samotný diaprojektor se dá sehnat mnohem levněji, než projektor digitální, navíc k němu nepotřebujete žádné další zařízení, jako například počítač nebo DVD přehrávač. Stačí přívod elektřiny a kousek filmu v rámečku.
- Druhá výhoda je absence softwaru. Čím více techniky, tím větší je šance, že něco nefunguje jak má, nebo nefunguje vůbec. A spravovat dataprojektor, nebo jiná sofistikovaná zařízení, vyžaduje profesionální servis, zatímco když vám přestane svítit diaprojektor, buďto praskla lampa, nebo vypadly pojistky. Obojí se dá vcelku rychle a na místě opravit.
- Poslední výhodou, kterou vnímám, je kvalita obrazu. U diaprojektoru neexistuje nic jako pixely, nebo rozlišení. Srovnání mezi projektory je v tomto podobné jako rozdíl mezi digitálním a analogovým fotoaparátem. Digitální verze má více uživatelských možností, ale klasická fotka vyvolaná z filmu působí jaksí přirozeněji. A v poslední řadě, oproti moderním dataprojektorům, využívajících technologie LED, vydává klasická

halogenová lampa teplejší, měkčí a pro lidské oko příjemnější světlo.

Projekce neměly sloužit jen jako doplnění vizuální stránky představení. Idea byla taková, že by měly být součástí děje, měly by ho posouvat dále. A hlavně, postavy na jevišti, s nimi měly interagovat. To vyžadovalo mít projektory na zkouškách a hrát si s jejich možnostmi. Přes všechny výhody, které jsem výše popsal, diaprotektor za svojí digitální verzí v jedné věci, pro zkoušení představení důležité, jednoznačně zaostává. V jakési časové flexibilitě.

Pokud si chcete promítnout určitý obraz přes dataprojektor, stačí ho nahrát na počítač a ten s projektorem propojit. V případě diaprotektoru ovšem musíte s tímto obrazem do fotolaboratoře, a až výsledný vyvolaný film je pro projekci použitelný. Tento proces je tedy časově mnohem náročnější a je proto vhodné si už dopředu pečlivě naplánovat, jaké konkrétní filmy je třeba vyvolat. To jsme my na začátku vůbec nevěděli, disponovali jsme pouze několika diapozitivy s tematicky nesouvisejícími obrázky, fotkami, abstraktními tvary. Až v procesu zkoušení jsme na základě našich nápadů a požadavků nechávali vyvolat další a další.

Jako další omezení diaprotektoru by se dalo brát i to, že promítnutý obraz je, pokud nepočítáme možnost ostření a hýbání se samotným projektorem, statický. To není mnoho prostředků, kterými obraz oživit a udělat pro diváka zajímavým, a hlavně s ním hrát, něco sdělovat. Snažili jsme se hledat dál, zkoušet, hrát si. A za tímto účelem František objednal několik plexisklových zrcadel, která možnosti animace rozšířila.

Plexisklová zrcadla jsou velmi pružná a toho jsme hned začali využívat. Pouhým odražením projekce a ohnutím zrcadla se celý odraz deformoval: rozšířil, zúžil, nebo úplně stranově převrátil. Tento efekt jsme například použili při promítání jakéhosi okřídleného stroje (zřejmě předchůdce letadla), který po práci se zrcadlem zdánlivě začal mávat křídly, a který se pomocí naklánění zrcadla pod různými úhly rozletěl po stěnách a po stropě, aniž by se muselo hýbat se samotným projektorem. Proud světla nám posloužil jako loutka, vodili jsme jsme nehmatatelné.

I takové zdánlivě jednoduché úkony, jako ohýbání a natáčení zrcadla, vyžadovaly vysokou dávku koncentrace. Seběmenší pohyb na zrcadle se umocňoval ve výsledné projekci tak, že i naklonění zrcadla o pár stupňů mohlo způsobit posun obrazu až o metr, v závislosti na vzdálenosti, kterou proud světla urazí. Museli jsme sledovat nejen projekci, pohybující se po stěnách a po stropě, ale také vzájemnou pozici projektoru a zrcadla a hlídat, aby střed obrazu dopadal ideálně na střed odrazné plochy. Jinak hrozilo, že se odrazí pouze část světla a výsledná projekce bude oříznuta, rozpůlena, nebo nebude odražena vůbec.

Takového částečného odrazu se naopak dalo využít v jiných situacích. Například z obrazu, který byl poskládán z nepřeborného množství schémat, vzorečků a hesel, ve kterých nebylo možné se na první pohled vyznat, se dalo částečného odrazu využít tím, že jste z tohoto chuchvalce informací pomocí malého zrcátka "vytáhli" jednu konkrétní a tím ji pro diváka udělali čitelnou.

I přes tyto způsoby, kterými bylo možné si s projekcemi hrát, jsme si moc nevěděli rady, jak je více implementovat do děje. Jak jim dát funkci, která byla původně zamýšlena. Aby posouvaly děj a dovysvětlovaly situaci. Navíc, jak jsem uváděl výše, než jsme se dostali k novému diapozitivu, který bychom chtěli v představení použít, museli jsme být přesně rozhodnuti co na tomto má být, a pak pár dní počkat, než proběhne vyvolání a diapozitiv se dostane na další zkoušku. A protože takové konkrétní představy, co bychom chtěli využít, se začaly ustalovat až ve chvíli, kdy se začala blížit premiéra, tak kombinací dvou faktorů: naší nerozhodnosti a časovou náročností vyvolávacího procesu, jsme význam projekcí pomalu začali utlumovat. Primární pro nás byla práce s loutkou, které jsme věnovali většinu zkoušek, a z projekcí tak zbyl spíše vizuální doplněk, nezvyklá dekorace.

## **2.6 Práce na postavě**

Jiří Havelka ve své knize *Zmrazit čerstvé ovoce* píše: *"Divadlo nevymyslíte, musíte ho "nazkoušet". Můžete se předtím připravovat jak chcete, načítat knihy, diskutovat s odborníky, promýšlet situace, kreslit storyboardy, psát režijní knihy, rešeršovat, zjišťovat, studovat, ale divadlo se rodí jen a pouze na divadelní*

*zkoušce.*"<sup>10</sup>

A my jsme, bohužel, většinu času určenému ke zkoušení divadla divadlo jen vymýšleli. Tak zoufale jsme se snažili dát dohromady koncept, který by měl hlavu i patu, až jsme zapomněli, co v tom konceptu budeme dělat my. A to už začínal generálový týden.

Jako každý generálový týden, byl i tento nadmíru hektický. Muselo se zařídít, dotáhnout a opravit všechno to, o čem jsme si říkali, že má ještě čas. A herecký kolektiv měl plnou hlavu loutky, projekcí, zrcadel, nových rekvizit a kostýmů, nového prostoru a posloupností děje, který se usadil teprve nedávno. Vzpomínám si, že při vším tom zmatku, dva dny před premiérou, kdy jsme se přesunuli do divadelního sálu v MeetFactory, někdo pronesl jednoduchou a velmi trefnou otázku: "Jak to vlastně budeme hrát?"

Odkládání této základní otázky napomohl v první řadě fakt, že jsme byli především vodiči, kteří ve chvíli, kdy animují loutku, svůj charakter neřeší a soustředí se pouze na vedení loutky, a v druhé řadě fakt, že jsme neměli žádný text, který by nás nutil k tomu, abychom ho v rámci svého charakteru nějakým způsobem pojali, a tím si svoji postavu definovali. Během zkoušek jsme se primárně věnovali práci s loutkou a když přišlo na projíždění situací, kdy se od ní některá z postav odtrhne aby chvíli existovala samostatně, většinou jsme si takové momenty technicky odchodili a řekli si při tom co je potřeba udělat, jak s kterým projektorem pohnout, a do kterého projektoru dát jaký diapozitiv. Naše charaktery, Kaprál, Trosečník, Profesor a Hraběnka se při tomto technickém způsobu zkoušení téměř vytratily. A za těch pár dní, které zbývaly do premiéry, jsme je museli znovu objevit, vzájemně sjednotit a učesat.

Při zpracování svého charakteru jsem se, vzhledem k absenci textu a způsobu mluvy s ním spojeným, soustředil především na držení těla a temporytmus jednání. Profesor byl pomalý a uzavřený do sebe, ale pouze do chvíle, než ho něco začalo doopravdy zajímat. V tu chvíli se Profesor jakoby proměnil na nadšené, zvědavé dítě, u kterého veškerý pohyb vede hlava a zbytek těla se jí snaží dohnat. Také tempo chůze se výrazně zrychlilo, a jednání se stalo

---

10 HAVELKA, J. *Zmrazit čerstvé ovoce*. Praha: NAMU, 2012. s.89

roztěkaným, nedočkavým, jak se Profesor snažil co nejrychleji vypořádat s problémem, který před něj byl postaven.

Dalším způsobem, jak charakter dokreslit, byl způsob reakce na ostatní, jak na herce, tak na loutku. Náš vztah k loutce byl už v příběhem definovaný. Já jsem postava a Jules Verne můj autor, můj bůh. A loutka, jakožto vyslanec Julia Vernea v mojí rovině bytí, je jako můj spasitel, skrze kterého mohu povstat a dostat se na světlo světa na stránkách Verneova nového románu. K loutce se tedy chovám se vsí úctou a snažím se jí ve všem vyhovět, ale ve chvíli, kdy se naplno projeví její despotický přístup k našim postavám, začínám revoltovat, zavrhnou loutku a snažím se objevit cestu na světlo světa sám. V reakcích na ostatní postavy jsem nijak nechtěl vybočovat z potřeb našeho křehkého celku, reagoval jsem tak, jak se ode mě očekávalo, nijak jsem neexperimentoval, což je při pohledu s odstupem času samozřejmě škoda. Ochudili jsme se tím o velké množství nápadů, které by z takových interakcí mohly vzejít, a které by celé představení učinily živějším a uvěřitelnějším. Ale kvůli časové tísní a množství různých aspektů, na které jsme se museli soustředit, jsme hledání takových interakcí téměř vypustili. I když jsme během finálních projížďček něco našli, už jsme neměli duševní kapacitu tyto nápady rozvinout dále a do celku je zpracovat. Postavy jsme si vymysleli, párkrát vyzkoušeli, ale určitě nenazkoušeli.

S nenazkoušením postav se pojí ještě jeden zajímavý jev. Od začátku jsme počítali s tím, že představení má být nonverbální, ale určitě ne němé. Chtěli jsme pracovat s různými neartikulovanými hlasovými projevy, které by podtrhly určité momenty a podporovaly dynamiku situací. Jenomže při závěrečném shonu, kdy jsme se snažili hlavně dohrát projížďčku bez zastavení, se při vsí té míře koncentrace na všechny aspekty představení stalo, že naše postavy téměř oněměly. Tohoto jevu jsem si všiml až po shlédnutí záznamu z premiéry, ale to už bylo pozdě.

## **2.7 Práce na loutce**

Představovali jsme si, že budeme mít nádhernou, lehkou loutku, schopnou realistického pohybu, se kterou bude radost zkoušet. Také byla do loutky

investována nemalá část našeho rozpočtu. Měli jsme tedy vysoká očekávání a výsledek byl pro nás trochu zklamáním. Loutka byla těžká, klouby si dělaly co chtěly a ve složitě skonstruovaném kotníku se ztrácela veškerá uvěřitelnost chůze. Poté co jsme si ji základně osahali, dali jsme dohromady co všechno je třeba upravit, předělat a dotáhnout do výsledku, se kterým bychom byli spokojeni. Jenže scénograf, který pro nás loutku vytvořil, se krátce po předání stěhoval mimo území České republiky. Takže jsme věděli co je třeba udělat, ale nevěděli jsme kdo to udělá.

*"Nejsme herci, režiséři, dramaturgové, to jsou jen funkce, jež mezi námi fluktuují. Určitá hierarchie se vždy dříve či později utvoří přirozeně, ale nikdy není vnucená."*<sup>11</sup>

Takto přirozeně vyplynulo, že se ke mě a k Petru Bestovi dostala úloha správce loutky. Oba dva jsme si tou dobou přivydělávali coby jevištní technici v divadle Disk, byli jsme tedy zvyklí na manuální práci a mohli jsme si snadno vypůjčit nářadí a materiál potřebný k práci na loutce.

První věc, kterou jsme museli vyřešit, byl problém s kotníky. Ty byly původně řešeny dvěma volnými klouby nad sebou, chodidlo tak při chůzi samovolně padalo a loutka si zakopávala o vlastní špičky nohou. Snažili jsme se přijít na co nejjednodušší a nejfunkčnější patent, který by vyhovoval našim potřebám, ale po několika nezdařených pokusech jsme se rozhodli ideu realistického chodidla opustit a loutce na nohy nasadit gumové záchodové zvony. Ty sice v kontrastu s realistickým obličejem působily poněkud komicky, paradoxně ale umožňovaly uvěřitelnější chůzi než u původního řešení. A navíc, díky možnosti přisátí k povrchu, nabízely nové situace a vtipy. Nechtěnému přisávání při chůzi, které se projevilo až při pohybu po baletizolu položeném na rovné podlaze, jsme zabránili vyvrtáním malé dírky do stěny zvonu, a omezili tak tvorbu podtlaku, který jinak loutku při chůzi paralyzoval.

Dále jsme se snažili snížit váhu celé loutky. Vše, co nebylo nezbytně nutné, jsme odstranili, nebo nahradili lehčí alternativou. Jako úchyt na hlavu bylo původně nainstalováno masivní držadlo ve tvaru pistole, které sice mohlo být vizuálně

---

<sup>11</sup> HAVELKA, J. *Zmrazit čerstvé ovoce*. Praha: NAMU, 2012. s.113

působivé, ale při vedení hlavy stejně zůstávalo divákovým očím skryto a navíc samotné vážilo více než zbytek hlavy. Bylo tedy nahrazeno krátkým rovným čempuritem s kulatým držadlem na konci.

Zbytečná váha byla také v samotném torzu loutky. To bylo převzato ze staré módní figuríny a bylo vyrobeno z masivního laminátu. Rozhodli jsme se pro vyříznutí několika otvorů a vytvoření jakéhosi žebroví. Loutku jsme tím sice trochu odlehčili, ale později, ke konci zkoušení, se namáhaný laminát začal lámat. To jsme částečně vyřešili několika dlahami uvnitř torza, ale tím váha opět narostla a my už tušili, že do budoucna, pokud budeme v tomto projektu pokračovat, budeme muset celé torzo vyrobit znovu, jinak a lépe.

Po loutce jsme chtěli, aby byla schopná realistického pohybu, případně aby zabraňovala tomu nerealistickému. Za tímto účelem měly být na kolenou a loktech loutky instalovány zarážky, které by zabránily nepřírozenému protočení kloubů. Na původní loutce tyto zarážky chyběly úplně. Poprosili jsme tedy tvůrce loutky aby, ještě než odjede, tento nedostatek napravil. Řešení, které se nám dostalo, bylo spíše provizorní. Zarážky byly vyřešeny prodloužením "kosti stehenní a pažní", takže při ohnutí kloubu zbytečně vyčnívaly a loutka nebyla schopná si například kleknout. Přesunutím zarážky z "kosti stehenní na kost holenní" se tento nedostatek eliminoval, přesto jsme si uvědomovali, že nejen torzo, ale i končetiny se budou muset do budoucna zpracovat jinak. Vlastně celá loutka, kromě obličeje.

## **2.8 Hudba**

Stejně jako v případně inscenace *V kůži Alfreda Schwartze*, chtěli jsme mít na scéně živého hudebníka. Tím se stal Vlado Mikláš, kytarista, cimbálista a skladatel elektronické hudby.

Představa byla taková, že v inscenaci použijeme několik celých skladeb, na které budou zpracovány choreografie s loutkou. Zbytek jsme chtěli vyplnit zvuky, jež by suplovaly Vernovu řeč. Chtěli jsme po Vladušovi, aby daboval loutku, aby dokresloval její emoce a aby se tak s námi svým způsobem podílel na animaci.



Největší problém z naší strany byl ten, že jsme dlouho nevěděli, co přesně hudebníkovi zadat, neboť jsme sami dlouho nevěděli, jak scény budou poskládány a jaká hudba by jim slušela nejvíce. Tyto otázky jsme začali řešit až zhruba dva týdny před premiérou. A Vlado, ač výborný muzikant, nebyl zvyklý v rámci divadelního procesu pracovat samostatně a přicházet s vlastními nápady a řešeními. Potřeboval od nás přesné instrukce, noty, které jsme sami dlouho hledali.

Jakmile jsme naše představy dali dohromady, spolupráce probíhala výborně. Vlado pro nás vytvořil, případně upravil starší skladby na míru, se zvukem, který podle našich představ přesně zapadal do jednotlivých nálad dění. V případě živého hraní na kytaru (například ve scéně Hraběčina tance), projevil Vlado velký cit pro rytmus a dynamiku jak v rámci hudby, tak v rámci kolektivu samotného.

## **2.9 Výsledek a porovnání**

Jak jsem psal v úvodu této práce, během tvorby jsme si před sebe dobrovolně položili několik překážek a s výsledkem, který jsme prezentovali divákům, jsem nebyl na sto procent (možná ani na padesát) spokojen. Představení nebylo nazkoušeno a nebyli jsme si jisti, co jím vlastně chceme sdělit.

První překážkou, od které se odvíjelo mnoho dalších věcí, byla absence režiséra. Při práci na inscenaci *V kůži Alfréda Schwartze* jsme si vyzkoušeli, že funkce režiséra může být za jistých okolností suplována hereckým kolektivem. Koncept, který byl pro *Alfréda* zvolen toto umožňoval. Byli zde dva herci, kteří přišli se základním, jasným tématem, na kterém se zbytek kolektivu shodl, a v průběhu zkoušení měla tato dvojice vždy poslední slovo. Představení také bylo rozděleno na dva téměř nezávislé plány, takže část herců vždy mohla pozorovat tu druhou a poskytovat zpětnou vazbu z pohledu diváka.

Nad důležitostí funkce režiséra se zamýšlí David Mamet: *"Potřebujeme režiséra? Ne. Jak to víme? Za prvé mají všichni divadelníci zkušenost s uváděním her bez režiséra- když hrají přes léto, z kurzů herectví atd. A jak se většina shodne, nebyl výsledek v zásadě o nic horší než běžná režírovaná inscenace. Za druhé*

*mají všichni divadelníci (bohužel častou) zkušenost se zkouškovým procesem, který byl spíše jen vedený než režírovaný osobou, jež neměla ani ponětí o tom, co dělá. A inscenace se i přesto nějak povedla."* <sup>12</sup>

David Mamet má v něčem až extrémní, chladně pragmatické názory, ale občas mu musím dát za pravdu. Částečně i v tomto názoru, ale zrovna v případě JJJV s ním nemohu úplně souhlasit. JJJV byla inscenace založená především na vizuálu, a u takových inscenací je vždy důležité z jakého místa dění sledujeme, respektive jak vidí celek divák. Pokud jsou všichni herci na scéně, mohou si jen představovat jak jejich konání vypadá z hlediště. Měli jsme sice ještě výtvarníka, hudebníka a produkčního kteří nás mohli pozorovat a naše akce komentovat, ale to ne vždy stačilo. Pozorovatel musí být někdo s kritickým, ale přesto konstruktivním pohledem. Zpětná vazba typu: "*mě se to líbilo*", není pro tvorbu příliš použitelná. Bez konstruktivní kritiky, která by k nám z hlediště přicházela, jsme často dlouze debatovali o jednotlivých scénách a hledali kompromisy při řešení různých problémů a nejasností. A debatováním divadlo nevzniká. Režisér nám zde chyběl jako ten, kdo má poslední slovo. Na rozdíl od *Alfreda Schwartze*, kde byl koncept celému kolektivu jasný a kde jsme se často domluvili i bez potřeby direktivního zásahu ústřední režijně/herecké dvojice, v případě JJJV jsme často naráželi na rozdílnost představ o podobě inscenace. Především ve finální fázi zkoušení, kdy jsme se potýkali s největším nedostatkem času, nám takový člověk, který by řekl: "uděláme to takhle, věřte mi", chyběl.

Kombinace technické náročnosti představení a nedostatku času způsobila, že jsme si na scéně nebyli svým konáním jistí. Neustále jsme přemýšleli o tom, kam který projektor posunout, jaké zrcadlo kam natočit a jaká bude následovat akce s loutkou. Nic jsme neměli zafixováno. Jsou představení, která fungují nejlépe, když jsou zafixována co nejméně, když zůstávají živá, stále přítomná a stále na přítomnost reagující. Jako taková bych ze své zkušenosti označil například *Puppetonic Orchestra* a *Mrtvé duše* v režii Matiji Solceho, který nás rád různými způsoby znejišťoval. Například deset minut před začátkem představení pronesl: "Hele, uděláme to takhle...", čímž jakékoliv fixaci zabraňoval a nutil nás zůstat stále ve střehu. Takový způsob tvorby je mi nejbližší, přílišná míra fixace dokáže z představení odebrat veškerou hravost, veškerou radost z tvorby. Takové

---

<sup>12</sup> MAMET, D. *Divadlo*. Praha: Svět a divadlo, 2012. s.91

představení se stane pouze nutností. V případě JJJV by nám alespoň jistá míra fixace pomohla. Alespoň co se technických aspektů, jako jsou projekce a polohování zrcadel. Tak abychom si v tomto byli jisti, nemuseli se tím tolik zabývat a aby naše pozornost zůstala na loutce, abychom si s ní mohli nerušeně hrát.

Mnohé postupy, které jsme zvolili, nebyly ideální, a některými jsme si na sebe upletli bič. Autorská tvorba je možnost absolutní seberealizace, tvoření bez jakýchkoliv zábrán a omezení. A my jsme se hned na začátku omezili zvoleným názvem a zvolenými divadelními prostředky. Stavěli jsme barák od střechy.

Anne Bogart a Tina Landau v knize *Úhly pohledu* uvádějí tři základní kroky, které používají při tvorbě autorských inscenací.

*"Při tvorbě původního díla jsou důležité tři základní komponenty tvůrčího procesu, na kterých může být představení vybudováno. Těmito komponenty jsou:*

- *otázka*
- *zakotvení*
- *struktura*

*Otázka (nebo téma) je motivací pro celý proces. Tato ústřední hnací síla musí být dostatečně velká a natolik zajímavá a významná, aby zaujala a oslovila velké množství lidí. Otázka se vynoří na základě osobního zájmu a dále se šíří jako virus na všechny ostatní, kteří se s ní setkají.*

*Zakotvení je osoba (nebo událost) sloužící jako prostředek, který nás k otázce dopraví.*

*Struktura je kostra, na které je událost zavěšena. Je to způsob, jak organizovat čas, informace, text a obrazy."<sup>13</sup>*

Napřed tedy kolektiv musí mít povědomí o tématu, o tom, co chtějí svým výtvozem sdělit divákům. Poté, když víte co chcete sdělit, hledáte nejlepší způsob, jak své sdělení zprostředkovat divákovi. A podle toho zvolíte vhodné divadelní prostředky.

---

13 BOGART, A; LANDAU, T. *Úhly pohledu*. Praha: Divadelní ústav, 2007. s.144

Jak jsem uváděl výše, tak grant, pomocí kterého jsme tento projekt financovali, nám způsobil také několik komplikací. Právě tím, že v něm byly uvedeny prostředky, které budeme využívat. Během procesu tvorby jsme měli několik zajímavých nápadů, jak představení pojmout a jak se dostat k tématu, které by nás oslovilo, ale narazili jsme na omezení, která jsme si sami určili. Buď bychom museli začít mluvit, abychom byli schopni pochopitelně předat všechny potřebné informace, nebo bychom opustili veškeré projekce, které by v novém konceptu byly navíc a neměly by své opodstatnění. Aby byly splněny všechny podmínky grantu, museli jsme se držet původních prostředků a tím jsme se zbavili možnosti pružně reagovat na různé podněty, které během zkoušení přicházely, a které vyžadovaly jiný přístup, než který jsme si přednastavili.

U divadelní tvorby samozřejmě nelze jednoznačně prohlásit, že ten či onen postup špatný, zatímco jiný je ten správný. Postup, který jsme zvolili my, byl přinejmenším experimentální. Napřed jsme si určili strukturu, tedy že informace a obrazy organizujeme pomocí loutky a projekcí. Vzápětí jsme zvolili osobu Julia Vernea, coby prostředek k tématu, které jsme hledali až naposledy.

Nemohu říci, že by naše tvorba dopadla katastroficky. Ale postup, který jsme pro inscenování zvolili, vyžadoval mnohem více času, prostředků a zkušeností, než kolika jsme v kolektivu disponovali. Spíše než proces tvorby jsme tak podstoupili proces hledání. Všichni jsme si uvědomovali, že naše práce má potenciál, a že může vést k mnohem uspokojivějšímu výsledku. To nás také později vedlo k rozhodnutí, že dosavadní práci budeme brát právě jako získávání zkušeností, a že si najdeme další čas, ideálně další prostředky a pod značkou *Jules jednou jeden Verne* vytvoříme novou inscenaci, se kterou budeme tentokrát všichni spokojeni.

### **3. Jules jednou jeden Verne, podruhé**

K oživení projektu došlo zhruba po roce, kdy se našemu produkčnímu podařilo získat další grant a k tomu i zkušební prostor, který byl mnohem rozměrnější než původní zkušebna. Velikostí zhruba odpovídal divadelnímu sálu v MeetFactory, takže jsme už během zkoušek mohli pracovat s projekcemi a jejich rozmístěním. Měli jsme dost času a prostoru, abychom naši inscenaci přezkoušeli, abychom dotáhli všechny nedostatky, kterých bylo mnoho a které jsme si všichni uvědomovali. Měli jsme nutkání se do toho pustit znovu, jinak a lépe. Při zachování výrazových prostředků- loutky, projekcí a nonverbálna, které byly opět zmíněny v žádosti o grant. Ale hlavně jsme se do toho chtěli pustit s režisérem. Toho jsme nakonec našli, stal se jím Tomsa Legierski. Nechtěli jsme nově příchozího režiséra tlačit do tvaru, který vznikl před rokem, u jehož zrodu nebyl a neměl možnost jej ovlivnit. Byli jsme připraveni starý koncept opustit a s Tomsou vytvořit společně něco nového, s tím že jsme byli schopni nabídnout z minulé práce mnoho poznatků a zkušeností, a dokázali jsme vcelku obstojně animovat naši loutku.

Zbytek inscenačního týmu zůstal až na pár změn stejný. Přibrali jsme scénografku Terezu Vydarenou, dříve Sléhovou, a Hedviku Řezáčovou, v alternaci se Soňou Chaboud, dříve Páleníkovou, které nahradily Kamilu Šmejkalovou. Ta mezitím dostala angažmá v Plzeňském divadle a nebylo pro ní reálné dojíždět na naše zkoušky.

#### **3.1 Začátek zkoušení**

Už po první zkoušce s Tomsou jsem byl nadšený. Přesně někoho takového jsme potřebovali před rokem. Tomsa původní verzi JJJV v MeetFactory neviděl, takže jsme začali tím, že jsme mu celý kus přehráli, aby si udělal představu, jakým směrem jsme se chtěli vydat. Hned nás upozornil na dvě zásadní věci ohledně animování loutky, které jsme si dříve neuvědomovali. Chtěli jsme, aby se loutka chovala jako živý člověk, ale zapomněli jsme s ní dýchat. Zvláště u tak velké loutky, jakou byl Verne, je každý drobný pohyb viditelný. Dýchání nemuselo být nijak přehnané, aby dokázalo vyvolat iluzi života. Druhá připomínka se týkala srozumitelnosti jednání. Dělali jsme představení s loutkou, beze slov. Svým

způsobem pantomimu, se kterou má Tomsa zkušenosti. Co má mim, když ne slova? Čím, kromě gest, vyjadřuje své pocity, sděluje divákovi důležité informace? Mimikou. Mimikou, kterou naše loutka postrádala. Tomsa si tak nebyl jistý, zda je pro nás nonverbální koncept výhodný a apeloval na zbytek inscenačního týmu, abychom přidání mluveného slova ještě zvážili. Nicméně grant, ve kterém právě nonverbálnost představení byla vyzdvižena, byl už napsán, hledali jsme tedy kompromisy, jak pracovat s mluveným projevem aniž bychom mu přiřadili zásadní důležitost.

První možností bylo aplikování "*svojštiny*", nebo též "*děťštiny*", smyšleného jazyka, tvořeného spontánním sledem slabik a zvuků, kde je potlačen význam slova a vyzdvižen je temporytmus a intonace. Jedná se tedy o mezinárodně bezbariérový mluvený projev.

Druhá možnost vyvstala poté, co jsme našli téma, kterému bychom se chtěli věnovat. Oproti mezinárodně bezbariérové svojštině to byla možnost mezinárodně bariérová: použití různých světových jazyků, kterým, alespoň v Čechách, rozumí ideálně co nejméně lidí. Obsah sdělení je tedy potlačen a divák jej rozkrývá podobně jako u svojštiny. Na základě temporytmu a intonace.

Aby bylo jednání loutky bez mimiky co nejvíce srozumitelné, pracoval s námi Tomsa na zdokonalování řeči těla. Pracovali jsme s různými emocemi, kterými jsme si napřed sami procházeli a pozorovali jsme, jak se promítnou do našeho držení těla, do chůze a do způsobu dýchání. Během tohoto procesu nám Tomsa definoval šest základních emocí a jejich specifika:

- Hněv- pevný, uzemněný postoj se širším rozkročením nohou, křečovitě zatínání svalů, rychlé dýchání
- Strach- je naopak od země posazen výš, abychom měli přehled odkud přichází nebezpečí, dýchání je rychlé, ale mělké, téměř neslyšitelné
- Smutek- rezignovaný postoj se svěšenými rameny a sklopeným pohledem, tempo je pomalé, u dýchání je akcent na výdechu
- Štěstí- opak smutku, vše je taženo směrem vzhůru, tempo je rychlejší, až zběsilé
- Překvapení- nebo také moment leknutí, spojeno s rychlým, krátkým

nádechem a napřímením těla, až výskokem

- Zhnusení- vyznačuje se odtažením hlavy od objektu, jež se nám hnusí, odvrácením pohledu, chráněním se rukama

Kromě těchto základních emocí jsme si zkoušeli další možné věci, které mohou mít vliv na způsob našeho pohybu. Staří, respektive mládí, různá míra podnapilosti, pohyb ve vodě, v medu, ve stavu beztíže. A právě od stavu beztíže jsme se odrazili k další práci.

### **3.2 Mars-One**

Po pár týdnech zkoušení s loutkou a hledání možností, které pro tvorbu inscenace máme, přišel Tomsa s nápadem, který mu vnukl jeden rozhovor na internetu. Rozhovor se týkal projektu Mars-One. Začal se shromažďováním informací o tomto projektu a ty nám následně předal. A my jsme věděli, že to je ono, že to je konečně konkrétní a silné téma, kterým můžeme naši inscenaci zastřešit. Mars-One je projekt i z dnešního pohledu šílený a svou neuvěřitelností a fantastičností snad může na dnešní lidstvo působit tak, jako Vernovy vynálezy a stroje na čtenáře jeho románů před více než sto lety.

Pro ty, kteří o projektu Mars-One nikdy neslyšeli, uvedu několik základních informací. Jedná se o skutečný projekt (není to fikce, i když se to tak může jevit), který má za cíl do roku 2027 vybudovat na Marsu kolonii a obydlet ji prvními lidmi. Další krok v dobývání vesmíru, který logicky někdy musí přijít. Co je ale zajímavé, u zrodu Mars-One stojí, kromě vizionářů a vědeckých pracovníků, také velcí hráči showbusinessu, kteří za sebou mají produkování například celosvětově známé a úspěšné reality show Big Brother. Spojení vědeckého a televizního počínu tisíciletí bude pro diváka zcela jistě neodolatelné. Projekt bude osudový, ať tak, či tak, protože dnešní technologie ještě neumožňují návrat z povrchu Marsu zpět na Zemi, účastníci show poletí umřít na jinou planetu.

V přípravné fázi tohoto projektu se hledali dobrovolníci, kteří by tuto jednosměrnou cestu byli schopni absolvovat. Dobrovolníků se přihlásilo neuvěřitelných dvě stě tisíc, snad ze všech zemí světa. Každý z nich natočil

krátké motivační video, ve kterém se prezentoval a vysvětloval, proč právě on je ideální kandidát. Všechna tato videa byla volně dostupná široké veřejnosti a tím nám poskytovala ohromné množství materiálu pro inspiraci. Z těchto uchazečů se dále vyberou čtveřice, potencionální posádky pro samotný let. Jakmile jeden z týmu selže, končí celý tým. A protože jsme byli čtyři herci, vytvoření takové posádky se přímo nabízelo.

### **3.3 Posádka**

Pro vytváření profilu naší posádky jsme se inspirovali především reálnými motivačními videy, kterých, jak jsem psal výše, bylo okolo dvou set tisíc. Na naše zkoušky jsme jich nosili desítky. Něterá videa nás oslovila svou upřímností, jiná svým humorným pojetím, a další zase svou čirou bizarností. A mezi nimi jsme hledali taková, která bychom mohli použít při tvorbě inscenace.

Také jsme si sestavovali své vlastní profily, zjišťovali jsme, co by nás samotné mohlo motivovat k tomu, abychom tuto cestu podstoupili. Většinou jsme dospěli k závěru, že my osobně bychom tento výlet klidně vynechali. I proto se nám zamlouvalo víc použití autentických výpovědí od reálných uchazečů. Každý si tedy vybral jednoho svého favorita, kterého by chtěl ztvárnit. Tomu poté změnil jméno a národnost a podle dostupného videa si každý dotvořil charakter zodpovězením si několika základních otázek.

- Co má postava ráda?
- Co naopak nesnáší?
- Čeho se bojí?
- Co je její sen?
- V co věří?
- Jaké měla dětství?
- Jak vychází s ostatními členy posádky?

Vzorem pro moji postavu se stal kandidát z Ruska Rail Akathov, z jehož profilu se daly získat následující informace:



*Name: Rail Akathov*

*Age/sex: 59/ M*

*Country: Russia*

*Language: Russian*

*Profession: Healer and energy corrector*

*Interests: I'm learning science about Islam. I like to read Kuran, I did it already 53 times, but everytime I learn new information about universe, I'm thankful to ALLAH for all the knowledge, which He's giving to me from the energy-informational structure of Kuran.*

Z materiálu, který poskytl Rail, v kombinaci s materiálem, který vznikl na zkouškách, jsem vytvořil postavu jménem Saif Salah, asi pětadvacetiletého Palestince. Výběr země, ze které Saif pocházel, nebyl náhodný. Ve chvíli, kdy jsme se rozhodli pro zpracování reálných profilů účastníků, přišel nápad, abychom místo svojštiny používali různé světové jazyky. S tímto faktem jsme poté kalkulovali při výběru země, odkud náš kandidát pochází. Hledali jsme ve svém okolí takové lidi, kteří by nám byli schopni přeložit pár textů do nějakého, v Čechách ne moc rozšířeného, jazyka. Vzhledem k informacím, které poskytl ze svého profil Rail Akathov, jsem si říkal, že by bylo zajímavé sehnat někoho s arabským zázemím. Chtěli jsme použít slova, ale zároveň jsme chtěli, aby jim rozumnělo co nejméně lidí, a z tohoto pohledu byla arabština mnohem vhodnější než ruština. Navíc se v té době na DAMU pohyboval Husam Abed, rodilý Palestinec, který byl ochotný přeložit do arabštiny několik textů a naučit mě základům arabské výslovnosti. Vzniklo tak nové, Saifovo motivační video s následujícím textem, v přepisu do latinky:

*"Ana Mo3alej belweratha wa mossaheh lettaka. A3shako hazehe al mawheba allate a3ttane eyaha Allah. Ana Osa3ed Annas men khams wa 3eshreen sana. Bemkane al 3amal ma3 annas w alma3adata sse3ba hata ddemna masafat mokthalefa wa fe madarat kawkabeya ddemna ennezam ashamse w hat ta kharej an nezam ashamse w 3la mostawa al majarra."*

Kromě Palestince se v do naší posádky dostal ještě Maďar a Francouzka. Obsazení čtvrté národnosti bylo ještě tématem k řešení. Nechtěli jsme použít češtinu, ale čím dál tím více bylo jasné, že alespoň na začátku představení

musíme divákům předat nějaké konkrétní informace. Za tímto účelem jsme se rozhodli pro použití slovenštiny, které porozumí každý, přitom stále můžeme říci, že v představení nepadne české slovo.

### **3.4 Loutka**

Když už jsme věděli, že se staneme astronauty, museli jsme si nějak definovat loutku, najít jí místo na vesmírné lodi. Kromě funkce testovací figuríny pro studium pohybu ve stavu beztlásky, jsme loutce přiřadili roli palubního počítače a pracovně ji pojmenovali jako Verne-500, jako předchůdce počítače HAL-9000 z vědecko-fantastického románu *2001: Vesmírná Odyssea* od A.C.Clarka.

Tomsovi se naše práce s loutkou líbila, a její animování pokládal za pilíř představení. Podobně jako při tvorbě naší první inscenace jsme tedy většinu zkoušek věnovali animaci. Vzniklo několik různých etudek, krátkých scének s loutkou, které měly být později poskládány a pospojovány do jednotného celku.

S tím, jak intenzivně jsme s loutkou pracovali, a v jakém stavu byla po naší předchozí práci, se pojila nutnost generální opravy Vernea-500. Laminátový trup se definitivně rozpadl. V kritickém stavu byly i končetiny, zvláště v kloubech. Jediné, co v pořádku přežilo a s čím se dalo pracovat, byla samotná hlava. Po zkušenostech s laminátem jsme se rozhodli pro použití kovové kostry. Ta, aby nebyla příliš těžká, byla konstruována jako jednoduché žebrovní, které jsme vypletli látkovými popruhy. Nové končetiny byly vyrobeny z novodurových trubek, na kterých byla nanesena vrstva montážní pěny. Tím se ruce i nohy zpevnily a zároveň získaly na objemu, takže byly dobře viditelné a neztrácely se na pozadí. Doufali jsme, že rekonstrukcí loutka trochu ubude na váze. Toto očekávání se sice nenaplnilo, ale loutka se alespoň nerozpadala pod rukama, a tím naší práci ulehčila alespoň v omezené míře.

### **3.5 Projekce**

Stejně jako původním JJJV, i v této inscenaci měly hrát projekce a projektory důležitou úlohu. A stejně jako my v původním JJJV si tady Tomsa nevěděl rady, jak s nimi více pracovat. V tomto ohledu vznikl mezi Tomsou a Františkem, který projekce technologicky zajišťoval, jistý komunikační problém. František chápal,

že důraz na práci s loutkou je pro nás zásadní a nechtěl do procesu zkoušení projekcemi příliš zasahovat. Spíše čekal až Tomsa přijde s nějakým požadavkem a plánem, jak projektory využít. Zatímco Tomsa, který s projekcemi neměl příliš zkušeností, čekal, až František přijde s konkrétním návrhem, který by pak do celku zakomponoval. Čekali na sebe navzájem a tím jsme se připravili o mnoho drahocenného času. Nicméně materiálu jsme měli dost, a před námi byl ještě generálový týden, během kterého mělo být vše poskládáno, pospojováno a doplněno.

### **3.6 Výsledek a porovnání**

Ne vždy se při tvorbě, nejen divadelní, události vyvíjejí tak, jak bychom si přáli. A ne vždy jsme schopni je ovlivnit. Na výsledku naší práce se podepsaly především dva faktory.

Prvním, ne tak osudovým, byla absence produkčního během finálních prací na inscenaci. Ten se začal věnovat dalšímu projektu a nebyl tak schopen zajišťovat technické a organizační zázemí pro naši tvorbu. Tyto povinnosti se přenesly na zbytek kolektivu a tím jsme se ochudili o další čas určený ke zkoušení.

Druhým faktorem byla, dá-li se to tak nazvat, vyšší moc, respektive nemoc. Během generálového týdne, kdy se od všech vyžadovalo maximální psychické i fyzické nasazení, postupně onemocněli všichni členové kolektivu, díky čemuž jsme se ani na jedné zkoušce nesetkali v plném počtu. Zkoušení nicméně probíhalo, alespoň v omezené míře, dále a doufali jsme, že se v plné sestavě setkáme alespoň na dva poslední dny před premiérou. Tyto poslední zkoušky měly již probíhat v divadelním prostoru, kde se premiéra odehraje.

V tomto jsme narazili na další překážky způsobené absencí produkčního. V divadle s námi na zkoušky nepočítali a nebyl zde ani přítomný technik, který by nám zpřístupnil osvětlení a ozvučení sálu. Čekalo nás snad nejtěžší rozhodnutí, které jsem za svou divadelní praxi zažil.

Odložit premiéru nebylo možné. Většina kolektivu měla po tomto termínu další povinnosti a nebyla šance, že bychom se v brzké době sešli dohromady a

představení dotáhli do konce. Měli jsme tedy dvě možnosti. Buďto představení odehrát formou "work in progress", tedy spíše formou ukázky jak pracujeme a jakým směrem se vydáváme, nebo představení úplně zrušit. Nakonec jsme se rozhodli pro druhou variantu. Jednak bychom po prezentování nehotového tvaru neměli čas na jeho dokončení, jednak nám přišla škoda, že bychom se před diváky prezentovali něčím nedokončeným. Zvláště po práci na první verzi JJJV, po které jsme všem říkali, že inscenaci nazkoušíme znovu, a že tentokrát to bude povedený kus, za kterým si všichni budeme stát. Prezentace formou "work in progress" nám uspokojení jednoznačně neposkytovala.

K určitému výsledku jsme však nakonec přece jenom dospěli. Opět jsme narazili na nutnost splnění podmínek grantu. Ten, kromě výchozích bodů, které byly obsaženy už v grantu předchozím, obsahoval ještě jednu informaci. Že vzniklé představení bude obsahovat i naučné prvky a bude tak vhodné i pro prezentaci školám a jehož cílem bude vzdělávání žáků v oboru fyziky, konkrétně optiky. Abychom toto splnili, museli jsme odehrát alespoň jedno představení před žáky středních škol.

Jak už jsem uváděl, po termínu zrušené premiéry měla část kolektivu, včetně režiséra Tomsy, další povinnosti a ne všichni se mohli věnovat dalšímu zkoušení. Z původní skupiny jsem zůstal já, Filip Šebšajevič, Petr Besta a František Týmal. A v tomto složení jsme museli dát za krátkou dobu dohromady prezentovatelný tvar.

Čím méně času na zkoušení je, tím jsou zkoušky koncentrovanější. A u tohoto zkoušení to bylo zvláště patrné. Věděli jsme, že deadline pro splnění grantu se blíží a to nás motivovalo k mnohem efektivnější práci. Základem bylo prezentování několika optických jevů, které František vybral, a které jsme byli schopni na scéně ukázat. Kolem těchto technických záchytných bodů jsme poté v herecké trojici během několika zkoušek vystavěli základní kostru a použili akce s loutkou i akce herecké, na kterých jsme předtím pracovali s Tomsou, nebo které byli převzaty z původní verze JJJV. O ničem jsme dlouze nediskutovali, rychle jsme se domluvili na všech důležitých bodech. Vědomí, že už za pár dní musíme představení odehrát před publikem, je nejsilnějším motorem pro tvorbu.

Zde bych rád zmínil postup, kterým s námi pracoval Matija Solce při zkoušení loutkové inscenace *Mrtvé duše*. Na samotné zkoušení jsme neměli příliš mnoho času, zhruba tři týdny. A z těchto tří týdnů nám Matija ještě jeden týden zkoušení sebral. Tím nejlepším možným způsobem s jakým jsem se dosud setkal. Po dvou týdnech nám Matija naplánoval první vystoupení před lidmi. Představení by se dalo označit jako "work in progress", ale díky tomu, že Matija byl s námi na scéně a celé dění v reálném čase řídil a dokázal nás motivovat k absolutní koncentraci a otevřenosti, výsledek bych označil za plnohodnotnou premiéru, kdy jsme se navzájem poslouchali a byli jsme jako jeden celek. A díky tomu, že jsme tak brzy hráli před lidmi, už týden před oficiální premiérou jsme věděli, jak publikum reaguje na různé podněty a situace. A to byl teprve začátek. Matija s námi během tohoto týdne absolvoval celé turné, kde jsme kromě první prezentace, která byla v Praze, odehráli představení ještě v Jičíně, rakouském Grazu, a ve Slovinsku v Mariboru a dvakrát v Lublani. Ještě před oficiální premiérou jsme tak měli za sebou šest odehraných představení před publikem, během kterých jsme měli možnost otestovat funkčnost celku a pozměnit či dotvořit případné nejasnosti. Díky tomu působila oficiální premiéra jako ozkoušený a spolehlivý tvar ve kterém jsme přesně věděli co děláme, jaká je naše úloha a co můžeme očekávat. Tato inscenace byla v základu nahozena a dozkoušena za pochodu. Při práci na JJJV jsme celou hru jakoby drželi pod pokličkou a báli se ji prezentovat nedokončenou. Způsob, jakým s námi pracoval Matija, mi přijde v tomto ohledu mnohem šťastnější.

Po odehrání představení pro žáky středních škol celý projekt JJJV skončil. Měli jsme množství materiálu, měli jsme loutku, měli jsme i nějaké výsledky, ale všichni jsme už byli tímto konceptem unaveni, částečně i deprimováni, protože naše práce nikdy nedospěla k výsledku, který jsme si představovali a se kterým bychom byli spokojeni. Bylo načase prohlásit, že jsme si zkusili zajímavý experiment díky kterému jsme se mnohé naučili, ale že je potřeba se od tohoto experimentu odpoutat a v naší tvorbě se posunout dál.

## 4. Shrnutí

Následující poznatky vycházejí z osobní zkušenosti a určitě je nechci prohlašovat obecně platné pravdy.

Kolektivní režie, kterou jsme si v tomto projektu vyzkoušeli, fungovala do té doby, než bylo zapotřebí pevného slova a rozhodnutí, zvláště ke konci zkoušení. Svoboda volby byla tak extrémní, že jsme se nemohli rozhodnout pro konečné řešení. Druhým extrémem je až přehnaně direktivní přístup režiséra, kdy je hercům nakrokována trajektorie pohybu a jsou jim ukázána/vnucena gesta, která mají v konkrétních situacích dělat. V prvním případě je až moc svobody, příliš mnoho možností, ve kterých se člověk ve výsledku může ztratit a kolektiv se nemusí umět jednotně rozhodnout. V případě druhém je až moc nesvobody, ve které se ztrácí veškerá radost z tvorby samotné. Jako optimální přístup k režii vnímám kompromis mezi těmito extrémy.

V tomto ohledu bych rád zmínil způsob, jakým s naším ročníkem pracovalo režijní duo SKUTR při zkoušení absolventské inscenace *Svěcení jara*. Celý proces zkoušení bych rozdělil na dvě poloviny. První polovina zkoušení byla založena na práci kolektivu a jeho jednotlivých členů. SKUTŘi zde fungovali spíše jako moderátoři, kteří nás pomocí různých zadání a her motivovali k tomu, abychom se co nejvíce otevřeli a abychom do zkoušení přinesli co nejvíce materiálu, který nám je vlastní. Ve velké míře bylo na hercích, s čím na zkoušky přijdou a co bude dále zapracováno. Druhá polovina zkoušení byla direktivnějšího charakteru. Zde vzali SKUTŘi režii pevně do svých rukou a poskládali materiál do fungujícího celku s jednotnou vizí, přičemž radost z herecké tvorby nezmizela. I když už jsme v druhé polovině neměli velký vliv na další vývoj představení, necítil jsem, že by mi bylo cokoliv násilím vnucováno. Inscenace byla z velké části složena z toho, co jsme přinesli my. Se zájmem jsem sledoval, co se z našeho osobního vkladu vyvíjí a jak se z jednotlivých fragmentů buduje něco jednotného.

V rámci různých přístupů k režii se kterými jsem se dosud setkal, mi tento vyhovoval nejvíce. Je v něm dostatek prostoru pro vlastní invenci každého člena tvůrčího kolektivu a zároveň v něm vystupuje osoba (osoby), která dokáže s touto invencí pracovat a která dokáže dovést zbytek kolektivu k cíli- k

představení. Absence této autority byla největším nedostatkem první verze JJJV. V druhé verzi jsme tuto autoritu měli v Tomsovi, ale zde jsme naráželi ještě na jeden problém (který se vyskytoval už v první verzi). Tomsa měl díky grantu poněkud omezené možnosti, kudy zkoušení vést. A grantů se týká můj druhý poznatek.

Většina nezávislých divadelních projektů, jakým byl i JJJV, se bez finanční pomoci neobejde. Ale je třeba dát si pozor, aby grant skutečně plnil svou úlohu. Aby poskytl zázemí a umožnil svobodnou, nezávislou tvorbu. Ne aby svobodné možnosti omezoval, jako se to stalo nám. Grantem jsme si definovali, jak budeme postupovat, i když jsme tento postup neměli ozkoušený a ve výsledku jsme si s ním nevěděli rady. Z tohoto vidím dvě východiska. Prvním je sehnat dostatek vlastních financí tak, aby se projekt mohl nastartovat. Aby se našel způsob a směr, kterým při inscenování postupovat. A až potom, co si soubor ujasní, čeho a jak dosáhnout, zažádat o takový grant, který tuto práci podpoří. Druhým východiskem, pokud je nastartování projektu z vlastních prostředků nereálné, je sepsání žádosti o grant, ve které budou spíše obecné informace, které vás k ničemu konkrétnímu nesvazují. Taková obecná žádost má sice menší šanci na kladné vyřízení, ale alespoň vás nebude zavazovat k podmínkám, o kterých během zkoušení zjistíte, že jim nejste schopni dostát, nebo které jsou přinejmenším limitující.

S grantem také bylo spojeno to, že jsme dřív věděli jak hrát, než co hrát. Napřed jsme si určili, jakým způsobem budeme s divákem komunikovat, a až potom jsme hledali, co vlastně lze tímto způsobem srozumitelně sdělit. Dnes už bych raději postupoval obráceně. Téma je v autorské tvorbě tou hlavní hybnou silou celého zkouškového procesu. Téma by mělo být od začátku jasné a srozumitelné všem členům tvůrčího kolektivu. Nemělo by se dohledávat až v průběhu zkoušení. Úměrně potřebám tématu pak soubor může hledat vhodné výrazové prostředky.

Další osobní poznatky se týkají loutky. Pokud se pouštíte do zkoušení loutkového představení, je výhodné mít potřebné loutky k dispozici co nejdříve, ideálně aby byly hotové na první hereckou zkoušku. Prací se zkušebním manekýnem jsme se sice naučili několika základům animace tohoto typu loutky, ale manekýn finální

měl zcela odlišnou konstrukci a při animování se tak choval jinak, než jsme byli zvyklí. A tak proces zvykání si na loutku mohl začít nanovo. Stejně jako proces přizpůsobování loutky nám. Ne vždy je scénograf-tvůrce loutky po ruce a ne vždy ví, co přesně od loutky herci očekávají a jaké by měla vydržet zacházení. Od toho se odvíjí můj další postřeh.

V průběhu zkoušení se loutka často předělávala, opravovala a uzpůsobovala našim potřebám. Nakonec to dospělo do fáze, kdy z původní loutky zůstala jen hlava. Až poté jsme byli s loutkou víceméně spokojeni. Věděli jsme lépe než scénograf, co po loutce chceme. Věděli jsme, kde jsou nejvíce namáhané části, kde nesmí být ostré hrany, protože tam loutku chytáme, které části loutky jsou nepraktické a zbytečně těžké. Dospěl jsem tedy k závěru, že pokud chci vyrobit loutku vyhovující mým představám, je nejlepší, když jsem schopen si ji skonstruovat sám. Proto považuji za výhodnou schopnost herců, především z oboru alternativního a loutkového divadla, naučit se základním postupům tvorby loutky a práce v dílně. Ne vždy je k dispozici scénograf a ne vždy přesně ví, co by si herci přáli.

Kolektivní tvorba nabízí nepřeborné množství možností a v tomto množství svobody se skupina může ztratit a tápat, jak postupovat ve zkoušení dál. Proto bych si zde ještě dovolil uvést několik praktických rad, vypůjčených z knihy *Úhly pohledu*, které při takovém zkoušení mohou být opěrnými body:

- *Naslouchejte*
- *Pracujte na základě toho, co vám nabízí váš partner*
- *Dejte věcem volný průběh a pracujte s důvěrou*
- *Budte přítomni v každém okamžiku*
- *Budte ve svém těle*
- *Používejte své tělo*
- *Překvapujte se navzájem*
- *Raději něco dělejte, než pociťujte*
- *Pracujte s nebezpečím*
- *Pracujte s nepředvídatelností*
- *Pracujte s extrémny*
- *Dávejte v sázku celou svoji osobnost*



- *Pracujte na základě své vášně*
- *Mějte na paměti publikum a vyprávějte příběh*
- *Hrajte spolu, jako byste byli jeden*
- *Budte souborem<sup>14</sup>*

---

14 BOGART, A; LANDAU, T. *Úhly pohledu*. Praha: Divadelní ústav, 2007. s.200

## Závěr

Přístupů k divadelní tvorbě je nepřeberné množství a nikdy nelze přesně určit, který je ten správný. Každý zkouškový proces je jedinečný a každý vede k unikátní inscenaci. Je potřeba vždy zůstat ve střehu, v přítomnosti a reagovat na vzniklé situace, hledat jedinečná řešení podle aktuálních potřeb. Proto nechci prohlašovat, že by se mými poznatky měli divadelníci při tvorbě autorské inscenace řídit, ale přesto doufám, že alespoň někomu mé postřehy v jeho hledání pomohou, že se alespoň někdo poučí z našich chyb.

Na závěr své práce bych rád uvedl, že i když projekt *Jules jednou jeden Verne* nedopadl úplně podle mých představ, rozhodně nelituji toho, že jsem se ho zúčastnil. Během práce na této inscenaci jsem načerpal velké množství zkušeností, které snad co nejdříve využít budu při práci na dalším autorském loutkovém projektu.

## Seznam použité literatury

BOGART, Anne; LANDAU, Tina. *Úhly pohledu*. 1. vyd. Praha: Divadelní ústav, 2007. 208 s. ISBN 978-80-7008-210-2

HAVELKA, Jiří. *Zmrazit čerstvé ovoce*. 1. vyd. Praha: NAMU, 2012. 186 s. ISBN 978-80-7331-222-0

HOŘÍNEK, Zdeněk. *Divadlo mezi modernou a postmodernou*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1998. 208 s. ISBN 80-902482-3-3

HOŘÍNEK, Zdeněk. *Interpretace a tvorba*, 1990. Studijní materiály Masarykovy univerzity, Přístup z:  
[https://is.muni.cz/el/1421/jaro2009/DVHc014/um/8218077/Horinek\\_INTERPRETACE\\_A\\_TVORBA.doc](https://is.muni.cz/el/1421/jaro2009/DVHc014/um/8218077/Horinek_INTERPRETACE_A_TVORBA.doc).

JURKOWSKI, Henryk. *Magie loutky*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1997. 287 s. ISBN 80-902482-0-9

MAKONJ, Karel. *Od loutky k objektu*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna, 2007. 275 s. ISBN 978-80-86102-60-3

MAMET, David. *Divadlo*. 1. vyd. Praha: Svět a divadlo, 2012. 102 s. ISBN 978-80-904474-3-1

## Přílohy

Příloha č. 1:

DVD Jules jednou jeden Verne, záznam premiéry 27.11.2012, MeetFactory

Příloha č. 2:

přepis scénáře k první verzi představení JJJV

### Jules jednou jeden Verne

Prázdná scéna. Zapne se projektor, začne se promítat do nastaveného zrcadla.

Předfilm- zjevení Kaprála na scéně (K)

zjevení Hraběnky na scéně (H)

zjevení Profesora na scéně (P)

-----Konec předfilmu-----

Postavy v prostoru (P. něco hledá, K. ?, H. má depresi)- téma útěk???

Oživení Vernea (V)-

(motiv V-rozdělený)

K. omylem chytá hlavu- hlava ožívá, V. si napojí K. k ruce, ožívá ruka

V si prohlíží K, přichází P, V na něj namíří mečem a napojí si ho, pak uvidí H

V se plazí pro H, očichá, chytne pod rameny a postaví ji

Na šestkrát vyleze k hlavě H a zatlačí ji pod sebe. V se dívá na H, přehodí postupně nohy, zatlačí hlavu a narovná se

V pomyslí na dýmku, prochází se a přemýšlí, spatří truhlu, vzpomínka, pohled do lidí, jde k truhle, dvojí zaťukání, vyhození Trosečníka (T) z truhly

Vrácení fajfky, připojení T, velké protažení

(zvuky protah?)

Otočka, sednutí do křesla, vytáhnutí, příprava a zapálení fajfky

V si všechny prohlédne a vhodí do prostoru K

Otevření knihy, změna světla, zobrazení projekce na hlavě V

Kaprálůva scéna

K větrí bitvu, vstává

(hudba cvrčci, ozve se bomba)

K zaskakuje za truhlu, V se odrazí, roztáhne, zabalí a dopadne za truhlu

Oba pomalu vykouknou, K vytáhne dalekohled, polkne, podá V okolo krku

V sundá pomalu dalekohled a oba rychle zmizí, vykuknou s válečnou kamufláží  
K šíleně gestikuluje, že všechny diváky povraždit, V nevěřičně kouká  
K jej namotivuje a pošle vpřed, V leze přes truhlu (ozve se bomba)  
V mizí zpět, oba vykukují, V má nápad, plazí se k projektoru (proletí bomba)  
V spustí projektor, promítají si zbraně (hudba K motiv)  
K a V se začnou hádat o dělo, V to přestane bavit, sedá si na židli  
K jej jde přemlouvát, vezme si šavli a objeví Lokodělo  
V se pomalu otáčí, chce K zarazit, nestihne to, K vypálí a omylem zasáhne H  
(výstřel)  
V pomalý pohled na K, přivolá si ho, K jde na popravu  
V sebere K šavli, profackuje ho s ní, a pak mu ji navždy zabaví  
V podá K ruku na připojení, K se poslušně připlazí, připojí se, dá si facku  
V zvedá H a nese ji na truhlu (smutný chorál s tepem)

Operace (operační sál)

V poslouchá dech, měří tep, narovná se, vyndá fajfku, zkouší reflexy  
Baví se jak H bije T, vrátí se k operaci, vyndá H z pusy diapozitiv  
P jej promítne, na rentgenu co H je, vymění jí rozbité zrcátko uvnitř těla  
Zašije, jde, přitáhne si stojan, zobrazí Dudovarhany

Hraběncina scéna (valčík, tango, polka, DNB)

H se začne animovat s hudbou, jakmile se jí dotkne V. otevírá oči a tančí spolu  
hudba se zvrhává, V tančí sám, H mu zavírá knihu, V ji chce zmlátit  
T se postaví proti V  
T drží nohy, V nemůže jít dál, pomalu se otočí na T, do lidí, kopanec do ksichtu  
T pouští nohu, V si připojí H, kopne T 2 do břicha, šlápne na ruku, T pouští druhou nohu,  
V připojí H a BITKA- profackování dvířkama, přivření do dvířek, ...  
V postaví knihu, jde si sednout, ďábelsky se zasměje a spustí projekci

Trosečnickova scéna (klavír)

T se probudí, bolí ho, chce se schovat do truhly, otevře truhlu, objeví projekci,  
Balónoptéra, zkoumá, šahá, jde a vytrhne zrcadlo z V knihy, zavře truhlu a animuje  
zrcadlem  
P. jde a zapíná plechový projektor, na něm bouřkový mrak, (elektro- Chodník)  
vznášedlo začne padat (dvakrát dokola otočí, pak hlavou dolů-máchá rukama)  
T. začne dělat bouřku zrcadlem, vypíná se projekce, T pořád bouří  
V jde popravit T  
H, P potom K pustí V, útěk, P jde číst knihu, posadí se na trůn, všichni jej obklopí  
otevře, položí ruku, nic, K jde k V a pomocí židle jej přitáhnou

zapnou jeho rukou projekce

(P motiv)

#### Profesorova scéna

Zapne se malá projekce a P zjistí pomocí zpětné projekce o co jde,

K nadšeně přichází, překrývá projekci, P nastavuje výkres,

vítězoslavně postaví ten svůj Stroj Času

(sílicí motiv portálu)

blackout

zůstane ruka s fajfkou, pustí se promítačka, T se jde schovat do truhly, koukáme s lidmi na pofilm

#### Pofilm

-----Konec-----

Příloha č. 3:

fotografie loutky z inscenace *Jules jednou jeden Verne*

foto č.1: loutka z první verze představení



foto č. 2: loutka z první verze představení



foto č. 3: loutka s projekcemi z druhé verze představení

