

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Herectví alternativního a loutkového divadla

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

MALÉ/VELKÉ LOUTKY

Jan Strýček

Vedoucí práce : doc. Marek Bečka

Oponent práce : MgA. Vladimír Novák, Ph.D.

Datum obhajoby :

Přidělovaný akademický titul : Bc.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Dramatic Arts

Acting of Alternative and Puppet Theatre

BACHELOR'S WORK

MALÉ/VELKÉ LOUTKY

Jan Strýček

Supervisor : doc. Marek Bečka

Opponent : MgA. Vladimír Novák, Ph.D.

Date of defence :

Given academic degree : Bc.

Praha, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Malé/velké loutky

Vypracoval 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.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

Abstrakt

Tato bakalářská práce je teoretickým shrnutím praktického uměleckého projektu, jenž byl závěrečným výstupem z bakalářského studia předmětu Animace, na katedře alternativního a loutkového divadla Akademie múzických umění v Praze. Jejím cílem je zhodnotit s odstupem proces tvorby projektu, od počátečního teoretického vytýčení, až po závěrečnou realizaci. Současně by měla problematiku jednotlivých bodů tvorby argumentačně podpořit ověřeným teoretickým zázemím a vytvořit tak možný návod a příklad pro všechny, kteří by chtěli v budoucnu vytvořit loutkové představení na podobných principech. V první části se práce zabývá otázkou profilu typického diváka loutkového divadla, snaží se rozbít panující mýtus, že loutky jsou jen pro děti a hledá hranici mezi tím, co lze označit za „loutkové pro děti“ a „loutkové pro dospělé“. V druhé části se práce zabývá problematikou stavby děje příběhu, o němž v průběhu představení rozhoduje divák. Snaží se odhalit všechny rizikové faktory, poukázat na již existující praktické ukázky a pátrá po tom, proč je tento postup v divadelní tvorbě na okraji zájmu. V poslední části se pak zaměřuje na problematiku zkušebního procesu s loutkou a na možnosti, kterými při něm omezuje nebo naopak obohacuje živého herce.

Abstract

This bachelor's work summarises in theory the practical art output of the Animation lesson on the Department of Alternative and Puppet Theatre at The Theatre Faculty of the Academy of Performing Arts in Prague. It's aim is to review the creative process of the project from the very beginning to the final result. It has also meant to be a theoretical guidance for the possible candidates to create the puppet performance, based on similar principals. The first part of the work solves the question of the "typical" onlooker of the puppet theatre, a boarder line between the puppet theatre for children and adults and how to deal with it. The middle part solves the question of the problems in the multi-linear story that is conducted by the audience. Furthermore it aims to discover all possible complications, show the existing solutions and search for the reason, why this genre is considered to be minor in the theatre production. The last part solves the question of the theatre rehearsals and focuses on the differences between acting with and without a puppet.

Obsah

1. Úvod.....	5
2. Řazení kapitol.....	6
3. Seznámení s tématem.....	7
4. Dilema diváckých skupin.....	8
4.1 Malé/velké loutky.....	9
5. Tvorba poly-lineárního děje.....	11
5.1 Divák řídící děj.....	12
6. Proces zkoušení.....	15
6.1 Jak oživit loutky.....	17
7. Hledání inscenačních prostředků.....	19
7.1 Otázky „loutkové spontaneity“.....	21
8. Největší problémy a úskalí.....	23
9. Závěr.....	25
10. Seznam použitých zdrojů a literatury.....	26
11. Poděkování.....	28

1. Úvod

Na začátku bylo zadání a to zadání znělo: „Jako výstup ze svého bakalářského studia, v předmětu *Animace*, uděláte loutkové monodrama nebo malý projekt, který si zařídíte celý sami, abyste viděli, jak na tom s loutkami jste a budete jej prezentovat na konci akademického roku.“ Přiznám se, že mě to zprvu vystrašilo. Loutky mám sice rád, ale ani zdaleka jsem si na začátku třetího ročníku netroufal tvrdit, že jsem tak zdatným loutkářem, abych zvládnul vymyslet a zahrát celé představení. Na hodiny jsem proto prvních pár týdnů chodil ne moc dobře naladěný a bral je spíš jako nutné zlo. Nevěděl jsem, co chci dělat, ani jak a zdálo se, že uvážnu ve slepé uličce, ale pak se všechno změnilo. Můj spolužák z hereckého ročníku Martin Cikán, přišel s nápadem, že by jako svůj projekt zkusil zinscenovat počítačovou hru, protože ho zajímá podobnost světů loutek a virtuálních hrdinů. Představil mi svůj koncept a svěřil se, že by k sobě ještě někoho potřeboval, protože šlo i pro něj o poměrně velký krok do neznáma a nevěděl, jak by jej sám zvládl. Moc dlouho jsem neváhal a velmi brzy přijal projekt za svůj. Jednak proto, že pro mě byl vysvobozením z mé bezradnosti a za druhé proto, že se mi Martinův nápad líbil. Rozhodl jsem se, ověřit si sám pro sebe, jestli zvládnou koncepční a dlouhodobou práci s loutkami, na jejímž konci by měl být jasný výsledek. Dřív, než jsem se nadál, začala hra žít svým vlastním životem. Proměnila nejen sama sebe, ale v mnoha ohledech i můj přístup k práci. Obohatila mě o mnoho zkušeností, které budu moct od teď už napořád využívat.

Protože tím byl odstartován pomyslný zlom, jak v mém školním, tak v praktickém vývoji, rozhodl jsem se svou bakalářskou práci psát o tomto loutkovém projektu.

2. Řazení kapitol

Dlouho jsem také přemýšlel, jak by měla vypadat formální stránka mé práce, protože bylo zapotřebí skloubit avizované praktické poznatky ze zkoušení s teoretickým základem. Nakonec jsem dospěl k modelu, který na následujících stránkách uplatňuji. Kapitoly postupně pojednávají o jednotlivých krocích v realizaci našeho loutkového představení, od úplně prvních setkání, až po samotný výsledek. Vycházím zde z jakési deníkové formy, v níž se snažím zachytit situace, které jsme museli vyřešit. V těch je převážná část textu z „mé hlavy,“ protože vychází ze zkušeností, které jsem v průběhu práce na představení získal. Některé z těchto kapitol jsou ovšem proloženy texty ve větší míře teoretizujícími, a to zejména u témat, kde se nabízela nebo kde byla zapotřebí hlubší reflexe dané problematiky. Jsou řazeny a označeny jako podkapitoly a vycházel jsem zde z odborné literatury autorů, kteří se na příslušná odvětví specializují a kteří mi na těch kterých místech pomohli vytvořit jakýsi vědomostní podklad, o který jsem pak mohl opřít svou praktickou činnost. Součástí těchto teoretizujících textů jsou pak i mé pokusy o srovnání toho, co teorie nabízí a co se mi skutečně povedlo v reálu využít. Uvědomuji si, že jednotlivé závěry nejsou dost hluboké a důkladné a problematiku, u které se zastavuji, rozvíjí vždy jen směrem k výsledku, ke kterému směřuji, ale pokud má být tato bakalářská práce dílčí reflexí mé praktické umělecké činnosti, připadá mi užité schéma jako dostatečné.

3. Seznámení s tématem

Jak už jsem zmiňoval v úvodu, prvotní nápad – převést počítačovou hru do podoby loutkového představení – nebyl můj. Přišel s ním můj spolužák Martin. Poté, co jsme se dohodli, že na představení budeme pracovat spolu a nechali si tento postup schválit od vyučujícího, docenta Marka Bečky, bylo nutné, seznámit se s tématem. První mi Martin děj hry převyprávěl a pak mi nabídl, že mi ji půjčí, abych si jí taky mohl zahrát, ale nemohl ji najít, takže jsme několik dalších dní zkoušeli bez mé představy o tom, jak konkrétně vypadají jednotlivé lokace, postavy a co se v ten který moment stane.

Tím jsem se hned na počátku zkušebního procesu dostal k zajímavému přístupu, který jsme následně aplikovali až do finální fáze zkoušení. Uvědomil jsem si totiž, že omezení, v podobě neúplné znalosti předlohy, může být velmi dobrým odrazovým můstkem, v procesu tvorby. Protože jsem si jako cíl své práce na tomto projektu zadal vymýšlení nových postupů dramatizace loutkových situací, nebyl jsem, díky své neznalosti při jejich vymýšlení svázán nutností kopírovat děj hry. Také jsem byl osvobozen od potřeby přesné návaznosti akcí, tak jak ve hře proběhly nebo tak jak by „měly proběhnout“, což by se jinak (kdybych originál hrál) do mého uvažování určitě promítlo. Tento podstatný rozdíl v budoucí podobě našeho projektu, mě natolik zaujal, že jsem se ho rozhodl využít, co nejvíc, tím spíš, že u jsem o něm dříve slyšel, jako o možném pracovním postupu. Jana Pilátová zmiňuje ve svém *Hnízdu Grotowského*, jak cenné může vědomé sebe omezení být: „Úplný herec/člověk, je hlavní (...), ale i neúplnost v nás je normální stav. Nikdy nevíme, co v reakci na ni objevíme. Nedá se to zjistit předem, ale jenom tak, že to vyzkoušíme..." (Pilátová, 2009, s. 359). Naráží tu sice spíš na omezení v rámci fyzického handicapu, ale dále uvádí, že i zdravý herec/člověk, tímto způsobem může objevit nové zajímavé možnosti vyjádření (Pilátová, 2009, s. 362). Po tomto zjištění jsem se proto spokojil s tím, co o hře vím z toho, jak mi o ní říkal Martin, a vzal svou neznalost jako východisko. Dále už jsem spoléhal na to, že kdybych při zkoušení přišel s nějakou logickou chybou, kvůli které by děj nedával smysl, Martin by mě na to upozornil. Jeho úlohou totiž zase bylo dramaturgicky adaptovat příběh hry do formy jakéhosi scénáře, podle nějž bychom mohli tvořit.

Děj je (ve zkratce) následující: Jde o detektivní příběh, ve kterém se hlavní hrdina – potomek starobylého rodu – vrací, stíhán podivnými sny, na rodinné panství, kde došlo k několika záhadným vraždám. Ty vyšetřuje místní detektiv, ale hlavní hrdina mu nevěří a vyšetřuje vše na vlastní pěst.

Zápletka už na první pohled sama o sobě nabízela bohatou škálu variant zpracování, ale protože originální předlohou byla zmíněná počítačová hra, postavil nás vedoucí předmětu, před otázkou, jestli by nebylo zajímavé, udělat představení, jako hru interaktivní, ve které by, nejen o tom, jak celé vyšetřování dopadne, ale i o jeho průběhu, měl možnost rozhodovat divák. Tenhle nápad se nám s Martinem líbil, protože nabízel nové možnosti, jež by mohly představení velmi jednoduše obohatit, a přitom by výsledek přinesl něco relativně neobvyklého. Zjistili jsme ale, že daný princip, bude vyžadovat precizní rozpracování scénáře a domyšlení jednotlivých dějových linií do nejmenších detailů. To přineslo řadu překážek i nových otázek, neboť podobným způsobem ještě ani jeden z nás nepracoval.

4. Dilema diváckých skupin

V předchozí kapitole a v kapitolách, které ještě budou následovat, se věnuji hlavně tomu, s čím jsme při tvorbě projektu počítali, co jsme si předsevzali a co jsme museli měnit. Právě způsob zpracování (který popisuji výše), ale ovlivnil výsledný tvar něčím, co jsme na začátku neřešili vůbec. Přesto se toto téma nakonec stalo základním kamenem této bakalářské práce.

To „něco“ bylo obecnstvo, respektive jeho konkrétní cílová skupina. Diváka, jako takového jsme pochopitelně vzali do hry hned, protože (jak už bylo řečeno) způsob interaktivního divadelního představení ani jinou variantu neumožňuje. Posléze jsme si ale uvědomili, že máme velmi mlhavou představu o tom, komu má být vlastně představení určeno, nebo spíš, jak náš divák vypadá. K zamyšlení nad tímto aspektem nás opět přivedl náš pedagog Marek Bečka. Když jsme mu vykládali obsah příběhu počítačové hry, měl radost, že jde o téma ideální pro dospělého diváka. Tehdy jsem si já sám poprvé uvědomil, že jsem vlastně nikdy nepočítal s tím, že bychom dělali primárně představení pro dospělé, ale zrovna tak ani s tím, že by na něj nemohly přijít děti. Lidé v publiku byli v mých představách prostě „někdo jako já.“ Zároveň ale byla potřeba, dát představení odpovídající charakter. Našemu vyučujícímu vyhovovalo, že bychom tímto projektem mohli dospělému obecnstvu opět ukázat, že loutkové divadlo mu má co nabídnout a nemusí být jenom pro děti. Jenže tento postřeh způsobil, že jsem musel alespoň částečně prozkoumat, jak to vlastně se současným loutkovým divadlem pro dospělého u nás i ve světě je, protože zásadní možnost srovnání mi chyběla. Zároveň mě ale čím dál víc lákala myšlenka, že by naše představení nakonec opravdu nabízelo atraktivní podívanou jak pro děti tak pro dospělé. Nešlo mi úplně o ty nejmenší, protože jsem pochyboval o tom, jestli by jejich pozornost zvládla celý příběh, na kterém by se navíc sami museli podílet, ale o věkovou kategorii např. už od druhého stupně základních škol. S Martinem jsme se shodli na tom, že pokud bude příběh dostatečně poutavý, měl by zaujmout i „pubertáky,“ přestože jde pochopitelně (nejen z hlediska divadla) o sociálně velmi složitou skupinu. Počítali jsme samozřejmě i s tím, že náš předpoklad se může ukázat jako úplně mylný, ale šlo o výzvu, kterou jsme nehodlali ignorovat. Začali jsme proto pracovat na tom, aby situace s loutkami (o kterých bude ještě řeč) poskytovaly dost vtipu, který je blízky jak mladším, tak starším ročníkům a zároveň upravili scénář způsobem, který by nabízel nekorektní, ale zároveň ne úplně vulgární pointy. Ukázalo se, že jde o poměrně složitou práci a bylo třeba, poohlédnout se po inspiračních zdrojích u prověřených děl a tvůrců.

4.1 Malé/velké loutky

V obšírnější práci by asi bylo na místě projít nejprve všechny klíčové vývojové etapy loutkového divadla obecně a pak z nich začít vyvozovat možné závěry v otázkách loutek pro děti nebo dospělé. A přesto, že by měla být tato část stěžejním místem mé práce, postačí snad také v tomto případě užší vymezení.

I tak je ale podle mého rozhodně užitečné alespoň na začátek připomenout, že loutky vznikly z rituálních, magických předmětů a sakrálních amuletů. Jejich prostřednictvím údajně postupně začali šamani nebo jiní držitelé magické moci „animovat“ realitu (Jurkowski, 1997, s. 82), což bychom s velkou nadsázkou mohli označit jako první pokusy o vedení loutky. Luděk Richter k tomu dodává, že právě tak, jako byla tato reprezentace skutečnosti důležitá pro původní přírodní národy, je stále důležitá pro děti: *„Loutka stejně jako hračka je zmenšeným, zjednodušeným, dítětem uchopitelným, pochopitelným a ovladatelným modelem světa. Vychází tím vstříc i potřebě (zejména menších) dětí seznamovat se se světem v jasných obrysech, přičemž však „zjednodušení“ loutky neznamena nutně zploštění. Může být naopak nástrojem prohloubení pohledu na vymezenou, redukovanou výseč skutečnosti a především cestou k „obrazivějšímu“ pohledu na svět, zbaveného irelevantních popisných detailů – tedy nástrojem mýtického podání světa jako příběhu v obrazech...“* (Richter, 2010, s. 16).

Z uvedeného citátu se snad můžeme dovítit, proč je loutkové divadlo s dětským divákem neustále spojováno. Pohádka má s loutkou společnou typovost a archetypálnost významů (Richter, 2010, s. 17).

Je-li tomu tak, jakou zkušenost (pokud vůbec nějakou) může s vědomím předešlého přinést loutkové divadlo dospělému člověku? Je vůbec možné, aby ho nějak oslovilo a vyvolalo v něm katarzi? Proč jsou v souvislosti s loutkovým divadlem pro dospělé slyšet hlavně hlasy, které tvrdí, že působí směšně a nedůstojně? Z velké části za to podle některých autorů může fakt, že loutkové divadlo stálo až do začátku dvacátého století na okraji zájmu divadelních vědců a odborné veřejnosti. Jako příčiny uvádějí jeho sepjetí s pouličními formami lidové zábavy, které nebyly považovány za umělecké ani estetické (Císař, 1989, s. 56). Až nástup romantismu, v druhé polovině osmnáctého století mu dal příležitost širšího rozmachu. Loutky začaly být velkým množstvím tvůrců vnímány jako žádaný prostředník k vyjádření ideálního estetického tvaru, který svou podstatou zaručoval, že divákovi nebude neustále připomínána nedokonalost iluze jevištní prezentace zapříčiněná lidským faktorem živých herců (Jirásková, 2011, s. 97).

Pokud se zeptáme, jestli jsme s tímto uvažováním schopni najít nějakou paralelu i dnes, dostaneme se pomalu k jádru odpovědi na otázku, jaký může být vztah dospělého člověka k loutkovému divadlu: *„Sociologové v současné společnosti zaznamenali stírání hranic dětství a dospělosti: děti se už v raném věku setkávají s problematikou dospělých, dospělí zase vyhledávají hry i hračky, které se dokonce speciálně pro ně vyrábějí, vzrůstá zájem o animované filmy pro dospělé a o klipy, v nichž se prolíná realita a umělost. Stírají se tak nejen hranice mezi dětmi a dospělými, ale i mezi realitou a skutečností, což je prokazatelné i na rostoucím podílu virtuálního života, ať už ho prožíváme u konzolí počítačových her nebo u obrazovek televizí. Hravost, která se ve vzrůstající míře prosazuje i u dospělých,*

je tak zřejmě jednou z příčin, proč je dnešním dospělým, především mladým, bližší i loutkové divadlo." (Richter, 2010, s. 17).

Citovaný text opět pochází z článku Ludka Richtera. Ten si totiž podle mého velmi trefně všímá toho, že loutka má svou podstatou možnost nabídnout dospělému divákovi „postmodernistickou reflexi společnosti," (Richter, 2010, s. 17), o čemž ostatně z části mluví i Karel Makonj: „...loutkové divadlo útočí na dospělé jejich vlastním dětstvím (...), umožňuje doslovnou metaforu, jako srdce z kamene nebo životní rozpolcenost (...) Loutkové divadlo může na jevišti zveřejnit jak makrokosmos světa, tak i mikrokosmos duše velmi drobnými nuancemi (...) Může stát na odkazech, citacích, parafrázích, parodiích, travesti... (...) Může být přesně tím, co doba potřebuje." (Makonj, 2007, s. 56-57). Právě to, co by s Makonjem (a dalšími) snad šlo označit, jako reflexi společenské změny, probíhá v loutkovém divadle velmi viditelně od druhé poloviny dvacátého století (Jirásková, 2011, s. 434). Zde, v době „stylizované reality" najednou může na diváka působit mnohem přirozeněji a budit v něm dojem něčeho známého (Richter, 2010, s. 17). Právě tyto okolnosti chtě nechtě spojují loutkové divadlo s divadlem alternativním, tedy s jinakostí. Loutka a její (často) pitoreskní scénování se stávají prostředkem k vydělení. To je jeden z možných klíčů pochopení potenciálu loutkového divadla pro dospělé - loutka jako alternativa (Jurkowski, 1997, s. 211).

Všechny výše uvedené přímé i nepřímé citace autorů doufám odkazují k tomu, proč jsem tento vhled do současného postavení loutkového divadla, jak pro děti, tak pro dospělé, podnikl. Potřeboval jsem „vystopovat" režijně-dramaturgickou linii, ze které bych mohl alespoň částečně určit, kde se nachází a jak vypadá předěl mezi loutkovým divadlem pro obě zmíněné skupiny. Jak už jsem psal v předchozí kapitole této práce, doufal jsem v to, že mi pomůže pochopit principy odlišných způsobů inscenování v daných kategoriích a také to, jakým směrem se „odrazit", při sledování trendů, jež nabízí loutky dospělým. O tom, jak moc jsem uspěl nebo neuspěl, se dá pochopitelně polemizovat, ale jistě vím, že osobně mi tento teoretický exkurz rozhodně ukázal cestu, kterou jít, při realizaci našeho představení.

5. Tvorba poly-lineárního děje

Při tvorbě detektivního příběhu, je obecně zapotřebí propracovat logiku jednání všech postav, aby odpovídala zápletky a zároveň, aby rozuzlení nebylo zjevné hned na začátku. Tento nelehký úkol za nás naštěstí vyřešili autoři počítačové verze a já jsem se navíc nemusel starat ani o její dramatickou úpravu, kterou spravoval Martin. Když ovšem došlo na praktické otázky toho, jak bude vypadat jevištní tvar, vytanulo i přede mnou dilema, jakým způsobem vlastně s vyprávěním naložit, aby A) Se divák mohl zapojit co nejvíce a aby zároveň za B) Nemohl rozbít příběh tím, že se bude zapojovat příliš, s tím, že za C) Musí představení před koncem vždycky najet do stejných kolejí, abychom jako herci byli schopní jej dohrát tak, jak jsme si připravili. Zpočátku jsme si s tímto faktem nevěděli moc rady a na prvních kouscích hotového scénáře zkoušeli různé nahodilé postupy toho, jak by šel divák do celku zakomponovat. Podle vyučujícího i podle ostatních spolužáků, kteří naše počínání sledovali (a kteří fungovali jako cvičné publikum), jsme vždycky narazili na to, že jsme se buď na diváky obraceli málo, nebo sice dost, ale v tak banálních záležitostech, že je rozhodování o tom, jak bude děj pokračovat, ve skutečnosti vůbec nezajímalo. Proto jsem po dalším tápání, kdy jsme se nemohli hnout z místa, sestavil teoretický model fungování příběhu. V zásadě šlo o rozdělení dějových odboček na 1) Hlavní a 2) Vedlejší. Dotazování diváků na 1) Hromadné a 2) Individuální. A vstupování nás, jako protagonistů do děje, na 1) Zevrubné a 2) Letmé.

Vycházel jsem z idey, že příběh budeme vykládat lineárně. Hlavní hrdina v něm bude potkávat a vyslýchat různé postavy a před každým takovým důležitým rozhovorem se na diváky obrátíme s nějakou otázkou. Pokud by šlo o dotazování zevrubné, zastával by každý z nás jedno stanovisko toho, jak by měl děj pokračovat a snažil by se jej divákům vnutit (o tomto postupu více v následující podkapitole). Pokud jen o letmé, rychle bychom se jich zeptali a nechali je hlasovat zvednutím ruky. Zároveň by hrálo roli, jestli by šlo o dějovou odbočku hlavní, která zásadně ovlivní, jaké informace si diváci z této scény odnesou nebo vedlejší, kdy by děj postupoval prakticky beze změny a obrácení na diváky by se uskutečnilo v podstatě jen tak „pro efekt“. Scény jsme pak rozdělili i podle toho, jestli necháme o pokračování rozhodovat všechny diváky nebo vybereme jen jednoho, který rozhodne za všechny (většinou se tak mělo dít u méně důležitých scén). Tyto varianty „rychlého“ a „důkladného“ ovlivňování děje, jsme shledali jako nutné, aby si vyprávění vůbec bylo schopné udržet jednotné tempo (viz následující podkapitola).

Celkový model jsme potom, po poradě s Martinem, a našim vyučujícím, docentem Bečkou, museli pečlivě přizpůsobovat jednotlivým místům scénáře a upravovat jej podle toho, kam bylo možné vložit hlavní dotazování diváků, kde vstupovat do děje zevrubně, kde jen letmo, a podobně... Samozřejmě jsme celý systém ještě několikrát předělávali, podle toho, jak se proměňoval samotný scénář, ale ve výsledku jsme zjistili, že funguje. I za předpokladu, že jsme vyzkoušeli všechny kombinace všech možných odboček a vstupů do příběhu, byli jsme schopní jej odehrát a zakončit finálním (neměnným) posledním obrazem.

5.1 Divák řídící děj

Hlavním dramaturgickým prvkem našeho představení se samozřejmě hned po diskuzích s docentem Bečkou stala ona rozdvojenost nebo (jak jsem si ji pracovně pojmenoval) poly-linearita děje. Zčásti tomuto ztvárnění samozřejmě pomohlo původní dílo, jímž jsme se nechali inspirovat a zčásti také žánr detektivky, jež často vybízí diváky/čtenáře/posluchače/ k aktivnímu zapojení v nejrůznějších podobách. I tak mi ale přišlo, že formát diváka jako přímého strůjce rozuzlení, je přes svou nesmírnou poutavost velmi opomíjen.

Jak už jsem zmiňoval na předchozích stránkách, měli jsme zpočátku značné problémy postavit děj tak, aby fungoval, ale aby byl zároveň divácky poutavý. Chtěl jsem se proto v tomto směru inspirovat zavedenými světovými postupy, jenže jsem neobjevil téměř žádnou literaturu na dané téma, ani již existující praktická provedení. Výjimkami jsou snad jen americké divadelní hry *Night of January 16th*, *Accidental Death of an Anarchist*, *Shear Madness* a pár dalších, kde publikum vybírá konce. Žádné další prameny jsem ale nenašel (Holladn, 1979, s. 142-146).

Značným unikátem tak, zdá se, ve světě zůstává Kinoautomat Radúze Činčery, který byl součástí slavné exhibice EXPO '67 a o pět let později, v roce 1972, byl tehdejší režim uložen do trezoru, jako ideologicky nepřipustný (kinoautomat.cz, 2010). Tento ojedinělý projekt se snažili po mnoha dekáдах útlumu obnovit umělci v USA i v Kanadě, ale zůstalo vždy jen u jednorázových pokusů (Suchomel, 2007).

Co může být důvodem neúspěchu opětovného zavedení Kinoautomatu do provozu kin a dalších institucí je velmi těžké dohledat, protože zmiňované materiály k této problematice (jak už jsem psal) prakticky neexistují. Větší počet odborníků se ale shodl na tom, že je překvapivě těžké jej dramaturgicky realizovat. Nejde o technickou stránku věci, ta už je dnes, tou nejbanálnější záležitostí z celého procesu. Je v tom podle všeho něco jiného. Například rumunská literární vědkyně Ilnica Zarifopol Johnston se ve své knize *To Kill a Text*, jež pojednává mimo jiné o problematice víceúrovňového vyprávění, zmiňuje, že pro čtenáře (resp. diváka), je i přes veškerou pozornost velmi složité uchovat v paměti a tím ocenit všechny nuance takového příběhu (Johnston, 1995, s. 16). Neustále vtahování diváka do děje také rozbíjí jeho vnitřní prožitek a kontinuitu vyprávění (Johnston, 1995, s. 17). Pochopitelně, že nejde o to, nechat jej celé představení pasivně „odsedět“, což je v současném divadle už poměrně překonaný trend (Pilátová, 2009, s. 105), ale nechat na něj zápletku působit. To se dělá podle Johnstonové velmi těžko, je-li člověku neustále připomínáno, že má za výsledek spoluzodpovědnost a pokud se tak děje jen symbolicky, bývá děj naopak velmi banální a tím pádem pro diváka nudný (Johnston, 1995, s. 17).

Problematické jsou rovněž i samotné „střety“ s diváckou představivostí. Petr Prokop, člen uměleckého souboru VOSTO5, který již delší dobu experimentuje právě s tím, aby obecenstvo rozhodlo, jak u některých jejich představení děj dopadne, mi při sbírání informací prozradil, že se nikdy nedá přesně dopředu připravit na to, jak se situace vyvrbí: „V Teatromatu s tím máme pořád problémy. Lidi vždycky zareagují nějak jinak. Buď chtějí něco jiného, než z čeho jim dáte

vybrat, nebo se jim do rozhodování nechce vůbec. Museli jsme to v podstatě zredukovat tak, že jim na pár místech představení nabídneme několik variant a po chvíli zase děj hned stočíme zpátky, protože to jinak nejde." (Prokop, 2016). Prakticky je tento postup samozřejmě velmi vděčný, neboť dává divákovi iluzi, že o něčem skutečně rozhoduje, ale zároveň je pohodlný pro aktéry. Taková představa mě ale úplně neuspokojovala. Pořád mě víc lákala myšlenka, že jen na základě několika svých rozhodnutí bude moct divák teoreticky vidět pokaždé jiné představení a ani my, jako interpreti nebudeme do poslední chvíle vědět jaké. O této nedokončenosti a atraktivní nejistotě mluví koneckonců také umělecký šéf VOSTO5, Jiří Havelka (Havelka, 2012, s. 137).

Jistě jsme si nemohli dovolit udělat dvě nebo tři různé verze příběhu, protože by to nebylo možné technicky ani prakticky, ale volné pole působnosti jsme aspoň na některých místech divákovi dát chtěli. Proto jsme vytvořili schéma, o kterém píšu v předchozí kapitole.

Dovolím si teď znovu se vrátit ke Kinoautomatu, protože jsme navázali na jeho postup: *„Film je pojat jako situační komedie a jeho zápleтка se točí okolo obyvatel jednoho činžovního domu, přičemž hlavní hrdina, pan Novák (Miroslav Horníček), je pro publikum zároveň i průvodcem příběhu. Ten se vždy v určitém napínavém momentě zastaví, na jeviště před plátno vyjde moderátor a vyzve diváky, aby ve většinovém hlasování rozhodli, jak bude děj dále pokračovat.*" (kinoautomat.cz, 2010). Ať už jsme se rozhodli v ten nebo onen moment nechat diváka zapojit letmo či ho naopak nechali dlouze rokovat o tom, co bude dál, ať už jsme vyzvali k hlasování všechny nebo jen jednoho, zjistili jsme, že moderátor, o kterém se píše v předchozí citaci, může na všech místech a za všech okolností celé věci velmi pomoci a (i kdyby se stalo téměř cokoliv) vrátit ji do původních kolejí. Na rozdíl od VOSTO5 nebo jiných podobných skupin jsme totiž měli tu výhodu, že jsme moderátora použít mohli.

Na tento nápad nás opět přivedl Marek Bečka, který podobný improvizovaný program praktikuje s Buchtami & Loutkami. Jde o jejich Automat na filmy, ve kterém vyzvou obecenstvo, aby jim zadalo jakýkoliv film, a oni jeho děj musí s minimální přípravou a pouze s předměty a loutkami, jež mají po ruce, v krátkosti přehrát (buchtyaloutky.cz, 2007). Docent Bečka nám prozradil, že ani taková improvizace se neobejde bez menších ústupků. Zatímco jeden herec vpředu „moderuje“ - vybírá od lidí tituly filmů a snaží se uvolnit atmosféru, nenápadně tím taky zdržuje, takže pro herce za plentou získává aspoň trochu času na přípravu (Bečka, 2015). Byť má zde divák velmi volnou ruku a získává nad herci vrch, existence moderátora tu může fungovat i jako záchranná brzda, když se něco nepovede. To mi přišlo jako velice příhodný nápad, protože i když jsme samozřejmě žádného moderátora neměli, mohli jsme se s Martinem pasovat do této pozice sami. Jak stojí v citaci Kinoautomatu, moderátor byl průvodce celým příběhem. Zamysleli jsme se proto taky nad vytvořením oblouku našeho jednání, nejen ve vztahu k loutkám, ale v určitých chvílích, když se obracíme (sami za sebe) s otázkou na diváky i ve vztahu k publiku. Karel Makonj se o této problematice vyjadřuje následovně:

„Je třeba si rozdělit loutkoherectví na tyto základní kategorie:

1) loutkoherectví jako "zakrytý" vztah loutkoherce k loutce;

- 2) *loutkoherectví jako "odkrytý" vztah loutkoherce k loutce;*
- 3) *loutkoherectví jako přítomnost živého herce mezi loutkami;*
- 4) *loutkoherectví jako herec v estetickém kontrastu vůči loutce.*" (Makonj, 2007, s. 56).

Dále Makonj dodává, že v této souvislosti je především zajímavé, zda bude vodič pouhým „neviditelným“ manipulátorem nebo se (tím, že se odkryje) stane pro loutku partnerem (Makonj, 2007, s. 56). Pro nás byl tento názor cenný hlavně v tom, že jsme si uvědomili, že můžeme situace rozdělit na takové, v nichž jsme opravdu „jenom“ loutkovodiči a na ty, kdy jednáme s určitou psychologickou motivací, jako živí lidé, jež mohou velmi ovlivnit emoci představení a obohatit jej o další rovinu.

Vymysleli jsme proto několik typů jednání, pro naše živé postavy, způsoby jakými budou vstupovat do děje, komunikovat s lidmi, a zapojili jsme je do hracího plánu. Našemu pedagogovi se takový postup líbil a znovu nám připomněl, že právě toto balancování mezi živým a „neživým“ a odkrytým a zakrytým se v loutkovém divadle zkouší (a zase se od něj upouští) už několik desítek let. Upozornil nás také, že bude složité, nestrhávat příliš mnoho pozornosti na „živé herectví“, nepřisuzovat mu moc velké významy a nerozbít tím pracně vytvořenou koncepci. Přesto jsme se všichni shodli, že tento prvek představení obohatí. Samozřejmě jsme nevymysleli nic nového, ale jako ve spoustě dalších případů, jež popíšu v dalších částech práce, nám pouhé toto uvědomění pomohlo začít vnímat celý projekt v daleko širší perspektivě.

6. Proces zkoušení

„Divadelní zkouška je bezprecedentní záležitost. Neznám mnoho jiných společenských nebo možná všeobecně lidských fenoménů, které by v sobě skrývaly takovou magii, jako divadelní zkouška. Na jedné straně je to reálně se dějící událost v reálném prostoru a čase směřující na straně druhé k uchopení světa fikce...“ (Havelka, 2012, s. 85).

Jak vyplývá z výše uvedeného citátu, dojde při tvorbě představení (ať už autorského nebo interpretačního) často ke kritickému zlomu právě v době, kdy začne proces zkoušení. Jde totiž o moment, ve kterém se teoretická koncepce a příprava střetne s praxí. Při mnoha školních projektech, s nejrůznějšími lidmi už se mi daná zkušenost potvrdila a ani tento případ nebyl výjimkou. Proč se tak děje je složitá otázka na jinou, obšírnou práci, ale v zásadě by se snad dalo říct, že teoretická příprava (byť sebepečlivější), nikdy nemůže za inscenátory vyřešit, všechny praktické překážky, které při zkoušení nastanou a které při „přípravě u stolu“ nejdou vydedukovat (Havelka, 2012, s. 139). Jejich škála se pohybuje od závažných dramaturgicko-režijních, scénografických problémů, jež mohou zásadně změnit zamýšlený tvar představení, až po zdánlivé drobnosti, které ale jevištní akci komplikují úplně stejně. Tento projekt byl navíc specifický v tom, že jsme poprvé (já a Martin) pracovali s konceptem hracího stolu pro loutkové divadlo, se kterým jsme neměli žádné zkušenosti a který nutí tvůrce respektovat zákonitosti loutkového divadla (byť samozřejmě s možnostmi různé inscenační variability).

O nutnosti změn scénáře, kvůli scénografickému plánu už jsem psal, ale objevily se i jiné potíže. Když jsme začali zkoušet jednotlivé scény, zjistili jsme například, že kolem hracího stolu nemáme dost místa na zavěšení nebo připravení všech loutek k hrací akci, protože nenabízí potřebný prostor. Při spoustě obrazů jsme se tak mačkali vedle sebe na jednom místě, nebo na sebe naopak nedosáhli, když jsme si potřebovali navzájem pomoci s voděním loutek. Stůl byl totiž někdy moc úzký a někdy naopak moc široký pro různé potřeby toho, co jsme ve scénáři vymysleli, takže nám v začátcích připravoval krušné chvíle. Celé toto zjištění ale odhalilo ještě jeden, podstatnější zádrhel. Při promýšlení inscenačních postupů jsme si nikdy neuvědomili, že v příběhu máme opravdu hodně loutek, takže v jednu chvíli jich bude na scéně třeba i pět nebo šest, což se v poměru dvou herců a čtyř rukou nedá zvládnout. Spoustu takových scén jsme proto museli upravit nebo přepsat a zase nás to stálo spoustu sil při úpravě už tak dost komplikovaného děje.

Poté, co jsme příběh upravili, nám začalo plány křížit reálné ztvárňování situací. Zejména na začátku procesu pro nás totiž bylo velmi obtížné vymanit se ze způsobu dramatického uvažování typického hlavně pro evropskou kulturní oblast (tj. způsobu typického převážně pro činoherní divadlo), tedy že: Postava A přijde za postavou B, stojí (nebo sedí) proti sobě, něco si říkají a pak odejdou (Donnellan, 2007, s. 18). Tento způsob práce ale loutkovému divadlu není vlastní a dramatické situace je v něm třeba stavět jinak (Bečka, 2015). Zejména na tuto problematiku jsme se proto v prvních dnech a týdnech s našim vedoucím, při práci zaměřovali. Protože Martin, jako iniciátor představení, se soustředil hlavně na scénář a dramaturgickou složku, rozhodl jsem se, že dohled nad „rozžitím“ jednotlivých situací si vezmu já. Docent Bečka nám na zkouškách ukazoval nejrůznější možnosti, jak plně využít dispozic loutky a jak jí používat, aby posloužila sdělení a

nebyla strnulá. Snažil jsem se přitom čerpat i z jeho další práce (v souboru Buchty & Loutky), z jejich představení, která jsem viděl a literatury, jež danou problematiku mapuje (o tom podrobněji v následující podkapitole).

První jsem si musel osvojit způsob uvažování, který je potřeba při tvorbě loutkového představení. Obvykle jsem si jednotlivé obrazy rozdělil na menší části a snažil se najít v textu místa, která by šla sdělit jinak, než slovy nebo takové, kterým by mohla dát hra s loutkou jiný výraz. Zpočátku jsem měl tendenci si tyto náměty předpřipravit a až pak je ukázat Martinovi, aby se k nim vyjádřil, případně je upravil. Po konzultaci s Martinem samotným a hlavně s vyučujícím, jsme ovšem došli k tomu, že právě proces zrodu takového nápadu je nejcennější a může přinést nejzajímavější řešení. Proto mi navrhl, abych už praktické pokusy nechával jen na zkoušku samotnou, kde je s Martinem rozvineme společně. Že tento postup přináší ovoce, jsme se utvrdili hned na několika dalších setkáních, kdy nás na základě podnětů, které jsem si připravil, napadlo, jak využít například koncept stínohry tak, aby byl jasně srozumitelný divákovi a aby se zároveň náplní lišil od klasických loutkových scén (viz kapitola Hledání inscenačních prostředků). Zároveň jsme stejným způsobem přišli na možnost oživení scény a jednotlivých situací, pomocí přidávání nejrozličnějších „každodenních“ předmětů a cizorodých prvků. Při sledování tvůrců, jež mi připadali inspirativní, jsem si totiž uvědomil, že použití zdánlivě nesouvisejícího objektu nebo jiného typu loutky, může významně proměnit a posunout děj a to způsobem, který je velmi divadelní ale zároveň i neotřelý. Tak lze perfektně rozbít staticnost, čímž diváka akce vždycky překvapí. A vzhledem k tomu, že překvapování diváka, byl jeden z našich hlavních cílů, rozhodli jsme se vytěžit a prozkoumat zmíněný princip co možná nejvíce.

6.1 Jak oživit loutky

Pokud jsem se už alespoň dotkl problematiky vnímání loutky při zkušebním procesu, musím se zmínit i o technické práci samotné. Člověk totiž pochopitelně inklinuje spíš k vyjadřování skrze sebe sama (Pilátová, 2009, s. 36), než skrze cizí objekt a tak je přirozené (jak už jsem psal), že nám dalo velkou práci, zbavit projekt inscenační strnulosti. Přesto, že jsem měl na paměti poznámky docenta Bečky, že loutky musí vycházet z jiných možností, než živý herec, bylo nejprve třeba, podívat se na ně úplně jinou optikou. Vodítko k tomu opět nabídla kniha Karla Makonje, *Od loutky k objektu: „Loutce chybí nejzákladnější vlastnost herce, jeho lidskost (...) Proti člověku je uvnitř doslova prázdná. Zatímco herec zveřejňuje vnitřní témata postavy, loutka tato témata nezveřejňuje, ale vytváří.“* (Makonj, 2007, s. 33).

Tento poznatek prozrazuje podle mě hlavně to, že i loutky mohou vytvořit hodnotnou a zcela adekvátní podívanou závažných a hlubokých témat, ale nelze toho dosáhnout tím, že se jimi budeme snažit realisticky kopírovat jednání živých lidí. I když jsou i tyto pokusy z historie známy, nabízí loutka mnohem bohatší škálu vyjadřovacích prostředků, pokud se respektuje její podstata (Makonj, 2007, s. 23).

S tím de facto souhlasí i Jan Císař, který dělí loutky na ikonické a metaforické. Uznává, že jde z velké části o přehnané a nereálné teoretizování, protože praxe většinou postupy při používání loutek směřuje a neřídí se striktními pravidly, ale zároveň je názoru, že jde o nutnou pomůcku, pokud vůbec chceme začít uvažovat o inscenačních možnostech práce s loutkou (Císař, 1989, s. 38-39). Ikonickými loutkami má Císař na mysli ty, které se vizuálně a anatomicky podobají lidem. Metaforickými pak označuje loutky, jež nemají s podobou člověka žádný společný znak a samy se tedy znakem stávají (Císař, 1989, s. 39). Slučuje zde sice předmětné a loutkové divadlo, které už jiní autoři po něm (např. Švankmajer, Jurkowski, Makonj, aj.)¹ vnímají, jako dva rozdílné žánry, přesto je ale podle mého možné jeho klasifikaci použít a „odrazit se od ní“. Císař dále píše, že: *„Čím více podoba loutky (její výtvarně-technická složka), směřuje ke zdůraznění podobnosti s člověkem, tím více musí herec usilovat, aby tomu její výraz skutečně odpovídal (...) Oproti tomu, používání loutky člověku nepodobné, vyžaduje nejprve najítí nového klíče komunikace s divákem.“* (Císař, 1989, s. 41).

Při tvorbě našeho bakalářského představení jsme sice od začátku plánovali, že budeme pracovat (dle Císařovy terminologie) s figurativními loutkami, protože náš záměr byl vytvořit jednotlivé charaktery postav (se kterými by si mohl divák

¹ V těchto případech nevycházím z konkrétních pasáží děl uváděných autorů, ale odvolávám se spíš na všeobecnou známost obsahu jejich práce, jako zástupců určitého myšlenkového proudu. Pro představu dokládám, která jejich díla mám například na mysli a kde je tím pádem možné tyto jejich myšlenky hledat:

JURKOWSKI, H. *Magie loutky*. 1. vyd. Praha : Nakladatelství Studia Ypsilon, 2003. 287 s. ISBN 80-902482-0-9

MAKONJ, K. *Od loutky k objektu*. 1. vyd. Praha : Pražská scéna, 2007. 275 s. ISBN 978-80-86102-37-5

ŠVANKMAJER, J. *Možnosti dialogu: Mezi filmem a volnou tvorbou*. 1 vyd. Brno : Arbor vitae, 2013. 508 s. ISBN 80-7467-015-2

snadno spojit jejich jednání), což je pro detektivku velmi důležitý prvek, přesto jsme se ale nikdy nevzdali myšlenky svobodných loutek, jež vychází z jejich přirozenosti. To nás automaticky vedlo ke kombinaci obou uváděných typů a někdy i k porušování pravidel, kterými se řídí.

Naším prvotním záměrem bylo divadlo marionet, které jsme ovšem museli doplnit o další prvky, protože jak řekl docent Bečka: „*Loutky neunesou mnoho textu, jejich situace musí být naplněné jednáním.*“ (Bečka, 2015). Proto jsem se v přípravách snažil každý jednotlivý obraz hry oživit ve vhodném kontextu, o jednání dalších předmětů a materiálů, v duchu teorií divadelníků, kteří se aktivním jednáním loutky na jevišti zabývali (např. Artaud, Craig nebo u nás Trnka, Srnec, Krofta a mnozí jiní...)². Tyto své pokusy jsem pak konfrontoval jednak se spolužáky a také se našim vedoucím práce. Skrze tento dlouhý a náročný postup jsem si začal pomalu uvědomovat, že hledání prostředků, které upoutají divákovu pozornost, je sice trochu jiné, než s živými herci, ale funguje na stejných principech.

„*Loutka je sice umělý herec, ale divák vždycky dokáže překvapit dramatem oživenutí. Dokud jedná s povědomím o své umělosti a vzbuzuje v davu zájem „hrou ve hře“, její potenciál se nevyčerpá.*“ (Jurkowski, 1997, s. 204). I proto jsme se v následujícím zkoušení zaměřili na vytváření jednoduchých akcí, pomocí „všeho, co se hodilo,“ aby divák věděl, že jde o nereálnou nadsázku, která ho ovšem v ideálním případě vábí svou naivitou. V tom jsem pro sebe objevil velký potenciál loutkového divadla.

² Viz poznámka č. 1.

ARTAUD, A. *Divadlo a jeho dvojenec*. 1. vyd. Praha : Hermann & synové, 1994. 173 s. ISBN 80-7008-109-0

AUGUSTIN, H., L. *Jiří Trnka*. 1. vyd. Praha : Academia, 2002. 463 s. ISBN 80-200-1050-5

CRAIG, Gordon, E. *O divadelním umění*. 1. vyd. Praha : Orbis, 2007. 208 s. ISBN 80-7008-204-6

KLÍMA, M., MAKONJ, K., a kol. *Josef Krofta: Inscenační dílo*. 1. vyd. Praha : Pražská scéna, 2003. 261 s. ISBN 80-86102-28-9

MALÍKOVÁ, N. *Jiří Srnec slaví 80*. Loutkář, Leden 2010, roč. 60, s. 4.

7. Hledání inscenačních prostředků

Dalším prvkem, který nás zaskočil a významně nám zasáhl, do plánovaného zkušebního procesu byl inscenační klíč, respektive jeho scénografická a praktická realizace. Při tvorbě kostry scénáře a různých postupů, u konkrétních dramatických situací jsme sice našli způsob práce, který fungoval (viz výše), ale neuvědomili jsme si, že jsme jej vymysleli „na koleně“, s provizorními loutkami a obyčejným stolem místo scény. Tyto dočasné rekvizity sice posloužily svému účelu, ale neuměli jsme si představit, jak moc se promění manipulace s loutkami, způsob scénování a tedy i celkové vyznění jednotlivých obrazů, až začneme používat scénografii určenou pro představení.

Celá věc pochopitelně vznikla tak, že nápad na inscenaci přišel jako první, ale scénografa, který by nám pomohl s výrobou, jsme oslovili až relativně později. Původní myšlenka vyučujícího, Marka Bečky, totiž byla, že bychom si scénu k projektu vyrobili sami a zajistili si tak vlastně všechno svépomocí. S tím, jak nápad „detektivky“ bohatl, jsme se ale shodli na tom, že by nebylo výhodné, kdybychom se scénografii pokoušeli vyrobit my herci, bez potřebné řemeslné zkušenosti. Martina proto napadlo oslovit spolužáka Mikoláše Ziku, který už s námi na některých předchozích projektech pracoval. Znal náš způsob práce a my jeho a proto mi to přišlo, jako dobrý nápad. Tím jsme se ale dostali do svízelné situace. Měli jsme už vymyšlený koncept, ale zároveň jsme nechtěli Mikolášovi nadiktovat, jen zadání typu: „... tady udělej to a támhle tohle...“ a připravit se tak o jeho tvůrčí vklad, který by nás mohl při zkoušení zase posunout dál. Proto jsme zvolili stejný postup, na jaký jsme omylem přišli, když Martin seznamoval s tématem mě. Objasnili jsme Mikolášovi kostru příběhu a náš vymyšlený vyprávěcí model, aby se v situaci uměl zorientovat a zbytek nechali na jeho představivosti. Myslím, že doslova zazněla věta: „S čím přijdeš, to vezmeme do hry...“

Za pár dní přinesl návrhy plošné „2D“ scény, tedy jakýchsi desek s pozadím různých prostředí, které bylo na hrací ploše možné rychlé střídat (zasouvat a vysouvat podle potřeby), ale hlavně model výslechové místnosti, se kterou jsme vlastně v původní verzi vůbec nepočítali. Mikoláš nám vysvětlil, že si scénu představoval tak, že v jednom okně bude detektiv vyslýchat podezřelého, který mu bude odpovídat a v druhém okně se bude odehrávat akce, jak se stala doopravdy, čímž by se objevil prostor pro to, vtipně ukázat, jaký je rozdíl mezi tím, co podezřelý říká a co se odehrálo ve skutečnosti. Navíc náš scénograf přinesl nový koncept „stříhů ze záběru na záběr“. Původně jsme si mysleli, že stříhy mezi situacemi budeme provádět pomocí oponky, kterou srolujeme a vyrolujeme zase nahoru (podobný nápad už jsme s ním použili při jednom z předchozích ročníkových představení), ale celá akce trvala moc dlouho a nefungovala. Proto Mikoláš vymyslel, že děj se bude měnit prostě tak, že se zhasne, čemuž vždycky přizpůsobíme i hrací místnost (jež zatemníme), což přispěje k napínavé atmosféře detektivního žánru. Navíc se díky tomu mohl využít princip stínohry, který jsme chtěli s Martinem použít do snových intermezz hlavního hrdiny, ale nevěděli jsme, jak je do celku zakomponovat. Všechny tyto nové nápady se nám líbily a byly přesně tím druhem impulsu, který jsme chtěli dostat. Mikoláš nám jej poskytnul právě díky tomu, že jsme mu nechali volnou ruku. Vznikl nám tak ale i řada nových komplikací. Tou nejzásadnější bylo, že jsme museli vymyslet, jak předěláme koncept scénáře tak, abychom do něj zapojili výslechovou místnost a zároveň nenarušili obsah informací, které jsme zamýšleli divákovi v tu chvíli předat. Martin se rozhodl, že scénář přepíše do tvaru, v němž bude výslechová místnost do příběhu zařazena pokaždé, když už předtím nějaké klíčové informace divákovi

dáme, takže mu prakticky už jen potvrdí nebo vyvrátí, že měl pravdu. Tím jsme zádrhel zdánlivě vyřešili, ale navazovala na něj ještě jedna „drobnost“, kterou jsme si začali uvědomovat až v průběhu zkoušení.

7.1 Otázky „loutkové spontaneity“

Z výše uvedených kapitol kreativní části mé práce už asi vyplývá, že je mi blízký názor mnoha odborníků, že nejvýznamnějším prvkem zkušebního procesu je živý člověk. Ten způsobuje, že žádná zkouška nikdy není stejná a přináší do hry všechna témata, o kterých jsem se už alespoň letmo zmínil a které popisuje například zmiňovaný Jiří Havelka (Havelka, 2012, s. 85). Nicméně, i v proměnlivé formě zkoušky, přichází u většiny projektů chvíle, kdy se objeví snaha od náhody a překvapení postupně upouštět. Pokud se nejedná o představení vyloženě improvizační, vyžaduje jevištní tvar určitou (alespoň částečnou) konzervaci, aby se nějak mohl dostat do cíle. O tom píše nejen Havelka, ale samozřejmě také mnoho dalších, například Michel Rostain, v *Deníku zkoušek; Tragédie Carmen* Petera Brooka.

Zaměření na člověka, který v určité chvíli začne s pečlivým memorováním série zdánlivě nesouvisejících úkonů, aby pak na jevišti přesvědčil diváky, že se mu dějí poprvé a zcela náhodou (Donnellan, 2007, s. 224) je pochopitelně časté u velké spousty autorů. Pro mě byl ovšem tento směr uvažování důležitý z jiného hlediska. Dají se tyto nepředvídatelné situace, jež na zkoušce vznikají (ať už v procesu experimentů nebo fixování) zažít, respektive zakusit i s loutkou? Dokáže skutečně živý herec tak potlačit své ego, že může loutka stejně spontánně, jako on, připravit nové nečekané podněty? Na kolik herce (byť sebepokornějšího) svazuje? Není to spíš tak, že stejně všechno vždycky vymyslí živí lidé (se všemi nabídkami a chybami) a loutky na to (byť je zrovna herci drží v rukou) nemají žádný vliv? Kdy nastává moment, ve kterém už je loutka natolik „živá“ že jí můžeme připsat některé tyto zásluhy? A jak si můžeme být jistí, že jsme v ten který moment maximálně využili potenciál loutky? Protože onen prvek náhody a spontaneity byl svým způsobem klíčový nejen pro zkoušení, ale i pro vývoj děje tohoto bakalářského projektu, rozhodl jsem se na něj podrobněji zaměřit, abych si uměl aspoň základně odpovědět na podobné otázky.

Danému tématu se velmi podrobně věnuje například Karel Makonj v již několikrát citované knize *Od Loutky k objektu*. Přišlo mi logické vyjít nejprve právě z něj, protože „...vztah materiálu hereckého komponentu, k materiálu jímž disponuje loutka...“ (Makonj, 2007, s. 9), zkoumá v podstatě celý svůj profesní život. V druhé kapitole (*Zázrak neoživení mrtvé hmoty*) své knihy se ptá, kdy jde loutku považovat za mrtvou a kdy za živou. Dochází k názoru, že: „Divák prostě tenduje k chápání všeho jevištně přítomného (zde a teď) vztahově, a tím de facto vkládá princip subjektivity i tam, kde zamýšlen nebyl (...) I když však objekt (loutka) zůstane sám/a sebou, není ještě nutně rekvizitou (...) Právě substituce vodícího mechanismu přímou hereckou akcí, je zdrojem onoho bytostného hereckého partnerství člověka a věci.“ (Makonj, 2007, s. 127).

Podobným způsobem uvažuje i Jan Císař ve svém spisu *Teorie herectví loutkového divadla*, kde píše, že o herectví bez předmětu (loutky) v loutkovém divadle nemá smysl vůbec mluvit (Císař, 1985, s. 23). „Prvotním smyslem živého člověka tu musí být obdařit loutku sémantickým významem.“ (Císař, 1985, s. 25). Z výše uvedeného by se tedy asi dalo říct, že loutce můžeme připisovat zásluhy za vznik nových podnětů při zkoušení, pokud s ní herec zrovna záměrně naplňuje nějakou akci. To že (byť třeba nechtěně) vyvolá jinou emoci nebo konotaci, je zásluhou

jejich spojení. Do jaké míry ale hercovo myšlení loutka skutečně ovlivňuje, když herec ví, že s ní bude hrát (nebo s ní zrovna hraje)? Nebo není vůbec žádný rozdíl, mezi tím, má-li ji k dispozici a má-li k dispozici jako nástroj pouze sám sebe? Podle Makonje zde rozdíl rozhodně je.

V *Od loutky k objektu* totiž říká, že loutkoherec se vyjadřuje něčím mimo sebe a obnažuje vlastní hereckou metodu, což není nic jiného, než uvědomování si formy sdělení (Makonj, 2007, s. 19). Podobně mluví například i Karel Brožek, jenž dlouhá léta působil jako herec i režisér v divadle Říše loutek: *„Když jsem začal režírovat v činohře, nebyl můj styl práce pro herce vždycky jednoduchý. Dlouho jsem je například nemohl přesvědčit, aby jednali s prázdnou postelí, jako s hereckým partnerem (...), pro mne byl tenhle vztah reálného k nereálnému z Laterny i z loutkového divadla něčím naprosto samozřejmým (...) Základní vztah animátor/loutka je ohromně bohatý, ale musí se přistoupit na to, že chvíli bude mít navrch jeden a chvíli druhý...”* (Dvořák, 2015, s. 49).

Například tato informace mi velmi pomohla ujasnit si některé názory na to, jak vlastně přistupovat k hereckému uvažování skrz loutku. Zkušební proces představení, o kterém tato práce pojednává, dal Brožkovi za pravdu. Není potřeba příliš detailně řešit, kdy jsem co vymyslel „za sebe“ a kdy „za loutku“, není potřeba řešit, jestli jsem její přítomností nějak ovlivněný nebo omezený. Nabízí zkrátka jiné možnosti práce a je užitečné přenechat někdy dominanci jí a počkat „s čím přijde“ a jindy naopak sám převzít iniciativu.

8. Největší problémy a úskalí

Časem, s přibývajícímí zkouškami, jsme začali objevovat stále více překážek, se kterými bylo třeba se vypořádat. Zjistili jsme, že autorský charakter naší práce, navíc v kategorii loutkového divadla, v němž zrovna často nepracujeme, nás staví před nutnost řešit veškeré záležitosti týkající se inscenace sami. Samozřejmě jsme měli vždy k dispozici vedoucího práce, který nám byl ochotný se vším pomoci a také další vyučující, ale principiálně šlo o to, že „co jsme si nevymysleli sami, to jsme neměli“. Jistěže je to přístup, který se snaží pedagogové na KALDu³ obecně své studenty učit a nesetkali jsme se s ním poprvé. Jde ale také o to, že jsem si na něm (možná díky druhu práce, způsobu přípravy nebo volnosti, kterou nám dával docent Bečka) uvědomil, celou škálu možností tvorby tohoto typu představení – od úplné volnosti a příležitosti pracovat absolutně podle sebe – až po tápání, kvůli nedostatku odstupu a praxe, jenž způsoboval, že jsme na některých věcech často dělali zbytečně dlouho, složitě nebo naprosto neefektivně. I když bývají takové okolnosti často zdrojem frustrace a demotivace, jsou i ony cennou příležitostí k poučení (někdy dokonce větší, než při hladké a úspěšné realizaci), a proto jsem se o nich rozhodl zmínit.

První a patrně nejelementárnější okolnost, kterou jsem takto vypožoroval, souvisí právě se zmiňovanou volností, respektive dobou, kterou jsme na zkoušení dostali. Na začátku školního roku, kdy jsme měli s projekty začít, nám bylo sděleno, že na ně máme celý rok a je v podstatě na nás, jaké tempo zvolíme (např. zda budeme zkoušet postupně, nárazově nebo na poslední chvíli). Zpočátku jsem tomu příliš nevěnoval pozornost, ale záhy jsem si uvědomil (a se mnou i Martin s Mikolášem), že určitá pravidelná frekvence zkoušení, ať už jakákoliv je velmi důležitá. Protože nás nikdo neuháněl a nedával nám limity, často jsme vypadli z tempa nebo zkoušeli až po delších časových prodlevách a v těchto chvílích jsme zjišťovali, jak je pro nás obtížné, do procesu zase „naskočit“. Zapomněli jsme staré nápady a postupy a nemohli jsme přijít na nové, protože se nám nechtělo nebo jsme se neuměli přivést do stavu přemýšlení, ve kterém jsme objevili naposledy. Čím byly delší pauzy mezi jednotlivými zkouškami, tím byly větší a bolestnější i naše „kreativní prodlevy“. Po nějakém čase jsme se proto rozhodli nastavit pravidelný režim zkoušek i v případě, že doba na nich strávená by měla být jen symbolická, a zjistili jsme, že naše pracovní tempo a kreativita jsou skutečně výrazně vyšší a postupujeme rychleji, což byl (zejména před premiérou) cenný poznatek.

Dalším faktorem, který zkoušení neblaze poznamenával v celém jeho průběhu, a který už jsem lehce naznačil na začátku této kapitoly, byla nepochybně zbytečná složitost při vymýšlení některých akcí. Hlavně v prvních týdnech jsme si navzájem nadšeně předkládali nové a nové nápady, jejichž realizaci nebo technické ztvárnění jsme ale odkládali „na potom“ a předpokládali jsme, že je „nějak vyřešíme“. Např.: „Až budeme mít tu opravdickou loutku a nejen tuhle cvičnou, necháme ji zajíždět za oponu. Až budeme mít ta správná světla, použijeme v těchto třech střízích tři různé filtry. Až budeme doopravdy dělat tu stínohru, použijeme tenhle zvuk. Atd...“ Proměnných faktorů však bylo v těchto případech tolik, že jsme si neuvědomili, že abychom nápad mohli opravdu použít, museli bychom vymyslet další spoustu složitých postupů kolem. Z příkladu už asi vychází najevo, že když jsme se skutečně dostali do momentu, kdy konečně došlo na plánované realizace, zjistili jsme, že stojíme před neřešitelným problémem, takže jsme často museli upravovat děj již vymyšlených scén, abychom mohli použít aspoň zlomek nových nápadů.

³ Katedře alternativního a loutkového divadla

Postupem času jsme si ale uvědomovali, že využití nějaké „skvělé“ myšlenky na dobu pouhé půl minuty nebo i menší, bude znamenat rozboření, například tří, už hotových obrazů, které se tím stanou mnohem komplikovanějšími a horšími. To nám pochopitelně připadalo, jako příliš velká daň a proto jsme od této metody postupně upustili. Nadále jsme pracovali jenom v rámci rekvizit a předmětů, jež jsme skutečně měli k dispozici a které jsme mohli hned vyzkoušet. Při zpětném ohlédnutí je třeba konstatovat, že nám tato metoda ušetřila hodně času a námahy, ale patrně bychom to nebyli schopni vypořádat, kdybychom v praxi nezjistili, jak pracný a neefektivní je druhý zmíněný přístup.

9. Závěr

Přes všechny těžkosti, které nás při tvorbě našeho projektu provázely a komplikovaly nám jeho přípravu, jsem v průběhu zkoušení získal několik opravdu cenných zkušeností a poznatků, jež jsou rozhodně přínosné pro jakoukoliv divadelní práci, a člověk je většinou může objevit právě jen tím, že je zažije na vlastní kůži.

Mimo radost z představení samotného a z toho, že jej budeme moct hrát před diváky, přináší tvorba v tomto smyslu také novou motivaci. I když překážky, které musí člověk překonat, jsou často frustrující, dostavuje se po jejich zdolání (alespoň u mě) satisfakce, že se povedlo problém vyřešit a že se člověk může posunout k další etapě. Tím přichází víra v sebe sama a tedy i v kvalitu budoucího výsledku. S přibývajícými zkouškami jsem měl zkrátka čím dál větší pocit, že jsem opravdu schopný, podílet se jako spoluautor na výrobě kompletního loutkového představení, od úplného počátku, až po konečnou realizaci. Úroveň představení samozřejmě nechávám stranou, protože tu nemůžu hodnotit, ale již pouhé vědomí, že proces jde vždycky dotáhnout do konce, i když se „zašmodrchá“ zdánlivě neřešitelně, je velmi povzbuzující v další práci. Naučil jsem se uvažovat mnohem víc koncepčně a při řešení každé další scény (což byl můj hlavní úkol na projektu) jsem uměl čím dál lépe odhadnout, na co se musím zaměřit, co by mohl být problém a co naopak řešit nemusím, protože to není klíčové. Díky tomu už si teď také mnohem lépe zvládám sám určit, jaký bude asi z divadelního hlediska největší potenciál tématu, na kterém mám pracovat, jak ho uchopit a hlavně pro jakou cílovou skupinu by mohl být zajímavý, což je pro herce vždy velmi cenná zkušenost. Často se totiž stává, že za tuto „oponu“ nemá při zkoušení možnost nahlédnout a neumí si představit dilemata, jimž musí režisér, dramaturg nebo scénograf čelit. Jde o velmi užitečný poznatek právě ve chvíli, kdy herec potřebuje disponovat jistým nadhledem, aby měl od věci odstup a mohl ji pojmout nějak jinak. A přestože jsme já, Martin a Mikoláš dělali loutkové představení a tyto postřehy tedy nejsou úplně univerzálně platné pro všechny typy divadla (a ani tak nejsou samospasitelné), je to velká pomoc z hlediska uvažování o dramatickém tvaru.

Loutky samy o sobě pak byly na celé věci samozřejmě nejdůležitější. Jednak proto, že šlo o celoroční úkol, ale i proto, že jsme s Martinem oba cítili potřebu konečně si je pořádně osahat a pracovat s nimi intenzivněji. Přestože naše katedra nese v názvu pořád slovo loutková, je výuka tohoto předmětu stále více zatlačována do pozadí. I přes různé workshopy a školení, zaměřená na loutkoherectví, která jsme za dobu našeho bakalářského studia absolvovali, jsme nikdy neměli možnost vyzkoušet si v plné míře tvorbu tak rozsáhlého loutkového projektu, z tolika tvůrčích rovin. Nejvíce jsem proto nakonec ocenil hlavně příležitost zlepšit se v řemeslné práci s loutkou – v tom, jak ji vodit, animovat, uvažovat a hrát skrze ní a nebrat tento fakt jako determinaci, ale jako nové a svobodné pole k vyjadřování sebe sama, nejen pro děti, ale pro všechny, kdo mají rádi divadlo.

10. Seznam použitých zdrojů a literatury

Primární:

CÍSAŘ, J. *Teorie herectví loutkového divadla*. 1. vyd. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1985. 115 s.

CÍSAŘ, J. *Literatura a loutkové divadlo*. 1. vyd. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1989. 88 s.

HAVELKA, J. *Zmrazit čerstvé ovoce*. 1. vyd. Praha : NAMU, 2012. 185 s. ISBN 978-80-7331-222-0

JIRÁSKOVÁ, M., JIRÁSEK, P. *Loutka a moderna*. 1. vyd. Brno : Arbor vitae, 2011. 454 s. ISBN 978-80-87164-85-3

JURKOWSKI, H. *Magie loutky*. 1. vyd. Praha : Nakladatelství Studia Ypsilon, 2003. 287 s. ISBN 80-902482-0-9

KINOAUTOMAT.CZ : *O Kinoautomatu* [online]. Praha (Česká republika) : NEXTWEB, 2010- [cit. 2016-05-05]. Přístup z: <<http://www.kinoautomat.cz/o-kinoautomatu.htm>>

MAKONJ, K. *Od loutky k objektu*. 1. vyd. Praha : Pražská scéna, 2007. 275 s. ISBN 978-80-86102-37-5

RICHTER, L. *Loutky a dospělý*. Loutkář, Leden 2010, roč. 60, s. 16-17

Sekundární:

ARTAUD, A. *Divadlo a jeho dvojenec*. 1. vyd. Praha : Hermann & synové, 1994. 173 s. ISBN 80-7008-109-0

AUGUSTIN, H., L. *Jiří Trnka*. 1. vyd. Praha : Academia, 2002. 463 s. ISBN 80-200-1050-5

BEČKA, M. *Animace*. (přednáška) Praha : DAMU, 20.11. 2015

BUCHTYALOUTKY.CZ : *Automat na filmy* [online]. Praha (Česká republika) : WEB, 2007- [cit. 2016-05-05]. Přístup z: <<http://www.buchtyaloutky.cz/predstaveni/13>>

CRAIG, Gordon, E. *O divadelním umění*. 1. vyd. Praha : Orbis, 2007. 208 s. ISBN 80-7008-204-6

DONNELLAN, D. *Herec a jeho cíl*. 1. vyd. Praha : Brkola, 2007. 247 s. ISBN 978-80-903842-1-7

DVOŘÁK, J., MALÍKOVÁ, N. *Karel Brožek*. 1. vyd. Praha : Pražská scéna, 2015. 319 s. ISBN 978-80-86102-92-4

HOLLAND, P. *The ornament of action: Text and Performance in Restoration Comedy*. 2. vyd. Cambridge : Cambridge University Press, 1979. 386 s. ISBN 978-0-521-22048-4

JOHNSTON, Zarifopol, I. *To Kill a Text: The Dialogic Fiction of Hugo, Dickens and Zola*. 1. vyd. Newark : University of Delaware Press, 1995. 264 s. ISBN 0-87413-539-7

KLÍMA, M., MAKONJ, K., a kol. *Josef Krofta: Inscenační dílo*. 1. vyd. Praha : Pražská scéna, 2003. 261 s. ISBN 80-86102-28-9

MALÍKOVÁ, N. *Jiří Srnec slaví 80*. Loutkář, Leden 2010, roč. 60, s. 4.

PILÁTOVÁ, J. *Hnízdo Grotowského: Na prahu divadelní antropologie*. 1. vyd. Praha : Institut umění – Divadelní ústav, 2009. 580 s. ISBN 978-80-7008-239-3

PROKOP, P. *Grantové praktikum (seminář)* Praha : DAMU, 26.2. 2016

ROSTAIN, M. *Deník zkoušek: Tragédie Carmen Petera Brooky*. 1. vyd. Praha : NAMU, 2013. 128 s. ISBN 978-80-7331-275-6

SUCHOMEL, V. *Kinoautomat se vrátil*. In *Český rozhlas plus : Leonardo* [online]. Praha : TECHNIKA A TECHNOLOGIE, 11.6. 2007 [cit. 2016-05-05]. Přístup z: <http://www.rozhlas.cz/leonardo/technologie/_zprava/353814>

ŠVANKMAJER, J. *Možnosti dialogu: Mezi filmem a volnou tvorbou*. 1 vyd. Brno : Arbor vitae, 2013. 508 s. ISBN 80-7467-015-2

11. Poděkování

- Doc. Marku Bečkovi, za konzultaci a vedení jak praktické, tak teoretické části této práce. Kdykoliv jsem váhal nebo nevěděl, jak dál, byl ochotný přispěchat v kterýkoliv den i hodinu s radou a pomocí a ještě mě stihnul přesvědčit, že všechno dělám výborně, dopadne to skvěle a není důvod k obavám. Pokud to někdy nemyslel vážně, nebylo to vůbec poznat a i za to mu velmi děkuji.
- Martinu Cikánovi, za to že mě oslovil, s nabídkou spolupráce na tomto projektu. Nejen, že vymyslel celý námět a napsal scénář, ale přišel i s myšlenkou oslovit ke spolupráci scénografa Mikoláše Ziku, který představení posunul na úroveň, o níž jsme ani neuvažovali. Při počátečních setkáních mě vůbec nenapadlo, jak rozsáhlou a důležitou záležitostí se pro mě tento projekt stane a kolik zábavy a zkušeností si z něj odnesu, což je z velké části Martinova zásluha.
- Bc. Mikoláši Zikovi, za to, že do projektu s námi skočil bez přemýšlení po hlavě, vzal jej okamžitě za svůj, i když věděl, že pro něj bude mimoškolní prací navíc a vyrobil scénografii, ze které nám spadly brady. Také přišel s nabídkou mnoha technických a praktických změn a zlepšení, které z našeho představení udělaly velmi profesionální záležitost, jež nám (a doufejme nejen nám) dělá radost.