

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Ústav umění a designu**

**Diplomová práce**

**KULHAVÝ OSUD**

**LOUTKOVÉ DIVADELNÍ PŘEDSTAVENÍ S MULTIMEDIÁLNÍMI PRVKY**

**David Ledvinka**

**Plzeň 2012**

# **Západočeská univerzita v Plzni**

**Ústav umění a designu**

**Oddělení výtvarného umění**

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace

**Diplomová práce**

## **KULHAVÝ OSUD**

LOUTKOVÉ DIVADELNÍ PŘEDSTAVENÍ S MULTIMEDIÁLNÍMI PRVKY

**David Ledvinka**

Vedoucí práce: Prof. akad.mal. Jiří Barta  
Oddělení výtvarného umění  
Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2012**

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil pouze uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2012

.....

podpis autora

## Obsah

1. Úvod .....	5
2. Proces přípravy .....	6
2.1 Zadání.....	6
2.2 Motivace.....	7
2.3 Maňáskové divadlo.....	9
2.4 Příběh .....	10
2.5 Postavy .....	13
2.6 Zdroje inspirace.....	19
3. Výroba a materiály .....	26
3.1 Výroba paravánu .....	26
3.2 Výroba loutek.....	29
3.3 Výroba scénáře .....	34
4. Realizace loutkového představení Kulhavý osud .....	36
4.1 Nazkoušení divadelní hry .....	36
4.2 Záznam .....	38
4.3 Postprodukce .....	39
5. Multimediální prvky.....	41
6. Závěr.....	43
7. Seznam použitých zdrojů.....	45
a) Knižní a periodická literatura.....	45
b) Internetové zdroje.....	45
8. Resumé.....	46
9. Seznam příloh .....	47

## 1. Úvod

*„Chtění dobrý být  
chtění dobrý být  
je přání divoký  
na cestě široký...  
R: Holko modrooká...“*

*(úryvek z textu Všechny písně Boba Dylana od skupiny Veselá zubatá)*

V předchozích semestrech studia a ve volné tvorbě jsem hledal způsoby vyjadřování, které by mi byly nejbližší. Zabývám se narací příběhů, jež spojuje postava Zorky Wolfové. Ta cestuje fantaskními prostory či situacemi, prostřednictvím kterých reflektuji nejen vlastní myšlenky a pocity, ale skrze něž komentuji též témata obsažená v literatuře, filmu a ve virtuálním světě.

Pro vlastní vyprávění volím různá média. Zorka se objevuje v komiksu, malbě, animovaném filmu a médiem, které jsem doposud neprozkoumal, je loutkové divadlo.

Loutkové divadlo mě fascinuje výrazem, který je tady a teď – bezprostřední reakce aktérů, míra nahodilosti a autenticity vycházející z nedokonalosti (což se neobjevuje až v takové míře v animaci ani v komiksu.).

Stejně jako v animovaném filmu se tak v loutkovém divadle jedná o iluzi rozpohybování či oživení neživých předmětů v kulisách světa, který si sám autor stvoří. Výtvarník může být zároveň režisérem, scénografem, hercem i hudebníkem, může svým autorstvím obsáhnout celý výrazový rámec, obdobně jako spisovatel v povídce.

I přes teoretickou neznalost (nebo právě kvůli ní) tohoto média jsem se rozhodl tuto formu detailněji prozkoumat. Jelikož animace a komiks používají z mého pohledu velmi podobné prvky, zajímaly mě možné přesahy či analogie obou výše zmíněných forem.

## **2. Proces přípravy**

V této části bych rád přestřel motivy, které vedly k výběru loutkového představení jako tématu mé diplomové práce. Zároveň se pokusím přiblížit samotný příběh, který svými kořeny přesahuje rámec divadelní hry a rozvíjí mé předchozí projekty, ať už na poli komiksovém, povídkovém nebo filmovém, tedy svět Zorky Wolfové. Pojednáno bude o zdrojích inspirace, z nichž čerpám nové podněty, a pokusím se též vystopovat některé analogie mezi svojí tvorbou a tvorbou jiných autorů.

### **2.1 Zadání**

Těžiště této práce spočívá především ve dvou hlavních úkolech. Tím prvním je představit si, navrhnout a zrealizovat veškeré hmotné příslušenství loutkového (maňáskového) divadla. Úkol v sobě kombinuje nároky výtvarné, i řemeslně technologické.

Druhá část úkolu spočívá v realizaci samotného loutkového představení *Kulhavý osud*, jímž by se prokázala funkčnost a případná provozuschopnost celého projektu. Obnáší vymyšlení a sepsání scénáře divadelní hry, nacvičení a záznam krátkého představení a jeho postprodukci, tedy úpravu do podoby, ve které ji lze prezentovat.

## **2.2 Motivace**

Proč loutkové divadlo? Odpověď na tuto otázku není zcela jednoznačná. Vzpomínám si na onen den, kdy mě poprvé napadlo, že bych si jako téma své diplomové práce mohl zvolit právě loutkové divadlo. Nápad to byl spontánní: A co třeba loutkové divadlo? Takřka vzápětí se dostavily pochyby. Co vím o loutkovém divadle? Co vím o současném divadle všeobecně? Jakým způsobem by se mohl obor, který studuji promítnout do této formy? Čím bych mohl loutkové divadlo obohatit stran ilustrace a animované tvorby já osobně?

Přes počáteční nejistotu jako bych kdesi v hloubi duše cítil, že právě loutkové divadlo je to, čím se chci v posledním roce zabývat; velká neznámá, která mne vábila; způsob vyjadřování, který jsem doposud neprozkoumal.

Nepovažuji se za znalce ani skalního fanouška loutkového divadla, avšak přibližně v té samé době jsem pomáhal kamarádce s projektem, který úzce souvisel s Hradeckým divadlem Drak. Cílem projektu bylo vyhotovit animovanou prohlídku zákulisí a výstavních prostor zmíněného divadla pro předškolní a školní děti. Procházel jsem expozici v Hradci a později též výstavu loutek v Plzni a možná že právě tehdy si mě loutky získaly a bylo jen otázkou času, kdy pocítím nutkání, vyjádřit se jejich prostřednictvím.

Poté nadešel čas, kdy jsem si měl zvolit téma své diplomové práce. Předpokládal jsem, že to bude komiks, dokonce jsem si stran tohoto předpokladu už delší dobu shromažďoval různé skici a poznámky. Tím, že jsem si nakonec zvolil loutkové divadlo, jsem vlastně odzbrojil sám sebe.

Ohlédnou-li se ovšem nazpět a pokusím-li se zrekapitulovat průběh celého svého studia, musím připustit, že určité náznaky tu byly už dříve. Velmi záhy jsem si například uvědomil, že mě zcela neuspokojuje samotná ilustrace. Zjistil

jsem, že k vlastním příběhům tíhnu mnohem víc, než k opisování příběhů jiných skrze obrázky – ilustrace. Naštěstí mi bylo umožněno přidružit se k nově vznikajícímu oboru Animovaná tvorba. Animovaný film klade vyšší důraz na naraci a to mi vyhovovalo. Dostal jsem možnost vyzkoušet si kreslenou, ploškovou i loutkovou animaci, zabýval jsem se vznikem animovaného filmu přes počáteční myšlenku, námět k literárnímu a obrázkovému scénáři až po samotné natáčení. Zjistil jsem, že principy animovaného filmu jsou mi mnohem bližší než knižní ilustrace ovšem i proti animovanému filmu jsem časem získal určité výhrady. Především mi vadila absence improvizace a náhody. Animovaný film je svou podstatou předurčen k tomu, aby byl každý krok jeho výroby předem a důkladně plánován. Začínajícímu animátorovi se častokrát přihodí, že své kroky nepředvídá dostatečně napřed a poté náhle zjistí, že se dočista odklonil od původní vize a práce, nad níž strávil celé hodiny, přišla vniveč. Hledal jsem způsob, jakým se vymanit z okovů neustálého plánování a domníval se, že východisko mohu nalézt právě v loutkovém divadle. Pravdou ovšem je, že i zde je nutno mnoho věcí připravit a promyslet, ale samotné představení skýtá jistý prostor pro improvizaci a náhodu.

Zatímco animovaný film zůstává po dokončení neměnný, loutkové divadlo umožňuje autorovi i hercům zasahovat do příběhu takřka neustále. Uzpůsobovat jej, obměňovat děj a repliky například v závislosti na reakcích publika. Divadlo ponechává prostor improvizaci, neboť představení vzniká pokaždé znovu a prvek chyby či náhody může zasáhnout kdykoliv. V navržení vizuálního stylu divadla lze uplatnit výtvarné schopnosti a v inscenaci hry zase touhu po vyprávění příběhu.

V mých představách o loutkovém divadle se ideálně snoubily nároky, které si podobný projekt klade s představou o vlastních schopnostech a to v souladu s tím co mě zajímá a láká.



Ovšemže už tehdy jsem si uvědomoval, že skutečnost bude pravděpodobně jiná a čím hlouběji se budu do problematiky loutkového divadla nořit, tím více překážek objevím. Spoléhal jsem však na tu prazvláštní sílu, která stojí při tvořícím amatérovi či naivním umělci. Doufal jsem, že autorský podíl nakonec vyváží případné technické i formální nedostatky. V žádném případě bych je nechtěl tímto způsobem omlouvat. Předem jsem se zavázal k tomu, že se pokusím vytvořit divadlo poctivé a plnohodnotné, ačkoliv jsem si uvědomoval, že necelý rok je příliš krátká doba, abych do zvolené formy náležitě proniknul.

### **2.3 Maňáskové divadlo**

Na maňáskovém divadle se mi líbí jeho bezprostřednost vycházející z relativně jednoduché animace loutky. Loutkoherec má přímý kontakt s loutkou a veškerá jeho hra se zobrazí v animaci maňáska bez komplikovaných ovládacích systémů a převodů jakými disponují například mechanické loutky ovládané zdola, anebo marionety.

Současné pojetí loutkového divadla už se naštěstí odklonilo od tendence napodobovat loutkovým divadlem divadlo skutečných živých herců. Takové snahy vedly často k vynalézání stále důmyslnějších mechanismů, kterými by se rozšířila pohybová škála loutek a k úzkostnému zatajování existence samotného vodiče. Paradoxní na této situaci bylo, že se loutky namísto „oživení“ stávaly v podstatě ještě více loutkovějšími.<sup>1</sup> Současné pojetí je v tomto ohledu mnohem uvolněnější a svobodomyšlnější. Dovoluje kombinovat hru loutek se skutečnými herci a nijak se neomezuje ani v kombinaci jednotlivých druhů loutek mezi

---

<sup>1</sup> TOMÁNEK, Alois. *Podoby loutky*. 5. vyd. Praha: AMU, 2006. ISBN 80-9331-053-8.

sebou. Expresivní pojetí nahradilo touhu po formální dokonalosti. Vznikají různé experimentální projekty kombinující v sobě principy klasického loutkového divadla, varieté, cirkusu, ale i relativně mladých uměleckých odvětví, jakými jsou například video-performance a happening.

## **2.4 Příběh**

Mám-li představit příběh divadelní hry Kulhavý osud, bude pravděpodobně nezbytné, abych představil jeho hlavní hrdinku „Vypravěče“ Zorku Wolfovou.

Zorka Wolfová se v mé tvorbě vyskytuje už několik let, zpočátku jako komiksová postava, komentující svými postoji a chováním současné dění, ale i věci, jež mě upoutaly nebo rozrušily. Takový přístup byl pro mě mnohem snazší, než kdybych do příběhů dosadil sám sebe. Tvůrci, spisovatelé i výtvarníci hledali odpradáвна úkryt pod smyšlenými postavami a pseudonymy, ať už kvůli obavám ze sociálního či politického nátlaku, anebo pro potřebu vymezení a oddělení osobního života od života tvůrčího. Připadá mi, že skrze alter-ego získává autor mnohem více prostoru k sebevyjádření. Neomezuje se na prosté konstatování vlastního přesvědčení, nýbrž vede určitý dialog mezi různými často rozdílnými částmi svého já. V modelové situaci, krátkém skeči anebo povídce, lze prostřednictvím postav reprezentujících jednotlivé části, ze kterých se skládá lidský charakter, meditovat nad otázkami, které se autorovi neustále vrací, ale nedokáže je řešit v ryze abstraktním prostředí.

Zorka Wolfová vznikla zčásti jako retrospektivní ohlédnutí za mým vlastním obdobím dospívání, zčásti z touhy prozkoumat otázku, jak by se asi zachovalo dospívající děvče v situacích neadekvátních jejímu věku. Při vymýšlení

příběhů jsem vycházel též z pozorování mých sourozenců, především mladší sestry Veroniky (13 let), díky níž mám možnost konfrontovat své vlastní vzpomínky a představy se skutečností a živou zkušeností. Jsem přesvědčený, že autentické postavy a situace mohou vzniknout jen na základě dlouhodobého pozorování a schopnosti vcítit se do motivací a uvažování druhých.

Vrátím-li se ale zpátky k Zorce Wolfové, musím nutně podotknout, že postupem času se toto mé alter-ego začalo osamostatňovat a nabývat konkrétnějších rysů svébytné literární postavy. Získalo svou minulost a jisté charakterové rysy, namnoze odlišné od těch mých. Měl-li bych se v současnosti vyjádřit k vazbě mezi mnou a Zorkou Wolfovou, nazval bych ji spíše jakýmsi invertovaným zrcadlením, než opravdovým alter-egem. Osudy Zorky Wolfové jsou podrobněji popsány v komiksech Krátké příběhy Zorky Wolfové (KPZ) a Nové příběhy Zorky Wolfové (NPZ), jakož i ve sborníku povídek Kombajnérka Marion a krátkém animovaném filmu Téměř ti samí.

Jedná se o zdánlivě normální, i když lehce rozpustilou a poměrně suverénní třináctiletou dívku z počátku XXII. století. Zajímavý zvrat v jejím životě nastává následkem její tragické smrti, díky níž vystupuje z proudu řeky času a je nyní schopná zhmotnit se prakticky kdekoliv a kdykoliv.

Někteří vědci tvrdí, že kromě naší dimenze existuje též nekonečné množství jiných dimenzí a v tomto širokém spektru že je možné nalézt prakticky cokoliv. Právě některá z těchto míst Zorka postupně navštíví. Může se tak ocitnout například jako vedlejší postava vaší oblíbené knížky nebo filmu, může se stát součástí důvěrně známých historických událostí, zasáhnout do počítačové hry, kterou zrovna hraje, nebo se vyskytnout v daleké budoucnosti – někdy všechno dohromady. Zvláštní je, že Zorku samotnou takový chaos nevyvádí z míry a nabízí se tudíž i vysvětlení, že si veškerá dobrodružství po vzoru Barona

Prášila vymýšlí pro radost sobě, či pro pobavení své nejlepší kamarádky Karolíny Majdánkové.

Jeden z fenoménů, kterým se ve své tvorbě zabývám, by se dal nazvat posedlostí vedlejšími postavami. Čtu-li například nějakou knihu, rozsáhlý několiksvazkový epos, v němž se na určitém místě objeví vedlejší postava, řekněme služky, co přinese tác s umyvadlem a na konci řádku opět zmizí, aby se už nikdy více nevrátila, napadají mne často otázky jako „Kým byla ta žena? Co prožívala, zatímco jsme sledovali osudy hlavního hrdiny a jakým směrem se ubíral její osud poté, co příběh skončil?“ Takových vedlejších postav nalezneme ve většině knih mnoho a co teprve ty, které byly natolik vedlejší, že se o nich autor ani nezmínil? I zde je možno představit si Zorku Wolfovou, postavu tak bezvýznamnou pro hlavní proud události, že unikla pozornosti, přestože byla přítomna.

V divadelní hře Kulhavý osud rozvádím tu část příběhu, která je zevrubně popsána už na začátku komiksu NPZ. Zorka se zrovna nalézá pod patronátem své adoptivní německé pěstounky Helgy Braun a těžce zápasí s všudypřítomným stereotypem a nudou v prostředí německého pohraničí lehce odkazujícího na 50. léta XX.století. Helga bere své povinnosti vychovatelky nesmírně vážně, s čímž se svobodomyšlná Zorka nemíní smířit.

Kulhavý osud je vlastně parafrází klasického příběhu o Červené Karkulce. Zorka je vyslána na obchůzku, ale v cestě ji stojí množství překážek. Nejsou to však překážky ledajaké, neboť zde do hry vstupují mimo jiné i nadpřirozené bytosti, stíny minulosti, teleportace a s ní spojené časové paradoxy. Postmoderní vlk má nespočetné množství tváří. Děj se záhy odkloní a místo rozuzlení

následuje řetězení absurdních situací „Kraje za zrcadlem“<sup>2</sup>. Hrdinka se ocitne v lese, prezentovaném divákovi jakožto ohromný městský park, aby záhy seznala, že se vlastně nachází v chráněné a přísně střežené rezervaci fiktivního ohroženého druhu blíže nespecifikovaných zvířat označovaných jako Kapradi, což vyústí konfliktem s místním ochráncem přírody. V momentě, kdy je téměř lapena používá svůj komunikátor Hvězdné flotily<sup>3</sup> k nouzovému transportu, kterýmžto krokem se přemístí na míle daleko od svého cíle a navíc s časovým skluzem tří dnů, pročež se stává oficiálně pohřešovanou. Během dalšího putování získá sice zpátky svůj batoh, který ji v první třetině hry odcizil obří šnek, ale po návratu do města zjistí, že obchod je zavřený. Zorka si neuvědomuje následky časového posunu a vrací se domů za rozzuřenou Helgou. Svůj úkol nesplní a výprava končí neslavně.

## **2.5 Postavy**

Postavy v mých příbězích by se daly rozdělit do několika kategorií. Vystupují zde postavy hlavní, jejichž osudy se prolínají napříč vícero příběhy, jakožto i postavy vedlejší spjaté s určitým místem nebo událostmi a samozřejmě množství komparsistů.

---

<sup>2</sup> Bizardní svět z románu Alenka v kraji divů a za zrcadlem od anglického autora Lewise Carolla, který údajně napsal pro malou holčičku Alici Liddellovou. „Carrollův um logicky svázat absurdum světa v celé šíři a líčená přirozenost i znalost dětského chování, zaručili dílu světové uznání a přerod v klasiku.“ Citováno z: LEGIE - databáze knih Fantasy a Sci-Fi. [Http://www.legie.info](http://www.legie.info) [online]. 2005 - 2012 [cit. 2012-04-17].

<sup>3</sup> Hvězdná flotila je fiktivní průzkumná, humanitární a vojenská složka Spojené federace planet ze sci-fi seriálu Star Trek.

Některé z těchto postav jsou původní, autorské, popř. mají svůj vzor ve skutečných lidech. Jiné jsou částečně nebo zcela převzaté, nebo parafrázuji svým chováním a jménem postavy z dalších románů filmů, her apod.

Je-li cizí postava vykreslená dostatečně podrobně, nabude čtenář časem pocit, jako by ji znal osobně. Může si pokusit představit, jakým způsobem by se zachovala v určité situaci a právě takové postavy je možné využít a experimentovat s nimi – tedy zprostředkovat například setkání postav z vícero vzájemně nesouvisejících románů obdobným způsobem, jakým se setkává třeba Dorian Gray s doktorem Jekylllem nebo kapitánem Nemo v komiksu Alana Moora *Liga výjimečných*<sup>4</sup>.

### **Zorka Wolfová**

Už v předcházející kapitole jsem se o této postavě zmínil jako o „vypravěči“. Úlohu Vypravěče můžeme vnímat nejen jako toho, kdo příběh prezentuje posluchači / čtenáři / divákovi, ale v širším kontextu, například v souvislosti s Dračím doupětem<sup>5</sup> nebo jeho anglickým vzorem *Dungeons & Dragons* označujeme Vypravěčem (Pánem jeskyně) člověka, který příběh přímo řídí a určuje tak osudy všech zapojených hráčů.

V Dračím doupěti je Vypravěčova moc omezena pouze prvkem náhody zastoupeným osmistěnnou hrací kostkou. V loutkovém představení *Kulhavý osud* žádná hrací kostka není, a dalo by se tudíž předpokládat, že Zorka svírá svůj osud pevně v hrsti, ovšem není tomu tak. *Zořin Osud* zkrátka přes veškeré vynaložené úsilí neustále kulhá a klopýtá.

---

<sup>4</sup> MOORE, Alan a Kevin O'NEILL. *Liga výjimečných, aneb, Příběh několika gentlemanů a jedné sličné dámy: 1898*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Crew, 2002. ISBN 80-863-2118-5.

<sup>5</sup> Dračí doupě je klasická „papírová“ (nepočítačová) hra na hrdiny. Neexistují zde limity stran toho, co hráč smí a nesmí – o následcích veškerých akcí učiněných hráči rozhoduje Pán jeskyně (tvůrce příběhu / vypravěč).

## Helga Braun

Postava vychází z textu písně Helga Braun od Petra Linharta<sup>6</sup>. Pokusím-li se shrnout to, co se o ní dozvídáme prostřednictvím tohoto textu, pak je Helga pravděpodobně sudetskou Němkou odsunutou po 2.sv. válce z českého pohraničí.

Sám Linhart vyslovil v refrénu písně otázku: „*Kam vedly kroky Helgy Braun?*“ V jiné části písně naznačuje: „*...jak všechno podobá se, svítání v horách, pavlač na Engles-strasse.*“ Tam kde Linhartův příběh končí, začínají se rozvíjet nitky mé vlastní představivosti.

Helga Braun se během přesunu potká s toulavou Zorkou a v domnění, že dívka přišla během dramatických událostí na sklonku války o rodinu, ji neoficiálně adoptuje (přičemž „válkou“ se zde kupodivu nemíní 2.sv. válka, nýbrž nějaký budoucí obdobně rozsáhlý konflikt, s kterýmžto tématem pracují mnozí autoři sci-fi literatury, např. bratři Strugačtí, jejichž knihy pojednávající o XXII. století mluví o konfliktu s „fašisty“, jako o přímé zkušenosti, nikoliv jako dějinné látce). Počáteční poklidné soužití se však mění krátce poté, co Zorka pozná staromódní názory a metody, jejichž prostřednictvím se jí snaží Helga vychovávat.

Helga není z podstaty zlá. Je spíš jakýmsi předobrazem mladé, energické, ale nezkušené matky, kladoucí přehnaný důraz na poslušnost a řád, kteréžto hodnoty vycházející z klasické rakousko-uherské tradice převládají v Čechách bezmála sto let po rozpadu monarchie (například na rozdíl od mnohem svobodomyšlnějšího severského přístupu).

---

<sup>6</sup> Český písničkář a frontman kapely Majerovy brzdové tabulky. Linhart je představitelem hudebního směru označovaného jako Landscape folk („*Magická vlastivěda*“) neboť texty jeho písní se zpravidla vztahují ke konkrétním místům a jejich tušeným příběhům. Čerpáno z: Petr Linhart. [Http://www.petrlinhart.cz](http://www.petrlinhart.cz) [online]. 2012 [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: [http://www.petrlinhart.cz/clanky/O-mne\\_-tvorba-a-diskografie.html](http://www.petrlinhart.cz/clanky/O-mne_-tvorba-a-diskografie.html)

## **Slepec**

Původně promarněná šance vykonat dobrý skutek. Slepec reprezentuje postavu, které hrdinka v souladu se svojí povahou nepomůže, ačkoliv o tom na okamžik zauvažuje. Může být vnímán jako zhmotnění černého svědomí či lhostejnosti okolí, stejně jako prostředek, jímž jsem se pokusil představit charakter a postoje hlavní hrdinky divákovi.

V pozdějších úpravách hry jsem jej zamýšlel zcela vypustit, ale nakonec zůstal, nyní ovšem více jako symbol vzájemného nepochopení zapříčiněného rozdílným jazykem.

## **Policista**

Oblečený ve staré vojenské uniformě, reprezentuje přízrak minulosti a uvádí následující scénu s leteckou bitvou. K dešifrování jeho příkazů je povolán Anděl strážný, jež za pomoci publika přivolá překladatele, ovšem ani během simultánního překladu se vlastně neobjasní účel jeho zásahu. V pozdější části hry se znovu objeví coby vyšetřovatel případu pohřešované Zorky.

Uniformou sice poukazuje na největší německé stigma XX. století, ale v podstatě se jedná o obyčejného policistu-pochůzkáře bez politického podtextu. Uniforma reprezentuje více špatný pocit z polozapomenuté noční můry, než nějaké skutečné historické reálie.



## **Anděl strážný**

Duch povoláný Malendilem<sup>7</sup> jako průvodce životem. Svědomí navádějící Zorku správným směrem, tedy směrem vedoucím do náruče Malendilovi. Nevděčné povolání, které si dle Zorky nezaslouží úctu ani shovívavost.

Během hry několikrát sestoupí na scénu, aby se pokusil dostat svým povinností, většinou s pramalými výsledky. Zatímco zpočátku jej Vypravěč ještě snáší, zůstává jen otázkou času, kdy se vůči němu krajně vymezí a zažene jej klackem ze scény se slovy: „Huš, kazíš mi hru!“

## **Houba**

Polointeligentní prašivka s hluboce zakořeněným instinktem pro přežití. V příběhu pouze krátce prchá, aby byla nakonec stejně nakopnuta.

Postava odkazuje na fenomén videohry Super Mario, která vymezila na počátku 80. let základy žánru plošinových skákacích her.

## **Šnek**

Imanentní spravedlnost<sup>8</sup>, které se děti obávají. Primitivní metafyzický princip, podle něž musí za každý prohřešek automaticky následovat trest. Zorka se nad takové teorie cítí být povznesená, ovšem v tomto příběhu se nakonec teorie povznesou nad ní.

---

<sup>7</sup> Malendil je označení pro božskou existenci z románů *Návštěvníci z Mlčící planety*, *Perelandra* a *Ta obludná síla* (souhrnně označovaných jako *Kosmická trilogie*) od irského spisovatele, teologa a mystika C. S. Lewise, který proslul především sérií knih *Letopisy Narnie*.

<sup>8</sup> S tímto termínem operuje kognitivní teorie morálního vývoje formulovaná Jeanem Piagetem. Spadá do období tzv. morálního realismu, v němž děti (5-9 let) chápou pravidla autorit jako neměnná, správná a jakékoliv jednání v rozporu s těmito pravidly je špatné. Čerpáno z: VACEK, Pavel. *Průhledy do psychologie morálky*. 2. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 2006, 123 s. ISBN 80-704-1188-0.

## **Ochránce přírody**

Strážce přírody přesvědčený o své pravdě. Pohroma každého výletníka, který se odváží opustit značenou stezku. Vybaven pokutovým bločkem determinuje sám sebe na úroveň autobusového revizora.

V příběhu vystupuje coby zastánce fiktivního ohroženého druhu Kapradů, které Zorka omylem pošlape.

## **Auto**

Vyznačuje se jistou disproportionality, mezi loutkami a prostředím, v němž se nachází. Jedná se o starý model Tetry 600 původně na dálkové ovládání. Vzhledem poměru k ostatním postavám je auto jen o něco větší než oranžová Tatra-nákladník, se kterou jsem si jako malý hrával ve školce na pískovišti. To Zorce ovšem nijak nebrání v tom, aby do něj nasedla a nechala se svézt ze zasněžených hor zpátky domů do Regensburgu. Opět se zde vracím ke konceptu „hry na něco“. Skutečná velikost je v takovém případě zcela nepodstatná.

Druhou rovinu této rekvizity je možné hledat ve varování, které se dostává dětem skrze věty typu: „Nikdy nesedej do auta s cizími lidmi,“ anebo: „Nikdy si neber od cizích lidí bonbóny.“ Důvody netřeba rozvádět.

Lákalo mne postavit určitou část hry na tom, že hlavní hrdinka tento pomyslný zákaz poruší. V následujícím obraze se prostřednictvím rozhovoru mezi Policistou a Helgou dozvídáme, že Helga svou svěrenku už třetí den postrádá (zpoždění je ovšem způsobené časovým posunem během nouzového transportu, což se divákovi objasní až na samém závěru hry).

## **Čundráci**

Postavy dvou výletníků odkazují na krátké video Výprava od Pavla Pelce. Posilnění alkoholem bloudí vyznačenými cestami okolo Karlštejna tak dlouho, až se dostanou na břeh neznámého moře.

V příběhu za pomoci písničky vrátí Zorce dobrou náladu, ovšem zároveň na ni soustředí pozornost Ochránce přírody.

## **2.6 Zdroje inspirace**

### **Petr Marek**

Inspiraci nalézám především v přístupu Petra Marka, režiséra filmů jako Nebýt dnešní či Láska shora. Měl-li bych nějak formulovat pocit, který z jeho filmů mám, poté bych řekl, že Marek při natáčení neustále překvapuje sám sebe. Staví se tak do opozice současným osvědčeným principům a opakujícím se klišé, které lze vyzorovat v mainstreamové filmové produkci, ať už Hollywoodské či tuzemské.

Domnívám se, že současné nejširší publikum si nepřeje být překvapováno a rozrušováno a Petra Marka, režiséra samouka, vnímám jako ojedinělou vlašťovku, neboť nevychází divákovi vstříc, nýbrž neustále hledá nové cesty a způsoby, kterými by se vyjádřil. Používá přitom subjektivní úhel pohledu a tím je mi velice blízký.

### **Petr Váša**

Dále bych se rád zmínil o Petru Vášovi, frontmanovi skupiny Ty Syčáci, konkrétně o jeho poezii a textech k písničkám. Váša je známý především svou

„fyzickou poezií“ (hudbou, která vzniká na základě úderů do vlastního těla), ale pro mě osobně vyniká především svou schopností vytvářet z nechtěného chtěné.

Několik jeho textů je založeno na řetězení zdánlivých přereků, například sloka z písně *Válka v poušti* dvě: *„Matný král prolhal válku v soušti, vrátil se nahý na slepém kloni, jehož n-á ho brečela pobílit.“* Domnívám se, že Vášova tvorba krásně ilustruje, jakým způsobem lze rozproutit fantazii jen na základě podobných slov a s nimi spojených asociací.

V jiných písních zase navozuje jakousi snovou atmosféru, jejíž obsah se nenuceně přelévá z jedné sloky / obrazu do druhé(ho), aniž by zanechal sloky / obrazy související významově nepozměněné.

### **Charles M. Schulz**

Velice obdivuji též dílo Charlese M. Schulze, tedy komiksy a komiksové stripy o Charlie Brownovi (známé v USA pod jednotným označením Peanuts, u nás zase spíše pod pojmem Snoopy). Schulz kreslil Charlie Browna do novin téměř třicet let a jeho příběhy se setkaly s širokým ohlasem po celých Spojených státech i za hranicemi.

Spektrum čtenářů, které svým dílem oslovil, je ohromné a doba, která už od vytvoření Peanuts uplynula, aniž by se na ně zapomnělo, částečně dokazuje, že ne každý populární kreslíř patří časem do koše.

Schulz spojil svůj život s fiktivní autobiografickou postavou Charlie Browna a jeho přátel obdobným způsobem, jakým já spojil svou tvorbu se světem Zorky Wolfové. Nedomnívám se, že by mi tento přístup vydržel celý život, tak jako Schulzovi. Uvědomuji si určitou jednostrannost takového zaměření v kontextu s možnostmi výtvarného umění, ovšem byl to právě Schulz, díky němuž jsem pochopil, že takový přístup k tvorbě není ojedinělý a může být zcela legitimní.

## Oblíbení spisovatelé

Inspiraci nacházím též v literatuře, především v knihách pro děti od Astrid Lindgrenové nebo Arthura Ransoma; z žánru sci-fi bych jmenoval Raye Bradburyho a bratry Arkadije a Borise Strugacké. Ti všichni mě velice ovlivnili, každý po svém, ať už hloubkou svých myšlenek, fantazií nebo pozorovacím talentem či poetickou formou.

Postava Pipi Dlouhé Punčochy<sup>9</sup> mne nemálo inspirovala při vymýšlení Zorky Wolfové. Dále mne svou dobrodružností ovlivnily Ransomovy Vlaštovky a Amazonky<sup>10</sup> (domnívám se, že Ransome je pro Brity totéž co Foglar pro nás). Nemohu pominout rovněž Bradburyho Marťanskou kroniku<sup>11</sup>, knihu dalece přesahující žánr sci-fi, pozoruhodné svědectví doby, v níž vznikla, ale stejně aktuální i dnes (možná ještě více) a Strugačtí se svými knihami jako je Piknik u cesty<sup>12</sup> nebo Les<sup>13</sup> pro svou nápaditost a originalitu (ačkoliv to zdaleka není všechno, co nabízejí).

## Fagi

Ačkoliv jsem se zpočátku domníval, že můj koncept Zorky Wolfové, co by holčičky putující fantaskním a leckdy značně absurdním universem je zcela ojedinělý, jako obvykle se mi v dohledné době dostalo poznání, že tomu tak není a to prostřednictvím divadla DNO a jejich populární hrdinky Fagi, která se kromě divadelních her vyskytuje také ve stejnojmenných komiksových stripech.

---

<sup>9</sup> LINDGREN, Astrid. *Pipi Dlouhá punčocha*. 7., rozš. vyd. Praha: Albatros, 2005, 270 s. Klub mladých čtenářů (Albatros). ISBN 978-80-00-01476-0.

<sup>10</sup> RANSOME, Arthur. *Boj o ostrov*. Praha: Toužimský, 2004. ISBN 80-726-4061-5.

<sup>11</sup> BRADBURY, Ray. *Marťanská kronika*. Vyd. 5., upr., V nakl. Baronet 1. Praha: Baronet. ISBN 978-80-7384-366-3.

<sup>12</sup> STRUGACKIJ, Arkadij Natanovič a Boris Natanovič STRUGACKIJ. *Stalker*. Vyd. 3., (V Tritonu vyd. 2.). Praha: Triton, 2010. ISBN 978-80-7387-275-5.

<sup>13</sup> STRUGACKIJ, Arkadij Natanovič a Boris Natanovič STRUGACKIJ. *Je těžké být bohem*. Vyd. 3., V nakl. Laser 1. Triton, 2002. ISBN 80-719-3131-4.

Všechna představení, obdobně jako zmíněné komiksy vynikají svým úderným vtípem a celkovou jednoduchostí. Loutka Fagi je vlastně jen obrázek vystřižený z kartonu, vedený na špejli shora, umístěný do kulis skutečného domečku pro panenky. Vedlejšími protagonisty bývají další hračky.

Domnívám se, že už tehdy (přibližně v polovině předminulého roku) jsem po zhlédnutí tohoto divadla začal uvažovat o tom, jakým způsobem bych si mohl prostřednictvím Zorky (která do té doby vystupovala v mé tvorbě výhradně coby komiksová, téměř deníková postava) vyzkoušet něco podobného. Uvědomoval jsem si ovšem, že podstata mé postavy netkví ryze v komiksovém skeči anebo divadelní anekdotě, tak jako je tomu v případě Fagi. Jedná se spíše o jakousi uměleckou katarzi, kteréžto téma jsem blíže rozepsal v kapitole Příběh. Přesto jsem si pro vzájemnou blízkost obou hrdinek nemohl odpustit parafrázi na jistou oblíbenou repliku, kterou Fagi zpravidla uvádí každý nový skeč. Fanoušci a znalci divadla DNO mají možnost zpozorovat tuto vypůjčenou repliku v té části Kulhavého osudu, v níž se Zorka setkává s Ochránářem („Hm, poznala nás! No nevadí.“).

### **Dětská hra**

Pominu-li konkrétní jména, rád bych se zastavil ještě u jednoho zdroje inspirace a totiž u dětské fantazie. Otakar Hostinský to vyjádřil takto: *„Dítě mohlo by si leccos uspořádati mnohem přirozeněji, pravdě podobněji, avšak nečiní toho. Ne snad, že by se mu nedostávalo k tomu schopnosti nebo vytrvalosti – těmi vládne nezřídka měrou dostatečnou – ale zdá se mu to býti zcela zbytečné, poněvadž mu živá fantazie vyplňuje okamžitě a dokonale každou*

*mezeru, opravuje každou chybu, zakrývá každý nedostatek.*<sup>14</sup> Kéž bych s takovou samozřejmostí a nenuceností dokázal pracovat na Kulhavém osudu.

A dostávám se opět obloukem k Petru Markovi a jeho divadelním počínům Rádío Ivo, jež využívá ve svých hrách součin tří improvizujících herců. Kulhavý osud bohužel není koncipován jako improvizací divadlo, neboť je pro něj vypracovaný scénář a navržené scény i dialogy. Velice bych si přál, kdyby zmíněné nebylo chápáno jako dogma, kterého je třeba se za každou cenu držet. Míra improvizace je ovšem přímo závislá na hercích a zde musím ke své lítosti podotknout, že já sám postrádám pro spontánní divadelní improvizaci jisté vlohy, z čehož vyplývá, že budu-li vést loutky já, přikloní se průběh hry spíše k tradičnějšímu režírovanému pojetí.

### **Sen jako inspirace**

Děti jistě oplývají nezměrnou fantazií, ale jak stárnou, představivost a schopnost improvizace pomalu ustupuje do ústraní a její místo zaujímají „praktičtější“ poznání a zkušenost. Leckterý dospělý aktivní tvůrce by mohl dětem jejich vitalitu a vynalézavost závidět. Přesto existuje jeden výjimečný stav mysli, společný všem lidem, který člověku umožní oprostít se od nánosů vědění a racionality – tímto stavem je sen.

Zapíšu si své sny již několik let a sbírám i sny svých přátel. Tvrdí se, že sen je branou do našeho podvědomí. Někteří psychologové analyzují sny svých pacientů, aby dokázali lépe určit jejich diagnózu<sup>15</sup>. Mě samotného na snech nejvíce zajímá proces, jakým vznikají a lehkost s jakou vzájemně propojují obrazy

---

<sup>14</sup> SOKOL, František. *Svět loutkového divadla*. Praha: Albatros, 1987. ISBN 13-736-87. s.9

<sup>15</sup> FREUD, Sigmund. *Výklad snů*. Pelhřimov: Nová tiskárna, 1994. ISBN 80-901916-0-6

a pocity našeho života, způsob jakým nám naše podvědomí vypráví o nás samých. Přesto bych rád podotknul, že většina surrealistických děl se u mě zcela mívá účinkem. Mnohem bližší je mi například pojetí režiséra Michela Gondryho, který ve filmu Věčný svit neposkvrněné mysli velice věrně a vtipně, pomocí jednoduchých filmových triků, napodobil a rozpochoval iluzi snění.

Mé sny obvykle nemají žádnou pevnou příběhovou kostru, spíše se tak nějak samovolně odvíjí, asi jako vlákno z klubka vlny. Mluvit o svých snech na všeobecné úrovni mi přijde poněkud zavádějící, neboť na snění je fantastická právě jeho rozmanitost, ovšem mám-li se přesto zabývat otázkou, jakým způsobem se sny promítají do inscenace Kulhavého osudu, poukázal bych například na absurdní proměny místa a času jednotlivých scén, nebo na zdánlivou samoučelnost některých vedlejších postav. Pokouším se aplikovat svou osobní zkušenost se sny do vyprávění (ať už se jedná o komiks, povídku či animovaný film) a skrze zpětnou vazbu diváka/čtenáře se snažím zjistit, které principy jsou všeobecně platné, které pocity a postřehy jsou ještě sdělitelné.

### **Virtuální realita**

Rozvoj výpočetní techniky a její uživatelské i ekonomické zpřístupnění nejširším vrstvám obyvatelstva, vnesl na sklonku devadesátých let do života každého dítěte nový zdroj zábavy a tou byly počítačové hry. Počítačové hry umožňují hráči v relativně krátkém čase vystřídat velké množství rolí, prostředí a příběhů. Může se stát automobilovým závodníkem, bojovým pilotem, vojevůdcem nebo statečným rytířem, aniž by opustil svůj pokoj, potažmo monitor.

Ani mně se fenomén počítačových her nevyhnul a domnívám se, že pozůstatky virtuálních zážitků a zkušeností rezonují v mé práci dodnes. Jedná se



především o jistý způsob vnímání skutečného světa jakožto další z možných realit. Mluvím spíše o jakémsi spodním myšlenkovém proudu, než o programové adaptaci virtuální reality. Fascinují mě především metody, jakými se realita upravuje, aby byla zábavná a hratelná a dále pak možnosti její korekce prostřednictvím funkcí Uložit a Načíst. Domnívám se dokonce, že právě generace současných začínajících tvůrců má tu nespornou výhodu prozkoumat toto téma s určitým nadhledem, neboť v dětství (tedy v období, kdy je člověk vůči svému okolí nejvnímavější) zažila nejen počítačový boom, ale též éru, která mu předcházela. Já sám nebyl ochuzen o nic z toho, o čem píše Foglar (a další spisovatelé dobrodružné literatury), ale pamatuji si i na úžasné hodiny strávené hraním Wolfensteina, Duke Nukema<sup>16</sup> (u šťastnějšího kamaráda, jehož rodiče si pořídili PC dříve než naši) a později mnohých dalších, stále propracovanějších a vizuálně atraktivnějších následovníků.

Navzdory okouzlení virtuální realitou ovšem nemohu pominout ani skutečnost, že počítačové hry stále dravěji zastupují pozice jiných volnočasových aktivit, například četby, i když nové tituly PC her (v souladu s tendencí několika posledních let) nepřináší téměř žádné nové nápady a začínají kroužit po vyběhaných a vyzkoušených cestách. Ačkoliv se zmíněné Kulhavého osudu přímo netýká, domnívám se, že mělo být řečeno, přinejmenším vzhledem k mému celkovému postoji vůči tvorbě a zdrojích, z nichž čerpám inspiraci obecně.

---

<sup>16</sup> Duke Nukem 3D (1996) od firmy 3D Realms a Wolfenstein 3D (1992) od firmy Apoge Software byly průlomové počiny v žánru akčních her viděných z vlastního pohledu (v současné době označované jako 1.st. person). Přestože se obě pyšní honosným přídomkem 3D, jednalo se spíše o jakousi „tunelovou“ iluzi prostoru s použitím množství „spritů“ - plošných obrázků, které se neustále natáčely k hráči čelem. S plně trojrozměrným prostředím přišla až ID Software se hrou Quake (1996).

### **3. Výroba a materiály**

V této kapitole se podrobněji věnuji technologickým řešením jednotlivých částí inventáře. Ještě před samotnou výrobou jsem si musel důkladně rozmyslet, jaké nároky vlastně na zamýšlené části kladu. Snažil jsem se brát v potaz nejen výslednou podobu, která by měla být v ideálním případě vtipná a originální, ale i praktickou stránku věci.

Sebehezčí loutka je nakonec k ničemu, když se ukáže, že s ní nelze hrát. Sebeoriginálnější nápad stran paravánu může vyjít naprázdno, pakliže neprospívá prvotnímu záměru a tím je vyprávění příběhu skrze divadelní představení. Skutečnost je ovšem taková, že člověk na většinu chyb a obtíží přijde teprve poté, co je inventář hotový a může si ho tudíž osahat a vyzkoušet. Poté už záleží jen na něm, zdali se rozhodne řešit nově vzniklé, nepředvídané problémy operativně, nebo zahodí-li nevyhovující prototyp a pustí se do celé věci od začátku. Vzhledem k časovému omezení a v souladu s mým obecným přístupem k tvorbě jsem se ve většině případů přiklonil spíše k prvnímu řešení.

#### ***3.1 Výroba paravánu***

Paraván se skládá z několika segmentů, které by mělo být možné rozmontovat a složit jako stavebnici, čímž by se zjednodušil transport. Horní část jeviště tvoří tři dřevotřískové desky natřené bílou barvou. Bočnice jsou pomalované alegorickými motivy veselé a smutné Zorky (parafráze na veselou

a smutnou masku, součást mnohých divadelních scén). V půloblouku horní desky můžeme spatřit logo fiktivní divadelní společnosti Velká severní. Jde o bílou kachnu na geometricky řešeném pozadí jezera a přiléhajících kopců (název společnosti obdobně jako logo odkazuje na můj oblíbený román *Velká severní*?<sup>17</sup> od Arthura Ransoma, v němž se skupina dětí vydává zachránit poslední exempláře vzácné Velké severní potápnice před ziskuchtivým ornitologem). Motiv je rámován oválem umístěným v žlutém okřídleném trojúhelníkovém poli (vzdálená podobnost s tradičním zobrazením boha, jakožto trojúhelníku s jediným vševidoucím okem) a vespod opatřen mluvicí páskou nesoucí název společnosti.

Dolní část, která skrývá loutkoherce, je vyrobena z krajního křídla vyřazené školní tabule o rozměrech 120x120 cm. Nabízela se zde sice možnost, vyrobit si spodní část paravánu znovu, z lepšího a lehčího materiálu a opatřit ho novým nátěrem, přizpůsobit si segment přímo na míru, ovšem ukázalo se, že i vyřazená školní tabule splňuje téměř po všech stránkách vytyčená kritéria. Její vyšší hmotnost sice komplikuje transport a otlučené rohy můžou někomu přijít neestetické, ovšem pro mě osobně je to přijatelná daň za skutečnost, že mohu znovu využít předmět, kterého se někdo jiný zbavil. Nepovažuji se za žádného ekologa, ale vzhledem k současné nadprodukci všech možných produktů mi takový recyklační přístup připadal vtipný a sympatický. Těsně pod okýnkem paravánu je do tabule vyříznutá drážka, po níž by se měl během představení pohybovat jezdec a simulovat tak klasický počítačový videopřehrávač s ukazatelem času, popř. všeobecně známý internetový videoportál Youtube. Ve spojení s tabulí se přímo nabízí možnost, opatřit časovou lištu různými poznámkami, odkazy, skicami a kresbami, nakreslenými křídou na černou plochu

---

<sup>17</sup> RANSOME, Arthur. *Velká severní?*. Praha: Toužimský, 2007. ISBN 80-7264-089-5.

tabule, které mohou diváka vést i mást. Rád bych tímto způsobem vnesl do divadelního představení něco povědomého z prostředí programů na přehrávání videa.

Součástí jeviště je i opona se symbolem načítajícího se videa, další velmi povědomý prvek z počítačového světa. Samozřejmostí je konstrukce pro uchycení kulis a systém, který zajišťuje, aby se jeviště nepřevrhlo. Jde v podstatě o dva segmenty tvořené dřevěnými hranoly o rozměrech 100 a 200 cm, které jsou vzájemně spojené ve tvaru obráceného písmene T. Horizontální hranol slouží jako základna. Vertikální hranol je opatřen kováním, do nějž se pomocí vrutů přišroubují čelní desky jeviště.

Pro představení Kulhavý osud jsem vyhotovil též kulisy ilustrující prostředí města a lesa, tedy dvou hlavních obrazů, ve nichž se příběh odehrává. Kulisy jsou namalované akrylovými barvami na sololitové desce. Sololit je sice těžší, ale snese větší zátěž než obyčejný karton, což se mi zdá užitečné, uvážíme-li, že by se Velká Severní etablovala jako kočovné divadlo.

Za pomoc při vyrábění paravánu a možnost využívat pro tento účel profesionálně vybavenou truhlářskou dílnu bych rád poděkoval spolužákovi a dlouholetému příteli Janu Sotonovi. Bylo pro mě nesmírně zajímavé, vrátit se po takové době zpátky k truhlářské praxi, tedy k oboru, jemuž jsem se věnoval během studia na SOŠ a SOU Hudebních nástrojů a nábytku v Hradci králové a osvěžit si znalosti a postupy, které jsem léta nepoužíval.

### **3.2 Výroba loutek**

#### **Zorka Wolfová**

Nejdůležitější loutka „Vypravěč“ tedy Zorka Wolfová, která provází diváka celým příběhem, je vyrobená jako klasický maňásek. Základem těla je „košilka“, tedy jakási rukavice z bílého plátna, na níž se našijí ruce a upevní se hlava. Zvláštností takové rukavice je skutečnost, že se šije každému loutkoherci na míru, tedy tak aby se mu maňásek co nejlépe ovládal. Hlava je vymodelovaná z modelitu (materiál který se chová jako plastelína, ovšem po zapečení ztvrdne). Krk je ve spodní části opatřen drážkou, kolem níž se utáhne nit prošitá látkou rukavice a spojí tak oba segmenty dohromady. Ruce jsou opatřené prsty ze stočené a prošité látky. Některé detaily, např. plisovaná sukně, byly pro zjednodušení výroby pouze namalovány barvou na textil. Detaily obličeje jsou nakreslené akvarelovými pastelkami na akrylový pleťový základ. Po zkompletování rukavice se loutka oblékne do kostýmu vyhotoveného dle výtvarných návrhů autora.

Zajímavým specifikem jsou nohy maňáška: Sukně je vlastně zdvojená. Loutkoherec může do rukavice vsunout druhou ruku a posadit maňáška přes okraj jeviště. Prsty druhé ruky potom ovládají nohy (Tento trik míním použít například při scéně, v níž se Zorka na okamžik zastaví, aby zhlédla leteckou bitvu na obloze). Nohy jsou vykrojené ze slepených plátů PUR pěny, kloub v koleni obstarává proužek kůže. Boty tvoří několik dílců slepené kůže, obdobně jako podrážky.

Za užitečné rady a pomoc při zhotovování loutky vděčím slečně Tereze Dvořáčkové, která šije loutky a maňásky pro hradecké divadlo Drak. Pro mě osobně byla výroba maňáška zcela novou zkušeností. Jelikož neumím šít,

přenechal jsem starosti s kostýmem a rukavicí Tereze. Hlavu i nohy loutky jsem vyrobil jen podle jejích orientačních nákresů a instrukcí s vírou, že se nakonec všechny díly dohromady spojí, aniž by vykazovaly nějaké výrazné proporcionální nedostatky. Myslím si tedy, že za výslednou podobu Vypravěče vděčím zčásti šťastné náhodě a zčásti Terezině řemeslné zručnosti a praktickým zkušenostem získaným při práci na loutkách pro opravdové profesionální divadlo.

Vedlejší postavy, které vystupují v příběhu jako komparsisté, jsou vyrobeny mnoha rozličnými způsoby: najdeme zde překližkové siluety, oblečené hračky i jednoduché hadrové figurky. Společným rysem všech vedlejších postav je skutečnost, že v představení nevystupují nikdy déle než několik málo vteřin, čímž se automaticky snižují nároky na jejich univerzálnost.

Vrátím-li se ještě k představě, že celý příběh je vlastně smyšlenkou hlavní hrdinky, je dost dobře možné představit si skutečné hračky či předměty denní potřeby, které se teprve v Zořině fantazii personifikují do postavy četníka, slepce, ochránáře přírody, anděla nebo Helgy Braun, což se projevuje i v použitých materiálech. Podoba loutek vychází z této metamorfózy mezi hračkou a postavou, kterou předmět zastupuje.

Za výtvarnou asistenci a pomoc při řešení konstrukčních a technických problémů, bych rád poděkoval Olze Neprašové.

### **Helga Braun**

Helga je poloplastická loutka vedená zdola. Základ těla tvoří prádelní vařečka, na jejíž horní části je namalovaný obličej. Hrudník a ruce jsou vymodelovány z montážní pěny, přičemž ruce jsou smontovány ze dvou částí představujících paži a předloktí tak, aby se zajistila jejich pohyblivost. Loutka je

oblečená do dlouhých šatů s květinovým vzorem. Šaty splývají přes rukojeť vařečky a skrývají tak loutkohercovu ruku během hraní. Dlaně a prsty jsou vyrobeny ze špejlí potažených kobercovou páskou (jedná se vlastně o zjednodušenou podobu tradičních šitých rukou, používaných v profesionálním loutkářství).

Loutku Helgy Braun vnímám vzhledem k její povaze popsané v kapitole Postavy a použitému materiálu vlastně jako určitou anekdotou na motivy rodičovské autority a svrchovanosti. Mluvím o prosté zkušenosti z dětství, kdy pro mě vařečka reprezentovala více strach z trestu, než běžný kuchyňský nástroj.

### **Slepec**

Loutku slepce tvoří dvě části. První z nich je černý rukáv představující tělo. Druhá část je vyrobená z dřevěné pletací jehlice spojené s polystyrénovou hlavou potaženou látkou. Slepecké brýle nahrazuje pár našitých knoflíků. Kožešina představující vlasy a čelenka je k hlavě připevněná pomocí tavného lepidla. Loutkoherc ovládá prsty slepeckou hůl a zároveň pohybuje i hlavou, což propůjčuje jeho chůzi jistou dynamičnost.

### **Policista**

Jediná zcela plochá loutka ve hře. Jeho podoba vychází z minimálních nároků na interakci s okolím, neboť jeho jediným posláním je přednést svou repliku a opět zmizet. Tělo je vykrojené do sololitové desky a pomalované akrylovými barvami.

## **Anděl strážný**

Podoba anděla vychází z hračky, plyšového kotěte, které tvoří základ loutky. Kotě je oblečené do bílé řízy lemované krajkovým. Svatozář je vyrobena z kruhové sololitové desky potažené kuchyňským celofánem. Křídla tvoří zbytky opeřených míčku.

V úvodu knihy *Rady zkušeného ďábla*<sup>18</sup> od C. S. Lewise se autor zmiňuje o povaze anděla, jakožto zcela odhmotnělé bytosti, čistého ducha bez těla. Podobu vnutili andělům teprve umělci a ve snaze zobrazit nezobrazitelné přiřkli andělům zástupné symboly vycházející z dobových představ. V průběhu věků se symbolický význam vytrácel a anděl začal být vnímán tak, jak byl zobrazován, tedy jako člověk s křídly a svatozáří. Podoba mého anděla si neklade za cíl tento mýtus nabourávat nebo vyvracet.

Naivita a banálnost mého anděla je tedy zcela osvobozená od mystérií mudrců a dogmat teologů. Jedná se o hračku kočky upravenou způsobem, jakým by jí mohlo upravit kterékoliv dítě toužící po hře na anděly. Ve snaze osvětlit tento přístup si dovolím podotknout, že nejintenzivnější vztah k Bohu, potažmo andělům, jsem zažíval právě ve věku 9 – 14 let, v kteréžto době jsem se k nim přímo obracel ve svých modlitbách a to sám od sebe, neboť nepocházím z věřící rodiny. V současné době zastávám vůči víře a náboženství poněkud nejednoznačné stanovisko, což se projevuje i v lehkomyšlném přístupu s jakým s touto postavou v *Kulhavém osudu* nakládám.

---

<sup>18</sup> LEWIS, C. *Rady zkušeného ďábla*. 2. vyd. ISBN 80-725-5063-2.



## **Houba**

Tělo houby je vykrojené z montážní pěny potažené látkou. Loutka se vodí zesponu pomocí připevněné tyče. Skvrny jsou na klobouček obtisknuty přes razítko s použitím zažehlovací barvy na textil.

## **Šnek**

Ulita je, obdobně jako většina plastických prvků vedlejších postav, též vykrojená z montážní pěny natřené bílou barvou. Připevňuje se na tělo šneka (ruku vodiče) pomocí dvojice popruhů. Tělo šneka je ušité jako rukavice, po jejímž oblečení ovládá loutkoherc ukazovákem a prostředníkem tykadla, zatímco zbytek prstů zatnutých v pěst představuje šnečí hlavu. Získá tím možnost napodobovat zpomalené šnečí reakce tykadel na dráždivé podněty.

## **Ochránce přírody**

Jediná zcela plastická humanoidní vedlejší postava. Základ tvoří drátěná kostra modelovaná za pomoci gázy napuštěné sádrou. Vzhledem k požadavku pohyblivých rukou jsou paže a předloktí obalené místo sádry pouze molitanem. Hlava je modelovaná z moduritu. Dlaně a prsty jsou vyrobené stejným způsobem jako v případě Helgy Braun.

Potřeba širší interakce této postavy s okolím (moment kdy Ochránář prohání Zorku sem a tam po jevišti) si vynutila úpravu loutky pro pohled ze všech stran. Největší slabinou této loutky je její poměrně vysoká váha způsobená nevhodně zvoleným tvarovacím materiálem. Poučen touto zkušeností se obdobné technologii propříště vyvarují.

### **3.3 Výroba scénáře**

První poznámky stran literárního scénáře jsem si začal zaznamenávat během letních prázdnin. V té době ještě neexistoval sborník povídek *Kombajnérka Marion*, protože jsem uvažoval především v intencích svého posledního komiksu *Nové příběhy Zorky Wolfové*. Žádný z krátkých příběhů se mi ovšem pro zinscenování divadelní hry nehodil. Zejména proto, že jednotlivé komiksy byly koncipované jako jednostránkové anekdoty, tedy příliš krátké, než aby vystačily na samostatnou hru. Dohromady sice dávaly příběh, ale v tomto případě se ukázalo být množství postav a prostředí naopak příliš rozsáhlé. Zaměřil jsem se tedy pouze na určitý výsek z předestřených událostí a pokusil se je rozvinout ve vedlejší příběhové linii.

Jednotlivé mnohdy značně nesourodé situace, ve kterých se Zorka vypravěč ocitá, jsem od počátku mínil sjednotit motivem jakési snové cesty napříč časem a realitami. Určitý model, který jsem se snažil parafrázovat, je již zmíněná pohádka o Červené Karkulce, v níž jsem našel vhodný rámec pro *Kulhavý osud*. Zcela jednoduchý úkol dostat se z bodu A do bodu B se může velice zkomplikovat, pakliže hrdina vykročí po abecedě špatným směrem.

Postupně začaly vznikat první verze literárního scénáře. Některé nápady jsem byl nucen opustit, neboť jsem nenalezl způsob, jak je vhodně upravit pro loutkové divadlo. Začal jsem si postupně uvědomovat možnosti a omezení maňásků, ať už stran pohybu, či neměnného výrazu ve tváři<sup>19</sup>.

Pro nazkoušení představení *Kulhavý osud* jsem si na základě literárního scénáře vyrobil jednoduchý obrázkový scénář na principu storyboardu

---

<sup>19</sup> Vyjímku tvoří samozřejmě mimický maňásek, jehož obličej tvarovaný z plastické hmoty pošíité textilem animuje vodič zevnitř svými prsty. Nejznámějšími mimickými maňásky jsou pravděpodobně „Muppets“ amerického loutkoherce Jima Hensona. Čerpáno z: TOMÁNEK, Alois. *Podoby loutky*. 5. vyd. Praha: AMU, 2006. ISBN 80-9331-053-8. s.20

k animovanému filmu, jehož cílem bylo přiblížit hercům pomocí obrázků mou představu o choreografii loutek. Stránka je vertikálně rozdělena na dvě části. Vpravo se nachází text popisující děj, repliky postav a poznámky stran zvukového doprovodu. V levé části se nachází ilustrativní obrázek znázorňující situaci na scéně. Místo záběrů se v jednotlivých políčkách střídají situace. Šipky vyjadřují přesuny loutek a pomáhají k ujasnění dění na scéně. Ovšem i storyboard měl nakonec několik verzí, jak jsem jej neustále přepisoval a aktualizoval, počínaje úpravami ryze kosmetickými (například napadla-li mě jednodušší a výstižnější replika, kterou jsem nahradil tu původní), až po zásahy do samotné struktury hry, (například když jsem se rozhodl ve snaze o lepší srozumitelnost děje vypustit jistou zavádějící scénu a nahradit jí dialogem mezi Helgou a Policistou, v němž se poprvé divák dozví, že je Zora pohřešovaná, což se v původní verzi dozvěděl až na samotném konci hry).

## **4. Realizace loutkového představení Kulhavý osud**

V následující části se budu zabývat popisem samotného procesu nazkoušení loutkového představení. Zároveň více rozvedu důvody, které mě vedly k preferování záznamu před živým vystoupením a zmíním se i o střihové a zvukové úpravě tohoto záznamu.

### ***4.1 Nazkoušení divadelní hry***

Vzhledem k závazku secvičit krátké divadelní představení, které by demonstrovalo využití rekvizit, loutek a jeviště v praxi, jsem byl nucen kromě výtvarné podoby řešit též otázky týkající se provozu a organizace divadla.

Kulhavý osud lze sehrát s minimálním počtem tří herců, což pro mě znamenalo sehnat přinejmenším dva další dobrovolníky, kteří by mi s realizací představení pomohli. Rozhodl jsem se preferovat své kamarády bez jakékoliv předchozí zkušenosti s divadlem, před profesionálními herci a to z následujících důvodů: Předně mě děsila představa spolupráce v týmu cizích lidí. Navíc se necítím dostatečně povoláným k tomu, abych ze svého amatérského postu radil zkušeným hercům, co mají dělat. Přestože má současný ansámbl Velké Severní k dokonalosti daleko, přinejmenším jej tvoří lidé, které znám a vím, co od nich mohu očekávat. S oběma už jsem spolupracoval dříve na jiných projektech, jako

byla například videoperformance k událostem 11. září 2001 a 17. listopadu 1989 anebo performance u příležitosti 49. výročí sestřelení pilota Josepha Beuyse<sup>20</sup>.

Mužské role sehrál Rudolf Rousek, hradecký grafik a člen experimentální hudební skupiny Piano. Vzhledem ke své dyslexii se odmítl učit repliky nazpaměť, proto jsou jeho postavy většinou němé. Postavu Ochránáře odříkal za pomoci nápovědy. Ženské role sehrála Jana Papáčková, ilustrátorka a učitelka v mateřské školce, původem z Litomyšle. Role Vypravěče – Zorky Wolfové jsem se rozhodl, s ohledem na její autobiografický základ, ujmout sám.

Příběh jsme zkoušeli chronologicky, po menších etapách, které se postupně spojovaly dohromady. Zkoušky zřídka kdy přesáhly časový limit dvou hodin, po kterých už se pozornost a soustředění herců vytrácelo a úměrně s tím klesala i úroveň našeho hraní.

Největší výzvou se pro mě, jakožto režiséra, ukázala být potřeba naplánovat a dodržet určitý časový harmonogram a ke všemu ještě motivovat oba své ochotníky k co nejlepším hereckým výkonům. Prvé komplikovala má vrozená neschopnost vymyslet a řídit se jakýmkoliv harmonogramem, druhé prostý fakt, že moji ochotníci nebyli opravdovými herci. Výsledek první zkoušky byl tudíž tak zoufalý, že jsem na okamžik zapochyboval nad tím, povede-li se nám kdy vůbec dotáhnout alespoň část představení do podoby, za jejíž prezentaci bych se nemusel stydět. Ovšem už druhá zkouška mé obavy z větší části rozmetala. Jedním z katalyzátorů takového obratu byla skutečnost, že jsem se sám naučil svoje repliky z paměti, snažil jsem se je odříkávat pomaleji a zřetelně. Pokusil jsem se vcítit do své role a doufal jsem, že něco podobného podniknou i moji společníci. Z vlastní zkušenosti si dovolím tvrdit, že teprve poté,

---

<sup>20</sup> Joseph Heinrich Beuys byl německý performer, sochař, pedagog a teoretik umění. Během 2. sv. války se dobrovolně přihlásil do Luftwaffe a byl sestřelen nad Krymem. Tamější kozáci se jej ujali a vyléčili jeho zranění za pomoci plsti a tuku. Tyto materiály pak Beuys s oblibou používal ve své tvorbě.

co dokáže herec odříkat svůj text z paměti bez toho, aby se zadržoval, anebo vzpomínal, jaká věta následuje – teprve poté se může soustředit na výraz, intonaci a samotné pohyby loutky které promění mrtvou přednášku v opravdový rozhovor. Může se to zdát banální a samozřejmé, ale možná právě tato očitost způsobila, že jsem výše zmíněné při první zkoušce naprosto zanedbal.

## **4.2 Záznam**

Nutnost pořídit záznam představení Kulhavý osud vyplynula z jednoduchého požadavku prezentovat divadelní hru před komisí a vyvarovat se přitom všech komplikací a průtahů, které by mohly vzniknout při živém vystoupení v nevhodném prostoru, při transportu veškerého vybavení, následkem nezkušenosti zúčastněných herců, potažmo nedostatečným nacvičením hry samotné. Chápu samozřejmě, že práce tím ztrácí určitý náboj, neboť divadlo je jedinečné právě tím, že se odehrává tady a teď, ovšem za svým rozhodnutím si stojím, řekl bych, v zájmu všech zúčastněných.

Od samého počátku, ještě během období, kdy se zadání práce teprve formulovalo, jsem tušil, že největší slabina celého projektu tkví v jeho poslední části, tedy nazkoušení samotného představení. Ostatně obor, který studuji, tedy ilustrace, potažmo animovaná tvorba souvisí pramálo s herectvím. Tento nedostatek jsem se rozhodl kompenzovat prostřednictvím triků, které jsem si osvojil při výrobě animovaných filmů. Mohl jsem celý projekt rozdělit do menších úseků, které se snadněji nacvičily a výsledný obraz pak zkompletovat, jako by šlo o jednotlivé záběry hraného či animovaného filmu. Domnívám se, že secvičit bezchybné divadlo v čase, který mi byl pro tento účel vyhrazen zkrátka nelze.

Záznam videa jsem pořídil kamerou Sony DCR-TRV245E a záznam zvuku jejím integrovaným mikrofonom.

### **4.3 Postprodukce**

Posledním krokem realizace loutkového představení bylo zpracování pořízeného materiálu do podoby prezentovatelného videa. Šlo především o výběr nejlepších záběrů, jejich sestřihání a skladba. Video bylo opatřeno též úvodními a závěrečnými titulky vyrobenými metodou částečné animace křídou na tabuli. Obraz byl doplněn o další zamýšlené prvky, které nebylo z časových, organizačních a prostorových důvodů možné natočit spolu se záběry, především mám na mysli ruchy dokreslující atmosféru scény a dále pak pasáže hry, které jsou koncipovány pro promítací plátno.

První video integrované do představení je převzaté z filmu 2001: Vesmírná odysea, druhé je animované v programu Adobe Flash. Vychází z mých předchozích ilustrací vyrobených za pomoci programu MS Painting (známého též jako Malování), tedy v podstatě toho nejjednoduššího grafického programu, který se nachází v základní výbavě každého operačního systému od firmy Microsoft.

Malování je program pracující s bitmapovým rozhraním, které se velice liší od současného oblíbeného vektorového rozhraní, jakým disponuje například program Adobe Illustrator. Bitmapu například nelze zvětšovat, aniž by na sebe neprozradila svůj pixelový rastr. Křivky, barvy a tvary nejsou vyjádřeny rovnicemi. Malování neumožňuje pracovat s vrstvami tak jako Adobe Photoshop a práce s ním připomíná tak mnohem víc klasickou malbu, ačkoliv štětec zde nahrazuje poměrně neobratná myš. Člověk pracující v programu Malování má sice možnost revidovat nechtěné funkčí Zpět, ovšem historie obsahuje pouze tři

kroky, o které se může vrátit. Domnívám se, že práce v takovém programu je tudíž mnohem spontánnější a autentičtější a může vykazovat i jistý autorský rukopis.

Moje první zkušenosti s MS Painting sahají zhruba do stejného období, o němž se zmiňuji v kapitole Virtuální realita. Nejedná se tedy o primární snahu vymezit se za každou cenu vůči ostatním postupům, jako spíše návrat ke kořenům počítačové grafiky.

Projekce animací a videa na plátno mají jednak narativní úlohu, ale zároveň poskytují hercům čas k přestavění scény mezi jednotlivými obrazy (v případě videozáznamu ovšem druhá úloha odpadá).

Zvuková stopa pořízená spolu s obrazem měla být původně nahrazená čistší a srozumitelnější novou verzí, ovšem ukázalo se, že případné postsynchrony ubírají celému projektu na autentičnosti a ve výsledku nadělají více škody než užitku.

Záznam jsem upravoval v programu Adobe Premiere, který umožňuje v relativně jednoduchém uživatelském rozhraní pracovat zároveň s hudbou, zvukem i obrazem, popřípadě upravit zmíněné za pomoci množství dalších nástrojů. Ke kompletaci pixilovaných kreslených animací jsem použil taktéž program Premiere.

Databázi použitých ruchů jsem posbíral částečně ze stránek [www.freesound.org](http://www.freesound.org) (tedy internetového portálu zaměřeného na volné šíření a sdílení filmových ruchů), částečně díky různým on-line aplikacím, které umožňují stahovat hudbu i video, například z videoportálu Youtube.



## 5. Multimediální prvky

Součástí mého původního záměru bylo propojit hlavní scénu s promítacím plátnem. Plátno by pomocí zadní projekce simulovalo funkci tradičních kulis, ovšem propůjčovalo by jim též pohyblivost a schopnost proměny, jakou nabízí animovaný film. Vyskytl se ovšem problém jak osvětlit scénu, při zachování dostatečné tmy nutné pro promítání. Nakonec jsem byl nucen odsunout promítací plátno mimo hlavní scénu a upravit scénář tak, aby děje vyprávěné na plátně nekolidovaly s příběhem, který se odehrává na osvětleném jevišti. V okamžiku, kdy děj přechází z hlavní scény na plátno, je tedy nutné osvětlení zhasnout a maňásek poté vystupuje pouze jako stínová silueta na pozadí zářícího plátna (zmíněné se týká především scény s teleportem).

Dalším prvkem, který je obvyklejší při výrobě animovaných filmů, je použití ruchů. Člověk ovládající počítač bude mít k dispozici databanku filmových ruchů, například hluk města, šumění stromů nebo zpěv ptáků, které může pouštět v závislosti na situaci, v níž se právě Vypravěč nachází. Tímto způsobem je možné přehrát i dialogy, nebo citovat hudbu a zvukové samplý z jiných důvěrně známých filmů, ovšem použití ruchů míním spíše jako zpestření. Nemám v úmyslu přenechat počítači na starost veškeré zvukové efekty. K tomuto kroku mě podnítil experimentální projekt Rádia Ivo, který podobným způsobem napodobuje na jevišti atmosféru rozhlasové hry. Jedná se spíše o zvukový podkres.

Posledním, nikoliv multimediálním, nýbrž s multimédií souvisejícím prvkem je již zmíněná výtvarná podoba jeviště, stylizovaná do podoby počítačového přehrávače. Například jezdec na časové ose divákovi napoví, ve které části představení se zrovna nachází, případné odkazy načmárané na tabuli ho můžou

zavést k úvahám, kudy se bude děj ubírat, ale nabízí se i možnost přehrát v divadelním prostředí situace typické pro virtuální svět, například načítání videa, trhaný obraz způsobený nízkou přenosovou rychlostí, nechtěné reklamní bannery apod. Možné jsou i hříčky s přeskakovaním scén, nebo znovupřehráním scén již odehraných. Jak budou reagovat postavy na takto zprostředkované děja vu?

Napadá mě, že výsledek by se mohl podobat takové divadelní koláži, která v sobě mísí fenomény z různých zdánlivě nesourodých prostředí, jakými je literatura, film, virtuální svět nebo divadlo. Právě odkazovost na různé okruhy lidské kultury, která je blízká postmodernímu cítění, mě velice zajímá, ačkoliv si uvědomuji, že podobný přístup může vést ke ztíženému vnímání Kulhavého osudu jako celku. Obávám se, že podobným komplikacím se zkrátka nevyhnu. Samotná odkazovost totiž úzce souvisí s backgroundem. Pakliže se background diváka a tvůrce rozchází, snaha o sdělení myšlenky vyjde pravděpodobně naprázdno. Přirovnal bych to například k filmové parodii. Pakliže divák nezná původní dílo, ze kterého si parodie utahuje, těžko pochopí komické situace, které k původnímu filmu odkazují. Vystává zde tedy rozpor mezi tím, co zajímá mě osobně, a tím co by mohlo být povědomé širokému publiku. Domnívám se však, že povahou diplomové práce je Kulhavý osud zproštěn komerčních ambicí a může si dovolit větší svobodu stran autorova pojetí.

I já bych rád oslovil co nejširší publikum, ale připadá mi nečestné provádět to jiným způsobem než prostřednictvím osobní výpovědi. Souvisí to s mým přesvědčením, které se ostře staví proti podbízivým metodám mnohých jedinců i společností, které vyrábějí produkty spotřebiteli na míru, nebo což je ještě horší, vyrábí produkty a teprve poté za pomoci masivní reklamní kampaně přesvědčí spotřebitele, o jejich nepostradatelnosti.

## 6. Závěr

Před lety jsem si sám pro sebe formuloval heslo vyplývající z mých dosavadních zkušeností s uměním v praxi i jeho teorií: „Žádné obtíže spojené s tvorbou by neměly způsobit, že se autor přestane radovat z tvorby samotné.“ Zapomněl jsem na něj a vybavilo se mi teprve nyní, kdy jsem byl postaven před úkol zrekapitulovat svou diplomovou práci.

Největší obtíže jsem musel překonávat v souvislosti s nazkoušením představení. Kdybych tušil, k jakým komplikacím může při zkoušení dojít, rezervoval bych si pro tuto část mnohem více času. Došel jsem totiž k závěru, že i s neherci lze poměrně dobře pracovat, ovšem výsledky se neprojeví tak brzo, jako kdybych angažoval profesionály, nebo přinejmenším ochotníky s předchozí hereckou zkušeností. Mluvím zde i o svých hereckých schopnostech: Tím, že jsem sám sebe pověřil vedením Vypravěče (tedy loutky, která se na jevišti vyskytuje prakticky nepřetržitě), jsem se zároveň připravil o možnost režisérského pohledu „zvenčí“. Celkový obraz o tom co se vlastně na scéně děje jsem získával zpětně, nepřímo, teprve po zhlédnutí pracovních záběrů. Takovým způsobem nelze divadelní představení režírovat, přinejmenším já to nesvedu. Pro svůj případný příští autorský projekt si tudíž vyhrazuji režisérskou židli a výtvarnou stránku, nikoliv herectví, které přenechávám zkušenějším a nadanějším.

Přesto se domnívám, že svůj prvotní cíl, prokázat provozuschopnost divadla, se mi podařilo naplnit. Jinou věcí je objektivní kvalita představení Kulhavý osud. Myslím, že nejlepší podmínky pro výrobu dobrého komiksu, knihy nebo filmu, nastávají ve chvíli, kdy vás nějaké téma, nebo soubor podnětů či pocitů, zatěžuje natolik, že už jej v sobě nejste schopni déle dusit a musíte

s nimi ven. Myslím, že obdobné pojetí najdeme třeba u malířů expresionistů, kteří svůj duševní přetlak kompenzují v divokých obrazech. Podíváme-li se ovšem na výchozí podmínky při zadávání diplomové práce, je tu nejprve nutnost vybrat si téma. Všeobecně se očekává, že diplomová práce bude jakýmsi vyvrcholením celého studia, že vznikne cosi, čím autor prokáže, že ho studium obohatilo a povzneslo na vyšší duchovní i řemeslnou úroveň. Snažil jsem se tedy vymyslet téma, které by nejen splňovalo tyto požadavky, ale zároveň by bylo pro mě osobně natolik silné, abych na něj dokázal soustředit svou roztěkanou pozornost během celého následujícího školního roku. Autorské loutkové divadlo jsem vnímal jako dostatečně silnou výzvu, a proto jsem si jej zvolil. Měl jsem tedy nejprve formu a teprve posléze jsem se jí snažil naplnit obsahem. Napsal jsem divadelní hru, bez jakékoliv předchozí zkušenosti s divadlem.

Nebyl jsem natolik bláhový, abych věřil, že se hladce vypořádám se všemi obtížemi, ale přinejmenším zpočátku se mi zdálo, že svůj úkol zvládám dobře. Povedlo se mi vyrobit jeviště a loutky a sepsat pracovní scénář aniž bych se příliš vzdálil od svého původního záměru. Vytvořil jsem množství jednotlivostí, které se v mé hlavě báječně spojovaly, ovšem v okamžiku, kdy se měly spojit ve skutečnosti, začaly na povrch vystupovat stovky drobných a desítky zásadních problémů. Původní představu bylo potřeba neustále přepracovávat a upravovat v závislosti na těchto problémech, v důsledku čehož se celá do značné míry proměnila.

Proto ani s Kulhavým osudem nemohu být spokojený, neboť je plný vynucených ústupků a kompromisů. Vážím si jej ovšem jako zdroje nových zkušeností.

## **7. Seznam použitých zdrojů**

### **a) Knižní a periodická literatura**

1. TOMÁNEK, Alois. *Podoby loutky*. 5. vyd. Praha: AMU, 2006. ISBN 80-9331-053-8.
2. SOKOL, František. *Svět loutkového divadla*. Praha: Albatros, 1987. ISBN 13-736-87
3. LEWIS, C. *Rady zkušeného ďábla*. 2. vyd. ISBN 80-725-5063-2.
4. VACEK, Pavel. *Průhledy do psychologie morálky*. 2. vyd. Hradec Králové: Gaudeamus, 2006, 123 s. ISBN 80-704-1188-0.
5. FREUD, Sigmund. *Výklad snů*. Pelhřimov: Nová tiskárna, 1994. ISBN 80-901916-0-6

### **b) Internetové zdroje**

1. LEGIE - databáze knih Fantasy a Sci-Fi. [Http://www.legie.info](http://www.legie.info) [online]. 2005 - 2012 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.legie.info/kniha/3874-lewis-carroll-alenka-v-kraji-divu-a-za-zrcadlem>
2. Petr Linhart. [Http://www.petrlinhart.cz](http://www.petrlinhart.cz) [online]. 2012 [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: [http://www.petrlinhart.cz/clanky/O-mne\\_-tvorba-a-diskografie.html](http://www.petrlinhart.cz/clanky/O-mne_-tvorba-a-diskografie.html)

## **8. Resumé**

The Limping Fate is a puppet show with the added elements of film projection. The story is based on comics books, short stories and animated film, which are linked with the main heroine, Zorka Wolfová, the author's alter ego. The story is characterised by many absurd situations and collisions, which in accord with postmodern theories refer to diverse phenomena e.g. literature, film or virtual reality etc., but they are also inspired by rich dream experiences. Except the puppet show itself, I have designed and created puppets, scenery and stage set.

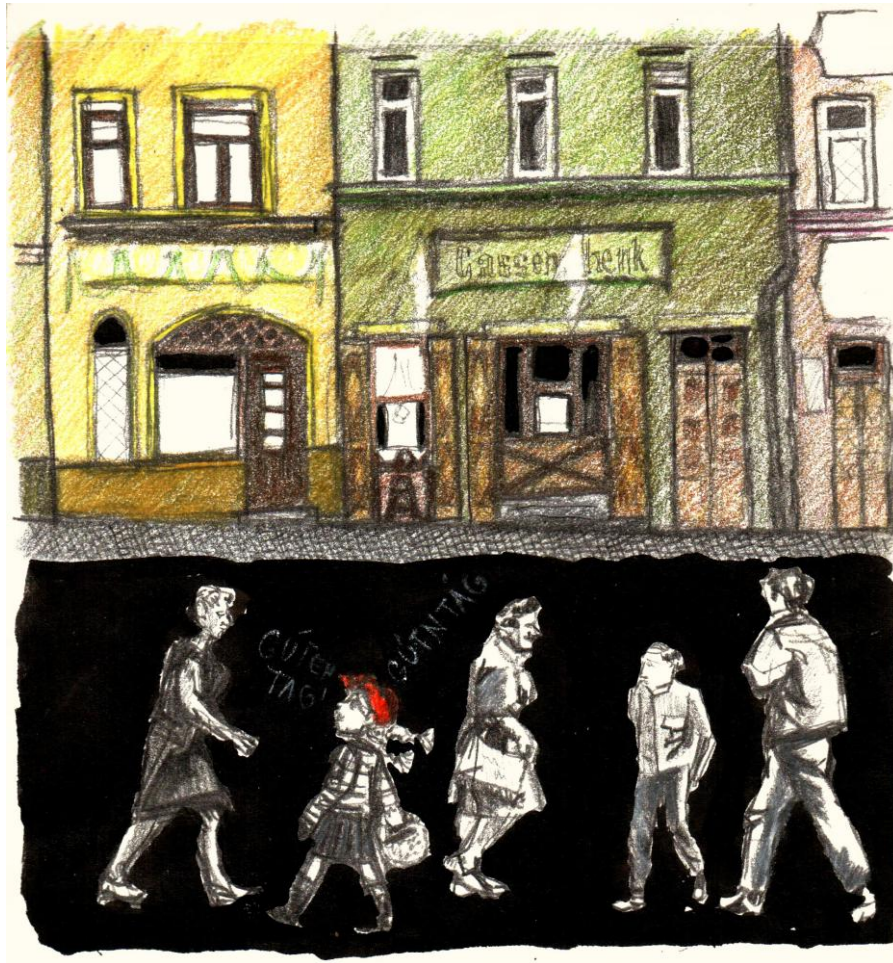
## **9. Seznam příloh**

1. Kulisa Les – návrh a realizace
2. Kulisa Město – návrh a realizace
3. Paraván – návrh a realizace
4. Loutka Helga Braun
5. Další loutky
6. Loutka Šnek
7. Loutka Anděl strážný
8. Loutka Zorka Wolfová
9. Fotografie z výroby
10. Schéma výroby paravánu
11. Ukázka obrázkového scénáře



Obr.1





Obr.2



Obr.3



Obr.4



Obr.5



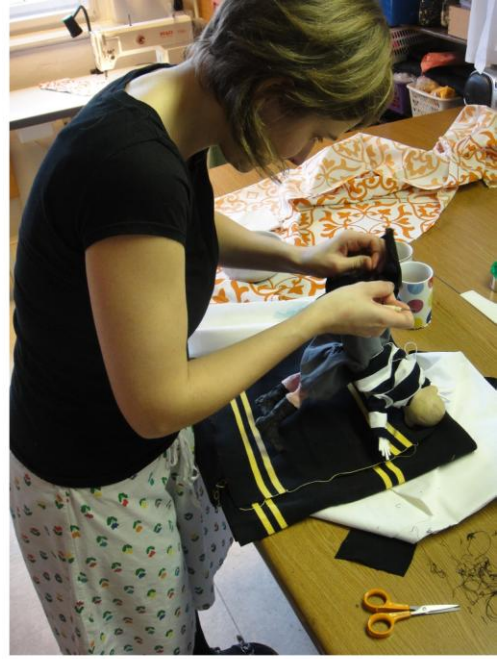
Obr.6



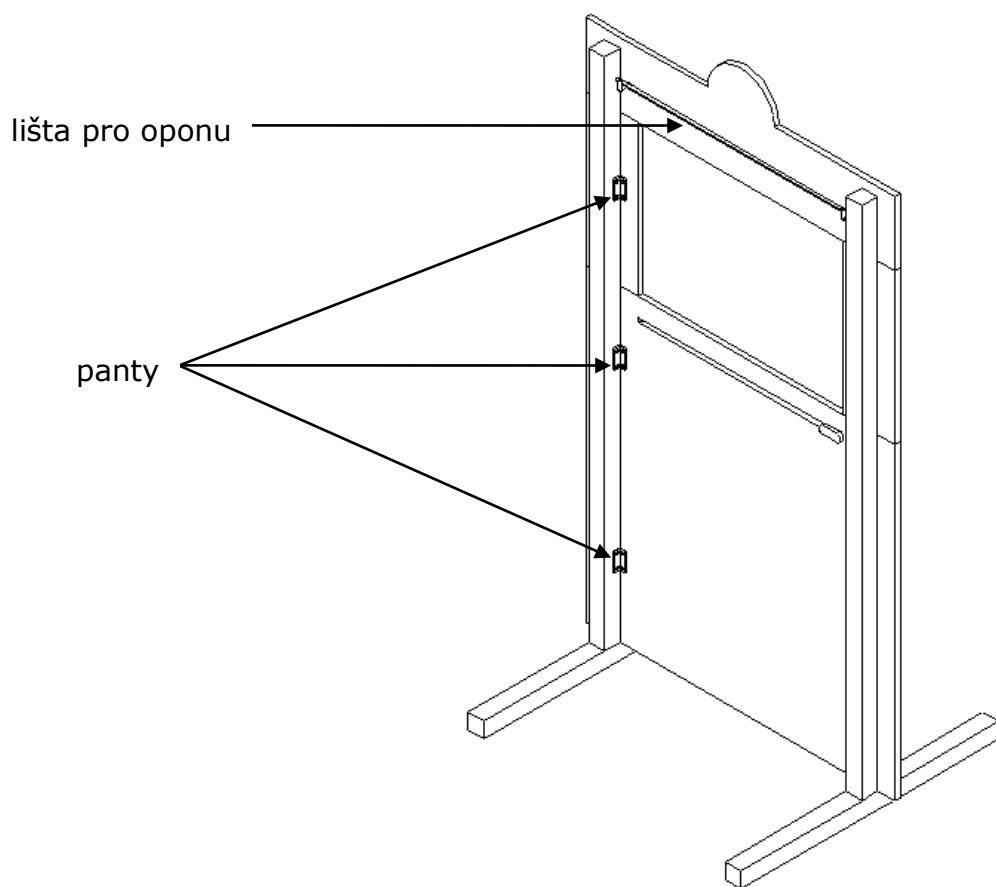
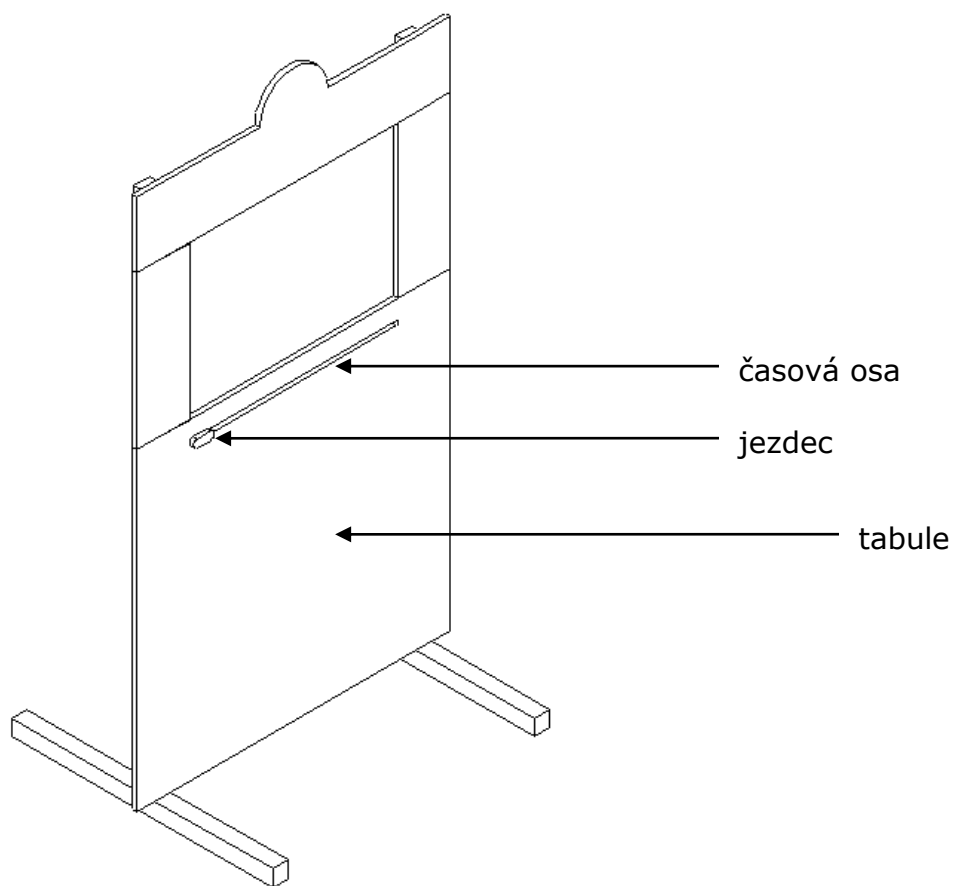
Obr.7



Obr. 8



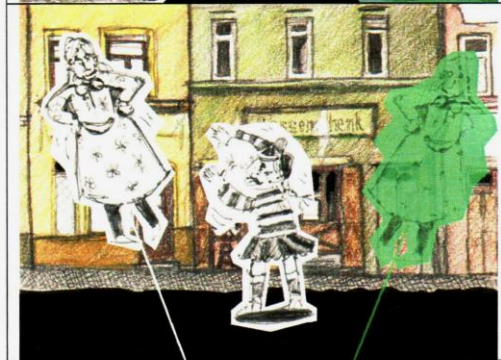



Obr.9



Obr.10



	<p>Prázdná Regensburská ulice, divák vidí průčelí omšelých činžovních domů, zatažené rolety ve výlohách a nad nimi vývěsní štíty psané švabachem. V levém rohu visí tabulka s názvem ulice: Engelsstrasse.</p> <p>H (MO): -Marš! A ne aby ses zas někde toulala (ruh: Bouchnutí dveří).</p> <p>Zorka vchází zprava na scénu. Sestoupí po schodech pod úroveň jeviště, uvědomí si svůj omyl a opět vystoupá na hladinu.</p> <p>Z (bručí): <u>Zatracená práce.</u> Myslela jsem, že s ní bude sranda, ale od té doby co jsme překročily hranice mě pořád jen komanduje.</p>
	<p>Prázdnou ulicí projede automobil (na špejli, ruh: Klakson)</p> <p><i>Zorka: KOUKEJ SI JAKO KOUKEJ - JAK UDILA SI'S POKOJČEK? - JAK UDILA JSEM HO PŘECE VČERA! - POKOJ JAK ŽE SI HO BUDES UKLÍZET KAZDÝ DEN! - JAK UDIL'S NEVNIKSA SMETI ŽE - PŘIPĚTA JSEM HO MNĚST AZ PŘIJA JEN - PŘIŠES HO HNĚD TĚD!</i></p>
	<p>Z: -Pořád samé t-t-tě (*) a n-n-ě... (*) (* Zorka mává rukama a pitvoří se hned na levou a hned na pravou stranu. Když gestikuluje rukama vlevo, vynoří se špejlový zpitvořený obraz Helgy vlevo, to samé zrcadlově na druhé straně).</p> <p>Z: -...Samý Los-los-los! <u>A žádná zábava.</u> (Rozčíleně přechází ulici tam a zpátky.) <u>Na to se můžu vykašlat, nejsem žádná služka. A kdybych já se na ní vykašlala ... Tak to klidně udělám.</u> (Hrozí pěstí směrem odkud přišla).</p>
	<p>Vrznutí dveří MO. <i>TY SES JESTĚ TADY KAK KAK</i></p> <p>H (MO): -Seber se a koukej mazat za <u>Frau Breyerovou.</u></p> <p>Zorka zamění hrození za mávání a vykročí vlevo.</p> <p>Z: -<u>VZDŘÍ UŽ JDU!</u></p>

HELGA  
DOSTRKA  
ZORKU  
NA  
JEVIŠTĚ

Obr.11