

# DRUHY LOUTEK

Loutka znamená pro většinu laiků totéž, co marioneta. Nic víc, nic míň. Ve skutečnosti je druhů loutek tolik, co lidských nápadů. Společné je jim to, co **loutku definuje**: jde o předmět-objekt (výjimečně část lidského těla), vystupující v pohybové akci jako jednající živá bytost-subjekt. Čím se navzájem liší, jsou jejich technologické, pohybové a s tím související vzhledové vlastnosti (úplnost, velikost a tvar postavy či proporce jejich jednotlivých částí), předurčující jejich působení, možnosti i tíhnutí k určitým žánrům. Abychom mezi druhy loutek mohli zvolit ten nejvhodnější pro to, co chceme hrát, a maximálně ho využít, měli bychom o nich něco vědět.

Nejčastěji se druhy loutek rozlišují podle směru či způsobu jejich vedení.

## LOUTKY ÚROVNĚVÉ, PARTNERSKÉ, ZE ZADU VODĚNÉ, STOLNÍ

Jde o druh loutek, jež většinou viditelný loutkoherec vede v úrovni vlastních rukou před sebou, přímo rukama nebo pomocí úchyťů (poutek či kolíků, upevněných v zádech, týlu nebo hlavě loutky), a to na vyvýšeném praktikáblu či stolu (odtud též název loutky stolní), na vlastním těle, u větších panáků na zemi.

**PŘEDMĚT VE FUNKCI LOUTKY** - Vývoj jde obvykle od jednoduššího k složitějšímu. Lze tedy předpokládat, že prvotní jsou loutky voděné přímo před sebou, z nich pak ty, které se samy nabízely a byly pohybové co nejjednodušší: předměty, jež lidi obklopovaly. Někdy se v tomto případě hovoří o divadle předmětů, což není přesné: každá loutka je předmět, věc, objekt, zobrazující v akci subjekt živé bytosti.

Přírodní či užitkové předměty původně nezamýšlené a nevytvořené k užití ve funkci loutky mohou mít různou míru figurativního dotváření: běžný předmět (kámen či sekera), upravený běžný předmět (sekera s přimalovanými očima), nebo i figura vytvořená z běžných předmětů (sekera jako hlava, tělo topůrko kryté pancířem struhadla, ruce z vidliček...).

Významy, konotace a asociace, spojené s užitým předmětem, se stávají významy postavy, jíž představuje. Hlavní roli tu tedy hraje viditelné přirovnání - metafora: předmět evokuje svým vzhledem či jinými vlastnostmi napodobovanou bytost. Může jít o předmět, který ji připomíná svou podobou (ikonicky) - třeba „tlustý“ kámen, nebo ho spojuje s představovanou bytostí jiná než vzhledová (indiciální, symbolická) vlastnost - třeba (prachatost šrajtofle...).

Z tvaru a pohybových možností předmětu vyplývá i způsob pohybu této postavy: macatý valoun se nejspíš bude valit, píрко vznášet... Protože jde většinou o monolitní nebo jen velmi jednoduše členěné předměty, bývá i akce s nimi jednoduchá a hutná.

Žánrově se předmět ve funkci loutky v závislosti na svém charakteru pohybuje mezi až karikaturní groteskností a lyrickou poetičností.

DIVADLO  
léto '18  
PRODĚTI

**TOTEMOVÉ LOUTKY** jsou úroňové loutky sošného typu bez pohyblivých částí (nejvýše se stavitelnými údy či hlavou). Základem vnímání monolitní „sošky“-totému jako živé, jednající bytosti, je už vztah okolí vůči ní: dítě, které špalíku dřeva domlouvá, mu přičítá určité jednání (spi, jez, nezlob...), stejně jako věřící, jenž se klaní soše a modlí se k ní v naději, že mu bytost jí představovaná pomůže. Jsou-li sošky nošeny, obraceny do patřičných směrů či nakláněny, aby vyjádřily svůj vztah vůči okolí, jako by vůči němu jednaly, je proměna objektu v loutku, představující jednající subjekt dokonána.

Omezení pohybové škály vede k jednoznačnosti a zesílení významu. Totemové loutky jednají jen vytvářením vztahů, do nichž jsou stavěny přímo loutkohercovými rukama. Nemají vlohy pro dynamické pohybové akce, ani pro složité či vyvíjející se psychologické nuance. Jsou vhodné tam, kde je třeba minimum fyzické akce a rozhodující jsou základní, archetypální vztahy, vyjádřené postojem a dalšími prvky mizanscény, tedy v nelomených, jednoznačných situacích. Mají povahu důstojnou až monumentální. Podobnost s totemem, modlou je obdařuje i asociací obřadnosti, velebnosti.

Žánrově jsou předurčeny pro látky archetypální, mytické, bájně a paradoxně i pro jednoduché a prosté situace. Většinou se uplatňují ve spojení s vyprávěním. Jejich předností je vedle jednoduchosti a přehlednosti jevištního bytí a jednání (obraty, náklony) také to, že rozvíjejí představivost a fantazii diváků.

**MANEKÝN** je druh úroňové, partnerské loutky v podobě úplné postavy člověka, zvířete či jiné bytosti s pohyblivými částmi těla. Na rozdíl od samostatné totemové loutky musí být manekýn držen a ovládán přímo rukama loutkoherce, někdy i pomocí krátkých zezadu upevněných úchytů (tyček či poutek) nebo rukou vsunutou zezadu do těla loutky. Má možnosti pohybu jak celým tělem, tak jeho jednotlivými částmi: rukama, nohama, hlavou, případně - v závislosti na materiálu a technologii - i zády. Vyskytuje se ve dvou variantách, lišících se velikostí:

**PANENKA, PANÁČEK** - zmenšená figurální úroňová loutka, vedená přímo rukama vodiče, je pravděpodobně jedna z nejstarších pohyblivých napodobenin živé bytosti, již dítě či dospělý člověk bavil sám sebe a své nejbližší okolí předváděním jiných lidí, zvířat či fantastických bytostí.

Mívá volně pohyblivé části těla s provázkovým, látkovým, očkovým či osičkovým kloubením v kyčlích, případně i kolenech, ramenech a loktech, otáčecí či nakláněcí hlavu... V závislosti na materiálu a užití technologii může být pohybově velmi tvárná; zejména látkové panenky jsou velmi pohyblivé, ale zase hůře drží tvar. Ovládání panenky přímo rukou vodiče umožňuje přesnost a jemnost ve vedení pohybu, ale zároveň neustále loutku zcizuje - upozorňuje na to, že je jen prostředkem „vyprávění“ hrou, jehož původcem je loutkoherce. Stále je tak i zdůrazňována základní antinomie neživý objekt - živý subjekt a kontrast člověk - loutka.

Co do pohybu je v prostoru zcela neomezená: převažuje hra náklony celého těla, pohyb po scéně, ale i možnost poměrně přesné gestiky. Práce s rekvizitou, která může být držena loutkohercovou rukou společně s rukou panenky, je snadná. Problémem je, má-li být u manekýna ovládáno více částí těla naráz, neboť jedna ruka musí vždy držet tělo či hlavu, aby se nehroutily. Nevýhodou přímého vedení je to, že velké tělo loutkoherce nejen konkuruje menší loutce-panence, ale hrozí také, že ji bude z některých úhlů pohledu zakrývat.

Paněnka či panáček jak svou velikostí, tak způsobem zacházení a obvykle i materiálem a výtvarným pojetím evokuje dětskou hru, hravost, přátelský, blízký vztah. V přítomnosti viditelného herce je zvýrazněn i pocit manipulovanosti. Tomu odpovídá i žánrové směřování spíše k hravějším a komickým žánrům, i když je - v závislosti

na materiálu a stylu zpracování - panáček schopen i dramatických akčních žánrů (vč. boje...) a také lyrických poloh. Do popředí se, jak už bylo řečeno, dere vztah herce a loutky-postavy, tedy vztah epický.

Ze zadu vedený manekýn mastičkáře je nejstarším vyobrazením loutky v Čechách (kolem r. 1600). Panenka se hojně používá také v černém a luminiscenčním divadle.

**PANÁK, FIGURÍNA, MANEKÝN V UŽŠÍM SLOVA SMYSLU** - druh úrovňové loutky, figuríny, zpravidla životní velikosti, vedené přímo loutkohercovými rukama. Panák není úplně snadno ovladatelný. Svými pohybovými možnostmi je určen spíš k jednoduchým, robustním akcím.

Žánrově tíhne buď ke komickým či groteskním polohám někdy až fraškovitého rázu s karikaturní stylizací vzhledu i pohybu. Často je ve hře spoluhráčem či protihráčem herce, slouží k zdvojování postav, vytváření dvojnίκů jako jakéhosi zrcadla v dramatictějších polohách až psychologického rázu nebo pro vyjádření pocitu manipulace.

Mezi panáky-figuríny patří však i folklorní loutky groteskního až fraškovitého typu jako košťata, s nimiž se tančí. Kombinaci figuríny a herce známe např. z masopustního doktora Fouse - muže „neseného“ v nůši vpředu přivěšenou figurínou báby, resp. Markyty, či z obdobného husara/dragouna na loutkovém koni. Mezi figuríny můžeme počítat i řadu dalších maškar, u nichž je jejich lidská podstata výrazně potlačena, zpfedmětněna nejen celoobličejovou maskou, nýbrž i kostýmem měnícím tvarově, proporcně a „materiálově“ tělo herce. Loutkou vedenou zevnitř jsou také různé druhy masopustních zvířat, jejichž tělo tvoří herec, ukrytý pod látkou, z níž vystrkuje vyřezávanou nebo látkovou hlavu na tyči (klibna, brůna, kobyła, osli, koza, klapačka), případně kobyła tvořená dvěma herci, z nichž ten zadní je pod látkou v pase ohnut a drží se za boky předního, ovládajícího hlavu koně.

Úrovňových loutek užívají i dvě novodobě rozvíjené techniky spojené se způsobem nasvícení: černé a luminiscenční divadlo.

## SPODOVÉ LOUTKY

Loutky vedené zdola, tvoří nejrozrůzněnější skupinu. Tyčové či hůlkové loutky a maňásci jsou jedny z nejstarších loutek domácího původu.

Loutkoherce bývá většinou skryt za paravánem nebo v tzv. vaně. Ruku má vzpaženu od ramene svisle vzhůru („u ucha“), hlavu mírně odkloněnou tak, aby na svou loutku viděl; zakláníení hlavy dozadu s pohledem přímo nad sebe hrozí přiškrčením hlasu. Nevýhodou je tedy fyzická namáhavost vedení s rukama nad hlavou a nebezpečí, že neudržíme pomyslnou úroveň podlahy (klesání či vznášení se loutky), která navíc z divákova pohledu dozadu „stoupá“, takže zadní loutky, stojící ve stejné úrovni jako přední, jsou z jeho místa ponořeny. To omezuje i práci s hloubkou jevištního prostoru.

Výhodou spodových loutek je snadná ovladatelnost a velká pohyblivost (až k nadsázce). Zejména u maňáska je předností i bezproblémová práce s rekvizitou, u javajky či hůlkových loutek s vedenými rukama zase výrazná gesta. U maňáska se omezené gesto musí nahrazovat pohybem celým tělem. Loutky plošné, stínové, prstové či mimické vládnu jen velmi omezeným repertoárem pohybů. Při chůzi se doporučuje pohybovat se společně s loutkou a vytvářet rytmus jejího pohybu celým vlastním tělem. Pokud spodová loutka na scénu nepřichází z bočních výkrytů, stoupá jakoby po schodech ze zadu či ze strany. Specifickým efektem je mizení „do země“ a vynořování se, což lze využít i pro stylizované střihové zkratky.

**TYČOVÁ LOUTKA, LOUTKA NA TYČI** - druh větší spodové loutky, zpravidla s velmi stylizovanou dolní částí těla (většinou jakási suknice), která je nesena na tyči procházející až do hlavy loutky. Ruce či jiné části těla jsou vedeny zvláštními tyčemi či ponechány

samopohybu bez vedení. Pohyb bývá jednoduchý a spíše náznakový: otáčení, náklony celého těla, přesuny v prostoru, případně jednoduchá gesta. Hra s rekvizitami je pro tyčovou loutkou obtížně dostupná, nejsou-li připevněny přímo ke končetinám.

Tyčové loutky vznikly při folklorních slavnostech jako symboly různých sil, např. zimy (mořeny, smrtky), vynášené a topené či pálené pro ukončení zimy a přivítání jara. Jiné figuríny jsou však v nadživotní velikosti používány i při různých průvodech a pouličních produkcích. Jejich tyč bývá „zapíchnuta“ v opasku vodiče jako prapor a ruce vedou na zvláštních tyčích zpravidla další vodiči.

Díky svým omezeným možnostem (omezená ovladatelnost, zjednodušenost ve vzhledu i technologii jednoduchost situací, jež měly vyjádřit...) si tyčové loutky vždy zachovávaly svébytnou loutkovost a neusilovaly o iluzivní nápodobu či nahrazení hereckého projevu. Zaslouhou své velikosti mají v sobě výrazné rysy monumentálnosti, jisté sošnosti, obřadnosti, symbolické znakovosti, ale i grotesknosti - hrůznosti kombinované se směšností. Zřídka se používají pro delší a souvislejší dějové syžety.

**HŮLKOVÁ, TYČKOVÁ LOUTKA** je spodová loutka, jejíž hlavní tyčka prochází od hlavy až pod dolní konec loutky, kde ji loutkoherec drží. Ruce případně i nohy vede tzv. čempurity (hůlkami či dráty), u jednodušších hůlkových loutek (např. kornoutových) ruce vůbec nemusí být či jsou rozhybávány samopohybem (marota). Bývají jen z látky (protažený kostým loutky) nebo ze silnějšího provazce, případně jednoduše kloubené v lokti. Ve zvýrazněně groteskním pojetí může být tělo doplněn přímo hercovou rukou. Hlava je buď fixně připevněna v kříži ramen, nebo v něm může být otočná. Trup tvoří často jen volně splývavá látka kostýmu, látkový válec či kužel. Hůlková loutka většinou nemá nohy. Výjimkou je spodová marioneta - plně figurativní hůlková loutka i s nohami, jež však obtížně ovládá. Velká váha významů je na výtvarném vzhledu loutek, což se promítá i do výtvarnosti jejich pohybu (pózy...). Udržení pomyslné podlahy je zejména u větších loutek řešeno tyčí dosahující za paravanem až na zem nebo zasazenou do toulce v loutkohercově opasku.

Dík pohybové technologii značně stylizovaná, zjednodušená hůlková loutka asociuje hračku a nezapírá folklorní zdroje. Je rychlá v přesunech po scéně (přemisťování, obraty, náklony celým tělem, jednoduchá gestika), ne úplně snadno však pracuje s rekvizitami. Delší paže umožňují výraznější významové gesto; ruce vedené čempurity působí spíše filigránsky, jemně jako stylizovaný náznak, hercova ruka působí vysloveně komicky až drasticky. Žánrově obsáhne dětskou hravost, groteskní ráznost i poetickou rétoričnost.

**Plošná loutka** - jednoduchá většinou spodová (výjimečně i svrchní) dvojrozměrná loutka vystříhaná či vyřezaná z tvrdého papíru, kůže, umělé hmoty či překližky apod. Zachycuje postavu z profilu, méně často čelně. Plošné loutky bývají ve své podobě výrazně zjednodušené, silně stylizované, nápadně výtvarně pojeté a působící; jejich nejvýraznějším znakem je silueta - obrysový tvar. Ten by měl být zřetelný, ale bez přílišných detailů členění kvůli srozumitelnosti a zajímavosti.

Plošná loutka může být zcela monolitní a hrát jen svou přítomností či nepřítomností, pohybem po scéně a různými náklony - tedy základními prvky mizanscény. Může mít také pohyblivé různé části těla, spojené otočným přichycením (nitka, patentka, nýtek...) a ovládané samostatnou hůlkou či drátem. Má poměrně omezený repertoár základních pohybů a hodí se tedy pro jednoduché akce: chůzi, náklony, základní gesta, nasměrování v dvojrozměrné dimenzi a základní přesuny v tom či onom směru. V groteskním duchu se může obracet o 180 stupňů, nikdy však ani zčásti bokem. Práce s rekvizitou na dodatečné tyčce je obtížná, ale možná.

Svým zjednodušením působí jako rozhybaná ilustrace: naivně či naopak rituálně důstojně. Svou podstatou i možnostmi pohybu je výrazně stylizovaným obrazem postavy, což ji určuje žánrově pro groteskní, satirické a parodické formy, nebo pro hravé ilustrace jednoduchých pohádek, říkanek či písniček, kde je její zjednodušenost přínosem.

Uplatňuje se též jako nejčastější loutka ve stínohře - někdy i průsvitná, s průřezy případně s průsvitnými barevnými výplněmi.

Plošná loutka může být i kombinovaná, s některými trojrozměrnými částmi, jimiž pak může v prostoru volně otáčet.

Mezi trojrozměrné hůlkové loutky určené materiálem patří poloreliéfní **vařečkové loutky**, které využívají podobnost rozšířené části vařečky s hlavou, zatímco tělo je zpravidla tvořeno látkovým kostýmem, příp. rukama z provázků, vedenými drátky či bez nich jen setrvačným samopohybem. Hlava je tedy víceméně plošná, což vyžaduje natáčení loutky převážně čelem či zády vůči divákovi. Pohybové možnosti prosté, ale hybné loutky, jsou omezeny na jednoduché přesuny po jevišti, otočky a náklony, příp. jednoduchá gesta. Jednoduchost ve vzhledu i pohybových možnostech a groteskní hravost materiálu ji předurčují pro jednoduché hravé scénky nevelkého rozsahu, pro prosté pohádkové příběhy či ilustrace písniček spíše veselé povahy. Podobné je to u **loutek kornoutových**, jejichž tělo tvoří kornout, rozšiřující se od krku až dolů k zemi, u mužských postav zpravidla v oblasti nohou pokračující válcem.

**MAROTA** je nejjednodušší hůlková loutka, jejíž hůlku však drží loutkoherec většinou v těle loutky, zatímco ruce se pohybují jen setrvačným samopohybem rozkývání či roztočení se (polská loutka na patyce). Má-li hrát s rekvizitami, musejí být k rukám připevněné; pokud sahají až pod paravan (např. hůl) mohou její pomocí být vedeny i ruce maroty.

Původ má v bláznovském „žezle“, jímž dvorní šašek do jisté míry parodoval žezlo vladařské a zároveň je nastavoval jako svého „zástupce“, na nějž by se měl odklonit hněv pána, kdyby se mu jeho žert nelíbil, případně mu byl partnerem, našeptavačem, rádcem...

Jednoduchost vzhledu a technologie maroty určuje i jednoduchost jejího pohybového rejstříku: pohyb po scéně, náklony, otočky, razantní skoky a pohyby. Dokáže odehrát základní, jednoduché situace, nepřilíší dlouhé výstupy. Má blízko k poezii a folkloru s náběhem k hravé grotesknosti.

**JAVAJKA, VAJANGA** (též wajanga, wayanga) - spodová loutka, jejíž krční kolík prochází rameny a loutkoherec jej drží uvnitř loutky pod jejími šaty, což jí umožňuje ohýbání „v pase“ a jemnější práci celého těla; později byly vyvinuty složitější mechanismy ovládání hlavy tzv. pistolí, držadlem ve tvaru pistole, které zmáčknutím pákového mechanismu umožňuje javajce i jemné sklánění hlavy. Ruce jsou vedeny pomocí čempuritů - tyček či drátů. Trojrozměrná javajka se v indonézké domovině nazývá vajang golek, plošná vajang kulit, stínová vajang purva.

Podobně jako hůlková loutka má javajka díky dlouhým pažím k dispozici výrazné významové gesto až malebného charakteru a samozřejmě všechny prvky tvorby významu mizanscénou. Je poměrně dynamická, ale méně vhodná pro rychlé fyzické akce. Hra s rekvizitou vyžaduje buď pevné či odepínatelné připevnění k ruce nebo zvláštní drát. Jde o loutku relativně iluzivní, s dosti jemnými, vláčnými pohyby. Díky až graciéznímu pohybu hlavou, tělem i gesty má ze všech druhů loutek relativně nejbliž k vyjádření jemnějších psychologických citových odstínů a spiritualitě. Mívá lyrický až melodramatický výraz.

**MAÑAS, MAÑÁSEK** - (dříve též mikrle) spodová loutka navlékaná přímo na loutkohercovu ruku, na jejímž ukazováku, méně často prostředníku, tvořícím krk, je nasazena

hlava a ostatní či nejbližší dva prsty vytvářejí ruce loutky - buď holé nebo s trubičkovitými nástavci (tzv. patronkami), jež končí látkovými, kaširovanými či vyřezávanými dlaněmi. Tím se zvýrazní jejich velikost a příslušná gesta, ale podstatně ztíží jedna z velkých předností maňáska - práce s rekvizitou a přímý kontakt (např. objímání, souboje či rvačky). Jako groteskní vtípek pro usednutí může mít přidavné nohy. Hlava může být také nasazena na vztyčeném palci a zbylé čtyři prsty pak představovat jedinou stylizovanou ruku postavy.

Protože jsou proporce a fyziognomie jednoručního maňáska určeny asymetrickým tvarem a velikostí loutkohercova zápěstí, je jeho vzhled značně deformován - nesymetrický a disproporční. Už to z něj dělá postavu groteskní a komickou. Díky nerealističnosti své podoby i pohybu nikdy nesváděl k iluzivní nápodobě člověka a respektoval svébytnost loutky - groteskní loutkovost. Maňásek je živočišná loutka silně stylizovaná ve vzhledu i pohybu, schopná rychlých akcí, práce s rekvizitou a jednání ve fyzickém kontaktu s partnerem. Vyhovují mu spíše pohybové akce, většinou stylizované do nadsázky; např. chůze bývá zobrazována mírným natáčením těla vpravo a vlevo za současného mírného klesání a stoupání, spojeným s pohybem vpřed, sedání vykroužením písmena S hlavou maňáska apod. Zmenšená velikost a velká pohyblivost maňásků vyžaduje fázování a zpomalení pohybů kvůli čitelnosti.

Maňásek není rétorická loutka: nehodí se pro dlouhé řečnění, nevyhovují mu filosofující, meditativní, natož patetické proslovy, ani přílišná psychologie, naopak střídmé komediální slovo, jež může doprovodit nadsazeným stylizovaným gestem či pohybem zvládá bez problémů. Jeho akcím sluší i zvukový doprovod (úderý na bubínek či činely, španělská flétna...) a užití reálných čili vůči loutce naddimenzovaných rekvizit (palička, nůž...). Výhodou je i možnost vést dvě maňáskové postavy jedním loutkohercem, což však vyžaduje schopnost oddělovat jejich pohyby a stále hlídat obě dvě najednou.

Maňásek byl vždy součástí lidového jarmarečního divadla, které si dělalo legraci ze všeho, i ze sebe samého. Je to podvratný živel, jemuž nebylo nic svaté - ba ani smrt, jak dodnes dokazuje např. svérázný černohumorný žánr rakvičkáren, založených na (skutečném i pomyslném) boji se smrtí. Je to groteskní, tragikomický klaun, nesoucí však i asociace dětské hračky. Žánrově směřuje ke grotesce, jednoduchým pohádkovým příběhům, včetně zvířecích pohádek, k drsným i prostým, někdy těž dojmavým příběhům v stříhové zkratce.

Variantou je **dvojrůční maňásek**, který má hlavu na dvou vztyčených palcích loutkoherce, zatímco čtyři a čtyři zbylé prsty tvoří ruce postavy, čímž se dosahuje symetričnosti jeho proporcí. Dvojrůční maňásci (většinou s překříženými rukama loutkoherce) se používají také pro postavy zvířat.

Maňáskům se někdy též říká **PRSTOVÉ LOUTKY**. Skutečnými prstovými loutkami jsou však náprstkovité miniloutky nasazené na jednotlivých prstech, vhodné pro jednoduché, pohybově nenáročné drobné hříčky či vstupy.

**Mimické loutky** umožňují zjednodušené a zároveň nadsazené groteskní pohyby obličejů. Jsou použitelné spíše jen pro krátké kabaretní výstupy - humorné dialogy a monology, neboť jejich akční repertoár je poměrně úzký.

**DLAŇOVÁ LOUTKA** je spodová mimická loutka blízká maňáskovi v tom, že je tvořena loutkohercovým předloktím nebo jen zápěstím a její hlavu tvoří jeho dlaň.

**Čelní** dlaňová loutka je obrácena k divákovi jakoby zpřímá (en face) a oči, případně i nos jsou namalovány přímo na dlaň, umístěny na „rukavici“, do níž je ruka navléknuta, nebo navlečeny na vztyčených prstech; někdy prsty zastupují vlasy. Pohyb dlaně a prstů umožňuje jednoduchou, ale výraznou, groteskní mimiku. Hodí se pro kratší dialog

zejména s diváky, neboť čelní dlaňová loutka hledí před sebe a je problematické otáčet ji do plochého profilu.

**Profilová** dlaňová loutka vytváří dlaní obličej s jedním okem z profilu, palec je využit jako pohyblivý nos; hodí se pro krátké dialogy s další podobnou loutkou. V obou případech je mizanscéna dlaňových loutek omezena, neboť mohou být prakticky jen souběžně s hranou paravanu, nejvýš se otočit o 180°.

**PĚŠTOVÁ LOUTKA** je spodová mimická loutka, tvořená sevřenou pěstí s namalovanými či připevňenými očima a s prostředníkem jako nosem, jenž mění miku obličej. Použitelná je pro kabaretní výstupy.

**MAPETY, MUPPETS.** Je-li hlava loutky z pružného materiálu, mohou prsty do ní vsunuté ruky rozhybávat její otevírací pusy. Tak vznikají maňásci či úroveňní manekýni nazývaní mapety, muppets (poněkud nelogicky prý odvozeno od slov marionette a puppet). Jejich podstatou je velká klapací pusa s přivěšeným látkovým tělem. Hlavním a často jediným projevem je šklíbení se a klapání čelistí při mluvě; klapání pusou na každou slabiku se však brzy stává únavným. Varietní loutky, dotvořené ve Spojených státech v polovině 20. století, jsou využívány pro burleskní skeče, založené na slově.

**MAŇAJKA** - vlastně kombinovaná loutka - maňásek s hlavou nasazenou na prst a s rukama vedenými tyčkami či dráty, čímž se zachovává pohyblivost maňáskova těla a přitom zvětšuje výraznost i detailnost gest, ale ztěžuje práci s rekvizitou.

## SVRCHNÍ, ZÁVĚSNÉ LOUTKY

**MARIONETY** jsou vlastně jediným druhem loutek vedených shora. Jde o úplnou figuru, obvykle s řadou pohyblivých částí: ruce pohyblivé v ramenou, převážně i v loktech, nohy v kyčlích, zpravidla i v kolenou, výjimečně i v kotnících, otáčecí, někdy i skláněcí hlava, případně ohýbací záda. Tělo, hlava a další části jsou zavěšeny buď na drátě nebo na nitích či provázcích a loutkoherec je většinou ovládá pomocí tzv. vahadla - vodorovného či svislého mechanismu, k němuž jsou dráty či nitě připevněny. Z hlediska své figurální úplnosti, podobnosti člověku i pohybových možností jde o nejiluzivnější z loutek, což svádí k totální iluzivní nápodobě člověka, k tomu, aby se stala náhražkou herce. Loutkovodič je zpravidla skryt a marionetu vodí buď z lávky umístěné nad jevištěm, nebo přes zadní prospekt jevištěátka, který zakrývá jeho tělo. Může být i odkrytý; jeho viditelná přítomnost pak vytváří další plán, který by měl být významově zdůvodněn.

Původem jsou marionety patrně z Číny, v Evropě jsou známy už od antiky, u nás od poloviny 17. století, kdy je učinila nejoblíbenější loutkou právě jejich iluzivní podobnost s člověkem, a tím i možnost napodobit a také z provozně-ekonomických důvodů suplovat herce a jejich divadlo, jež v renesanci rozkvetlo do podoby strukturovaných, stavebně, slovesně i myšlenkově náročných celovečerních kusů, založených na dramatickém dialogu. To, že marionety nebyly omezeny na jednoduché, nedlouhé situace pantomimického rázu či doplňování epického vyprávění příp. přednesu písní, ale byly schopny uplatňovat dramatický princip dialogů, bylo důvodem jejich rozšíření a postupné dominance. S hereckým divadlem pak marionety do značné míry sdílely i repertoár.

Marioneta má možnosti hrát celým tělem a dobře zobrazuje vztahy vytvářené mizanscénou. Má v sobě jistou vláčnost, výrazné, širší teatrální gesto a jakousi rétoričnost. Klapací ústa, otevíraná při každé slabice či slovu, hurvíkovské koulení očima a jiné speciální efekty se (stejně jako u maňásků či mapet) brzy vyčerpávají a po několika minutách jsou nudné a únavné; účinné bývají, jsou-li střídme užívány jako funkční ozvláštnění na klíčových místech (pusa otevřená překvapením, zívnutí, zařvání...). Výhodou marionet je možnost jejich odvěšování na horizont či postranní kulisy scény, umožňující, aby

i při jednom či nemnoha loutkohercích „hrálo“ na scéně více loutek najednou. Marioneta má sklon k patosu v pohybu i řeči, k výrazně fázovanému gestu. Zvláště marioneta na nitích není vhodná pro dynamické fyzické akce a fyzický kontakt (rvačky, bitky, líbání..., marioneta na nitích ani běh a jiné rychlé pohyby) a pro práci s rekvizitou.

Danosti marionety vystihli kočovní loutkáři jak svými hrami, tak stylem barokizujícího patetického romantismu. Jeho konzervací v době, kdy se už překonal, vznikla asociace staropimplrovosti - komické připomínky jejich rétoricko-patetického trhavého projevu a teatrálnosti, které se staly terčem četných parodií. Marioneta nese však v sobě i asociace odlidštěného mechanického stroju a manipulace; asociace hračky se k ní přidává skrze pohádku a její postavy a skrze konkrétní výtvarné pojetí. Z toho vyplývá i žánrové tíhnutí marionet k patetizujícím, akčně rétorickým, romanticky archetypálním a ve své pimplrovosti komickým polohám.

**MARIONETY NA DRÁTĚ** mívají drát vetknut do hlavy a skrze ní až do těla, či pohyblivě s hlavou spojen pomocí očka, což umožňuje i ohýbání v pase a předklánění, nebo je drát připevněn k zádům marionety. Drát umožňuje pevnější držení a razantnější pohyb. Údy a tělo mohou být bez vedení či navázány na nitě, případně vedeny dalšími dráty; v případě, že jsou vedeny pomocí drátů, je možná i razantní práce s rekvizitou. Existují i monolitní marionety bez pohyblivých údů a obdoba maroty - marioneta na drátě s vedením rukou i nohou samopohybem.

**Sicilská marioneta** je marioneta na tlustém drátu s rukama vedenýma rovněž dráty, často s bodcem v jedné noze pro fixaci postoje, potřebného při předvádění soubojů.

**Indická marioneta** je zavěšena na hlavě vodiče s rukama ovládanýma dráty.

**MARIONETY NA NITÍCH** vznikly z potřeby zvýšení iluzivnosti méně viditelnými nitěmi. Mají houpavější pohyb, mohou ohýbat hlavu i se ohýbat v pase, čímž prohlubují iluzi, že se loutka pohybuje sama, je samostatným subjektem. Jejich pohyb je však méně dynamický - vinou setrvačnosti mají potíže s rychlým pohybem.

Snaha o zvýšení iluzivnosti vede v amatérských souborech na začátku 20. století také k zvyšování portálu loutkového jeviště, a tím i k prodlužování vodicích nití. Obtížnost v takových podmínkách vést loutku a zároveň ji mluvit, společně se snahou vyhnout se učení textů z paměti při rychle obměňovaném repertoáru a také snaha o zlepšení kvality „přednesu“ vede v marionetovém divadle k vzniku rozdělené interpretace. Vodiči rozhýbávají loutky z lávky, zatímco mluviči „recitují“ v „kamenných“ marionetových divadlech většinou z orchestřiště, odkud vidí na hru loutek. Rozdělená interpretace omezuje koordinaci pohybu a slova a znemožňuje pohotovou improvizaci.

**Čínská marioneta** je marioneta vedená na nitích, uchycených na náprstcích loutkohercových prstů.

**MARIONETY / LOUTKY NA PRKĚNKU / À LA PLANCHETTE** - jednoduché marionety dvou bojovníků či tanečníků uvázaných v oblasti pasu dvěma křížícími se vodorovnými provázky, které popotahovali ze dvou stran dva loutkoherci (úrovňové loutky), či byly na jedné straně navázány na svislé prkénko a na druhé straně u kolena loutkoherce, jenž je během hraní na píšťalu či dudy podupáváním rozhýbával; výsledkem byl trhavý náznak šermu nebo tance. Bojující rytíři jsou na nejstarším známém vyobrazení loutek v Evropě kolem r. 1170. Sloužily jen předvádění krátkých scének nebo ilustracím vyprávěných či zpívaných příběhů středověkých žonglérů, jokolátorů, histrionů, žakéřů...

Pro úplnost ještě uvádím:

**Spodová marioneta** - celistvá figurální loutka s tyčí od kostrče až na zem nebo do toulce u loutkohercova pasu.



**Vyvěšená marioneta** - celistvý figurální manekýn vedený zezadu; Němci ji nazývají stolní marioneta - Tischmarionette.

**TRIKOVÉ / VARIETNÍ LOUTKY** - Speciální závěsné loutky, umožňující překvapivou proměnu či pohybové projevy loutky: např. akrobati, umělci, baletky, dupák, flákačky (práskačky, pleskačky, metamorfózy), hadí muž, hrazdař, komíník, rozkládací loutky, tanečníci neboli kolečko, žonglér..., případně na závěr faustovské „negromantické figury“, někdy za doprovodu ohňostrojí, dračích tlam, chrlicích oheň... Šlo spíše o podívanou: vztahy, situace, jednání a děj byly minimální či zcela chyběly. Většinou se používaly v předavcích, zvaných dohry, přidánky, podehry či podnešky, příp. nachšpily na závěr tradičních představení kočovných loutkářů, někdy však byly i součástí děje hlavní hry (např. mořská drubež ve Faustovi).

## KOMBINOVANÉ LOUTKY

... jsou loutky kombinující vlastnosti jednotlivých druhů loutek mezi sebou (např. maňajka) či s částmi loutkohercova těla. Většinou jde o některý z druhů loutek úrovnových či spodových, které jsou doplněny jednou či dvěma rukama samotného loutkoherce, nebo naopak je k jeho hlavě připevněno zmenšené tělo loutky (ruce mohou být rovněž hercovy či ve velikosti loutky).

**PŘILBOVÉ LOUTKY** - Hlava nadživotní figury je připevněna na hercově přilbě. Herec je skrytý pod látku kostýmu (zatímco jeho hlava tvoří ramena loutky) a ruce jsou vedeny čempurty, nebo je tvoří ruce herce. Přilbové loutky jsou blízké divadlu masek, maškarním a jiným figurínám, kde je obličejová maska přímo na tváři herce.

**LOUTKY KROSNOVÉ** - Velikostí životní až nadživotní kombinované loutky, jejichž hlava na tyči je připevněna v „krosně“ na vodičových zádech a je pomocí mechaniky ovládána pohybem vodičovy hlavy. Na doplnění zpravidla používá herec vlastních rukou.

## LOUTKY S ŽIVOU HLAVOU ČI JINOU ČÁSTÍ TĚLA

Druh kombinovaných loutek, využívající hlavu loutkoherce, k níž je připevněno většinou zmenšené tělo loutky; ruce mohou být rovněž loutkohercovy či být ve velikosti loutky. Může jít o loutky úrovnové či spodové, ale i marionety (hercova hlava je vystrčena z otvoru pozadí, za nímž druhý loutkoherc vede marionetové tělo).

Kombinací herce a loutky - jak už jsme uvedli v části o panákovy - jsou i různé maškary známé z folklorních masopustních aj. průvodů: dědek v nůši (doktor Fous), tanečníci (hadráková bába a živý tančmaistr), postava v plášti na chůdách, jezdec na koni...

**ODKRYTÝ LOUTKOHEREC** - poněkud zvláštně nazývaný živý herec, živoherc či slangově živáček. Odkrytí loutkoherce by vždy mělo mít svůj sdělený důvod a stát se součástí celkového sdělení. Je-li v divadle loutek odkryt, ale není součástí postavy, ani samostatného plánu, je zveřejnění jeho přítomnosti jen znakem neiluzivnosti: přiznává, že hrou s loutkou vypráví. V divadle s loutkami mohou herci tvořit vedle loutek zvláštní významový plán, v němž hru vytvářejí, proměňují, komentují, a tím i zcizují a k loutce zaujímají významový vztah... Loutkoherc tu dokonce může být nositelem znaků postavy společně s loutkou a postava pak vzniká jejich spoluprací (loutkoherc hraje to, co neuhraje loutka a naopak) či konfrontací (duch a tělo postavy, jeden z vnitřních proudů v ní, skutečnost a zdání...). Herec může být na jevišti divadla loutek či divadla s loutkami i partnerem a protihráčem loutkové postavy jako zcela samostatná, s loutkou ničím nespojitá postava; pak ale nejde o loutkoherce a jsou tu dva světy: svět postav vytvářených loutkami a svět postav vytvářených herci.

# SPECIÁLNÍ TECHNIKY

**STÍNOHRA, STÍNOVÉ DIVADLO** - zvláštní technika založená na vrhání stínů a barev na projekční plochu. Pochází z Číny (zmínky z počátku 2. století před naším letopočtem) či Indonésie, v západní Evropě se rozšířila v 2. polovině 18. století - v rokoku, kdy byla čínská kultura módní záležitostí; často jako pouhá podívaná - rozhybané obrázky na způsob panorám či mechanického divadla bez postav či vztahů mezi nimi, situací, jednání a děje (lodě na moři, ohňostroje, požáry...). Pokusy našich výtvarných umělců se stínohrou začínají před 1. světovou válkou.

Prvotním požadavkem je samozřejmě dostatečná tma v místě provozování. Stíny lze vrhat na projekční plochu jako v kině ze zadu přes hlavy diváků, což ale skýtá menší paletu možností; proto se na plátno, papír či matné plexisklo umístěné mezi herci a diváky promítá většinou z opačné strany. Nasvěcuje se buď šikmo shora, přičemž loutkoherec vede loutku vodorovně před sebou kolmo k průmětně (čínská stínohra), nebo se svítí vodorovně ze zadu a loutka je vedena zdola či ze stran (javánská stínohra; pak je třeba řešit stín vrhaný vodicími dráty či tyčkami).

Nejčastěji stínohra používá neprůsvitné či průsvitné plošné loutky s možnými průsvitnými barevnými výplněmi; jejich obrys by měl být kvůli srozumitelnosti a zajímavosti výrazně, ale bez příliš četných detailů členěn, jakkoli musí vypovídat především svou siluetou. Plošná stínová loutka má podobné vlastnosti, možnosti i asociace jako každá plošná loutka, nadto v ještě zvýšené stylizaci výtvarného i pohybového zjednodušení. Poměrně omezený repertoár základních pohybů ji určuje pro jednoduché akce: chůze, náklony, základní gesta; kvůli pohybu mívá některé z údů či hlavu vedeny zvláštní tyčkou či drátem; v groteskním duchu se může profilová loutka i obracet. Práce s rekvizitou je obtížná, ale možná. Specifikou stínohry je, že při oddalování loutky (či herce) od plátna se stín zvětšuje a rozostřují se jeho obrysy, s čímž lze záměrně pracovat, podobně jako s pohybem světelného zdroje.

Stínohra může ale využívat i trojrozměrné objekty včetně herců. K loutkovému divadlu je řazena proto, že i herec je tu zpředmětněn jako stín. S pohybem trojrozměrných objektů včetně herce je třeba pracovat neobyčejně přesně: profil musí být vždy dokonalým profilem, má-li být čitelný, postavy se nesmějí navzájem překrývat, stejně jako údy se nesmějí překrývat s tělem. Stále je třeba počítat s tím, že viditelné je jen to, co nesplyvá s celkovým obrysem: např. ruka loutky či herce dotýkající se těla na stínu zaniká, případně vytváří jeho deformovaný obrys. S mimikou prakticky nelze počítat - s výjimkou tak zásadních pohybů, jako je otevření úst, sklonění či zdvižení hlavy apod.

Zajímavé možnosti dává prosvěcování strukturovaných čirých i barevných průsvitných předmětů: profilovaných skleněných desek, lahví (třeba i naplněných nebo během akce plněných barevnými tekutinami), sklenic, popelníků, stínidel, ohýbaných barevných fólií..., či obrazy vzniklé deformací světla v různých pevných předmětech či kapalinách. Působivé je i procházení pohyblivých světelných zdrojů (elektrických svítílen, přenosných reflektorů...) strukturou trojrozměrných prostupných předmětů, jako je dřevitá vlna, zřasené látky, různé trojrozměrné konstrukce apod.

Stínohra může pracovat také s růzností zdrojů světla - s reflektory, lampami, kapesními svítilnami, doplňkově i s živým světlem svíček..., s oddalováním, přibližováním či prolínáním promítaných objektů či světelných zdrojů... Zdrojem může být též projektor, promítající zároveň diapositivové snímky, kresby či malby případně i filmové záběry.

Stínohra může být jen černobílá nebo může měnit barvy světla a pracovat i s proměnami jeho intenzity či být přímo hrou barevných světél. Např. při svícení různě barevnými světly z různých úhlů lze vytvářet vícebarevné „stíny“.

U stínohry vzrůstá podíl výtvarné složky, strhávající na sebe pozornost; jakákoli stínohra je výraznou výtvarnou stylizací, takže vzrůstají nároky na její vizuální působivost, výraz a vyjadřovací možnosti: vyžaduje to stylizaci ve všech složkách - od podoby nasvěcovaných objektů až po jejich pohyb. Vždy je přítomen jistý prvek snovosti či fantastiky a zároveň typového i technologického zjednodušení (zejména v možnostech pohybu), což stínohru předurčuje pro žánry lyrizující, ale také groteskně komické či sci-fi, pro žánry, kterým vyhovuje výrazná stylizace včetně jednoduchých ilustrací podobně jako u plošných loutek.

**ČERNÉ DIVADLO** je převážně loutkářská technika založená na tom, že černé maskování loutkoherci nejsou proti černému pozadí viditelní, takže v úzkých světelných kanálech („průvanech“), mířících z boků, vyniknou jen odlišně barevné loutky (vlastně úroveň manekýni), předměty, herci či části jejich těl a kostýmů. Výsledkem je specifická poetika dynamizovaných výtvarných obrazů poetické či symbolické povahy (často ve spojení s hudbou), nebo iluzivních pohádkových příběhů. Princip černého divadla pochází z Orientu, od středověku byl využíván při produkcích iluzionistů a po polovině 20. století dal v loutkovém divadle vzniknout řadě inscenací i specializovaných souborů.

Je to divadlo založené na iluzi, k níž přispívá i naprostá pohybová volnost v prostoru. Tradičně se využívá spíše ke kabaretním výstupům.

**LUMINISCENČNÍ DIVADLO** je vlastně černé divadlo, ale s loutkami, předměty či kostýmy natřenými fosforeskujícími luminiscenčními barvami a nasvěcované v úzkých světelných kanálech speciálním ultrafialovým světlem.

**VODNÍ DIVADLO** je druh vietnamského loutkového divadla, v němž jsou vodorovně vodící tyče i s různými mechanismy skryty pod vodní hladinou, takže se na hladině docílí iluze samopohybu loutek, vyrobených z lehkého dřeva fíkovníku; loutkoherci, stojící po kolena ve vodě jsou skryti za zástěnou z bambusu.

**MECHANICKÁ LOUTKOVÁ DIVADLA** - Figurativní divadla, pohybovaná mechanickými strojkami, byla oblíbená už od pozdního středověku coby tzv. figurální automaty, zvláště orloje s pohyblivými figurami, přepychové hříčky panovnických a šlechtických dvorů či pohyblivá zobrazení vánočních a velikonočních výjevů. V Itálii a Španělsku tak vznikla skříňková retabla, v německy mluvících zemích tzv. Himmelreich, v Anglii světové Motion; u nás známe mechanické betlémy. Vedle retabel mechanických existovala i retabla přímo animovaná. V 18.-19. století byly mechanické loutky nazývány také balety, divadlo resp. kabinet pohyblivých nebo mechanických figur, matematický kabinet, metamorfózy, optická kouzla či divadla, případně theatrum mundi. Předváděly se buď samostatně či jako tzv. dohry. Jde o výtvarně-loutkové podívané s absencí či minimem děje a často jen mechanickým pohybem, o jednorázové atrakce, nikoli divadelně strukturované situace.

Z retabla se v 18. a 19. století vyvinulo **DIVADLO V JESLÍCH** či **JESLE**, provozované různými řemeslníky od adventu do velikonoce. Zpravidla šlo o třídílný komponovaný pořad, spojující mechanické jesličky-betlém s loutkovým divadlem. Hrál se menšími plochými loutkami rozpořehovanými drátkem v štěrbínách podlahy několikapatrového jeviště; výjimečně měly ovládané i ruce a nohy. V popředí bývaly betlémské jesle a za nimi pak prostředí potřebná pro další hry. Kromě pohybu v štěrbínách měly loutky minimální pohybové možnosti a neunesly větší časové plochy.

Luděk Richter

(rozpracovaná kapitola z publikace Divadlo pro děti - Dobré divadlo dětem, Praha, 2015).

**Jaké loutky mám rád?** Já vždycky miloval marionety. Ty klasické, velké, na nitích. Kdy jsem je poprvé viděl, nevím. Ale řekl bych, že to bylo v pražském Hasičském domě, když tam ještě sídlili Spejbl a Hurvínek a bylo mi tak pět. Měl jsem nedaleko babičku a když jsem u ní trávil víkend, nebo část prázdnin, byl to způsob, jak malého neposedného kluka zabavit a já tam chodil rád. O nějakých 22 let později jsem se jako pracovník budějovického kulturního střediska setkal s vesnickým amatérským souborem, který si někdejší Skupovo divadlo doslova okopíroval a postavil u nich v Sokolovně. Mělo veliké, zdobené jeviště, nad nímž byly dvě lávky pro vodiče loutek a pod jevištěm byla zvuková kabina, v níž několik „mluvičů“ sedělo u mikrofonů. Hrozně jsem ty lidi obdivoval, protože rozjet celého toho molocha bylo stejné, jako rozjet parní lokomobilu. Kolik se těch vodičů, mluvičů, osvětlovačů a rekvizitářů muselo sejít na každé zkoušce, na každém představení, aby mohli hrát! A když to začalo a v sále se zhaslo, rozvěřela se opona, rozsvítily se reflektory, děti vzdychly „jééé...“

My jsme ze začátku byli s jejich principálem jeden z druhého nešťastní. Já jsem mu vnucoval svoje názory na to, proč se mi zdají jejich inscenace nepovedené, počínaje strašlivými schweigstillovkami, kterých měli za jevištěm plnou skříň a konče nezvládnutou a nezvládnutelnou technickou stránkou věci, kdy vodiči neuměli pracovat s marionetami na 3,5 metru dlouhých nitích, mluviči neuměli ani pořádně číst bez přefeků a režisér je nebyl schopen zkoordinovat tak, aby se loutka pohybovala a mluvila v řádu a logice věci, nevznášela se ve vzduchu, nekomíhala ze strany na stranu a podobně. Říkal jsem mu: „vy začnete hrát a děti jsou u vytržení, ale po deseti minutách se vám už courají po sále, nebaví je to a já se jim nedivím!“ Principál mi zase vysvětloval, co je to za fušku dát dohromady víc než dvacetičlenný soubor, kde hrají i manželé a nejstarší dcery, co je to, když někdo onemocní, nebo některá otěhotní..., a ono se prostě hraje každou sobotu od pěti, tady je to tak zvykem a jezdí se na to dívat i lidi ze širokého okolí...

Nakonec jsme se s tím starým panem principálem sprátelili. Já jsem pochopil, že ani jeho, ani soubor nepředělám, on pochopil, že jsem placen za to, abych to aspoň zkusil. Začali jsme se tak nějak tolerovat. Na rozdíl od jiného principála jiného souboru, který jednou takhle při pohovoru s porotou vyskočil, povail židli a sápal se, aby mně a mým kolegům ublížil... Nikdy by mi neuvěřil, že mým velkým snem bylo napsat a naskoušet pro tento typ loutkového divadla inscenaci, kde by diváci celé představení hltali, dobře se bavili jak děti, tak dospělí a po závěrečné oponě se ozval upřímný, dlouhotrvající potlesk... A to se tehdy psal rok 1985.

V dnešním světě internetu a 4K televizi je marionetové divadlo už vlastně historický artefakt. Jako orchestrion, historická parní vlaková souprava, nebo horkovzdušný balón. Jestli dnešní divadlo pro děti hledá, jak nabídnout divákům něco, co si doma z žádných beden nepustí, jsou marionety na nitích asi nejméně výhodné loutky ze všech. Byly kdysi stvořeny pro iluzi kukátkového jeviště, pro podívanou, kterou dneska kreslený film umí líp a chrílí jich ze všech monitorů a obrazovek na děti stovku denně. Udělat dneska inscenaci s marionetami je strašně těžké a výsledek většinou ani neodpovídá vynaložené námaze. Některá profesionální divadla si to usnadňují tak, že celý zvukový plán, včetně ruchů a hlasů jednotlivých loutek, pouští z počítače, kam lze zadat i celý plán osvětlení. Je otázka, jak dlouho jim bude trvat, než někdo vynalezne mechanické soustrojí, které by podle programu taky tahalo za nitě...

Pro mně jsou marionety kouzlo, nostalgie, vzpomínky na dětství. Nepamatuju toho tolik, jak se zlomyslně tvářily moje děti, když jsme v Týně nad Vltavou byli u hrobu Matěje Kopeckého. Opravdu jsme nebyli vrstevníci a dokonce i Bohumil Schweigstill zemřel v Příbrami v době, kdy jsem tam já teprve chodil do školky. Ale když mi bylo dvanáct, na-

psali jsme s kamarádem Silvestrem hru „Ztracená hlava“ a hráli jsme jí pro kamarády a děti z okolí ve sklepe našeho činžáku. Vstupné bylo pětadvacetník za osobu a já mám jeden z nich dodnes schovaný. I tu hru jsem nedávno našel. Je naivní a neumělá, ale dodnes cítím tu vůni sklepa a beden, na kterých se sedělo a vidím ty pidireflektůrky na plochou baterii, co jsme si vyrobili a svíčky a samozřejmě loutky, které Silvestr po někom zdědil. Proto dodnes miluju marionety. Ne ty, co kýčáři prodávají v Praze na pěší zóně cizincům. Ty opravdové, které voní divadlem, mají zaprášené šaty a třeba jsou i malinko otlučené, ale tolik toho pamatují...

Mírek Slavík

**Ten zvláštní lid - loutkáři.** Často bývají víc loutkáři(ři) než divadelníci. Loutka je výrazný fenomén, někdy nás převálcuje tím, jak nás uchvátí. Protože je nositelkou „jiného, bizarního“ světa. A ten svět? Bývá i omamný. Jinak myslím, že druhům loutek zdaleka není konec. Nebo aspoň jejich možným variantám, prozatím. Teď jsem viděla ve studentském představení JAMU kouzelnou muppet loutku, stvořenou ze dvou oddělených plechovek. A to mě muppety jaksi štvou. Asi, že se s nimi hraje často tak nestřídmě, až neurvale. Příznám se, že i k javajkám mám daleko, to divně umělé ovládání přes čempurity... přijde mi to taky nečeské. Blízké jsou mi marionety, dřevěné, na drátě, s člověkem viditelným, případným partnerem. Bohužel vždycky jsme hráli s dostupnějšími loutkami, většínou vlastní výroby. Ach, nebyly to špatné časy. (Vlastně, zapomněla jsem na marionety v Hamletovi.) Ale šťavnatost loutkového divadla přece potřebuje co nejširší možnosti, jak se stát loutkou. Jen si dobře vybrat pro svůj záměr.

Blanka Šefrnová

**Pro možnost groteskní zkratky mě lákal maňásek.** Měl jsem ale strach, že bych s ním neuměl hrát. Proto jsem si pro prvopočátek vybral (chachá) jednu z nejtěžších loutek na vodění - marionetu.

Po loutkářské konzervatoři, kterou vedl Jan Dvořák, jsem zcela „ulítl“ na loutkách, které jsem mohl tvořit z předmětů. V této tvůrčí dovednosti jsem pak obdivoval děti, s kterými jsem se pravidelně scházel na „dramatáckých“ schůzkách.

Jejich fantazie a tvořivost byly nevyčerpatelné. Kam jsem se na ně hrabal!

Poněkud chladnými mě nechávaly javajky. Snad pro jejich vláčný, poetizující pohyb. I když - i s nimi by se asi daly dělat pěkné divočiny.

Smířit se zatím nedovedu s mluvícími hlavami puppet muppet. Snad v příštím životě.

Josef Brůček

**Zdá se mi žádná loutka nevadí,** pokud je v souladu s tématem a stylem té které inscenace a je umělecky na výši. Dlouho jsem žádné loutkové divadlo neviděla a tak bych to docela ráda napravila, protože když se mám zamyslet nad tématem, tak se odkudsi z hloubi mé duše ozvalo těšení se na malý-velký zázrak loutkového divadla. Jako vzpomínku si jej uchovávám obrázky z dětství, kdy jsem poprvé ve školní tělocvičně takové divadlo uviděla a měla pocit zázračna. Mohlo to být tak ve třetí či čtvrté třídě základky. Vůbec mi nevadilo, že se divadlo odehrává v nedivadelním prostoru. Možná, že bylo na umělecké úrovni, možná, že ne příliš. To už si nevybavuji. Jen ten svůj zatajený dech. To je možná ten nejspolehlivější indikátor vypovídající o divadelním loutkovém zážitku a o moci loutek vůbec. Podobný pocit jsem měla, když jsem před lety navštívila divadlo V Dlouhé, kde se dávala inscenace Dobrodružství dona Quijota. Bylo to třeba v situaci, kdy kobylka Rozinanta, díky úžasné citlivému přístupu loutkoherců, odplouvala do věčných lovišť, či spíše na věčné pastviny. Tam jsem si plně uvědomila jak umělecky mocná věc na divadle je loutka v rukách skvělých herců.

Bohumila Plesníková

**Můj výběr se s léty mění.** Mám v albu vybledlou fotografii na níž držím v ruce marionetu představující vodníka. To jsem ještě nechodila do školy a s rodiči jsme navštěvovali loutková představení v obci, odkud pocházel tatínek. Samozřejmě, že si nevzpomenu, o jaký kus šlo, ani které další pohádkové postavy jsem v něm spatřila.

Na prvním stupni základní školy jsme chodili do nemocnice, kde fungovalo loutkové divadlo. Netuším, jak to bylo možné. Víím jen, že ho vedl chirurg, který mi kdysi dávno odoperoval slepé střevo. V představeních zdravotnického souboru jsem měla ráda draky. Oni totiž svítili, chrlili plameny a řvali hlasem mého oblíbeného lékaře.

Jako dospělou mě loutky moc nebavily. Přičítám to tomu, že všichni, kteří je vedli, vlastně nevěděli co všechno taková loutka může. Nějak se svým panákem roli „odhokali“ a bylo to. Protože tehdy téměř všude vládla rozdělená interpretace, byl jediný úkol pro vodiče vést svěřenou postavu. Někteří ten úkol zvládali, jiní ne. Pak chvíli počkali, až se vybreptá Kašpárek a zazní potlesk - no a šlo se domů. Rozhodně žádná objevná dramaturgie, žádný nápad....běda. Naštěstí mě osud zavál mezi skutečné loutkáře amatéry (od latinského amo, amare = milovat ) a tam už si vyprahlá dušička, toužící po umění, přišla na své. Mám ráda každou loutku, kterou oživuje znalý loutkář. A nechybí mi nic ke spokojenosti, když je ta loutka součástí poutavého děje.

Jitka Fojtíková

**Řezbář vzal špalík a vyřezal z něho pěknou pannu.** Krejčí ušil šaty a pannu přistrojil. Já jsem tu pannu naučil mluvit. Komu z nás ta panna náleží? (z pohádky K. J. Erbena: Rozum a štěstí)

Podstatou loutkářství je pro mě schopnost „vdechnout život“ doposud neživé hmotě. Tou hmotou může být ze dřeva vyřezaná marioneta, papírový obrázek na špejli, provázek, list papíru nebo hrouda hlíny.

Občas - jako divák prožívám úžas v okamžiku, kdy hmota ožívá, kdy se život v loutce probudí tak zřetelně, že smím uvěřit, že ona je živou bytostí.

Není pro mě důležité, s jakým druhem loutek loutkář hraje. Podstatná je jeho schopnost oživit a myslím, že kromě technických dovedností se na této schopnosti podílí i osobní vztah loutkovodiče k loutce. Jestli i on v ní vidí živou bytost. Jestli touha dát život je silnější než snaha pobavit diváky.

Co se týče druhů loutek a techniky jejich vedení, uvažuji nad otázkou, jestli loutky-veci, které umožňují bezprostřední kontakt s rukou loutkoherce, mají snadnější předpoklad ožít - právě pro tu bezprostřednost. Maňásek navlečený na ruku vodiče bývá možná živější než komplikovaná marioneta, vyžadující náročnou řemeslnou dovednost.

A možná, že nejsilnější výraz může zpřítomnit nahá lidská ruka - která se z prostředníka stává sama postavou, bytostí. Slovinský loutkář Matija Solce je toho příkladem.

Hana Voříšková

## MINIRECENZE

**DOMADLO Jeseník: TAM KDE ŽIJÍ DIVOČINY** (autor Maurice Sendak)

Pro dramtizaci nesmírně těžký text, krásná knížka na čtení, ale přenést ji na jeviště? Ale ono to jde! Když to dělají poučení, skvěle vybavení lidé, když jsou plní kreativity, kterou přenášejí do svých dětí. Rodinné divadlo! Děti v nadměrném počtu pro nás, kteří jsme skončili u třech a měli pocit, že je to až-až. Maminky a tatínkové, kteří s dětmi nemanipulují, nenutí je ke hře, ale naplno si hrají s nimi, takže za chvíli je mi jedno, kolik komu je let! Všichni na to jeviště patří, ví, co chtějí, jak to chtějí udělat i proč. Všichni

patří k sobě. Práce s chórem - a přitom chórem jsou děti a jsou úplně přesní. Jako by měly vystudovanou hereckou školu - a asi mají, díky svým rodičům. Jen to ještě neví a je jim to jedno. Nádherné téma plné dětské fantazie a hravosti, ale i velkého sdělení. „Spát - a bez večeře!“

Už začátek - skvělá expozice, velcí ve štronzu, malí řádí. Vůbec nic nehrají, nepředvádějí, ale naplno si hrají. Max je obdivuhodný, uvolněný, přesný, plný nápadů. Usíná - změna v sen pomalou mluvou velkých, tím proměna do světa snů a fantazie. Naprosto jasný a čitelný znak, zkratka. Pro všechny, v jakémkoliv věku. Napřed les, pak oceán. Není třeba skoro nic - a přitom je tam všechno! Plachty... Divočiny. Zástupná řeč, ale naprosto srozumitelná. Porady, předvádění se. Max králem divočin. Obdivování Maxe - krále. A pak chce domů. Hru končí tím, že všem řekne „Spát a bez večeře!“. Návrat domů - zase loď. Plachty. Max je doma. Maminka mu přinese večeři - symbol domova. A pak řádí naplno s ní! A totální děkovačka všech, která je součástí děje, všeho... Tohle bych chtěl vidět znovu. A ukázat to všem, kteří divadlo dělají s dětmi, aby viděli, že to jde.

Na národní přehlídce s vámi! Ať všichni vidí, jak dělat divadlo s děckama! Fenomén Mirek Slavík má konečně následovníky! (AR)

**NAOPAK Svitavy: Silvestr 2020** (autor Jean-Luc Fromental, úprava a režie Karel Šefrna a soubor)

Jednoduchý příběh jedné rodiny otce Hrocha Toma se celou dobu odehrává u nich doma a podle souboru jde o absurdní surrealistický melodram o vysokém množství náštěvníků.

Šest mladých, energických, jedinečných a úžasných bytostí se v představení objevuje v pozicích muzikantů a zpěvaček nebo herců a hereček, aby dynamicky a s chutí rozehrávali na jevišti koláž písní a jednoduchých, ale i překvapujících situací ze Silvestra, následných dnů a poněkud podivných okamžiků. Jde vlastně o anekdotu, která může pobavit i překvapit, ale také provokovat k přemýšlení nad aktuálními tématy současnosti, například „množením se a přemísťováním“ a s tím souvisejícími problémy příčinami, důsledky, ale i možnostmi řešení. Je vidět, že jde o celkem propracovanou dramaturgii i režii, vhodné hledání sladění s hudební i výtvarnou složkou inscenace a solidní nakročení k minimalistickým, ale účinným hereckým projevům až k jisté grotesknosti, které celkové vyznění a vypointování této příhody vyžaduje. Souhrnné pojetí a výsledné uchopení inscenace určitě vyvolá otazníky a možná i nějakou tu diskusi nad jejím zařazením do kategorie loutkového divadla, protože zde není tak účinným závěrem text poslední písně „Život je jen náhoda“, jak tomu bylo na jevišti. (JKf)

**SCÉNA Kralupy: Malý člověk jménem Ngali** (autor O. D. West, režie Pavlína Maloy Řezáčová a soubor)

Úvod, jemuž se naje v divadle hraném dětmi říká „dvoreček“, je tu proveden téměř ukázkově: čtyři uklízečky s košťaty, kartáči a kbelíky vtrhnou na jeviště, kde, „čistě náhodou“, objeví knížku afrických pohádek, zpola připravené kulisy baobabu a loutky, které se, „čistě náhodou“, k odehrání oněch pohádek-bajek hodí - a tak tři z nich odehrají.

Prvá vypráví o starém mazaném hadovi, který přiměje namyšlené žáby, aby mu samy vlezly do tlamy, druhá o hloupých opicích, které si nenechají poradit a třetí o malém človíčkovi, který hledá, jak se stát velkým. Čtyři mladé dámy jsou velmi dobře vybaveny herecky (snad jen mluva by místy mohla být slyšitelnější a srozumitelnější), ale i velmi nápadité a zručné ve hře s loutkami - různými druhy maňásko-manekýnů. Postavy vytvářejí kombinací, někdy i naznačeným dialogem loutky a herce, který výraz loutky

doplňuje, dourčuje a obohacuje. Za dopracování by stálo dotáhnout, aby loutky více nesly jednání a tím i děj a téma jednotlivých situací i celých pohádek. V tuto chvíli jsou loutky víc zábavným ornamentem než dramatickým činitelem: spíš vtipně charakterizují jednotlivé postavy (unaveného hada, zpívající žáby, poskakování opic, natahování se žirafy, rozvalování buvola...), zatímco dramaticky klíčové momenty (třeba zoufalá snaha človíčka dozvědět se od moudrého ptáka Marabu, jak se stát velkým) zůstávají jen ve slovech. Kdyby se to podařilo a spojilo se strukturováním děje po tématu a akcentováním klíčových míst děje, mohly by jednotlivé bajky získat i účinné tečky - divadelní pointy, které by závěrečná poučení namísto odtazitého řečnění ještě zhutnila.

A dvoreček, rámeček, jenž s tématem inscenace nijak nesouvisí, nenavozuje ho, nerozvíjí, neobohacuje... - ten by se mohl bez nejmenší újmy vypustit, aby zbytečně nezaváděl. Vtipná, nápaditá, chytrá, živě zahaná inscenace by tím jen získala. (LR)

# MIDIRECENZE

**DIVADELNÍ STUDIO A. MARKA Turnov: Hanako** (autor František Zborník, úprava a režie Petr Haken)

Baladická báseň v próze situovaná do Japonska vypráví v polomytickém žánru o existenciálních otázkách hledání místa člověka v řádu světa a o jeho vlastní sebeúctě: o důstojnosti, již je třeba hájit i za cenu nasazení života, který bez ní ztrácí hodnotu.

Petr Haken s rozkoší kouskuje děj do mozaiky vyprávění, dialogů a výtvarně pojatých akcí postav, představovaných herci, maskami i loutkami, užívá stínohru, projekce a malbu na průsvitnou plochu i živé houslové a klarinetové vstupy, pracuje s textovými refrény, voicebandovými principy, sebeosvěcováním baterkami... Bohatost prostředků není samoučelná; nejde o žádný experiment pro experiment, přesto je to inscenace hledačská a ve svém hledání úspěšná a velmi působivá.

Jistě je co zlepšovat. Až se po nedávné premiéře inscenace usadí, prospělo by jí zpřesnění stavby především v práci s dějově tematickými akcenty tak, aby se rozrůznilo napětí, dynamika i temporytmus podle charakteru té které části a narušila se poněkud monotónní vypjatá naléhavost.

Výtvarnost patří k hlavním kladům inscenace. Snad jen masky zůstávají v rovině pouhého rozrůznění postav a nedosahují symbolické významovosti jiných prostředků. Plošné loutky na principu tahacích panáků svým výtvarným pojednáním vybočují z jazykové, dějové, výtvarné i hudební atmosféry Japonska; nadto svou technologií pohyblivých údů zbytečně slibují něco, co nechtějí plnit a neplní, neboť jim byla určena spíš role výtvarných znaků než pohybem jednajících postav. Stínoherní loutky působí svojí kompaktní černou plochou proti pestrobarevnému pozadí těžkopádně, neemotivně, a za úvahu stojí i způsob jejich vedení, aby se upozadily masivní vodící tyče: možná i formou zešikma nasvícené a zezadu voděné čínské stínohry namísto vodorovně svícené a z boků voděné stínohry javánské.

To jsou však připomínky dílčí.

Hanako je inscenace mimořádná nejen kvalitou provedení ve všech složkách (od textu přes herectví a scénografii po hudbu), ale i svou poetikou, stejně jako tím, že míří k zanedbávané kategorii starších školních dětí od dvanácti let výš, a především pak hereckým nasazením: naléhavost, s jakou trojice mladých herců a jejich dva starší partneři stojí za svým sdělením, přičemž se nebojí ani patosu v nejlepším slova smyslu, je jednou z hlavních příčin její přesvědčivosti. (LR)



**MajTO Žamberk: Šťastný princ** (autor Oscar Wilde, úprava Karel Šefrna, režie Olga Strnadová)

Příběh o vlaštovce, která se obětuje, aby pomohla princovi-soše zachránit potřebné, inscenuje soubor sestávající z mladé herečky a herce, doprovázených jejich vedoucí na příčnou flétnu.

Jde o vyprávěné divadlo, v němž vyprávěcí slovo, mnohdy i ve formě písně, přechází do jednání postav, doplňovaného a někdy přímo uskutečňovaného hudbou či zpěvem, to vše ve výtvarně čisté a funkční scénografii. Postavy jsou tvořeny syntézou hry herců a loutek, které se v promyšlené souhře střídají a doplňují podle toho, co může ten či onen prostředek svými specifickými vlastnostmi lépe sdělit: princ je několika linkami načrtnutý obraz v zlatém rámu, do něhož ve chvílích ožití vstupuje tvář herce, vlaštovku tvoří zápěstí herečky, jejíž obličej je výrazem vlaštovčiny duše... - výsledkem je pozoruhodná ukázka síly divadla s loutkami, která zase o kousek posunuje možnosti funkčního propojení herce a loutky. Ostatní postavy jsou skleněné předměty. Těžko říci, proč právě průzračné sklo se stalo základem metaforiky postav města, v němž ani zdaleka nejsou všichni průzrační a čistí. Ale další práce s metaforikou v tomto řádu je obdivuhodná: konšel - půllitr s bodlákem, další měšťané - různé sklenky či slánka, matka nemocného chlapce - útlá skleněná vázička s květinou, student, písíci hru - lahvička od inkoustu, vlaštovčino osvěžení se v řece - smočení dlaně v misce s vodou, představa vysněné horké pouště - písek přesýpaný v míse... Jen děvčátko se sirkami poněkud vybočuje nejen tím, že je z neznámých důvodů představováno plechovým hmečkem, ale i nefunkčním doplněním krabičkou zápalek v asketickém řádu inscenace až ilustrativním. Stylově čistá metaforika předmětů, které se objevují jen v kratičkých záběrech, je esteticky krásná a působivá.

Oba herci hrají bez přepjatého předstírání, bezmála civilně, ale tvárně, působivě, s plným citovým nasazením a stávají se nejen součástí jednajících postav, ale i našimi blízkými průvodci. Příkladem přesné, citlivé a krásné herecké práce je ztvárnění vlaštovky pohybem zápěstí. Hudba vše umocňuje a posouvá do polohy estetického zobecnění. Celek vyznívá až jako jakýsi koncert slova, hudby, dynamických výtvarných obrazů a jednání, z něhož je cítit, že jde o silné, osobně prožité téma.

Ve velké míře je to i zásluha adaptace předlohy. Karel Šefrna nezpracovává Wildeova Šťastného prince poprvé; už před osmatřiceti lety z něj vytvořil nezapomenutelnou inscenaci, jeden z předělů v už tak vynikající plejádě inscenací svitavského Céčka. Pro Žamberské napsal odlišnou, ale neméně působivou variantu - další z vrcholů jeho scénaristické práce. Úsporně v ní naznačil pozadí města, v němž se vše odehrává a vyhnul se přítom Wildově sentimentalitě naivních řešení sociálních problémů; v pojetí inscenace je princova pomoc, s níž se vlaštovka ztotožní a zaplatí ji svým životem, nikoli společenským všelékem, ale konkrétní naléhavou pomocí konkrétním lidem. Krásné a funkční písně jakoby vyrůstaly z „prozaického“ textu a dění a zase do něj vplývaly... (LR)

**OPAL Opava: Pták Ohnivák a liška Ryška** (autor a režie Miroslava Halámková dle Karla Jaromíra Erbena)

Děj klasické pohádky není třeba vyprávět. Mirka Halámková vytvořila jeho dramatizaci svůj zatím nejlepší text: potřebnými zkratkami dynamizovaný, zhuťněný děj ctí Erbenovu předlohu; netvrdím, že by mu neslušelo místy krácení ve smyslu nahrazení slov viditelnými divadelními akcemi, ale jde o dobré východisko. Prospěšným vkladem je zdůvodnění podvodu s proměněnou liškou tím, že Zlatohřivákův král nechce splnit svůj slib a vyhrožuje násilím. Bohužel u Ohnivákova krále je to nahrazeno tím, že král podstrčí prince zakrytou klec, ten ji přijme, takže podvádějí oba, a příběh se poně-

kud zamotává: nejenže není tak úplně jasné, cože si to princ vlastně odváží a proč se do klece nepodívá hned za branou, ale ani proč později pravý Ohnivák královi ulétne a letí Ryšce pomáhat se sháněním živé vody pro zabitého prince; pravda, ušetří se tím epizoda s vránou a vráťaty, na nichž se funkčnost vody ověřuje, ale mechanismus obřadného trojího opakování příznačný pro pohádku drhne.

Výprava slouží záměrům inscenace. Hraje se odkryté čtyřicetimetrovými marionetami na drátě, doplněnými několika plošnými zvířaty a zmenšenými spodovými loutkami na tyčce během putování, to vše kolem jedenapůlmetrového náznaku stromu a otáčecího a rozkládacího trojkřídlého tabla, které dokáže vytvořit čtyři různá prostředí; otázkou je jen jeho využití v Ohnivákově a v Zlatohřivákově království, kde jejich barevně velmi výrazné tři čtvrtiny zůstávají zcela mimo hru. Oba krále představují hlavy herců doplněné loutkovými výtvarnými znaky - arcit' ve své odlišnosti od ostatních nepřilíš zdůvodněné a nepřilíš funkční. Největší slabinou je pak zcela nepoetická loutka ptáka Ohniváka. Za úvahu stojí i aktivnější využití světél - mj. k tomu, aby upozadila svítící obličejové odkrytých loutkoherců a naopak vypíchla místa z hlediska děje podstatná. Loutkoherci v černém by také měli co nejméně vstupovat před barevné panely, kde narušují celkový obraz.

Po hudební i textové stránce je přínosem putovací píseň během přestaveb, provázených jízdou zmenšených plošných loutek. Měla by se však užívat - nejlépe ve zkrácené či variované podobě - důsledně při každé jízdě tam i zpět, aby se tato hudební linka stala jakousi ponornou řekou celého příběhu. Předpokládá to arcit', že přestavby se po překonání premiérové nejistoty v čase i provedení zrychlí a „zelegantní“, čímž se vyloučí nebezpečí zdlouhavosti. Naproti tomu fanfáry na foukací harmoniku příliš přesvědčivé nejsou.

Herci hrají se zaujetím, naplno, se silnými citovými polohami. Je zřejmé, že jim na sdělení pohádky opravdu záleží, že o ně bojují. Soustřeďují se na hru s loutkou, jež by snesla ještě výraznější nadsázku v relevantních akcích. (LR)

**PARAMIAN Svitavy: Šťastný princ** (autor Oscar Wilde, dramtizace a režie Jana Mandlová a soubor)

Inscenace čtyřčlenného svitavského dětského souboru (jehož název je podobně jako u Žamberských akronymem křestních jmen členů) vypráví příběh o soucitném princišoše, který se rozdal, a o vlaštovce, která se pro jeho myšlenku obětovala, prostředky nepochybně loutkovými: princ je svítící vyšperkovaná soška, vlaštovka maketa ptáka, matka nemocného chlapce a student jsou maňásci. Žel, nečiní tak zcela důsledně. Nejvíce to je cítit u titulní postavy, představované prosvícenou soškou a opodál stojícím chlapcem s houslemi, který je však od této „loutky“ z neznámých důvodů přes metr vzdálen, není si tak zcela jist, zda onou postavou je on, či svítící figurka, a tak chvílemi komunikuje s diváky, chvílemi s představitelkou vlaštovky - a v jednu postavu, s níž bychom se mohli ztotožnit, herec a loutka nesrůstají. Otázkou také je, proč holčičku se sirkami a rošťákem, jenž jí je rozhází, hrají herečky, ačkoli obě postavy nemají žádné odlišné postavení, které by to zdůvodňovalo. Problém také je, že některé zvolené prostředky (svítící soška, maňásky strádajících postav...) působí spíše groteskně než vážně; maňásci krom toho také nemají svými specifickými možnostmi příliš co hrát.

Adaptace do divadelní podoby je zručná, ale děj se odehrává až příliš vyprávěním v třetí osobě na úkor přímého jednání a obrazového dění. Snad by také stálo za to alespoň ve zkratce naznačit povrchnost hodnot města, obdivujícího pozlátku sochy, aby se tak vytvořilo pozadí empatického citění a sebeobětování vlaštovky i prince. A větší

propracování by zasloužilo i sdělení potřeby a touhy vlašťovky letět do Egypta - a s tím i ceny, již za pomoc jiným platí.

Vedle rezerv je však v inscenaci i řada kladů: pozoruhodný hudební plán, vytvářený kytarou a dvojími houslemi, scénografické řešení města v pozadí, nebo zaujaté soustředění hraje dětí středního školního věku. To jistě souvisí s tím, co považují za vůbec nejcennější: děti zjevně prošly při tvorbě procesem uvědomování si a poznávání složitých sociálních i lidských vztahů, tíživých otázek chudoby těla i duše. A tuto obohacující kultivaci samotných účastníků pokládám za hlavní smysl amatérského divadla - nejen toho hraného dětmi. Dokáží-li ještě alespoň část svého poznání přenést inscenací i na diváky, co víc můžeme chtít?

## A JEDNA **MAXIRECENZE** NAKONEC

**C Svitavy: Hotel** (autor Matěj a Karel Šefrnovi, režie Karel Šefrna)

Východiskem je básnivý text o setkání při oslavě výročí založení starého hotelu, během něžž ožívají vzpomínky na vše, co tu jeho hosté i personál prožili a zažili. Děj téká mezi různorodými vzpomínkami na drobné životní události i velké životní sny, střídají se písně, úryvky monologů i dialogů a také záhadný tikot ukrytého strojku... až vše vyvrší v posledním (jedenáctém) obraze, kdy se ukáže, že hotel U tlukoucího srdce má být nadnárodní společností Šťastný zítřek přebudován na prosklený palác první kategorie. V tom okamžiku se poněkud nečekaně ukáže být klíčovou postavou hotelový kuchař, jenž se odhodlá raději celý hotel vyhodit časovanou pumou do vzduchu, zatímco starý portýr František se rozhodne neuskutečnit svůj celoživotní sen o cestě do měst, jež vídal jen na nálepkách kufrů hotelových hostů: „Hotel je můj svět. Věřím na staré časy a věřím, že měly smysl! Věřím, že staré souvisí s novým, jako my staří, máme smysl pro ty po nás. Nemůžu odejít a nechat zmizet svůj svět! Tady je má Paříž, Neapol a Egypt.“ Nechá tento svůj svět vyletět do vzduchu i se sebou a svým alter ego - čtyřladvacetiletým kocourem? Odpojí dráty k hodinovému strojku bomby? Nebo je překouše záhadná myš, která několikrát přehryzním kabelu způsobila výpadky proudu? Nevíme a nedozvíme se. Zdůvodnění Františkova rozhodnutí je vrcholem a nesporným hlavním tématem. Jenže přichází tak trochu jako blesk z čistého nebe - vše, co předcházelo, je k němu jen ve velmi volném, takřka nezávazném vztahu.

V inscenaci se sváří uvolněnost poezie (jako nesyžetového žánru) v čase, prostoru i spojitostech významů s přeci jen pevnějšími vazbami v čase, prostoru a významech materializovaných obrazů jednání v divadelním dění. A je-li nám na začátku sděleno, že jsme na koncertu kapely, jež pro doplnění času bude také vyprávět příběh, nastolují se zákonitosti syžetového útvaru příběhu, jakkoli zároveň vzniká otázka, zda onen příběh nemá s kapelou nic společného, nebo zda jde o hotelovou kapelu, která má na dění v hotelu také svůj zájem, podíl, aktivitu...

Samozřejmě neexistuje jedna jediná předepsaná kompozice divadelní inscenace, natož jediný způsob jak ji realizovat v nabídnutém příběhu. Ale nikdy nikdo nepopřel, že každé v čase probíhající dílo - tedy i divadelní inscenace, i kdyby šlo o jevištní pásmo, koláž, montáž, mozaiku či kaleidoskop - má a musí mít svůj začátek, průběh, ba vývoj a konec - tedy cestu, již vede psychiku diváka od probuzení zájmu přes udržovanou a rozvíjenou zvědavost ke katarzi poznání.

Herci vystupují jako multiinstrumentální muzikanti, ale také v rolích jednotlivých postav, jejichž znakem jsou loutky. Těmi jsou různé typy holí, doupravených nápaditě různými

kníry, vousy, vlasy, očima či brýlemi..., což má svou logiku i půvab vzhledem k tomu, že jde o téma starých lidí. Problém je, že ony hole jsou tak subtilní, že z třetí řady jen těžko rozlišují, kdo je kdo, a tak nehmotné, že je těžké vidět v nich živé, jednající bytosti a ne jen předměty, jimiž herci označují své postavy. To souvisí i s prací se světlem a především prostorem: proč loutky hrají téměř výhradně v pozadí, čtyři až šest metrů od první řady a rozptýleny po celé šíři jeviště, zatímco jeho většinu - celý střed na forbině zabírá souprava bicích a reproduktory a levou stranu klavír, kdežto loutky se objevují jen vpravo u kulatého stolu s lampou a obrazem a vzadu před vysokým paravánem či na něm.

Buď jak buď: jde o typ loutkového divadla, který u nás nikdo jiný nedělá - natož na takové úrovni - a výrazně se vymyká z módního postmodernistického quodlibetu posledních dvaceti let. Co je jeho hodnotou?

- syntéza jednání, včetně jednání slovem, hudby a jednání obrazem,
- specifický podíl herce a loutky na utváření postavy,
- důsledné využívání metaforiky loutky,
- zdroj tématu v osobním lidském i občanském citění, ba angažmá, výrazně se lišícím od módních postmodernistických legráček o ničem. (LR)

## t.č. BABIČKA

Analfabeta Negramotná a další hrdinové z knih - tak se jmenuje výstava u nás v Brně na „Zelňáku“. (K mé radosti je název půjčen z titulu knihy Jána Uličianského, na kterou jsem také kdysi upozornila.) Připravilo ji Dětské muzeum, součást Moravského zemského muzea. Název Na malé ploše představuje českou i světovou literární tvorbu pro děti a mládež. Současné jsou představení autoři, kteří mají nějakou vazbu na město Brno. Návštěvníci si mohou odnést povedenou brožurku o zajímavých knihách. Sepsaly ji odbornice z Ostravy, Olomouce a Brna. Je opravdu pěkná, rodiče, učitelé a děti v ní najdou typy na objevování zajímavých knih v knihkupectvích i knihovnách.

Výstava je nápaditě interaktivní, děti mohou plnit úkoly z nabízeného pracovního listu nebo si jen tak čmárat, sestavovat, převlékat se, hrát si i hrát. Instalace, brožurka, doprovodné programy pro veřejnost a výukové pro školy, výborně plní úkol, který si Dětské muzeum dalo - usnadnit orientaci mezi jednotlivými tituly knih a podpořit zájem o čtení. Výstavu vřele doporučuji. Potrvá do 31.července 2018. Jarmila Doležalová

### AUTOŘI PŘÍSPĚVKŮ

JB - Josef BRŮČEK, loutkář, Sudoměřice u Bechyně

JD - Jarmila DOLEŽALOVÁ, lektorka dramatické výchovy, Brno

JF - Jitka FOJTÍKOVÁ, učitelka, Humpolec

JKf - Jan KARAFA, učitel dramatické výchovy, Pedagogická fakulta, Ostrava

BP - Bohumila PLESNÍKOVÁ, učitelka LDO ZUŠ, Valašské Meziříčí a Bystřice pod Hostýnem

LR - Luděk RICHTER, režisér, divadelní teoretik, absolvent FF UK a DAMU, Praha

AR - Alexandr RYCHECKÝ, lektor dramatické výchovy, Ostrava

MS - Miroslav SLAVÍK, absolvent KVD DAMU Praha, scénárista, režisér, Zlív

BŠ - Blanka ŠEFRNOVÁ, učitelka hudby ZUŠ, loutkářka, Svitavy