

JANÁČKOVA AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V BRNĚ

Divadelní fakulta
Ateliér Divadlo a výchova

Rozvoj dílen u loutkového divadla ToyMachine pro děti a dospělé

Bakalářská práce

Autor práce: Pavel Heřmann

Vedoucí práce: MgA. Miroslav Jindra

Oponent práce: MgA. Kamila Kostřicová

Konzultant: MgA. Dora Kršková - Bouzková, MgA. Tomáš Běhal, Mgr. Magdaléna
Lípová

Brno, 2015

Bibliografický záznam

HEŘMANN, Pavel: *Rozvoj dílen u loutkového divadla ToyMachine (Development workshop at puppet theatre Toy Machine for children, and adult)*
Brno, Janáčkova akademie múzických umění v Brně: Divadelní fakulta, Ateliér Divadlo a výchova, 2015

Anotace

Bakalářská práce zachycuje vývoj loutkového divadla ToyMachine, jeho inscenační tvorbu a tvůrce. Její hlavní část informuje o výtvarně – kreativních dílnách, které loutkové divadlo ToyMachine má také na repertoáru. Divadlo našlo spojení i s oblastí divadlo ve výchově, a tak chce nabídnout i jiný pohled na dílny, a to v rámci loutkově - animačních dílen. V konečné části práce je teoretický návrh nového druhu dílny pro loutkové divadlo ToyMachine, jež je inspirovaná jednou z jejich inscenací.

Annotation

Bachelor thesis shows the development of The ToyMachine puppet theater, its production and authors. The main part informs about art - crafts workshops, puppet theater which has been part of the repertoire. Theater found connection with Theatre in Education and want to give another view at the workshops as part of education in theatre workshops. The final part of the thesis shows theory idea new male for theatre workshop for a puppet theater The ToyMachine which is inspired by one of their performances.

Klíčová slova

loutkové divadlo, výtvarně – kreativní dílna, loutkově – animační dílna, autorské divadlo

Keywords

puppet theatre, workshop increasing fine arts creativity, puppets movemeant training workshop, author's theatre

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jsem uvedené informační zdroje.

V Brně dne 23.5. 2015

Pavel Heřmann

Poděkování

Na tomto místě bych rád zaprvé poděkoval všem členům a mým kolegům z divadla ToyMachine za možnost se divadelně podílet na něčem tak kouzelném jako je loutkové divadlo, na inscenační tvorbě a lektorské funkci a pomoci při mé práci.

Zadruhé mým pedagogům za pomoc při tvorbě práce. Jmenovitě MgA. Kamile Kostřicové za první impulzy a nasměrování, MgA. Miroslavu Jindrovi za chopení a pochopení mých myšlenek a dokončení této práce. A poslední, neméně důležité poděkování Mgr. Magdaléně Lípové za trpělivost v mém českém jazyce.

OBSAH

Úvod	6
1 Vznik divadla ToyMachine a jeho dosavadní historie	8
1.1 Cíle a směřování divadla ToyMachine.....	10
1.2 Soubor divadla a jeho členové	14
2 Inscenace	18
2.1 Režie a dramaturgie	18
2.2 Scénografie	20
2.3 Hudba	23
2.4 Rozbor vybraných inscenací	25
3 Dílny loutkového divadla ToyMachine	39
3.1 Vznik výtvarně – kreativních dílen a inspirační zdroje	40
3.2 Popis a analýza výtvarně - kreativních dílen	42
3.3 Další směřování a možný vývoj dílen	46
4 Loutkově – animační dílny divadla ToyMachine	49
4.1 Dílna divadla ve výchově jako inspirace	49
4.2 Teoretický nástin loutkově – animační dílny po představení „Skřítki“	52
Závěr	57
Seznam použitých zdrojů	58
Příloha č.1 : Rozhovor s Tomášem Běhalem	60
Příloha č.2 : Obrazová příloha	62

Úvod

Ve své bakalářské práci jsem se rozhodl zúročit zkušenosti, které jsem nabyl studiem na Ateliéru Divadlo a výchova, a přenést je do našeho loutkového divadla. Tato práce nemá ambice být autorským dogmatickým monologem, ale spíše pozváním k rozhovoru, nebo třeba jen ke společnému zamyšlení nad loutkářskými kořeny, autorstvím, společenskou funkcí a vývojovými výhledy uměleckého oboru, jemuž věnuji téma této práce. Její textová část (s nedílným doprovodem obrazového materiálu) má totiž dvojí poslání: jednak informovat o loutkářské tvorbě divadla ToyMachine (dále jen jako divadlo TM) a jeho vývoji v oblasti dílen. Zkušenosti tvůrců v loutkovém divadle TM se v profesním životě mimo jejich divadlo rozšiřuje i ohledně vedení amatérských skupin. Například Tomáš Běhal vedl loutkový seminář na přehlídkách, jako jsou Loutkářská Chrudim a Jiráskův Hronov, mezinárodní workshop ve spolupráci s Mirkem Trejtnarem a je lektorem dramatické výchovy (ve spolupráci s autorem této práce) pro dětský domov Býchory v rámci projektu „Práce je dar“. Během hodin jsou účastníkům nabídnuty zkušenosti s divadlem, loutkami a tvorbou divadelních tvarů různé poetiky. Tyto okolnosti vedly k posunu dílen divadla TM do roviny divadelní, tak aby našim divákům mohla ožít pod rukama.

V práci se budu snažit zmapovat poetiku divadla TM a jeho jednotlivé aspekty a nácházet jejich uplatnění v budoucích loutkově – animačních dílnách. Zachycuji divadlo od jeho počátků a je pro mě důležité sledovat, jak tvůrci přemýšlí nad inscenacemi, jaké používají prostředky a pracují s literaturou. Jedná se o divadelně a loutkářsky smýšlející tvůrce, kteří hrají, inscenují a vedou i loutkové dílny. Rozvíjí se tak jejich pedagogická či lektorská funkce v oblasti loutkového divadla a divadla obecně. A tak chci využít jejich pedagogické schopnosti a zkušenosti, aby nejen naši diváci, ale širší veřejnost měla i možnost s tvůrci divadla TM pracovat. Vytvořit variabilní model delší loutkově – animační dílny, která se skládá ze dvou částí: 1. část: výroba loutky na základě scénografických principů viděného představení. 2. část: animace loutky – vyzkoušet si práci se specifickým druhem loutky, najít jí svůj vlastní charakter a vytvořit ve skupinách jednotlivé krátké divadelní kusy na základě zhlédnutého představení.

Velkou inspirací jsou mi divadla, která se tímto druhem dílen zabývají a zařadili je jako svůj doplňkový program. Namátkou divadlo Minor, Drak či Divadlo Archa. Je to nový druh doplňkového programu, kterým se obohacují o divadelně – výchovnou stránku, kterou mohou svým divákům nabídnout. Divákovi tak v dílně mohou poskytnout kompletní pohled na témata v inscenaci, zacházení s předlohou, motivace postav, dovysvětlení složitého děje atd. Záleží na modelu dílny a za jakým účelem je dílna tvořena.

Hlavním úkolem práce je tedy navrhnout nejvhodnější formu loutkově – animační dílny tak, aby v ní šlo o prohloubení tématické roviny inscenace a především důkladné seznámení s divadelními prostředky, které se využívají v loutkovém divadle.

Je teď jen na čtenáři, co z této práce vytěží. Možná, že nabídne loutkovému divadlu posun v jeho dalších činnostech a vývoji. Může se ukázat, že celý projekt nových dílen, který se snažím aplikovat na loutkové inscenace, nebude mít tak pevné základy jako naše výtvarně – kreativní dílny a diváci/ účastníci si je neoblíbí. Vše je zatím otázkou výzkumu a potřeb divadla. Snad se na všechny tyto otázky v mé práci najdou i obstojné, plnohodnotné odpovědi a návrh řešení.

1 Vznik loutkového divadla ToyMachine a jeho dosavadní historie

Divadlo TM o.s. založili oficiálně dne 26.11.2010 tehdy ještě studenti DAMU Tomáš Běhal a Mariana Večeríková, spolu s Pavlem Heřmannem, když se s několika již uvedenými inscenacemi rozhodli osamostatnit od produkčního dozoru občanského sdružení Damúza. Od té doby má za sebou 14 inscenací pro děti a dospělé. Divadlo TM svým neobvyklým způsobem tvorby vytváří unikátní divadelní poetiku v originalitě loutek a autorského pojetí svých titulů. Klasické tituly i vlastní autorskou tvorbu zpracovávají s nadhledem a nezaměnitelným humorem, s osobitým důrazem na výtvarnou stránku, kombinací loutek ze starých rodinných divadel a loutek vytvořených z různých druhů materiálu (dřeva, řezaného plechu, plastu atd.), hraček i projekčních technologií. Kromě Mariany spolupracoval Tomáš Běhal například s Dorkou Krškovou - Bouzkovou a jejím divadlem Loutky bez hranic. V současnosti jsou však jeho hlavními spolupracovníky bývalý spolužák z DAMU Tomáš Podrazil a Pavel Heřmann, student Ateliéru Divadlo a výchova na DIFA JAMU, který má v divadle podíl zejména na výtvarné stránce inscenací a na vedení výtvarně-kreativních dílen.

Divadlo TM se zaměřuje na loutkové a objektové divadlo¹. Jeho inscenace se snaží diváka pobavit a předat mu umělecký zážitek, během kterého může interagovat s herci a zapojovat se do představení víc než divák pasivní. V loutkovém divadle jde ruku v ruce s režii či dramaturgií i scénografické pojetí inscenace. Proto se divadlo TM snaží ve scénografii být vždy překvapující. Jedná se vždy o nové scénografické řešení v druhu materiálu ve spojení s tradičními technologiemi loutek. Loutka nám ukázala mnoho proměn, které se naše divadlo snaží objevovat a inovovat.

Loutkové divadlo v České republice má dlouholetou tradici, ke které bychom se rádi navrátili. Loutkové divadlo nemusí být jen pro děti, proto se divadlo TM při tvorbě pohádek soustředí nejen na dětského diváka, ale i dospělého diváka.

¹ Objektové divadlo – tento druh divadla chápeme ve své práci podobně jako divadlo předmětové. Akorát s rozdílem, že pracujeme i s přírodními materiály, a tudíž se necháme více inspirovat tvarem a hmotou jako takovou. Taky scénu chápeme jako proměnný prvek, který se objevuje a mizí. Podobně to máme i u kostýmů: kostým je pro nás objektové individuum a zároveň plní svoji funkční podstatu. Proto je pro nás bližší přirovnání k divadlu objektovému.

Pohádky jsou díky oblibě veřejnosti častokrát reprízovány a také přibývají další inscenace. Divadlo nabízí i výtvarně – kreativní dílny, ve kterých si účastník vyrábí vlastní druh loutky, která materiállově či myšlenkově souvisí s inscenací.

Divadlo TM bylo původně studentským projektem, ze kterého vzniklo autorské profesionální loutkové divadlo a buduje si vlastní místo mezi profesionálními loutkářskými soubory.

„Coby studenti Katedry alternativního a loutkového divadla z ročníku vedeného doc. Markem Bečkou, byli Tomáš Běhal a jeho kolega Tomáš Podrazil nejen připraveni na dráhu loutkoherců, ale byli také vedeni k účtě k loutce a k vynalézavému využívání jejích bohatých možností.“²

Tady vidím velkou odrazovou plochu od autorské poetiky loutkového divadla „Buchty a loutky“, ve kterém působí doc. Marek Bečka a jeho pedagogický a hlavně jeho loutkářský přístup, který se snažil předat svým žákům. Žáci měli možnost si loutkové divadlo osahat ze všech divadelních složek, a tak věděli, co která obnáší. Už od samotných začátků byli ve svých studiích vedeni k autorské tvorbě a smýšlení nad svojí vlastní výpovědí. Všechny své studijní a divadelní poznatky se posléze snažili zúročit v inscenacích v divadle DISK.

„Nutno říci, že kdybychom nebyli v ročníku Marka Bečky, možná bychom to vůbec nedělali. Na DAMU se člověk hlásí z různých pohnutek. Já jsem prostě chtěl dělat divadlo, ale netušil jsem jaké. Většina lidí mého ročníku zůstala loutce věrná. Já sám na loutky nedám dopustit. Jsou nedílnou součástí mého života. Můžu jim důvěřovat. Ony jsou totiž daleko lepší herci než já sám. Loutka je kouzelná a nesmírně přitažlivá. Když vedu nějaký seminář, vidím, jak i ti, kteří k loutce žádný vztah nemají, jejímu kouzlu rychle propadají. Proto je taky mou prioritou, aby se z našich představení neztrácely nejen loutky, ale ani poctivá práce s nimi.“³

² HRNEČKOVÁ Anna: Tvořivá dramatika č. 71, článek Mapování divadla pro děti. Divadlo TOYMACHINE o. s., NIPOS-ARTAMA, Praha 2014, str. 39

³ HRNEČKOVÁ Anna: Tvořivá dramatika č. 71, článek Loutky jsou lepší herci než já. Rozhovor s Tomášem Běhalem, NIPOS-ARTAMA, Praha 2014, str. 42

Navíc je doc. Marek Bečka ze souboru „Buchet a loutek“, a tak má dost zkušeností v oblasti loutek a autorského divadla, které může předat a předal svým žákům.

Ještě tedy než divadlo TM vzniklo, měli tvůrci ujasněný autorský směr, kam chtějí své divadlo zařadit. Zúročují své zkušenosti z divadelních škol a vytváří svoji vlastní poetiku a styl tvorby pro nové loutkové divadlo.

1.1 Cíle a směřování divadla ToyMachine

Za tu dobu, co divadlo vytvořilo první inscenaci, uběhla už dlouhá doba, a na tu poslední si snad ještě počkáme. Divadlo TM má ambice se rozrůstat. Už se nezaměřuje jenom na tvoření autorských inscenací a jejich reprízování.

Z divadla se stala společnost, která se snaží využít potenciál svých členů a příznivců. Jsou to vlastně aktivní doplňkové výtvarně - kreativní dílny, které byly jedním z prvních impulzů v rozvoji divadla. Byly úspěšné, hned se ujaly a jsou dodnes žádaným doplňkovým programem pro děti. Velkým úkolem je rozvinout tyto dílny a tak obohatit divadelní repertoár o divadelně – vzdělávací aktivity.

V divadle obecně je důležitý vývoj. Záleží na typu divadla a jeho budoucí vizi. Vše ovlivňují jeho tvůrci, soubor a záměr divadla. V našem případě to může být vývoj na profesionální divadlo, kde se ze studentů stali herci a navíc si založili divadlo své vlastní.

Cenný vývoj je být více divadelně profesionálnější. Myšleno zvyšováním kvality a výpovědi nejen v inscenaci, ale i v již zmiňovaných dílnách. Jde o úroveň vzdělávací. Záleží na lektorské režii a její schopnosti předat své dovednosti a znalosti v oblasti divadla.

Jsou různé faktory, které posunují divadlo a snaží se o to, aby se nestalo mrtvolným uměním.

„Mrtvolnost nás vždycky nutí k opakování. Mrtvolný režisér používá starých formulí, starých metod, starých žertů, starých efektů, obehovaných začátků scén a obehovaných konců, a to platí stejnou měrou o jeho partnerech, o autorech výpravy a hudby. Nezačnou-

li pokaždé z ničeho a nově, s holým a poctivým tázáním: proč? A k čemu to?“⁴

Je zkrátka důležité, aby tvůrci loutkového divadla přistupovali ke své tvorbě s myšlenkou, že musí být pokaždé jiná. Pokaždé musí autor hledat, znovu a znovu experimentovat v inspiracích, aby dosáhl své umělecké výpovědi v divadle.

„Já vidím posun v tom, že jsme byli v roce 2010 neznámi a těch představení nebylo tolik. Teď je vidět, že jsme vytvořili okruh schopných lidí, kteří obětují čas a dokáží si vytvořit svoji specifickou poetiku, specifickou výtvarnou složku. To, co je na tom baví, je hravost, tvorba, kreativita, divadelnost a v tom vidím velký posun. Jsou to vlastně koleje, které si trošku to naše divadlo ustálilo, za ty čtyři roky. Hlavní posun vidím především v tom, že hry, pohádky děláme daleko přesněji a důsledněji. Daleko víc si věříme. Další posun je také v počtu odehraných představení, kterých jsme v roce 2013 odehráli asi sto jedna.“⁵ Odpovídá Tomáš Běhal v rozhovoru na otázku posunů a divadelní mrtvolnosti.

V obou případech na otázku mrtvolnosti v divadle je důležité pokaždé prvotní nový impulz a rozvoj divadla v jeho aktivitách.

Kromě cílů ohledně souboru a inscenací vidím možnosti posunu v rozšiřování nabídky dílen. Další směřování dílen by mohlo spočívat ve vytváření metodických listů ke každé inscenaci a nabízení tohoto programu nejen jako doplňkového, ale jako programu plnohodnotného, který bude nabízen školám a institucím. Téma či námět celé dílny by měly vycházet z naší konkrétní inscenace. Měly by to být dílny, které se dotknou porovnávání názorů a zkušeností, nácviku dovedností a také vést ke společnému hledání odpovědi na otázky, které diváci po zhlédnutí inscenace přinášejí k diskuzi. Jde o praktickou činnost, která může inspirovat pro tvorbu divadelního tvaru. Pro zvolení a výběr dílny je určující téma, prostředí a postavy inscenace. Těmito dílnami chci dosáhnout, aby naše pohádkové příběhy žily dál i po jejím skončení se nabízely různé pohledy na danou inscenaci.

⁴ BROOK, Peter: Prázdný prostor, Praha: Panorama, 1988

⁵ BĚHAL, Tomáš, 2014 interview s principálem loutkového divadla ToyMachine

To je hlavní cíl směřování nového druhu dílen, které plánujeme v další nové divadelní sezóně realizovat.

Dalším velkým cílem divadla je „zvětšovat“ inscenace. Ve smyslu výpravnosti, počtu herců a využití nových technologií v oblasti loutkového divadla.

Budoucí inscenace by se měly inspirovat a propojovat více nová média (např. animaci, mapovou projekci, nebo živou hudbu ad.) do jednoho harmonického celku.

Chceme využít různé alternativní a industriální prostory, a tak umožnit další rozvoj míst, kde by divadlo TM mohlo potenciálně najít svého diváka. Oživovat nejen loutky, ale celý prostor a snažit se tak více o divadelní iluzivnost. Touto iluzivností jsme se nechali okouzlit u našich stínově-loutkových inscenací, kde se s tímto principem pracuje. Netvrdím však, že by divadlo v budoucnu zanevřelo na komornější, kratší inscenace, ty se budou tvořit dál, neboť nabízejí publiku větší interakci s hercem i celkové dění.

Směřování divadla TM se odráží také ve spolupráci s různými divadly a spolky, kde jsme v pozici herce, scénografa, režiséra a vybírají si nás na základě viděné naší práce, znalostí a dovedností. Jedná se o rozvoj osobnostní a hledání možností uplatnění i mimo divadlo TM. Uvedu jen pár příkladů. Měli jsme tu čest spolupracovat na velké hudebně - taneční inscenaci „Garfield“ s Jolanou Burešovou, kde se uplatnili dva členové divadla. Tady jsme narazili na společné divadelní souznění a měli bychom nadále spolupracovat na další inscenaci „Kouzelné housličky“ už ne jen jako herci, ale i spoluautoři podílející se na vzniku inscenace v rámci dramaturgie. Se studiem „Damúza“ spolupracujeme na různých inscenacích jako loutkoherci, hudebníci atd.

Další spolupráce uvádí v rozhovoru T. Běhal: *„Spolupracuji například s národní kulturní památkou Vyšehrad, kde jsme vytvořili „Misi Vyšehrad“, která už běží asi čtvrtým rokem. Dál to jsou ty kontakty. Já už jsem pro tuto památku spolupracovat na Vyšehrátkách (zářijový interaktivní divadelní festival pro děti a jejich rodiče konaný na Vyšehradě). Věděli, jak pracuji, a proto si mě vybrali na spolupráci k vytvoření takového*

projektu jako je Mise. Další zajímavou spoluprací pro mě bylo setkání s Alešem Burešem a jeho ženou Jolanou Burešovou, kdy vše začalo s muzikálem „Garfield“ (tanečně – divadelní inscenace). Zde tancuje okolo sto dětí z dětských domovů. Dál s nimi spolupracuji na projektu „Práce je dar“. Jde hlavně o to, že z nějaké práce, která vám není nepříjemná, ba naopak, vznikne další spolupráce a nějak se práce rozvíjí a pokračuje se v ní dál. Třeba teď nedávno jsem spolupracoval s divadlem Letí na projektu v centru současného umění Dox: Proti lásce, proti demokracii a proti pokroku, kde součástí celého interaktivního projektu bylo i mé stanoviště s loutkovou inscenací.

Velkou výzvou je momentálně i spolupráce s Jiřím Vydrou na mezinárodním projektu „Valdštejn rozvíjí česko-polskou kulturu“. Vznikl tak barokní kabaret Valdštejnské imaginárium. Jedná se o kočovné představení o „Albrechtu z Valdštejna a jeho životě“.“⁶

Největším posláním v našem divadle je tedy rozvoj tvůrčího týmu divadla TM. Důležitý je jejich smýšlení o loutkovém divadle, ze kterého vychází jejich nápady a tvůrčí činnost.

Předávání divadelních dovedností na různých seminářích a spolupráce se zajímavými osobnostmi na různých společensko - kulturních akcích.

Dalším cílem divadla TM je především budovat si vlastní rukopis, dělat divadlo poctivě, probouzet lidskou citlivost a vnímavost, hledat náměty v naší lidové kultuře a zpracovávat témata v moraličkách, v symbolech, archetypech. Nikdy se divákovi nepodbízet a nekráčet komerční cestou divadelní produkce na úkor kvality inscenací.

Divadlo je o tvorbě. Nejen o tvorbě inscenací, tvorbě v dílnách, ale i o tvorbě divadla jako instituce. Divadlo TM chce v budoucnu budovat instituci, ve které se budou hrát, tvořit, pořádat semináře, festivaly atd. A malinkými krůčky přes inscenace, výtvarně - kreativní dílny, loutkově - animační dílny zvětšovat svoji nabídku možností a dovedností, které snad naplní náš záměr. Tady se může divadlo inspirovat modelem „Buchet a loutek“, kde mají stálou scénu ve Švandově divadle a zároveň jezdí a hostují po celé republice.

⁶ BĚHAL, Tomáš, 2014 interview s principálem loutkového divadla ToyMachine

Je to jedna z možných cest, jak vytvořit atraktivnější nabídku, tvořit a realizovat dílny, které se v budoucnu mohou rozvíjet i ve větší projekty.

1.2 Soubor divadla a jeho členové

Divadlo TM je mladým loutkovým divadlem, jehož zakladatelé a členové jsou umělecky a pedagogicky smýšlející lidé, kteří se pohybují v širokém spektru uměleckých aktivit a dokáží ve svých inscenacích reagovat na aktuální společenské dění (nová inscenace v přípravné fázi na motivy J. Verna, „20 000 mil pod mořem“, ve které se necháváme unášet světem vynálezů s tematikou technického pokroku a jeho nebezpečí v současném světě. Je to reakce na dnešní dobu v její nepoučitelnosti z válečné historie a jejích důsledků). Členové souboru nejsou pouze tvůrci a herci, ale snaží se být kulturně aktivní lidé, kteří své zkušenosti v loutkové oblasti předávají veřejnosti.

V rámci statutu občanského sdružení mají „poslání a cíle v uspokojování kulturních a vzdělávacích zájmů veřejnosti formou následujících aktivit: tvorba a realizace kulturních projektů, účast na divadelních festivalech, uměleckých dílnách, seminářích pořádaných jinými subjekty a umělecká spolupráce s jednotlivci i institucemi“.⁷

Tyto stanovy se brzy budou inovovat, a to z nového občanského zákona, jelikož občanská sdružení se transformují a budou z nich nejrozumnější zájmové tzv. spolky. V brzké době tedy divadlo TM čeká nové označení právní formy a i nový dodatek k názvu.

Herecké zkušenosti souboru naučily jeho členy reagovat a přizpůsobovat se konkrétnímu publiku, takzvaně se naladit a vytvořit jedinečnou atmosféru. Plnohodnotný loutkově – umělecký zážitek zprostředkovávají mírou interaktivity, kterou obsahují téměř všechny inscenace.

Prolamováním čtvrté stěny mezi jevištěm a hledištěm vzbuzuje v divákovi aktivitu, a tím se snaží diváka vtáhnout více do děje.

⁷ Stanovy občanského sdružení divadla ToyMachine, 2010, str.12

To se dá samozřejmě připsat i poetice kočovných a pouličních divadel, která je loutkovému divadlu velice blízká, stejně tak i divadlu TM.

Pro hlubší pochopení poetiky divadla TM jsou v následující části uvedeny jednotlivé portréty členů souboru divadla.

MgA. Tomáš Běhal

Narodil se ve Dvoře Králové nad Labem. Vystudoval Katedru alternativního a loutkového divadla na Divadelní akademii múzických umění v Praze. V rámci studia se zúčastnil stáže v rámci programu Erasmus v Berlíně na Hochschule für Schauspielkunst „Ernst Busch“ u prof. Hartmutha Lorenze na Katedře loutkového herectví. Nasbírané zkušenosti ho vedly zpočátku k sólové tvorbě a tvorbě pohádek pro loutkové divadlo. Jednou z prvních byla „Baba Yaga“. Spolu s Marianou Večeríkovou a Pavlem Heřmannem založili divadlo TM, jehož první inscenací byl „Nosferatu“ - loutková hra pro dospělé, tvořená i pro zahraniční publikum. V rámci TM se Tomáš Běhal profiluje jako herec, režisér, autor inscenací a scénograf.

Během čtyřletého období vzniklo v TM deset autorských pohádek a jedna inscenace pro dospělé diváky. Tomáš Běhal spolupracuje i s institucemi mimo divadlo TM a byl jedním z autorů interaktivního programu „Mise Vyšehrad“. Je lektorem seminářů např. na Loutkářské Chrudimi „Loutky a jejich vyjadřovací schopnosti“, nebo „Živá hmota aneb Jak přivést předměty k životu“. Vede i mezinárodní loutkový workshop v Praze u Mirka Trejtnara⁸. Nyní pracuje na inscenaci pro divadlo Letí, „Pojízdné imaginárium Valdštejnské lodžie“ s Jiřím Vydrou, či loutkově - hudební inscenaci „Švabaret“ studia Damúza, kde je spoluautorem konceptu, scénografie a autorem některých písní.

⁸ TREJTNAR Mirek – absolvent Katedry alternativního a loutkového divadla na DAMU, výtvarník a technolog. Již více než deset let se svojí ženou Leah Gaffen organizují v Praze loutkové dílny pro studenty z celého světa. Jeden z největších letních workshopů nese název „Puppet – maker himself“. Zde si studenti vyrobí svoji vlastní marionetu a zároveň tvoří krátkou inscenaci. Je také návrhář a výrobce dřevěných hraček, soch.

MgA. Tomáš Podrazil

Loutkoherec, hudebník, zástupce statutárního předsedy ToyMachine o. s. Narozen v Hradci Králové. Absolvent alternativní a loutkové katedry na DAMU v Praze v ročníku doc. Marka Bečky. Momentálně kromě divadla studuje mediální studia na Fakultě sociálních věd na UK v Praze. Na svém kontě má režie představení jako „O Šetkovi“, „Dešťová víla“ ve spolupráci se studiem Damúza. Mimo loutkoherectví je jeho další silnou stránkou skládání hudby, textů a hraní na různé hudební nástroje. Stejně jako Tomáš Běhal se zúčastnil stáže v rámci programu Erasmus v Berlíně na Hochschule für Schauspielkunst „Ernst Busch“ u prof. Hartmutha Lorenze na Katedře loutkového herectví.

Pavel Heřmann

Scénograf, lektor výtvarně - kreativních dílen, loutkoherec a hospodář ToyMachine o.s. Narozený v Brně. Nyní student Ateliéru Divadlo a výchova na Divadelní fakultě Janáčkovy akademie múzických umění v Brně. Od malička vedený k uměleckému řemeslu, výtvarnému umění a manuální zručnosti. Při scénografických realizacích, výrobě loutek, náplni výtvarných dílen využívá i své znalosti a dovednosti z předchozího studia oborů Výtvarné zpracování kovů a drahých kamenů – plošné a plastické rytí a Výtvarné zpracování kovů a drahých kamenů - umělecké odlévání na Střední průmyslové škole a Vyšší odborné škole technické Brno, Sokolská 1. Vztah k materiálům a k divadlu začal už na „Letních výtvarných dílnách“ a „Týdnech tvořivého myšlení“ pod vedením Mgr. Miroslavy Brázdové, kde výslednou týdenní prací byly amatérské performance, nebo site-specific projekty pořádané např. na hradech Plumlov a Svojanov. Tyto kroky vedly až k divadlu TM a profilaci na práci s dětmi, tudíž zaměření na výtvarně - kreativní dílny na rozvíjení dětské zručnosti a fantazie. Další jeho umělecké kroky směřují k alternativní a loutkové scénografii, kde se snaží najít svůj umělecký scénografický rukopis.

MgA. Dora Kršková - Bouzková

Vystudovala obor Hudebně dramatické umění na Pražské konzervatoři (1999) a Katedru alternativního a loutkového divadla DAMU (2006). Herecké zkušenosti uplatnila v nejrozličnějších divadelních prostorech, vidět jsme ji mohli v divadle Archa (mj. v Havlově Odcházení), Alfréd ve dvoře, MeetFactory, Roxy-NoD, Minor ad.; hrála v inscenacích režijního dua Skutr, v projektech divadla HOME. Režisérská dvojice SKUTR a divadelní sdružení HOME se věnují pouličnímu divadlu i stand-up komedii. Založila občanské sdružení Loutky bez hranic, organizuje výtvarně - kreativní dílny v Česku i zahraničí. Věnuje se též pedagogické práci a sociálně divadelním aktivitám (azylová zařízení Stráž pod Ralskem, Bělá pod Bezdězem, Červený Újezd, nyní vede projekt pro seniory Loutková reminiscence ve spolupráci s pražským Gerontocentrem).

2 Inscenace

Kromě oficiálních stránek vedení občanského sdružení se divadlo TM snaží tvořit kolektivně a podílet se na vzniku inscenace už od první chvíle. Většinou jsou tzv. supervizory složek, přičemž většinou režii a dramaturgii zaštiťuje T. Běhal, výtvarnou stránku Pavel Heřmann a hudbu Tomáš Podrazil. Jedná se o tvorbu, kde se střetávají naše pohledy a cizelují se v jeden tvar. Tvoří se intuitivně a na základě jednotlivých zkušeností a dovedností. Každý člen souboru se podílí na určité divadelní složce, která je každému členu nejbližší, nebo se v ní chce zdokonalit.

2.1 Režie a dramaturgie

Následující kapitola nastiňuje režijně-dramaturgické myšlení divadla TM. V inscenacích využívá převážně literární předlohy, které interpretuje formou loutkového divadla. Celková dramaturgie divadla TM se dá charakterizovat jako nepravidelná. Nemá pevně daný dramaturgický plán, který by přesně udával plánované inscenace sezóny. Roční repertoár se tvoří za běhu provozu divadla. Snaží se vycházet z tvůrčí práce inspirované literárními předlohami a vyhledávat originální ztvárnění od témat po konkrétní vizuální stránku inscenace.

Dramaturgie divadla TM by se také dala nazvat dramaturgií založenou na principu autorského divadla, který se začal rozvíjet již v druhé polovině 20. století. V současnosti tento princip není pouze záležitostí divadla TM, tuto formu využívají mnohé divadelní soubory napříč českým divadelním spektrem.

„Od osmdesátých let 20. století se rozvíjí větev autorského divadla, jehož první výhonky bychom našli už v hravosti mladých divadel 60. let a kořeny v proudu uměleckých scén a moderny 50. - 60. let reprezentované Josefem Skupou. Během 1. poloviny 80. let se vyprofilovala řada souborů, které přinášely podnětné inscenace posunující loutkové divadlo výrazně kupředu. Východiskem souborů tohoto směřování je neupřednostňovat provozní rutinu před tvořivým hledáním. Definitivně se prosazuje tvořivost jako nezbytný předpoklad inscenační tvorby, povědomí potřebnosti dramaturgie a režie, zvyšuje se

vědomí o specifice loutek a jejich druhů a jejich užití jako vědomě zvoleného jevištního prostředku (o nutnosti zvláštní výpravy pro každou inscenaci nemluvě).“⁹

Velkou otázkou v loutkovém divadle obecně jsou divadelní texty, které jsou určeny přímo k inscenování. Divadlo TM má známé tituly pohádek, mýtů a pověstí ne pro jejich přitažlivost, ale pro originální, autorské pojetí celé inscenace.

„Je třeba zmínit ještě jednu podstatnou odlišnost, která je pro tuzemskou loutkářskou tvorbu typická – na rozdíl od činoherního divadla stále nemá svůj fond „klasických textů“. Jen málo z toho, co bylo pro loutky napsáno, se dá bezvýhradně uvést i dnes (výjimkou jsou například hry Ivy Peřinové, ne nadarmo nazývané „první dáma české loutkové hry“, nebo bez nadsázky nesmrtelná Kainarova Zlatovláska) a navíc jsou loutkáři už při studiích většinou vedeni k autorské tvorbě. V repertoárech tedy převažují stále nové adaptace klasických pohádek, či dramatizace populárních předloh z pera dramaturgů nebo režisérů souboru. Zcela původní autorské tvorby je momentálně v českých divadlech poskrovnu.“¹⁰

Autorské divadlo si vybírá látky ze současnosti, historie či modelově nadčasová témata a hledá nejruznější předlohy od novel a románů přes mýty až po poezii, nejčastěji však adaptovanou folklórní, umělou či moderní pohádku. Loutkové divadlo se tak stává totálním syntetickým divadlem s vlastním rukopisem.

Tyto všechny zmíněné aspekty v této kapitole se také odrážejí v rozhoru s T. Běhalem: *„Naše divadlo je takové, že si děláme všechno, na co stačíme, nebo se snažíme všechno obsáhnout. Takže, když už vzniká inscenace, s nápady přicházíme my. Naše divadlo nemá žádný dramaturgický plán, co se týká celého roku. Že bychom si řekli, jak vytvoříme čtyři pohádky, které budou mít tohle téma, to ne. Já tvořím dost ze situace, co mě v tuto chvíli zajímá, jaké téma mě láká a trápí. Najít si k tomu tu nejlepší předlohu, vytvořit loutky a scénu z materiálu, který se pro to nejlépe hodí a všechno takhle postupně spojovat, aby*

⁹ VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana (ED.): Živé dědictví loutkářství, cit., str. 120

¹⁰ VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana (ED.): Živé dědictví loutkářství, cit., str. 80

vznikl jeden ucelený kus, který bude nést to zvolené prvotní téma, či myšlenku. Já chci také svými pohádkami diváka pobavit a chci, aby se děti smály a přitom pozorovaly, aniž by si uvědomovaly nějaký příběh, či situace, které se jim budou v životě hodit. Viz třeba naše „Pověsti české“, prvotní není, aby si děti zapamatovaly všechny postavy, ale pobavily se a na základě té vzpomínky si vybavily, že někdy existovali Přemyslovci a jsou spojeni například se znakem orlice (jak je v inscenaci „Pověsti české“ naznačeno reinkarnací smrti Libuše v bílou orlici). Snažíme se být v dramaturgii tvůrčí a autorští.“¹¹

V dramaturgii a režii nabízí divadlo TM divákovi svůj autorský pohled na danou pohádku, či příběh. Snaží se využívat různé podněty, inspirace a předlohy. Tyto dramaturgické myšlenky sjednocuje pod jedno své hlavní téma inscenace. Pohádky se tak stávají originálním a novým pohledem na již známé předlohy i zcela autorské loutkové inscenace.

2.2 Scénografie

Tato divadelní složka je pro loutkové divadlo stěžejní. Určuje veškerou vizuální stránku a originální pohled na autorské pojetí inscenace. Scénografii bere divadlo TM ryze autorsky jako třeba svoji dramaturgickou práci při tvorbě inscenace. Snaží se používat pro každou inscenaci nový druh či zpracování materiálu, a tím hledat stále nové formy inscenací. Určující pro loutkovou scénografii je poetika divadla. Například pokud to bude stínové divadlo, nebudou se v pravděpodobné variantě vyrábět marionety s malovaným vzhledem.

Vše ze scénografie se divadlo TM snaží mít v souladu. Loutky a scéna, popřípadě kostým se doplňují a tvoří jeden harmonický vizuální celek. Záleží tedy na poetice a tématu, o kterém chtějí autoři hrát, a na prostředí, ve kterém si představují umístění svého příběhu. V loutkovém divadle platí nepsané pravidlo: *nejdříve loutky, potom zkoušky*. Má to jednoduché vysvětlení. Herci musí mít nejprve s čím hrát, než začnou zkoušet. Proto jde scénografie ruku v ruce s dramaturgickou prací na inscenaci.

¹¹ BĚHAL, Tomáš, 2014 interview s principálem loutkového divadla ToyMachine

Výroba loutky závisí především na tom, co loutka má a musí umět. Jaké technologické prostředky a postupy se při tvorbě loutky zvolí, jaký úkol bude v rámci inscenace plnit, a to v kontextu s celkovou výpravou inscenace.

Scénografie divadla TM je specifická kombinováním různých druhů loutek v jedné inscenaci. Záleží ovšem na jejím charakteru a vztahu k různým postavám. Třeba v inscenaci „Sněhová královna“ jsou ústředním párem Gerda a Káj. Soustružené samostojné loutky mají symbolizovat staré dřevěné hračky, se kterými si hráli naši dědové. Oproti nim je okolní svět tvořený z plyšových maňásků a vaty na scéně. Vše je tvořeno ve smyslu, aby loutky páru nezapadaly do okolního prostředí a působily tak, že do sněhového světa nepatří. (viz kapitola 2.5 Rozbor vybraných inscenací, příloha č.2, fotografie 17,18).

Není to vždy kombinování různých nově vyrobených loutek. Divadlo TM se snaží používat a recyklovat již zhotovené loutky. Třeba používá typického stařečka z rodinného loutkového divadla jako postavu tatínka v inscenaci „Baba Yaga“. Je to způsobeno její technologií. Loutka umí pomocí zatáhnutí za drátek oddělit hlavu od těla a tím se hodila pro závěr inscenace, kdy se měl tatínek projevit jako negativní postava. (viz kapitola 2.5 Rozbor vybraných inscenací, nebo příloha č.2, fotografie 1, 2)

Další způsob výroby loutek divadlo TM uplatňuje v nacházení různých předmětů, které jim připomínají danou postavu. Snaží se pomocí své imaginace přetvářet surový materiál na finální podobu loutky. Tento styl výroby je nejvíce patrný v inscenaci „Pověsti české“ (viz kapitola 2.5 Rozbor vybraných inscenací, nebo příloha č.2, fotografie 7, 8). Loutky jsou vyrobeny z větví a kusů dřeva, doupravované malovaným či šitým kostýmem. Autor loutek tím vyjádřil propojení materiálu a námětu. Dřevo má v sobě svoji historii stejně jako naše země a svým vzhledem působí staletým dojmem stejně jako slovo pověst.

Scénografie divadla TM není zaměřena jenom na loutky. Hledá i významy pro použití objektů ve své inscenaci. Příkladem pro práci s objektem v inscenaci je například využití velkého modrého igelitového pytle v „Prapra...pohádce I“, který po drobné tvarové úpravě připomíná kapku vody. Použití pytle jako kapky je přizpůsobeno k herecké akci. Herci do pytle protlačují své prsty, aby divákovi zprostředkovali počátek vzniku života, množení

buňek ve vodě. Jedná se tedy o jednorázový objekt, který se může zničit a vždy nově nahradit.

Výroba scénografie není v divadle TM primárně věnována jenom loutkám a objektům. Je to i samotná scéna a prostředí. Pro divadlo TM je primární funkčnost a přenositelnost scény. Snaží se tvořit složené konstrukce scény pro jejich variabilitu a skladnost kvůli okamžité mobilitě inscenace a jejího přesunu.

Scénu se divadlo snaží tvořit stejně jako své loutky. Ve scéně se divákovi vždy odráží hlavní téma inscenace. Ať se jedná o rytířský epos „Rytíři“ (viz kapitola 2.5 Rozbor vybraných inscenací, příloha č.2, fotografie 13, 14) v kukátkovém divadle s marionetami anebo „Sněhovou královnu“ (viz příloha č.2, fotografie 17, 18) v kufru. Kukátko má navodit svojí vizuální stránkou typické prostředí pro loutkové příběhy a poloha kufru odráží téma z filmu Narnie, kde figuruje skříň (v divadle TM kufr) jako vchod do světa pohádky a fantastických příběhů.

Další složkou ve scénografii divadla TM je kostým. Ve všech inscenacích divadla TM kromě stínových jsou herci přiznání a nemusí se schovávat v černém oblečení za loutky. Herec doplňuje svým vzhledem scénu a je vždy za určitou postavu. Většinou jsou to postavy, které tvoří rámec inscenace. Například v „Babě Yaze“ nám tvoří rámec pan Vampýr, který se stvoří na začátku hry. Herec má jen černou košili a rychlým nabílením obličeje pudrem se nám postava tvoří před očima. Následným nasazením protézy je vizuál postavy hotov a může nést své téma hladu. Tento princip vybudování postavy se použil ještě v „Prapra...pohádce“ a funguje v podobném duchu. Zde diváci říkají, jak si představují pračlověka, a herci si navlékají různé kožešinové kusy oblečení.

Kromě těchto výjimek jsou herci v kostýmu už od začátku hry. Kostýmy se divadlo TM snaží recyklovat stejně jako loutky. Jsou to staré kusy oblečení přešité do jasné vizuální podoby inscenace. Ukázkově třeba v „Betlému“ jsou na kostým použity staré dámské košile, ke kterým se přidělaly vystříhané krajkové záclony. Na zadní část kostýmu se přidělala malá křídla a celý kostým má tvořit vizuál anděla. (viz kapitola 2.5 Rozbor

vybraných inscenací, nebo příloha č.2, fotografie 5, 6)

Loutkové divadlo TM ve své scénografii hledá inspirace v materiálech a předmětech. Hledá materiál vhodně zvolený pro autorské pojetí loutky, tak aby loutka odrážela svůj charakter. Neznamená to, že se nevyužívají tradiční loutky, ale je na ně nahlíženo jako na předměty, které můžeme nově zpracovat a dát jim novou funkci, charakter atd. Práce s materiálem a vůbec výtvarná složka divadla je tvůrcům velice blízká, a tak si ji tvoří sami. Výhodou je, že tvůrci přesně po dramaturgické práci vědí, co potřebují za postavy a jak by měla scéna vypadat.

Divadlo TM předává všechny svoje scénografické zkušenosti ve svých výtvarně – kreativních dílnách. Stejně jako ve své tvorbě hledá s účastníky dílny imaginaci a originální pojetí loutky.

2.3 Hudba

Od začátků divadla TM jsme nechtěli být v otázce hudby kočovným divadlem, které přijede, rozloží scénu a pustí z přenosného CD přehrávače reprodukovanou hudbu o jedné melodii, nejlépe ve smyčce, a kterou nesložili. Netvrdím, že takto pracují s hudbou všechna kočovná divadla, ale párkrát se tato divácká zkušenost naskytla. Chtěli jsme pracovat s živou hudbou, různými hudebními nástroji, se kterými by se mohlo pracovat přímo na jevišti, a tak dotvářet celkovou poetiku inscenace. Hudební nástroje, které v inscenaci využíváme, se dají kategorizovat podle jejich funkce do tří skupin:

a) hudební nástroj jako loutka:

Už v první naší inscenaci „Baba Yaga“ je jediný hudební nástroj tahací harmonika. Je ale upravená, má přidělané hadí oči, a tak se stává loutkou Hada, která se objevuje v představení jako syn *Baby Yagy*. Zároveň veškeré prostředí vytváří harmonika svými různými fyzickými polohami. Hudební nástroj se tak stává akční scénografií, kde díky ní se děj posunuje kupředu. Podobný princip využití loutky jako hudebního nástroje nalezneme v inscenaci „Kocour v botách“. Zde jsou loutky ptáků kašírované a uvnitř je

hrách, rýže, nebo rolničky a tímto se z loutky stává rytmický nástroj.

b) předměty jako hudební nástroj:

Od počátků loutkářství se používají různé ruchostroje a libozvukné předměty na dokreslení a zpestření zvukové složky loutkového divadla. Ze začátků to byly předměty jako plech, valcha, pila a jiné, které svými vibracemi připomínají určitý zvuk. Později se k nám dostávají přesné ruchostroje na určitý ruch, jako je např. bouřkostroj. Divadlo TM tyto ruchostroje také používá, ale snaží se pořád nacházet nové a nové předměty, které se hodí pro konkrétní inscenaci. Příkladem jsou loutky podmořských živočichů v „Baronu Prášilovi“ (viz příloha č.2, fotografie 15, 16). Jsou to roztahovatelné trubky, které svým rotačním pohybem vytvoří jemný libozvuk a rychlostí otáček regulujete výšku či hloubku tohoto předmětu. Nemusí to být jenom elektroinstalační materiál v tomto případě, ale i např. kuchyňské nádobí. V inscenaci „Betlém“ jsme jako nástroj použili plechovou formu na pečení tzv. srnčího hřbetu. Jde nám v tomto případě o hledání a nacházení zvuků v předmětech kolem nás a vytvoření kreativnějšího hudebního doprovodu v inscenacích.

c) doprovodný hudební nástroj

Příchodem Tomáše Podrazila do divadla TM se hudební složka zaštiťuje právě jím. Hraje na kytaru, trubku, skládá a upravuje texty, a tak vytváří autorské melodie a písně do inscenací „Rytíři“, „1000+1 noc“, „Kocour v botách“ a „Betlém“. Je to zkušený muzikant a hudebník, který svůj talent projevil např. v inscenaci „Dešťová víla“ v produkci Damúza. Má obecně neskutečný zásobník melodií, textů, žánrů a hudebních interpretů v hlavě a dokáže tak intuitivně vystihnout hudebním doprovodem myšlenku, která se už nemusí dořikávat či dublovat slovem.

V dalších inscenacích hledáme vhodný hudební nástroj k tématu a podtrhnutí atmosféry. Příkladem je koncovka, což je dřevěný foukací nástroj podobný fujarám či pastýřským píšťálám. Svými tóny navozuje atmosféru horské rozlehlé krajiny. Proto se skvěle hodila do inscenace „Sněhová královna“, kde jsme hledali lidový nástroj, který by svým zvukem podtrhoval atmosféru inscenace. Objevuje se během celého představení, vytváří předěly a

doprovází všechna kouzla, která se během pohádky stanou.

Divadlo má svůj vývoj a i v našem divadle jsme v hudební složce v inscenaci „20 000 mil pod mořem“ došli k variantě reprodukované hudby. Není to ale možnost reprodukované hudby, jak uvádím na začátku této kapitoly. Jde o autorsky vytvořenou hudbu hudebníkem Martinem Tvrdým, která se složila přesně pro tuto inscenaci a pro konkrétní situace a atmosféry. Ve své poetice je podobný naší, a tak za pomoci různých industriálních zvuků vytvořil autorské melodie. V tomto případě jde tedy o autorskou reprodukovanou hudbu s nádechem industrialismu. Tak jako ostatní složky divadla je hudba pro naše divadlo TM důležitá a tvoříme ji s autorským záměrem pro konkrétní inscenaci. Hledáme hudební nástroje, předměty, ruchy, zvuky kolem sebe, které nás jako tvůrce inspirují stejně jako loutky, předměty a tvary ve složce scénografické. Inspirace pro tvorbu však nevychází ze stránky vizuální, ale především z auditivní.

Po shrnutí všech složek divadla TM, jeho poetiky a z podnázvu (loutkové divadlo pro děti a dospělé) je patrné, že se divadlo TM zaměřuje na tyto dvě věkové skupiny. Dále se z anotací inscenací divadla TM na webových stránkách dovídáme od kolikátého roku je jaká inscenace přístupná. Většinou je to tzv. 3+. Tudíž se divadlo TM nezaměřuje na batolecí věk. Je ve svých představeních interaktivní, a tak chce zpětnou vazbu, což roční dítě nedokáže. Náš přístup k cílové skupině není žádný záměr, nebo vymezení. Vyšlo to z jednoduchého faktu. Jsme kočovné loutkové divadlo a tak i když hrajeme na základní škole, jsou tam paní učitelky, které se na to dívají stejně jako u stálé divadelní scény. Chceme tedy, aby i v pohádkách, které reprízujeme, se „bavil“ i dospělý divák. A tak v inscenacích s tímto faktem pracujeme a snažíme se, aby si stejně jako dětský divák odnesl umělecký loutkový zážitek i dospělý.

2.4 Rozbor vybraných inscenací

V této části práce je představena tvorba divadla TM s jednotlivými příklady inscenace v celém jejím tvůrčím procesu. Jsou vybrány stěžejnější inscenace, které buď odstartovaly směr divadla, anebo nabízejí další tvůrčí směřování. Na jejich základě si vyberu jednu

inscenaci a vytvořím loutkově – animační dílnu. Zaměřuji se na specifickou poetiku inscenace, příběh, loutky, témata, která by mohla diváka zaujmout.

Baba Yaga

Připravil a hraje: T. Běhal

Scénografie: Veronika Svobodová

Délka představení: 35 minut

Inscenace je určena pro děti od pěti let a nese v sobě téma hladu a strachu. Hlad je patrný od prvního nařikání Jeníčka a Mařenky, jak jim kručí v břiše. Téma hladu a strachu je obsaženo i v ústřední postavě pana Vampýra, který dostane v závěru hry hroznou chuť na děti a chce je sníst. Proč postava pana Vampýra v Jeníčkovi a Mařence? Celá inscenace je obehnána slovanskou mytologií a číší z ní slovanská lidovost. Pan Vampýr je dominantou celé pohádky. Dá se vyložit i dramaturgicky a to, že pan Vampýr je personifikace hladu po krvi.

Rámec celého příběhu nám tvoří pořád postava pana Vampýra, kterou stvoří herec na začátku a nastiňuje ponurou a záhadnou atmosféru celé hry a v závěru, poté co sežral Babu Yagu, se vrhá na děti.

Tvůrce inscenace T. Běhal se dramaturgicky nechal inspirovat předlohou bratří Grimmů „Jeníček a Mařenka“ a dalšími motivy z různých předloh, jmenovitě: B. Němcová „Perníková chaloupka“ a K.J.Erben „Baba Yaga“. Z „Perníkové chaloupky“ se vzala scéna hledání světýlka a lezení na strom. Z „Baby Yagy“ scéna s chaloupkou na kuří nožce a přidaly se do příběhu od bratří Grimmů. Jedná se tedy o autorskou koláž s ústředními řečenými tématy. Další inspirací v dramaturgii jsou postavy slovanských bytostí. Postava pana Vampýra, Kostěje, pána lesa, jednorožce a samotná Baba Yaga.

Po scénografické stránce je inscenace řešena velmi minimalisticky. Jedná se o pohádku pro jednoho herce a tvůrce chtěl tzv. scénu do tašky. Herec sedí uprostřed lavičky, po

bocích má volně položené loutky a na kolenou má harmoniku, která svojí polohou určuje prostředí a tvoří hudební doprovod. Zároveň je harmonika i postavou Hada, syna Baby Yagy. Loutky Jeníčka a Mařenky jsou samostojní manekýni z bílého plátna vyplnění rýží. Mají tlustý vzhled, a tak symbolizují člověka, který musí pořád jíst - propojení s tématem hladu. Macecha má velmi špatný charakter a je řešena použitím a upravením barbíny. Má přidělanou dřevěnou nohu, která odkazuje na postavu Baby Yagy. Macecha je tak dána svým hříchem, vyhnání dětí z domu, na stejnou pozici jako Baba Yaga. Baba Yaga je řešena jako maňásek s dřevěnou hlavou a přidělané plastové nožičky. Postava Kostěje, krále lesa, nám určuje svojí přítomností prostředí lesa. Jsou to dva dřevěné samorosty svázané k sobě silonem. Svojí polohou a hereckou akcí vytváří různé další postavy a prostředí. Z Kostěje se stává například vlkodlak, strom, chaloupka na kuří nožce či výtah. Postavu jednorožce tvoří bílá plastová hračka koníka, která má přidělaný dřevěný roh. Je tam místo postavy kačenky, která je v „Jeníčkovi a Mařence“ a má je převést na druhou stranu. V inscenaci je tato pomoc ztvárněna zachráněním Jeníčka a Mařenky od zlého Hada nebojácným jednorožcem. Loutka tatínka je popsána v kapitole o scénografii.

Kostým pana Vampýra je řešen prostě: tmavá košile, vyndávací upíří protéza a má nabílený obličej pudrem. Foto (viz příloha č.2, fotografie č.1, 2)

Pro bližší představu krátký popis děje:

Pan Vampýr vypráví o hladové době, ve které žijí i Jeníček a Mařenka. Žijí se svojí krutou macechou a tatínkem. Za hrozbou od macechy, která odletí (mění se na Babu Yagu), jsou děti odvedeny tatínkem do lesa, kde jsou necháni napospas osudu. Mají velký hlad, a tak se vrhají po všem, co se jen hne, a hledají cestu z lesa. Po nevydařeném výlezu Jeníčka na strom se Mařenka uchyluje k modernímu činu a mačká čudlík, kterým si přivolá výtah. Vidí světýlko a jdou k chaloupce na kuří nožce. Zde musí Mařenka znovu zasáhnout místo Jeníčka a svým silným hlubokým hlasem chaloupku otočí. Jsme u Baby Yagy doma. Celá další scéna je stejná jako u Grimmů, kde je Baba Yaga nucena nasednout na lopatu. Pec je řešena otevřením úst pana Vampýra, a tak tvoří opravdový chřtán do pekelné pece, ve které skončí Baba Yaga. Tím pohádka nekončí, probouzí se zlý Had a jednorožec, kteří spolu svedou souboj. Jednorožec vítězí a zachraňuje děti (diváky i Jeníčka a Mařenku) a mizí. Jeníček a Mařenka se vrací za tatínkem, který se ze svého činu odložení dětí v lese

zbláznil a hlava se mu v soukromí zvedá se slovy: „*V dřívějších hladových dobách si nikdo ničím nemohl být jistý!*“. Celou pohádku zakončuje pan Vampýr, který si hledá oběť v hledišti.

Co nás překvapí hned v prvním momentu představení, je velké nasazení herce a míra interakce. Děti se například často Babě Yaze snaží překazit dopadení Jeníčka a Mařenky, vymýšlejí s Jeníčkem, jak vylézt na strom, mají osobní kontakt s panem Vampýrem. Herec nechá jejich fantazii pracovat a improvizuje na jejich reakce. Děti se pak vlastně stávají spolutvůrci a baví je do příběhu zasahovat. Pro herce je to taky velká škola improvizace. Zkrátka vždy, když se to hodí, využívá podobné momenty. Tohle je jedna z možností, jak děti zaujmout. Ale herec je vždy ten, kdo drží rytmus, posloupnost děje a smysluplnost celé pohádky. Právě toto nutí diváka být aktivním a vtahuje ho do děje.

Divadlo TM nám nabídlo strašidelnější, tajuplnější a velmi osobitý a moderní přístup průřezem všemi autory, co psali různé variace na Jeníčka a Mařenku.

Nosferatu

Hrají: T. Běhal, Markéta Dvořáková, Jindřich Čížek

Koncepce, dramaturgie a režie: T. Běhal a Mariana Večeríková

Hudba: Markéta Dvořáková a Jindřich Čížek

Scénografie: Karolína Ráčková

Délka představení: 45 minut

První a zatím poslední inscenace divadla TM určená pro dospělé. Nesoucí téma falešných představ.

Rámec inscenace je příběh nově přistěhovaného manželského páru, ve kterém žena není spokojena se svým manželem a ubírá se do světa představ a iluzí, ve kterém se střetává s postavou Nosferata a rozjíždí se kabaret Falešných představ.

Dramaturgie celého příběhu je volně na motivy „O hraběti Drákulovi“, který sepsal Bram Stoker. Tvůrci se spíše po přečtení o hraběti Drákulovi zabývali těmito otázkami:

Pravda a představy. Tenká hranice mezi nimi. Je reálné to, čeho se můžeme dotknout? Nebo to, v co věříme? Má naše víra sílu proměnit smyšlenku ve skutečnost? Je možné, že se nám naše fantazie vymkne z rukou natolik, že by nás mohla i zabít?

Tyto otázky jsou klíčem k uchopení celé dramaturgie inscenace.

Scéna je koncipovaná do skříně ve tvaru rakve, která po rozevření vytváří dojem budovy s okny a odhaluje jednotlivé hrací plochy s okénky. Loutka Nosferata je odlitá hlava ze sádry s pískem, tak aby vypadala jako chrlič a při nasazení na palce u rukou herce, dotváří netopýří tvář Nosferata. Paní v bílém je též odlitá ze sádry a sukni jí tvoří nafukovací průhledná sukně, která svítí. Ostatní loutky jsou různé hračky a panenky, které vytváří svým vzhledem grotesknost oproti vážnosti vyznění příběhu.

Kostým ženy je černé oblečení s výraznou červenou sukni a muž má černý podklad a červenou kravatu.

Foto (viz příloha č.2, fotografie č.3, 4)

Krátký popis inscenace:

Na začátku inscenace se nám otvírá skřín, dřevěná truhla ve tvaru rakve rozdělená na jednotlivé hrací plochy. Příběh je rozehrán párem, který se nově přistěhoval. Jejich soužití není dle ženy ideální, a tak utíká do světa představ. Její příběh se začíná pomalu prolínat s životem Nosferata, až ji úplně pohltí. Objevují se muž a žena se svým kabaretem Falešných představ a odehrávají nám groteskně tragické krátké loutkové skeče, které si divák může vytočit z kola osudu. Například scénku z červené karkulky, ježibabu, která chce sníst malé dítě. Ukazuje se nám i obraz, jak rodinka je nucena jít do koncentračního tábora a naivně svému nejmenšímu namluví, že jdou do zoo, a o tragickém příběhu ČD o zpoždění. Všechny tyto smutně vtipné skeče mají téma falešných představ a vedou k velkému příběhu o Nosferatovi a jeho lásce o ovládnutí ženské duše a těla. Zde je hlavní hvězdou paní v bílém, která jako své závěrečné číslo předvede neopakovatelný trik a nechá se kousnout svým temným, krvežíznivým milencem Nosferatem.

Prvotní záměr této inscenace byl udělat mezinárodní loutkový thriller pro dospělé. V inscenaci je tak použito naprosté minimum slov a vše se posouvá loutkovou akcí, stínohrou a hudbou, aby tomu rozuměl i zahraniční divák.

Betlém

Režie a hrají: T. Běhal a Tomáš Podrazil

Scénografie: Pavel Heřmann a T. Běhal

Délka představení: 40 minut

První vánoční loutkově – hudební pohádka divadla TM s tradičním příběhem o narození Ježíše Krista.

Rámec celé pohádky tvoří dva andělé Rafael a Gabriel, kteří z nebeského rozhlasu dostanou úkol zvěstovat Marii a Josefovi, že se jim narodí boží syn. Stávají se průvodci v příběhu.

Dramaturgie inscenace je patrná v úpravě koled. Tvůrci divadla TM z nich poskládali scénář. Verše koled jsou někdy v místech upraveny do dialogu, a tak tvoří příjemný jazyk pro divákův poslech. V legendě o narození Ježíše Krista se tvůrcům krásně nabízela dramatická situace a zápleтка. Chtěli vánoční příběh mít jako pohádku, a tudíž mít v ní dobro i zlo. Autoři tedy vybrali negativní postavu krále Heroda.

Pohádka je scénograficky řešená vytvořením základní molitanové plochy, ke které se přidělává zadní stěna s malovanými kulisami. Loutky jsou samostojné totémy z molitanu natřeného bílým latexem a dokolorovaným vzhledem. Tento materiál tvůrci zvolili pro jeho schopnost vytvořit povrch imitace hrubě tesaného dřeva a zároveň být lehký pro manipulaci. Scénograficky se vše na závěr propojí a všechny loutky se setkají na scéně a vytvoří loutkový obraz dřevěného vánočního betlému a nostalgicky nás vrací do dětských vánočních časů.

Kostými viz. kapitola 2.2 Scénografie

Foto (viz. příloha č.2, fotografie č.5, 6)

Krátký popis děje:

Andělé dostanou úkol zvěstovat Marii a Josefovi svaté proroctví, že Marie porodí božího syna. Rozdělí si role, jeden hraje na trubku a druhý tu velkou novinu chce říci Marii. Anděl Marii vše co má za úkol vyřídí a je na řadě to říci Josefovi. Role andělů se vymění a o novině ví nejen tento pár, ale všichni v okolí i za oceánem. Pastevci se vydají za hvězdou do Betléma a stejnou cestou putují i tři králové. Králové se setkávají s krutým Herodem a jeho věrným společníkem „Krokouškem“ a říkají mu o hvězdě na nebi a příchodu nového krále do tohoto kraje. Marie s Josefem hledají vhodné místo na porod a setkávají se s odmítnutím všech lidí v Betlému a nakonec Marie porodí na seníku. Herodes se dozvídá o narození dítěte, nového krále, a jde Ježíška s pomocí svého společníka zabít.

Všechny postavy se v závěru inscenace setkávají u jesliček s Ježíškem a tvoří jeden obraz, výjev vánočního betlému. I král Herodes se ocitá před Ježíškem, ale svůj čin zabítí nespáchá, jelikož při pohledu na miminko se mu srdce obměkčí a s „Krokouškem“ slibují věrnost novému králi. Po zkončení inscenace si děti mohou přijít blíž a do jesliček miminku pošeptat své vánoční přání.

Vánoční pohádky jsou i možností dostat se na nové druhy akcí, či festivaly než byli tvůrci zvyklí. Divadlo TM zažilo například pozvání na Andělskou slavnost 2013 ve Vršcích, kde herci hráli Betlém přímo v místním kostele. Aniž by to kdokoli tušil předtím, představení dostalo punc výjimečnosti a neopakovatelného zážitku. Tím byl druhý scénografický plán. Najednou celý kostel od prvního cinknutí trianglu se rozezněl a freskovitě namalovaní andělíčkové na zdech jakoby kouzlem stáli před diváky, kteří i přes velkou zimu, která panovala v kostele, zpívali do posledních tónů poslední koledy v představení ve vánočním čase.

Tento jako jeden z mála momentů mě vždy jako diváka utvrdí v tvrzení, že divadlo je krásný a neopakovatelný um, když najednou zapadnou všechny složky a vytvoří se přesný moment pro divadlo zahrané teď a tady.

Pověsti české

Připravil a hraje: T. Běhal

Scénografie: Pavel Heřmann a T. Běhal

Délka představení: 35 minut

Loutková pohádka pro jednoho herce určená pro děti od pěti let s námětem „Starých pověstí českých“ od Aloise Jiráska a a Dalimilovou kronikou. Nejvíce se inscenace podobá Jiráskovým představám o pověstech. Dalimilova kronika byla spíše doplňková literatura k dramaturgii. Pověsti se rozdělily na tři hlavní příběhy, které tvůrcům přišly stěžejní pro naši historii a sdělení divákovi.

Rámec všech tří příběhů tvůrcům tvoří loutka praotce Čecha, který přilétá na své holi a přemýšlí, kde zrovna ve světě položit základní kámen pro vybudování velké a slavné země. Na závěr se vracíme do stejné situace, kde máme pocit, že se vše doposud praotci jen zdálo se slovy: „*Tady to jednou bude moc pěkný*“ odlétá za obzor scény. Předěly v inscenaci jsou řešeny technickou přestavbou scény a zpěvem herce „Té naší písničky české“.

Scéna je poskládána z pěti rámu vyskládaným dřevem, tak aby při rozložené poloze evokovaly podlahu, při vztyčení zadní stěhy je postaven Vyšehrad. Přední stěna tvoří bránu a při kompletním seskládání se nám tvoří uzavřená místnost pro hraní. Po otočení scény o devadesát stupňů se před námi vytvoří vězení pro Horymíra. Variabilní scéna spojená panty umožňuje zajímavé řešení pro změnu prostředí, a tak plně nahrazuje třeba malované kulisy.

Loutky jsou dřevěné samorosty s malovaným či šitým kostýmem v zájmu svého charakteru. Jsou to loutky typu manekýna. Kazi je velmi optimistická a naivní postava s dřevěnou muchomůrkou ve vlasech a malbami na těle v duchu charakteru „hippies“. Libuše je štíhlá postava v bílohnědých šatech s vlečkou, která má dlouhé ruce pro její patetická věštecká gesta. Teta je řešena kusem větve se zeleně malovaným kostýmem, rolničkou v ruce a tmavě zeleným kloboukem pro kouzlení s plackou, která nese nápis

„Byla jsem v Bohnicích“. Bivoje si režie představovala v podobě Emila Zátopka, československého hrdiny, jehož výkon je i doposud obdivuhodný, stejně jako hrdinný souboj Bivoje s kancem. Bivoj je tedy loutkový manekýn s patřičným červeným tílkem a bílými trenýrkami a s číslem. Přemysl je dřevěný manekýn s knírem a bílou košilkou s předělávacím pláštěm. Horymír je dřevěná loutka superhrdiny tvořená z dvou kusů dřeva a pláště, na kterém je jeho superhdinský znak. Křesomysl má výrazný prodloužený tvar hlavy pro nastínění rohů a velký červený plášť s rukávem, na kterém je přidělaná kožešina lasičky.

Kostým herce je košile, vesta, kalhoty a vzorovaný šátek kolem krku. Herec tvoří postavu pohádkově vypadajícího českého Honzy. Dotváří české prostředí a vnáší moravský nádech člověka v kroji plného tance a zpěvu.

Foto (viz příloha č.2, fotografie č.8)

Krátký popis inscenace:

Přílet praotce Čecha určuje místo děje k odehrání prvního příběhu o Kazi, Bivojovi a kanci. Kazi je velmi optimistická a naivní postava s muchomůrkou ve vlasech, kterou přepadne kanec. Ta urputně volá o pomoc a jejím zachráncem se stává sportovec Bivoj, který běží náhodou kolem a přemůže kance. Příběh skončí láskou obou postav a kanec je čestně pověšen nad bránu Vyšehradu.

Druhý příběh se vytvořil z té nejslavnější pověsti o Libuši a Přemyslovi. Přemysl je v naší inscenaci vykreslen jako obyčejný chlapík orající pole s krásnou českou vlastností zpívat si u práce. Libuše je krásná, útlá postava s věšteckými schopnostmi vidět do budoucna a předpovídat počasí. Libuše je nešťastná ze svého postu, kde je mužům pro smích a musí si najít ženicha. Pověří svého věrného koně Šemíka, aby hledal muže na Pé, z vesnice na eS a musí být ten pravý. V tento moment nastává interakce s divákem a koník hledá v publiku toho pravého. Zpovídá všechny, které potká, až dorazí do Stadic. Ve Stadicích se seznámí s Přemyslem a vezme ho s sebou zpátky za Libuší. Druhý příběh by mohl skončit šťastně, ale Libuše měla poslední vidinu. Řekla, aby Přemysl vládl spravedlivě a že vidí město veliké, jehož sláva hvězd se dotýká a je obklopeno logistickými centry. To její srdce

nevydrží a divákovi se Libuše reinkarnuje ve velkou orlici, která jako symbol Přemyslovců krouží nad scénou symbolizující celou zemi.

Třetí příběh je mnohem temnější s větší možností být více dramatičtější, ve smyslu napínavosti a akčnosti děje. Jmenuje se Křesomysl a Horymír. Zemi sužuje hlad a lidé musí jít více pracovat do štol a těžít zlato pro knížete Křesomysla. Postavu s vzezřením jako čert s jediným přítelem - mrtvou lasičkou kolem krku, se kterou si povídá. V letu maskovaný jako superhrdina se nám představuje Horymír, který láká diváky, ať jdou pracovat na pole a věnují se prospěšnější práci. Horymír je naznačen i jako český Robin Hood, který bere bohatým a chudým dává. To se Křesomyslovi nelíbí a nechává Horymíra zajmout. Horymír uprchne s koněm z vězení skokem z vyšehradské zdi a děti tvoří cestu, až kam se Horymír schoval před knížetem. V téhle fázi se nám zjevuje doposud opomíjená postava Tety. Bláznivá postavička s utkvělou představou, že umí kouzlit, vždy jen v inscenaci prolítne nějakou částí děje s kloboukem v ruce. U Křesomysla se zjeví Teta naposledy a udělá poslední kouzlo, kterým knížete zneškodní, a tak zachraňuje lid od zlé moci.

Tento příběh se stal zajímavým i po stránce interakce s divákem. Herec se snaží už na začátku s diváky komunikovat a například ve scéně, kdy Horymír prchá z vězení, využije diváky pro živé obrazy klouzaček, a tak zachrání všichni společně Horymíra.

Rytíři

Připravili: T. Běhal a Tomáš Podrazil

Scénografie: Pavel Heřmann a T. Běhal

Délka představení: 45 minut

Vhodná pohádka pro děti od tří let. Věřit hlavnímu hrdinovi inscenace Jiříkovi, to je hlavní myšlenka, o čem herci hrají, o slibu, cti, morálce a hrdinství. Tímto příběhem chtějí tvůrci připomenout zmíněné charakterové vlastnosti rytířů, na které se i v dnešní době zapomíná. O lidských vlastnostech, o kterých se hrálo už za našich prababiček, a přece je

jich na světě jak šafránu, lidově řečeno.

Rámec pohádky divákovi tvoří herci, dvě postavy trubadúrů, které hrají pro poučení publika hrdinský příběh o udatném rytíři Jiříkovi.

Volnou inspirací tvůrcům byla legenda o sv. Jiří a draku a známý anglický příběh o králi Artuši. Sestavil se příběh o rytíři Jiříkovi, který vyhledává dobrodružství a na své cestě zachraňuje babičku visící na stromě od zlých zbojníků, získává Excalibur na velké veřejné soutěži Anglie hledá krále a poráží všechno zlé, co se mu postaví do cesty.

Scénograficky je inscenace Rytíři řešena vytvořením klasického pouličního kukátkového divadla s malovaným portálem a oponkou. Pro rychlé plynutí děje se zvolila technika zadního pohyblivého panoramatu. Panorama je otáčivě navíjecí a tak je možno plynule měnit pozadí. (Jen pro zajímavost, celkové rozpětí plně rozvinuté tapiserie na panoramatu měří přes šest metrů.). Loutky jsou marionety. Řešeny dřevěným tělíčkem se sádrovou hlavičkou s ušitými kostýmy a plechovým, tvarovaným brněním.

Kostýmy herců jsou barevné košile, punčocháče, tříčtvrteční kraťase a šerpa v podobě pásku. Jednoduché znaky trubadúrů.

Foto (viz příloha č.2, fotografie č.14)

Krátký popis inscenace:

Krátké expoziční příběhy, ve kterých se Jiřík projevuje jako pravý hrdina (záchrana babičky, poražení tlupy zbojníků a vytažení Excalibru) směřují k hlavní části pohádky. K princezně Kateřině, zlému rytíři Emanovi, k draku a králi.

Jiřík se dostává do smutného království, kde se zamiluje do princezny Kateřiny již zasnoubené s bohatým rytířem Emanem. Do království se dostává i drak, který chce princeznu za ženu. Rytíř Eman o princeznu nehodlá bojovat, jelikož je zbabělec, který si troufne uhodit jen ženu. Na scéně se objevuje Jiřík a ve velkém souboji proti drakovi vítězí. V lásce Jiříka a Kateřiny překáží jedině, a to rytíř Eman. Jiřík je po boji s drakem velmi unaven a Eman využívá situace, kdy jde na zámek a žádá o svatbu s princeznou, která je nucena mlčet, kdo opravdu porazil draka. Princezna se však zahalí do černého a vyřkne, že si vezme jen toho, kdo ji rozveselí. Emanovi se to nepodaří ani pod výhrůžkami princezniny smrti a jedinému navrácenému Jiříkovi patří její srdce. Jiřík se

zařekl ochránit celé království od Emany a všeho zlého.

Hudebně je inscenace prolnta zpěvy dvou herců, postav středověkých komických trubadúrů hrající na kytaru své pohádkové ódy a hrají pouliční loutkový příběh o statečném Jiříkovi, který přemohl draka, mocného rytíře Emany a srdce princezny Kateřiny dostal.

Jako spoluscénograf v této inscenaci bych příště lépe zhotovil řešení hlavičky. Sádra je krásný materiál, ale velmi křehký, a tudíž postupným hraním dochází k oprýskání vrchní malované vrstvy. Hlavičky rytířů mají helmy a neustálým nasazováním v rámci hry by ani lak neunikl ostrým hranám plechu. Hlavičky jsou naštěstí odlévané, a tak máme jejich negativní otisky, které můžeme použít a odlít ze sádry, či jiného materiálu novou hlavičku. Příště bych použil třeba vyřezávané dřevěné hlavičky s malovaným vzhledem pro odolnější funkci. Šlo by jen o vylepšení řešení výroby technologie loutky.

Skřítki

Vytvořili a hrají: T. Běhal a Pavel Heřmann

Délka představení: 40 minut

Inscenace vznikla původně jako pocta Ivanu Martinovi Jirousovi pro Muzejní noc v Ostravě a je určena pro děti od čtyř let. První verze inscenace skýtala pouze jednu pohádku „Co dělají noční skřítki v noci“ ze sbírky „Magor dětem“ a později se přiřadila druhá pohádka „Dupynočka“, která měla jít do kontrastu a nabídnout druhý pohled v inscenaci. Že existují jak zlí, tak hodní skřítki - to je téma inscenace.

Rámec inscenace tvoří postava ponocného, který hlásá půlnoc a oznamuje divákům, že přichází čas na pohádky. Mezi pohádkami hlásá divákovi o velké novině a básnický komentuje představování scény.

Divákovi tvůrci dramaturgicky nabídli pohled na skřítky. Na ty, kteří využívají lidské neštěstí ve vlastní prospěch v podání autorského pohledu na knižní předlohu od bratří Grimmů a na závěr se necháme okouzlit světem hodných skřítků od I.M.Jirouse.

„Co dělají noční skřítki v noci“ je lyrická pohádka plná něžných momentů a vzpomínek na autorův rodný kraj a jeho dvě dcery, sepsaná autorem ve vězení. V pohádce se objevují

skřítkci, kteří pomáhají různými způsoby lidem. Kartáčují mech na střeše, aby byl heboučkový. Nosí vodu do studně, jelikož by mohla studna vyschnout a hrají si v kostelních hodinách na jeho rafičky. Tyto melancholické situace tvůrci vybrali a našli inscenační klíč. Bylo to stínové divadlo. Práce s různými světly, filtry a stíny tvůrcům přišla natolik kouzelná a divadelně zajímavá, že pro tento typ pohádky se stal nejvhodnějším pojetím pro jejich autorský záměr. Tvůrci rozdělili text pohádky na jednotlivé vypravěčské monology a v rámci zkoušek se dodělaly dialogy do scén.

Druhá pohádka „Dupynočka“ se přizpůsobila stínovému divadlu a vytvořil se autorský příběh na motivy této pohádky. Vznikl příběh o zlém skřítkovi, který se mění v kačenku. V roztomilé zvířátko, které přiláká královnu, a pod slibem, že vykouzlí místnost plnou zlata, si bere královnino narozené dítě.

Tvůrci vytvořili velkou krabici s vyříznutým kukátkem uprostřed pro stínovou animaci. Krabice je bílá pojednaná malovanými lidovými motivy s vrchní hrací plochou. Uprostřed se odehrává většina scén a na vrchní ploše, kde je chalupa, pole, strom a studna, se loutky mění ze stínových na plošné. Postavy jsou plošné loutky vytvořené z pevného kartonu s vyřezávanými částmi pojednané barevným filtrem vozené ze spodní části na drátu. Loutky, které se mají objevit v horní části scény, jsou malované. U ostatních to není potřeba, jelikož divák vidí pouze stín. Loutka Dupynočky měnícího se na kačenku je triková loutka. Jde o princip křížové trikové loutky, kdy na začátku výroby loutky máme dvě podobně velké postavičky. Ty si prostřihneme – jednu zespod a druhou z vrchu. Obě postavičky do sebe zaklesneme tak, že nám z ptačí perspektivy tvoří kříž a má spodní vození na drátku. V okamžik pootočení zápěstí se divákovi tvoří kouzlo okamžité změny postavy v druhou.

Foto (viz příloha č.2, fotografie č.9, 10, 11, 12)

Krátký popis inscenace:

Diváci se dozvídají, že uvidí pohádky dvě a začíná pohádka první. Vidíme krále, jak putuje krajem a potkává mlynáře a jeho dceru. Mlynář tvrdí, že jeho dcera umí ze slámy zlato příst. Král neváhá a mlynářovu dceru si odvádí na zámek. Pod výhružkami useknutí hlavy si mlynářova dcera sedá ke kolovratu. Z jejího neštěstí ji vysvobodí zlý skřítek v

podobě kačenky, který za pomoc vykouzlení zlata si vždy vezme nějaký dar na oplátku. To se opakuje tři noci. Po slibu krále, že jestli dovede mlynářova dcera upříst celou komnatu zlata, tak si ji vezme za ženu. Mlynářova dcera slíbí své nenarozené miminko zlému skřítkovi pod slibem, že vykouzlí poslední královo přání. Skřítek splní její přání a koná se svatba. Mlynářova dcera se obléká do svatebních šatů a stává se královnou. Skřítek na sebe nenechá dlouho čekat a hned po narození miminka si dítě bere k sobě. Královna skřítku prosí, aby jí dítě nebral. Skřítek pod vidinou nesplnitelného slíbí, že když královna uhodne jeho jméno, může si dítě nechat. Pokud ne, je navždy v rukou zlého skřítku. Královna se svěřuje králi o jejím trápení a ten se vydá jméno hledat. Naráží na zlého skřítku, který je v koruně stromů a zpívá si svoji písničku. Krále skřítek nevidí a slyší jeho netypické jméno „Dupynočka“. Hned pospíchá vše říci královně. Po schůzce zlého skřítku a královny, ve které se prozrazuje jméno zlého skřítku, je skřítek potupen a mění se v žábu. Královna dostává zpět své dítě.

Ponocný oznamuje druhou pohádku o hodných skřítcích. Opět se ocitáme ve stínovém divadle a vidíme maminku, které se vždy stane něco pěkného a ptá se diváků, jestli nevědí, kdo to udělal. Za všemi dobrými skutky jsou dva skřítki, kteří kartáčují mech na střeše, čistí vodu ve studni a hrají si na račičkách kostelních hodin. Hodní skřítkové totiž vylézají jenom v noci, a tak je maminka nemůže vidět a hlavně na ně nevěří. Ke konci příběhu maminka uvěří na skřítky a s diváky se loučí postava ponocného.

Stínové divadlo je náročné na technické zázemí a práci se světly. Proto je v této inscenaci potřeba dvou herců, kteří hrají a zároveň obstarávají vše v zákulisí. Jedná se například o okamžité zhasnutí světla, měnění fitrů a animaci s loutkami, kdy třeba loutku královny animují dva herci. Vše je přizpůsobeno stínové poetice, tak aby si divák mohl nejen vychutnat příběh, ale i hru stínů, plošných loutek a barevných světél.

Velkou část o repertoáru jsem věnoval hlavně pro nastínění konkrétního smýšlení tvůrců nad humorem, dramaturgií, tématy, použitím loutek v jednotlivých inscenacích. Je to souhrn informací, ze kterých mohu čerpat pro tvorbu dílny.

3 Dílny loutkového divadla ToyMachine

Neodmyslitelnou součástí divadla je divák. Kontakt, se kterým se v dnešní době snažíme v divadle spojit. Loutkové divadlo vždy myslelo na diváka a snažilo se, aby byl co nejméně pasivní. Vtáhnout ho do svého světa iluzí. I divadlo TM od svého vzniku s první inscenací Baba Yaga bylo interaktivní a vyhledávalo kontakt a odezvu. Divák je pro něj druhý partner, s kým a pro koho hraje své loutkové příběhy. Divadlo TM se snaží být divadlem co nejatraktivnějším a využít tak jeho dalších možností a potenciálů. Tvoří různorodý repertoár a snaží se vyrovnávat i jeho druhou stránku divadla, a tím jsou jeho projekty. V dnešní době jsou to hlavně výtvarně – kreativní dílny, které doplňují jeden ze článků tvořící celou podstatu divadla TM.

„Výtvarné a kreativní dílny, je program zaměřený na rozvíjení motoriky, kreativity, manuální zručnosti a fantazie dítěte. V našich dílnách se snažíme recyklovat všemožné materiály a zužitkovávat již nepotřebné věci. Většinou základem loutky nebo postavičky je větvička či klacek, který je již v nějakém zajímavém tvaru, a může nás inspirovat při rozhodování co vytvořit. Následným přidělováním klacíků či hadříků, kožek atd. docílíme výsledku, který si děti mohou samozřejmě odnést domů. Každá pohádka má vlastní téma dílny, ale základ je stejný. Třeba u Praprapra...pohádky vytvářejí děti vlastního pračlověka či cokoliv, co je spojeného s pravěkem. V Babě Yaze se věnujeme lesním skřítkům a strašidlům atd.“¹²

Krátká anotace, kterou divadlo chce diváky přilákat na dílnu. Výstižný odstavec, který se snaží základně informovat své diváky o dílnách a jejich myšlence. Jako základ bych anotaci ponechal. Pro další kroky v propagaci dílen bych navrhoval rozepsat dílny do dvou kategorií: a) výtvarně-kreativní dílny, b) loutkově-animační dílny a tyto dvě hlavní kapitoly by se dále daly rozepsat do podkapitol, co která dílna obnáší a na co je zaměřena.

Materiál, myšleno přiznaný materiál, se stává scénografickým rukopisem divadla TM a ten nechce ztratit ani v jeho dílnách. Využívá tedy převážně stejný materiál jak v inscenacích, tak v dílnách.

¹² <http://www.toymachine.cz/repertoar/vytvarne-a-kreativni-dilny/>

Výtvarně se snaží sjednocovat a propojovat tyto tak vzdálené póly do jednoho balíčku, který může divákovi poskytnout.

Zachovává si v dílnách sjednocenost divadelního druhu inscenace způsobenou například výtvarnou technologií u stínového divadla.

T. Běhal o dílnách říká: „*Děti to baví a jsou nadšené. Přijde mi, že to je velmi dobrý bonus k představení. Protože vždycky dětem po představení ukazujeme loutky, mohou si s nimi hrát a zároveň si je i hned mohou vyrobit. Děti hrozně baví něco tvořit a zároveň to rozvíjí jejich motoriku, kreativitu a fantazii. Další plus je, že v dnešní uspěchané době vytvářejí něco dohromady s rodiči. Také přicházejí na jednoduché principy fungování loutkového divadla. Ať už stínového nebo objektového a mohou rodičům samy něco zahrát.*“¹³

Ve výtvarných dílnách je tedy pro divadlo TM podstatná kreativita, tvořivost a práce s loutkou. Všechny tyto faktory vedou k imaginaci a rozvíjení motoriky dětí v dílně. Divadlo se snaží děti přimět k tvořivé divadelní a výtvarné práci. Snaží se, aby se děti zapojovaly už od vzniku vymyšlení loutky. Propojovat svoje představy s podobou materiálu, tak aby vznikla loutka. Vše nám obstarává naše imaginace a mechanická zručnost.

3.1 Vznik výtvarně-kreativních dílen a inspirační zdroje

Výtvarná stránka v loutkovém divadle je velmi dominantní složkou a určuje z podstatné části celou poetiku inscenace. Naše inscenace jsou výpravné a různě scénograficky řešené. Materiálově prosté a podnětné k vlastnímu přetvoření. Já osobně mám k materiálové tvorbě velmi blízko, proto tento druh dílen vítám a jsem rád, když děti mohu naučit jak pracovat výtvarně s materiálem, jak stylizovat a zhmotnit své představy a z těch nejjednodušších materiálů, věci udělat živou bytost. Proto se divadlo TM rozhodlo nabízet různé výtvarně – kreativní dílny. Tvůrci tak mohou rozšiřovat svůj osobní, kulturní a pedagogický rozměr ve smyslu nabírání zkušeností v lektorské pozici.

¹³ BĚHAL, Tomáš, 2014 interview s principálem loutkového divadla ToyMachine.

Tvůrci nechtěli zanedbat i vzdělávací faktor dílen, a proto dílny divadla TM nejsou určené jenom pro děti, nefungují jako dětský koutek, do kterého rodiče mohou odložit své dítě. Naopak, při tvůrčí manuální práci se dítě nejvíce učí od svých rodičů.

Z druhého úhlu pohledu se rodiče v našich dílnách rádi vrací do svých mladých let a najednou to vyrábění loutek ze dřeva, nebo jiného materiálu chytne více dospělé, a tak vidíme tatínky, kteří předtím v dílně nechtěli nijak figurovat, jak si například vyrábějí detailně propracovanou loutku kance.

Základní impulz pro tyto druhy dílen do divadla TM vnesla Dora Kršková - Bouzková, loutkoherečka a zakladatelka divadla Loutky bez hranic, se kterou tvůrci začali spolupracovat po odchodu Mariany Večeríkové. První spolupráce byla na loutkové inscenaci „Prapra...pohádka I a II“. Scénografický klíč k této pohádce byly loutky ze dřeva. Práce s tímto materiálem a princip, jak jednoduše z větve vyrobit člověka tvůrce natolik nadchl, že chtěli tuto výrobu předávat dál.

Účastníkovi dílny poskytují možnosti v nacházení imaginace a inspirace materiálu k vytvoření originální loutky. Jen díky jejím dlouholetým zkušenostem s tvorbou a realizací výtvarně-kreativních dílen jsme se nechali inspirovat ke vzájemné spolupráci a dílny začali spolu vést.

„Divadýlko do kapsy“ nebylo ve svém prvopočátku určeno pro dílnu. Bylo to původní, originální a nápadité scénografické řešení svatebního oznámení. Tento nápad vymyslel výtvarník Mirek Trejtnar. Dora toto oznámení dostala a vznikl nápad na výtvarnou dílnu, kde si účastníci vyrobí své malé kukátkové divadlo do kapsy. Takto se krásný a efektní scénografický nápad šíří dál a nachází své další varianty, které účastníci nabízejí.

Dílny divadlo TM nedělá po každém představení. Záleží na potřebách toho, u koho bude divadlo hrát a na časové dotaci organizátorů akce. Doba trvání celé dílny je něco přes hodinu, a tak s představením dokáží tvůrci třeba na festivaly, do školek, škol, do kulturních center nabízet dvouhodinový program. Časová dotace záleží na skupině, se kterou lektori

pracují, na věku, manuální zručnosti a nápaditosti účastníků. Výtvarně – kreativní dílny jsou příjemným zpestřením pro divadla a zvětšují tak jeho sociálně – kulturní rozměry.

Pro mě jako výtvarníka a scénografa je to dobrá možnost, jak se dostávat do tvůrčího procesu s dětmi a dospělými v dílnách jako lektor. Snažit se stále nacházet nová a nová řešení s tím stejným druhem materiálu. Zároveň se dílny stejně jako inscenace stávají jakýmsi druhem vizitky. Děti si svoji vyrobenou loutku mohou odnést domů. Snad s pocitem, že si užily představení, mohly si vyrobit vlastní loutku, se jednou vrátí jako věrní diváci.

3.2 Popis a analýza výtvarně-kreativních dílen

Stínová dílna

Tato dílna je dílna po představení. Divadlo TM ji nabízí ke dvěma stínovým inscenacím – Skřítkci a 1000 + 1 noc. V této dílně se lektori snaží využít stejné materiály jako v těchto inscenacích. Jde hlavně o různobarevně tónované filtry, kartonový papír a dekorační papír s krajkou. Stínová dílna je hodně atraktivní pro děti, jelikož stínové divadlo skýtá mnoho divadelních kouzel, principů a vizuálnosti, tolik přitahující oko diváka. (viz příloha č.2, fotografie č. 23, 24)

Hlavní cíl v dílně je: vytvořit podmínky pro práci s materiálem a tím podporovat imaginaci a kreativnost v myšlení při tvorbě stínové loutky.

Struktura dílny:

1. Aktivita pro směřování k hl. cíli dílny: lektori nechají účastníky si prohlédnout scénu a loutky, aby se mohli zblízka podívat na technologii loutek, jejich princip a zákulisí inscenace a stínového divadla. Jde o to, že loutky, které doteď viděli v představení, mají být jen inspirací. Nejde o výrobu kopií loutek z představení.

2. Hlavní cíl dílny: lektori nemají předem určeno, co se bude v dílně tvořit, a tak nechávají dětem volný tok fantazie a kreativity v myšlení, aby si děti mohly vytvořit to, co chtějí, a ne to, co musí. Oproti tomu je poetika a postup výroby loutky dán. Jedná

se převážně o loutky plošné – javajky a loutky trikové. Trikové loutky děti mají ve velké oblibě, jelikož v nich nachází velké divadelní kouzlo. Jde o princip křížové trikové loutky viz. kapitola o repertoáru v inscenaci Skřítki. Tento typ loutky lektoři dětem přirovnávají k postavičce „Transformers“, kdy na počátku je například auto, které se změní v robota.

3. Aktivita k ověření hl. cíle dílny: v prostoru dílny je i koutek, kde lektoři mají umístěný stojan se světlem, aby si děti mohly své nové výtvořky vyzkoušet a zkusit si tak primitivní animaci s loutkou promítat na stěnu, nebo na plátno.

Ruličková dílna

Jedná se o výtvarnou dílnu po představení, kde si děti a rodiče mohou vyrobit loutky za pomoci ruliček od toaletního papíru, látek, bavlnek a lepicí pásky. Tuto dílnu bych nazval univerzální a dá se aplikovat na většinu našich inscenací. Jelikož je to variabilní model, kdy se z tohoto materiálu vyrábí zvíře, nebo postava a dá se jednoduchými modifikacemi aplikovat na výtvarně – kreativní dílnu po vybraných inscenacích. Divadlo TM ji využívá například k inscenaci Sněhová královna, nebo k Praprapra...pohádce I, II, kde si kromě lidských postav mohou účastníci vyrobit i loutky zvířat, třeba kance, či orlici. (viz příloha č.2, fotografie č.21, 22)

Hlavní cíl v dílně je: vytvořit podmínky pro práci s recyklovaným materiálem a tím podporovat imaginaci a kreativnost v myšlení při tvorbě loutky z ruličky.

Struktura dílny:

1. Aktivita pro směřování k hl. cíli dílny: lektoři nechají účastníky si prohlédnout scénu a loutky použité v inscenaci, aby se mohli zblízka podívat, jak tvůrci zachází s recyklovaným materiálem. Jde o to, že loutky, které doteď viděli v představení, mají být jen inspirací.
2. Hlavní cíl dílny: Rulička funguje jako základ, ke kterému účastníci přidělávají různě upravované části z papíru a látek. Za tu dobu, co tato dílna v divadle TM existuje, si

ustálilo pár technologických postupů, které se snaží využívat při výrobě loutky. Je to například postup, jak loutce přidělat vlasy (nastříhnutí ruličky ze shora po celém obvodu, vzniknou tak drážky, do kterých se postupně zasouvá bavlnka), jak vyrobit kance (nakreslí a vystřihne se hlava kance a čtyři nožičky, které se připevní k ruličce) atp. Jsou to univerzální postupy, které účastníkovi mohou napomoci při postupu tvorby loutky.

Je zajímavé, že u této dílny se lektorům objeví skoro vždy nějaký fenomén v podobě loutky. Dítě přijde s nápadem draka, robota, nebo pušky a do konce dílny si ostatní děti nevyrobí nic jiného. Je to uzpůsobeno ale i dětskou psychikou, kdy dítě vidí něco, co se mu líbí a mají to všichni a chce to mít taky. Vždy u této dílny se projeví větší, či menší míra kreativity dětí. Záleží hodně na věku dětí a jejich zručnosti. Menším dětem do věku pěti let musí pomáhat rodiče. A pokud už umí stříhat a ovládat jemnější motoriku, svoji zručnost zdokonaluje a snaží si je modifikovat po svém. Někdo si s loutkou vyhraje a vyšperkuje ji do nejmenšího detailu a někomu stačí ruličce nakreslit oko a ocas a už má vyrobené prase. Je to hodně individuální, a proto musí lektori být schopni odhadnout, jak je zručné jednotlivé dítě, a podle toho rozvrhnout své možnosti.

Dílna se dřevem

Hlavní materiál dílny navazuje na poetiku inscenace Praprapohádky I a II, Pověsti české a tím jsou různě dlouhé a tlusté větve, z nichž se vyrábí různé pralidé a prazvírata.

Hlavní cíl v dílně je : vytvořit podmínky pro práci s přírodním materiálem a tím podporovat imaginaci a kreativnost v myšlení při tvorbě loutky ze dřeva.

Struktura dílny:

1. Aktivita pro směřování k hl. cíli dílny: lektori nechají účastníky si prohlédnout scénu a loutky použité v inscenaci, aby se mohli zblízka podívat, jak tvůrci zachází s přírodním materiálem. Jde o to, že loutky, které doteď viděli v představení, mají být jen inspirací. Nejde o výrobu kopií loutek z představení.

2. hlavní cíl dílny: Děti si vyberou větev a za pomoci hadříků, kožešin, šišek, bavlnek a připínáčků tvoří bytosti, které tu byly dávno před námi. Necháávají se inspirovat tvarem, sukem, nebo rozvětvením dřeva a vynikají tak originální dřevěné loutky.

Dílina je koncipovaná tak, aby se děti naučily inspirovat materiálem kolem sebe, který má větší kouzlo než koupená plastová hračka. Jako lektor dílny se setkávám i s názory, kdy děti říkají svým rodičům, že si někdy musí zajít do lesa a doma si vyrobit takhle další loutku. A to je asi to, proč tyto dílny divadlo TM dělá. Vidí, jak společně rodiče a děti tvoří na společné věci, která podněcuje ke kreativnímu myšlení.

Foto (viz příloha č.2, fotografie č.19, 20)

Divadýlko do kapsy

Poslední druh dílny určený po představení Rytíři a vánoční pohádky Betlém. Tady si děti vyrábějí miniaturní kukátková divadýlka do kapsy.

Hlavní cíl v dílně je: vytvořit podmínky pro práci s materiálem a tím podporovat imaginaci a kreativnost v myšlení při tvorbě malého kukátkového divadýlka z krabičky od sirek.

Struktura dílny:

1. Aktivita pro směřování k hl. cíli dílny: lektori nechají účastníky si prohlédnout scénu a loutky, aby se mohli zblízka podívat na princip kukátkového divadla a jeho technické řešení.

2. hlavní cíl dílny: Účastníci dostanou krabičku od sirek (bez sirek!), kartonový papír, voskovky a fixy. Druhý krok ve výrobě nastává v okamžiku, kdy si každé dítě vymyslí pohádku a prostředí, ve kterém chtějí hrát své příběhy. Nakreslí si prostředí na proužek papíru, který si předem naměřil tak, aby mu zakryl celou vnější stranu krabičky kolem dokola. Další krok nastává ve výrobě zadních stěn divadýlka. Může jich být nekonečně mnoho, protože se mohou střídat a různě přehazovat, záleží podle náročnosti tvůrce. Do vysunovací části krabičky si účastníci vytvoří malé plošné loutečky, které si mohou do

divadýlka schovat, či popřípadě dodělat doma další. Na závěr výroby se vytvoří přední stěna – kukátko s jakýmkoli čelním nápisem. Může to být název hry, nebo vtipně parafrázovaný obrozenecký nápis: Loutky sobě. Zadní stěna a kukátko se po odehrání tvůrcova příběhu složí a krabička se může zase kdykoli vytáhnout, a tak potěšit a zahrát svoji pohádku svým divákům.

Tato dílna vyžaduje větší manuální zručnost a trpělivost na tvorbu, a tak je určena větším dětem, ale záleží na doprovodu a jak je dítě zručné.

Mohu ze své lektorské praxe při vedení dílen říct, že osobnost dětí se promítá do výrobků a je to tím, že děti mohou tvořit svobodně a bez větších omezení. Kupříkladu jsem zažil jiný druh výtvarné dílny. Děti dostaly každý stejný počet kostiček, které když sestavily, vznikl tentýž tučňák. Děti si mohly kostky pomalovat, ale na první patřila jen oranžová, na druhou černá, na třetí bílá atd. Na konci celé dílny stálo v řadě čtyřicet stejných tučňáků, které potom děti dostaly na památku. Neříkám, že takhle je to špatně, ale pro mé účely a cíle, které chci v dílnách mít, je tvorbu a kreativnost podporovat, ne ji potlačovat kopírováním. Pro někoho tento způsob práce je třeba ideální, dostane materiál, na který má udělat tohle a tvoří tak podle návodu. Já tvrdím a preferuji názor, že existuje pouze technologie a výsledek, že vizuální stránka loutky dělá originalitu.

Ono se většině čtenářů může zdát, že výtvarné dílny se stanou stereotypní a uvíznou na mrtvém bodě. Ano, je šilené někdy vyrábět dvacet princezen za den, ale o to více jsou potěšující chvíle, kdy je každá jiná, anebo nastane změna. Zatím, ať dělají lektori třeba roličkovou dílnu po dvacáté za sebou, je každá dílna jiná.

3.3 Další směřování a možný vývoj dílen

Výtvarně – kreativní dílny se dle mého budou rozrůstat po každém zásadním výtvarném zlomu v budoucích inscenacích a budou dále tvořit druhý plán repertoáru divadla TM. Výtvarná tvorba je jeden možný směr a dílnu můžeme rozšířit o veškerou scénografii. Vyrobí si jak loutky, tak třeba scénu, masku nebo kostým.

Vývoj může být v adresátovi dílny, zaměřit se jen na dospělého, či vytvořit dílny generační. Napadá mě dílna pro seniory, kde by si mohli vystříhnout své fotografie, udělat z nich plošné loutky, jednoduché „foto-loutko“ album a zahrát svoji šťastnou vzpomínku.

Vývoj by mohl nastat v přerod na výtvarnou dílnu inspirovanou hraniční výtvarně – divadelní oblastí divadla. Základem by byl site-specific. Tématicky, materiálově a barevně pojednat vybraný prostor na základě zhlédnutého představení. Příklad: Pověsti české - každý by si vybral postavu, materiál, barvu a vybral prostor, tak aby na závěr tvůrci s účastníky mohli zahrát celý příběh znova ve vytvořených prostředích. Taktéž Land art, jedna z dalších akčních výtvarně – instalačních technik by se mohla využít pro myšlenku dílny. Pokud by se zakomponovalo téma, část příběhu, nebo jedna postava a propleta s jakoukoli výtvarnou akcí, či kreativní technikou, je schopna divadelně fungovat a být pokračováním představení ve formě dílny.

Další směr dílen by mohl spočívat v odloučení od výroby a dělat dílny pouze animační. Učit se pracovat s pohybem loutky a vyzkoušet si různé typy loutek přes javajky, manekýny, marionety, trikové loutky, maňásky až po předmětové a stínové divadlo. Velkou otázkou v tomto případě je čas. U výtvarně – kreativních dílen se hodina až hodina a půl plus představení snese. Ale veškerou animaci všech loutek důkladně projít ve čtyřiceti až padesáti lidech za hodinu a půl je holý nesmysl. Nastalo by tedy odloučení dílen od představení. Vytvořila a nabízela by se svébytná dílna nezávislá na inscenaci.

Kam tedy směřovat dílny? Dílny na animaci či výtvarno? Dílny existují i na hereckou přípravu, ale je tohle priorita loutkového divadla? Není, v loutkovém divadle sice mluvíme o herectví, ale jde spíše o schopnost hrát s loutkou.

Největší potenciál ve vývoji dílen pro naše divadlo TM vidím zde, kdy se dílny animační a výtvarné vzájemně propojí a tvoří jednu loutkově - animační dílnu, kde by první fáze byla výroba loutky a pak by nastala část animační a závěrem by mohl být výstup z dílny, ať už náhled do hodiny, či nazkoušený kus. V této fázi výstupu z dílny myslíme už na diváka této dílny. Náhled do hodiny je lepší způsob zakončení, ale stejně se účastník

stává hercem, pozorovanou bytostí a scénky, či sled cvičení už zná.

A tomu jedinému bych se chtěl v tvorbě dílen vyhnout, myslet na diváka. U dílny, když už by měl být konečný výsledek prezentovaný, měla by veškerá tvorba jít přímo za tímto záměrem.

Je spousta možností, kam dílny posunout. Divadlo TM své dílny odvíjí od poetiky inscenací. Je tedy pravděpodobné očekávat nový směr v dílnách po novém impulsu a možné scénografické změně. Je tu i fakt opustit od scénografie a průpravě v animaci loutky a věnovat se dílně režijní. Vyzkoušet si malý režijní přístup a vývoj v loutkovém divadle, kdy vrchol by spočíval v naší doméně a tím je autorské divadlo. Svobodně a osobitě přistupovat ke starým textům, učit se hledat vlastní témata a náměty v kontextu k vybranému textu.

Vybral jsem inscenaci Skřítki pro splnění základních faktů pro Loutkově - animační dílnu:

- Nezaměnitelná vizuální stránka. Stínové divadlo může nabídnout spoustu principů, od práce se světlem a stínem po použití plošných a trikových loutek.
- Pohádkové téma: že existují jak zlí, tak hodní skřítki.
- Jednoduchý děj, který není nutné dovysvětlovat
- Použití jednoduchého principu trikové loutky v inscenaci pro dílnu.
- Propojení loutkové akce a živého herce ve stínovém divadle.
- Velká zápleтка mezi Dupynočkou a královnou, která je stěžejní pro vyřešení celé pohádky.
- Inscenace nabízí jiný pohled na loutkové divadlo a odstartovala další poetiku divadla TM.

4 Loutkově – animační dílny divadla ToyMachine

Divadlo TM si klade ve svých dosavadních dílnách hlavní cíl v imaginaci **s práci s** materiálem. Tuto imaginaci bych přesunul i do úrovně divadelně - vzdělávací, aby účastníci dílny dostali větší divadelní rozhled nejen v divadelní složce scénografické, ale mohli více pracovat na herecké práci s loutkou, na tvoření situace či skeče. Zároveň účastníky seznámit s poetikou loutkového divadla. Konkrétně stínového, jelikož návrh loutkově – animační dílny je zaměřen na inscenaci „Skřítci“ (viz kapitola 4.2 Teoretický nástin dílny loutkově-animační dílny po představení „Skřítci“). Měla by obsahovat i práci se stínovým divadlem. Účastník si tak v dílně vyzkouší práci se světlem a stínem v propojení s animací loutky, pro vytvoření krátké scénky či skeče.

4.1 Dílna divadla ve výchově jako inspirace

V této kapitole se chci inspirovat formou divadla ve výchově. Je to model dílny divadla ve výchově a jedná se o divadelní projekt určený pro neprofesionální skupinu. Tvůrci těchto projektů se zaměřují na tyto aspekty: zvolení vhodné formy divadla ve výchově na základě témat a cílů, metod a technik použitých v dílnách a divadelních prostředků v konkrétní inscenaci. Jedná se tedy o různé divadelně – vzdělávací aktivity, které mají účastníkovi dílny poskytnout doplňující informace o inscenaci, nebo o divadle obecně a nebo pomocí divadelních metod a technik přiblížit hlavní téma inscenace. Je to hraniční forma na pomezí divadla a vzdělávání, při které se účastníci aktivně zapojují do procesu tvorby.

Pro bližší objasnění, proč jsem se nechal inspirovat touto formou a zvolil ji jako klíč k rozvoji výtvarně-kreativních dílen v divadle TM, uvedu citaci:

„Za jeden z nejúčinnějších způsobů, jak vychovávat citlivé, vnímavé a poučené diváky (a budoucí návštěvníky divadel) považujeme dílny spojené s konkrétní divadelní inscenací. Zatímco dvě jiné formy divadla ve výchově (divadlo Fórum a participační divadlo) stírají více či méně rozdíl mezi jevištěm a hledištěm a zbavují tak diváky iluze divadelní fikce a estetického zážitku, je třetí způsob dílny divadla ve výchově cestou, jak zachovat inscenaci

jako celek, poskytnout divákům estetický zážitek a současně jim přiblížit námět a téma inscenace i inscenační postupy a vyjadřovací prostředky, které se v inscenaci objevily. Dílny spojené s divadelním představením považuji za velmi šťastnou cestu, jak si mohou divadla vychovávat své budoucí diváky. V některých zemích jsou dokonce pracovníci, kteří vytvářejí takové projekty, přímo zaměstnanci profesionálních divadel. Nejen že si tak divadlo získává své budoucí další diváky, ale na představení přicházejí účastníci připraveni a jsou schopni je vnímat a jsou i daleko ukázněnějším a soustředěnějším publikem.“¹⁵

Dílna divadla ve výchově má tři podoby. V první podobě divadelnímu představení dílna předchází a má účastníky připravit na představení (např. na námět, téma, nebo použité prostředky).

Druhá podoba dílny tohoto rázu je po představení a má většinou reflektovat, hodnotit. V tomto typu dílny se dá pracovat nejen na hodnocení představení, ale i s použitými uměleckými prostředky v inscenaci, s pochopením jevištní metafor, znaku, symbolu, typu loutky.

Další variantou je propojení obou předchozích typů dílen, tedy dílna před a po představení. Je to způsob náročnější už z časových důvodů, ale nejobsažnější, umožní nejen účastníka dílny na představení připravit, ale také prověřit závěry z první dílny ve střetu s představením a dokončit celý proces.

Vhodnou variantou pro můj záměr v divadelně - výchovném rozvoji divadla TM je dílna po představení. Např. inscenace „Skřítci“ nepotřebuje předem s budoucím divákem pracovat na dovysvětlování děje či na složitosti v hledání tématu. Zhlédnutím představení chce divadlo TM nejprve nechat diváka se inspirovat jeho zvolenou poetikou a potom na ni navázat v loutkově – animační dílně.

¹⁵ MACKOVÁ, Silva, Divadlo a výchova, interní materiál ateliéru Divadlo a výchova Divadelní fakulty JAMU, cit.

Podstatou loutkově – animační dílny po představení Skřítki je tedy práce s tématem inscenace a s divadelními prostředky a inscenačními postupy, které jsou v inscenaci použity. Je tedy vhodnou variantou pro můj záměr v divadelním rozvoji dílen divadla TM.

Zde je sobě „materiálem“ sám člověk. Jak je tomu u dílny pro loutkové divadlo? Mají účastníci hrát s loutkami z představení? Mají si vyrobit loutku vlastní? Mají mít lektoři už na dílnu předvyrobené loutky?

V mém záměru je vycházet z výtvarně-kreativních dílen k další divadelně – výchovné práci. Divadlo TM chce tak klást na účastníka dílny větší divadelní nároky a přiblížit mu využívání principů loutkového divadla pro pochopení použitých prostředků a metafor skrze tvorbu, i výtvarnou stránku.

Výroba loutky v loutkově – animační dílně z divadla TM se nevytratí. Přece jenom je neodmyslitelnou součástí divadla TM výroba a schopnosti být kreativním tvůrcem nad technologií loutky. Poetika loutky a její vzezření většinou předurčuje vizuální stránku inscenace. Loutka se v divadle může stát postavou, znakem i symbolem, a tudíž by se v loutkově – animační dílnách mělo věnovat více práce s animací a principů loutkového divadla pro pochopení použitých prostředků, metafor i její výrobě.

Navrhovaná loutkově – animační dílna by se měla především stát cestou k stínovému loutkovému divadlu a divadelní práci.

Animace každé loutky je základem pro pochopení loutkového divadla. Je důležité si uvědomit, že tato fáze má dvě podfáze. První je interakce mezi hercem a loutkou. Naučení základních principů jak loutku držet, jak ji rozpohybovat a interagovat s ní. Druhá podfáze je interakce mezi loutkami samotnými. Většinou poetika loutky a její vzezření předurčuje vizuální stránku inscenace. Nechceme opomenout důležitou stránku. Proč vůbec tento typ loutkově - animačních dílen v inspiraci dílny divadla ve výchově po představení? V loutkově - animační dílně by bylo možné pracovat s tématy inscenace a s použitými uměleckými prostředky v inscenaci, s pochopením jevištní metafory, znaku, symbolu, typu loutek. Loutka se v divadle může stát znakem i symbolem, a tudíž by se v loutkově – animační dílně určené pro loutkové divadlo mělo věnovat jak výrobě, tak práci na animaci a využívání principů loutkového divadla pro pochopení použitých prostředků, metafor a

humoru ,co dokáže vykouzlit loutka.

Loutkově – animační dílny by se měly stát cestou k loutkovému divadlu a divadelně – vzdělávací práci a to, co si divák odnáší z představení, by mělo být shodné s tím, co si divák odnáší z dílny.

4.2 Teoretický nástin loutkově-animační dílny po představení „Skřítci“

Tento projekt se vyvinul z výtvarně – kreativních dílen, jak už bylo mnohokrát naznačováno. Cílem je vytvořit dílnu, která by účastníkovi přinesla nejen vyhotovenou loutku, ale i možnost s ní více divadelně pracovat.

Vybral jsem si inscenaci „Skřítci“, kterou jsem vytvořil a hraji s Tomášem Běhalem. Proč právě ona inscenace? Je to uzpůsobeno i z osobních důvodů, že je to moje první hra u divadla TM, na které jsem se takhle podílel. A tak bych chtěl ve vývoji inscenace pokračovat. Navíc je to stínové divadlo, specifická forma loutkového divadla, užívající ploché profilové loutky, které při speciálním nasvícení zezadu vrhají stín na transparentní plátno natažené před publikem. Loutky bývají vyrobeny z pevného materiálu. Jednotlivé části jsou prostřiženy, aby průnikem světla mohly být prokresleny obrysy i detaily postav. V dílně byl použit i typ trikové loutky, která je použita ve „Skřítcích“, a to v podobě kačenky měnící se na *Dupynožku*. Pro svou výraznou výtvarnou a pohybovou stylizaci dosahují zvláštního poetického vyznění. Pro diváka velice atraktivní forma divadla zahalená do závoje stínů, barev a kouzel.

Propagace tohoto projektu by apelovala na školy, kulturní střediska, či centra. Formou informovanosti na našich stránkách divadla a vytvoření rozdělení na výtvarně-kreativní dílny a loutkově-animační, které by se dále dělily podle představení.

Cílová skupina

Zde by se loutkově – animační dílna nelišila od dílny výtvarně – kreativní, kde si neurčujeme cílovou skupinu, ale pracujeme se všemi, co na dílnu přijdou.

Chtěl bych v loutkově – animační dílně pracovat s dětmi školního věku prvního stupně základní školy až po dospělého účastníka. I pro inscenaci je tato skupina ideálním divákem a adresátem. Dokážou se soustředit na práci a ovládají motoriku potřebnou i pro výrobu

loutky.

Vedení dílny

Princip by fungoval stejně jako u výtvarně-kreativních dílen, kde bychom měli role jako pomocníci a organizátoři. Naším cílem by bylo zadávat jednotlivé impulsy, tak abychom mohli vše koordinovat a nejlépe využít nejen naše schopnosti, ale hlavně schopnosti účastníků. Vytvořili bychom technické zázemí pro odehrání příběhů s kouzlem a donesli potřebné materiály pro dílnu. Stejně jako v předchozích dílnách je pořád pro nás prioritou tvořivost, kreativita a osobitost nejen ve výrobě, ale hlavně pro divadelní smýšlení obecně. Dotýkáme se v této fázi pojmu divadelního lektora. Člověka, který je schopen vést lidi k prohloubení povědomí o divadelních principech v kontextu dílny. Zajišťuje práci s účastníky podle svých možností a zkušeností ve svém divadelním oboru.

Konkrétní podoba loutkově-animační dílny po představení „Skřítků“

předpřípravná fáze: lektor si připraví stejně dlouhé pruhy stříhového papíru, které zavěsí na natažený provaz. Tyto pruhy budou sloužit účastníkům jako projekční plocha na zkoušení.

Po představení dáme účastníkům malou pauzu, kterou využijí na prohlídku loutek a scény, popřípadě si mohou vyzkoušet dát loutku před světlo a zvětšovat, či zmenšovat její obraz. Seznámí se tak se světelným vybavením inscenace a může si vyzkoušet různost světla a jejich funkčnost.

1.

Zde bychom se plynule z pauzy přenesli do loutkově – animační dílny a začali bychom se bavit o světle. Světlo je pro stínové divadlo důležité a je mnoho světelných zdrojů, které můžeme využít k vykreslení loutky. V inscenaci používáme dva druhy. Obyčejná žárovka má žluté rozptýlené světlo, které nevykreslí detaily. Oproti tomu LED světlo je bílé (záleží na zbarvení) a nádherně nám vykreslí všechny sebemenší detaily na loutce. U světla bychom zůstali a snažili bychom dětem ukázat, jak se dá světlo barevně proměňovat pomocí světelných filtrů.

Poslední fáze v zákulisí výpravy by spočívala v otázkách na účastníky, jaké skřítky si z

představení pamatují a ukázaní stínové trikové loutky, která se objevila v prvním příběhu o zlém skřítkovi, se kterou přichází další bod loutkově – animační dílny.

2.

Účastníci by si měli vyrobit svoji stínovou trikovou loutku. Nejprve na jeden papír nakreslí postavu své obludy, nebo strašidla. Je to odkaz na zlého skřítku v představení. Tu si vystříhnou a musíme myslet na to, že pokud chceme dodat barvu loutce, musíme místo vystříhnout a nahradit ho barevným filtrem v potřebném tónu. Na druhý papír si nakreslí a stejným způsobem vyrobí postavu, věc, nebo bytost, ve kterou se naše obluda promění. Obě postavy nastříhneme a spojením do kříže nám vznikne triková loutka, která své kouzlo odhalí ve stínovém divadle. Přiděláme špejle, aby se loutka dala vodit a byla schopná animace.

3.

Dejme loutce hlas. V této fázi se účastník seznámí se svojí loutkou. Má se naučit loutku ve světle vodit, správně držet, přidělit jí konkrétní hlas a vyzkoušet malou interakci mezi ním, účastníkem a loutkou. Jelikož je loutka triková, všechny dosavadní zadání se dublují. Účastníci by si měli vyzkoušet různé polohy, hloubky, výšky, pitvoření hlasu a dva hlasy přiřadit loutce obludy, která se mění třeba v kačenku. Je to dobrá zkušenost, ve které se účastník naučí měnit hlasy a zároveň i charaktery jednotlivých loutek.

4.

Správné kouzlo potřebuje zaříkávadlo. Účastníci se naučí stejnou básničku, kterou zpívá Dupynočka: „Dnes se vaří, zítra peče, princátko mi neuteče. Královna se taky dočká, vždyť jsem přeci Dupynočka.“ Vyzkouší si to říci hlasem obludy a přitom loutkou potočit o půlku kruhu ve své ose, tak aby se nám ukázal stín druhé loutky na zdi a vytvořilo se kouzlo proměny.

5.

Dupynočka bojuje o miminko. Jak je ústředním motivem v naší pohádce o zlém skřítkovi, Dupynočka dostává slibem od královny její miminko za vykouzlení celé místnosti plné zlata. I naše obludy budou bojovat o miminko. Vytvoříme skupiny

účastníků, přiřadíme je k již předpřipraveným projekčním pruhům stříhového papíru a zadáme určité žánry (horror, pohádka, sci-fi, muzikál). Účastníci si vyzkouší interakci mezi loutkami samotnými. Vyzkouší si komunikaci a pohyb s více loutkami najednou. Musí řešit více prostor a rozmístění. Ve stínovém divadle jde i o velikost stínů. Ve scéně musí být použité i zaříkadlo a vytvořené trikové kouzlo, které se naučili už v předchozím bodě. Zde už si zkouší krátký divadelní kus. Během toho účastníkům připomínáme i práci se světlem. Může se zhasínat – tím vznikají předěly, střihy. Může se pohybovat – slunce, plynutí času. Dá se světlo obarvit – přiděláním barevného filtru. Necháváme účastníky zkoušet a občas si nazkoušenou část necháme přehrát. V rámci zkoušení účastníky obcházíme a nabízíme pomoc v rámci dramaturgie a vystavění příběhu.

6.

Až budou mít všechny skupiny nazkoušenou krátkou scénku, necháme skupiny si vytvořit název a plejáda scének může začít. Po každé skupině se představení rozebere: mohou se položit otázky typu: Může nám někdo v krátkosti převyprávět příběh? Pochopili to tak všichni? Dodržel se žánr? Kdo byl v tomto příběhu hlavní postavou? Atd. Na konci loutkově – animační dílny si účastníci mohou odnést svoji vytvořenou loutku domů.

Celá dílna by měla účastníkovi poskytnout:

1. náhled do stínového divadla a jeho poetiky
2. vyrobit si vlastní loutku, kterou umím jak animačně, tak hlasově ovládat
3. mít více kulturní zážitek z představení, než jen jako divák
4. propojovat loutku s živým hercem v rámci stínového divadla
5. vytvořit jednoduchou loutkovou akci v dialogu
6. lektorům a zbytku diváků zahrát svůj krátký příběh v podobě kouzla, kde se využije principu trikové loutky

Celou loutkově-animační dílnu jsem tvořil intuitivně se základními fakty. Prvotní rozdělení: tvorba loutky a animační část. Další fakt byla inscenace „Skřítků“. Vybral se jeden ze zvrátů v pohádce a dramaturgicky jsem ho upravil tak, aby seděl do dílny. Potom už jsem čerpal jen ze zkušeností, které mám ze stínového divadla a z hraní našich stínových inscenací. Proto jsem strukturoval takto tuto svoji loutkově – animační dílnu. Může se zdát, že tato dílna není moc atraktivní pro dospělého účastníka. Proto se kdykoli může upravit dle nároků účastníků. Je to jako během hraní představení. Dokud se neotevře opona, nevíte, kdo sedí v hledišti. A pokud je herec interaktivní a hraje s diváky. Vnímá je, naslouchá jim, komunikuje, a to jsou základní impulzy pro lektorování této dílny.

Závěr

Ve své bakalářské práci se věnuji rozvoji z výtvarně – kreativních dílen na loutkově - animační dílny u divadla TM. Je to nástin malého krůčku jak a kam se mohou dílny rozvíjet a zvyšovat tak větší kulturní status loutkového divadla. Naše divadlo se snaží mít diváky vnímavé, aktivní a brát ho jako partnera ve hře. To samé jsem chtěl přenést i do dílen a uzpůsobit je potřebám divadla TM. Celý tento nápad vyvstal s mým nástupem na obor divadelní fakulty Divadlo a výchova a působením v divadle TM. Tento obor skýtá hodně uplatnění v amatérském divadle, v profesionálním divadle, jako pedagog dramatické výchovy, divadelní lektor atd. Já své uplatnění našel v tomto divadle, které mi dává volnou ruku a já mohu vnášet své invence nejen do funkcí jako hospodář, scénograf, nebo herec. Ale mohu v divadle pracovat i jako divadelní lektor, který nachází uplatnění a hledám možnosti jak výtvarně, či divadelně pracovat s dětmi a dospělými a rozvíjet větší zájem o loutkové divadlo.

Tato cesta nekončí ale jedním návrhem. Je to běh na dlouhou trať. Vytvoří se propagace, další koncepce loutkově – animačních dílen a bude se nabízet kulturním centrům a institucím, které budou mít o nový druh dílen zájem. Je teď otázkou praxe, jestli se loutkově – animační dílny ujmou a budou se popřípadě rozrůstat o další dílny k představením. Další fází našeho divadelního rozvoje o divadlo ve výchově by mohlo být např. participační divadlo. Jedna z možností, jak dál rozšířit inscenační tvorbu.

Možností je hodně a lidí málo, jak se říká. Tohle rčení chceme bořit a nacházet nové lidi, impulsy, které budou posunovat naši tvorbu. Nenechat divadlo ustrnout na mrtvém bodě. Být stále kreativní a tvůrčí nejen v práci na inscenaci, ale v běhu celého divadla.

Vyznění celé práce nemá působit chvalozpěvně a převratným krokem. Je to krok, kterým teprve začínáme svoji cestu v divadelním vzdělávání a teprve další zkušenosti v této oblasti ukáží svůj odraz.

Seznam použitých zdrojů

BETTELHAIM, Bruno: Za tajemstvím pohádek, nakl. Lidové noviny, Praha, 2000. ISBN: 80-7106-290-1

BĚHAL, Tomáš: Loutkové divadlo pro děti (proces tvorby), (diplomová práce, vedoucí: doc. Marek Bečka), Praha, 2012

BĚHAL, Tomáš, 2014 interview s principálem loutkového divadla ToyMachine

HARTL, Pavel, HARTLOVÁ, Helena: Psychologický slovník, Portál, Praha, 2000. ISBN: 978-80-7367-569-1

HORÁNEK, Zdeněk: Drama, divadlo, divák. Ediční středisko JAMU, Brno, 2008. ISBN: 978-80-86928-46-3

KOLÁČKOVÁ, Tereza: Inspirace vybranými postupy loutkoherecké tvorby a jejich aplikace v oblasti dramatické výchovy (bakalářská práce, vedoucí: doc. PhDr. Jan Roubal, Ph.D.), Brno, 2012

KOVALČUK, J: Autorské divadlo, JAMU, Brno, 2009. ISBN: 978-80-86928-61-6

MACKOVÁ, Silva: Divadlo a výchova, interní materiál ateliéru Divadlo a výchova Divadelní fakulty JAMU, 2014

PAVLOVSKÝ, Petr: Základní pojmy divadla, teatrologický slovník, Libri a ND, Praha, 2004. ISBN: 80-7277-194-9

VOJTÍŠKOVÁ, Zuzana (ED.): Živé dědictví loutkářství, NAMU, Praha, 2013. ISBN: 978-80-7331-279-4

časopis

TVOŘIVÁ DRAMATIKA, časopis o dramatické výchově, literatuře a divadle pro děti a mládež, číslo 71, NIPOS-ARTAMA, Praha, 2014. ISSN: 1211-8001

Internetové zdroje

www.toymachine.cz

www.odivadle.cz

Příloha č. 1: Celý rozhovor s Tomášem Běhalem ze dne 11.4. 2014

Jaký vidíte posun ve vašem divadle ToyMachine?

Já vidím ten posun v tom, že jsme byli v roce 2010 neznámí a těch představení nebylo tolik. Teďka jde vidět, že jsme vytvořili schopný kruh lidí, kteří obětují čas a dokázali si vytvořit svoji specifickou poetiku, specifickou výtvarnou složku, že to, co je na tom baví, je ta hravost, tvorba, kreativita, divadelnost a v tom vidím velký posun. Jsou to vlastně koleje, které si trochu to naše divadlo ustálilo, za ty čtyři roky. Hlavně vidím ten posun, že mi přijde, že hry, pohádky děláme daleko přesněji, důsledněji. Daleko víc si věříme a pak další posun je v počtu odehraných představení, kterých jsme v roce 2013 odehráli asi sto jedna.

Jak si vybíráte členy, či organizace, se kterými budete spolupracovat?

Dá se jednoduše říct, že jsou to naši kamarádi anebo lidé, kteří se točí okolo takových podobných věcí, nebo podobných divadel loutkových jako my. Druhá věc je v tom, že já mám vystudovanou divadelní akademii a právě tam jsem si vytvořil kontakty a třeba jeden spolupracující člen je spolužák z mého ročníku Tomáš Podrazil. Další člen je Dora Bouzková z Loutek bez hranic, se kterou jsem se seznámil v rámci festivalu Theatrotoč a od té doby se vídáme a od roku 2011 jsou ty setkání daleko intenzivnější, protože jsme zjistili, že jsme nějak na sebe divadelně napojeni, rozumíme si a jsme schopni se při tvorbě inscenace domluvit a navzájem se respektovat. To je pro mou práci stěžejní a nedá se spolupracovat s každým a nedokážu si třeba představit spolupráci se všemi lidmi z našeho ročníku. Při tvorbě divadla jde i o nějaké sympatie a příjemnou spolupráci. Vše se dá svést i na dílo náhody, že někoho poznáte a ten pak s vámi tvoří inscenace už čtyři roky.

Pracoval jste i na jiných divadelních projektech mimo divadlo TM?

Ano, spolupracuji například s kulturní památkou Vyšehrad, kde jsme vytvořili Misi Vyšehrad, která už běží asi čtvrtým rokem. Dál to jsou ty kontakty. Já už jsem pro tuto

památku spolupracovat na Vyšehrátkách (zářijový interaktivní divadelní festival pro děti a jejich rodiče konaný na Vyšehradě). Věděli, jak pracuji, a proto si mě vybrali na spolupráci k vytvoření takového projektu jako je Mise. Další zajímavou spoluprací pro mě bylo setkání s Alešem Burešem a jeho ženou Jolanou Burešovou, kdy vše začalo s muzikálem Garfield (tanečně – divadelní inscenace). Zde tancuje okolo sto dětí z dětských domovů. Dál s nimi spolupracuji na projektu Práce je dar. Jde hlavně o to, že z nějaké práce, která vám není nepříjemná. Ba naopak, vznikne další spolupráce a nějak se práce rozvíjí a pokračuje se v ní dál. Třeba teď nedávno jsem spolupracoval s divadlem Letí na projektu v centru současného umění Dox: Proti lásce, proti demokracii a proti pokroku, kde součástí celého interaktivního projektu bylo i mé stanoviště s loutkovou inscenací. Velkou výzvou je momentálně i spolupráce s Jiřím Vydrou na mezinárodním projektu „Valdštejn rozvíjí česko-polskou kulturu“. Vznikl tak barokní kabaret Valdštejnské imaginárium. Jedná se o kočovné představení o Albrechtu z Valdštejna a jeho životě.

V jednom článku jsem se dozvěděl, že dramaturgicky se divadlo ToyMachine chová trochu bezstarostně. Jak vy vnímáte dramaturgii celého divadla? Máte na to dramaturga? Je potřebná tato profese ve vašem divadle?

Naše divadlo je takové, že si děláme všechno, na co stačíme, nebo se snažíme všechno obsáhnout. Takže, když už vzniká inscenace, s nápady přicházíme my. Naše divadlo nemá žádný dramaturgický plán, co se týká celého roku. Že bychom si řekli, jak vytvoříme čtyři pohádky, které budou mít tohle téma, to ne. Já tvořím dost ze situace, co mě v tuto chvíli zajímá, jaké téma mě láká a trápí. Najít si k tomu tu nejlepší předlohu, vytvořit loutky a scénu z materiálu, který se pro to nejlépe hodí a všechno takhle postupně spojovat, aby vznikl jeden ucelený kus, který bude nést to zvolené prvotní téma, či myšlenku. Já chci také svými pohádkami diváka pobavit a chci, aby se děti smály a přitom pozorovaly, aniž by si to uvědomovaly, nějaký příběh, či situace, které se jim budou v životě hodit. Viz třeba naše Pověsti české, prvotní není, aby si děti zapamatovaly všechny postavy, ale pobavily se a na základě té vzpomínky si vybavily, že někdy existovali Přemyslovci a třeba jsou spojeni se znakem orlice, jak je v naší inscenaci naznačeno reinkarnovanou smrtí Libuše. Snažíme se být v dramaturgii tvůrčí a autorští.

Příloha č.2: Obrazová příloha

Inscenace:

Baba Yaga



fotografie č.1: pan Vampír, Had, Baba Yaga
Mařenka

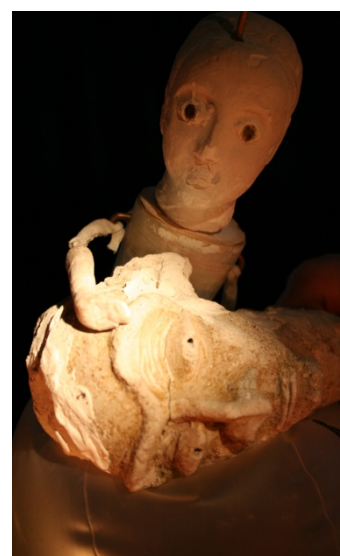


fotografie č.2: pan Vampír, Jeníček a
Mařenka

Nosferatu



fotografie č. 3: rozevřená scéna
Bílé paní



fotografie č. 4: Nosferatu v náručí

Betlém

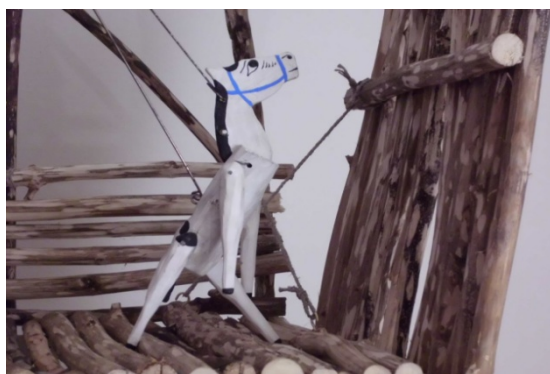


fotografie č. 5: veškeré loutky + scéna
příběh



fotografie č. 6: dvojice andělů hrají vánoční

Pověsti české



fotografie č. 7: dřevěná loutka Šemíka



fotografie č. 8: reinkarnace Libuše v Orlici

Skřítkci



fotografie č. 9: celkový obraz scény



fotografie č. 10: rozehrání zadního plánu scény



fotografie č. 11: stínová loutka budoucí královny fotografie č. 12: Dupynožka jako kačenka

Rytíři



fotografie č. 13: marionety: kníže Eman s princeznou Kateřinou a loutka pana krále



fotografie č. 14: kukátkové divadlo, marionety: rytíř Jiřík a princezna Kateřina

Baron Prášil



fotografie č.15: loutka medúzy v pohybu

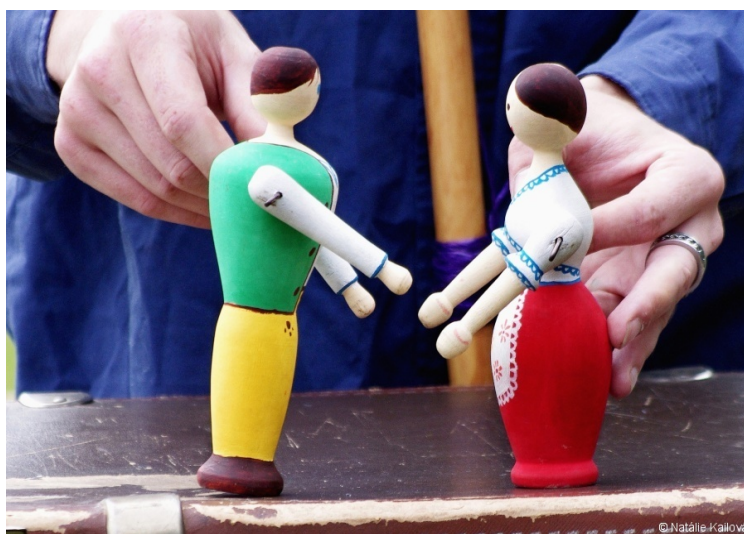


fotografie č.16: metamorfóza Barona Prášila

Sněhová královna



fotografie č.17: otevřená scéna, maňásek: Sněhová královna, pan Veverčák



fotografie č.18: soustružené dřevěné loutky Gerdy a Káje

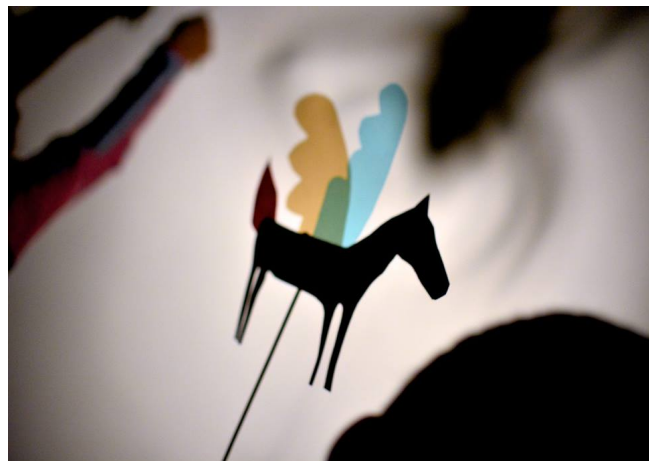
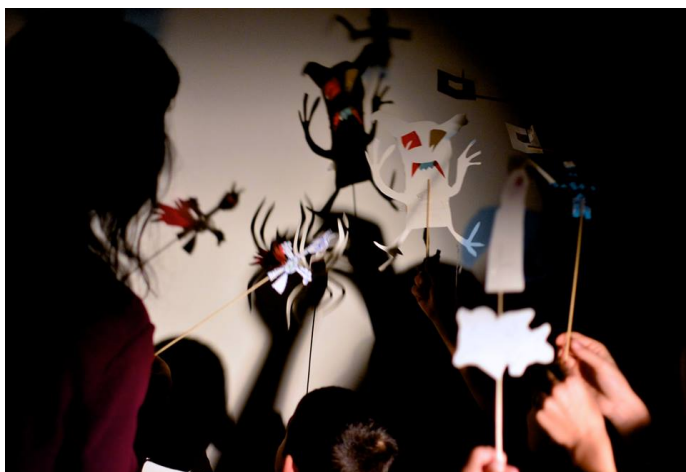
Výtvarně – kreativní dílny



fotografie č. 19, 20: loutky, které si vyrobili účastníci v rámci výtvarně – kreativní dílny se dřevem



fotografie č. 21, 22: loutky, které si vyrobili účastníci v rámci výtvarně-kreativní roličkové dílny



fotografie č. 23, 24: plošné loutky, které si vyrobili účastníci v rámci výtvarně-kreativní stínové dílny