



# ANIMACE: LOUTKY, OBJEKTY A MATERIÁL

Metodický list k předmětu Hledání stylu:  
Ateliér objektového divadla (jedno z témat ateliéru)

Jména autorů studijní opory:	doc. Mgr. Marek Bečka
Název fakulty:	DAMU
Název katedry:	Katedra alternativního a loutkového divadla
Studijní obor:	Alternativní a loutkové divadlo

Studijní opora byla zpracována v rámci projektu “Zajištění kvality studia na AMU a posílení reflexe nejnovějších trendů v umělecké praxi”, reg. č. CZ.02.2.69/0.0/0.0/16\_015/0002404



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



## Obsah

<b>1. Animace – loutky, objekty a materiál</b>	<b>3</b>
<b>1.1. Věřit, že neživá hmota může obžít</b>	<b>3</b>
<b>1.2. Předat všechnu energii hmotě, se kterou pracuji</b>	<b>4</b>
<b>1.3. Loutka nenapodobuje, ale tvoří svůj vlastní svět</b>	<b>5</b>
<b>1.4. Pohyb loutky není kontinuální, ale fázovaný</b>	<b>5</b>
<b>1.5. Kdo jedná, ten se hýbe</b>	<b>6</b>
<b>1.6. Doporučená videa k inspiraci:</b>	<b>6</b>



## 1. Animace – loutky, objekty a materiál

Při výuce předmětu animace mají studenti ze začátku často řadu předsudků. Tím hlavním je pocit, že loutkové divadlo je určeno jen dětem, dalším, že výrazové prostředky tohoto typu divadla jsou proti činohernímu divadlu omezené, a někdy také studenti přicházejí na školu s hotovou představou, jak má divadlo s loutkami vypadat. Naším cílem je jim ukázat, že loutkové divadlo dnes neznamená jen tradiční marionetové divadlo, ale že může být jedním z prostředků syntetického jevištního tvaru. A to ať už se jedná o iluzivní divadlo (v našem současném systému jde zejména o maňásky), o divadlo herce a loutky (kde je živý herec rovnocenným partnerem loutky), o divadlo předmětné a nakonec i o divadlo objektů.

Základem výuky je několik pravidel, která jsem ve spolupráci se svými kolegy ve škole i v divadelní praxi zformuloval do pěti bodů:

- 1) ***věřit, že neživá hmota může obžít***
- 2) ***předat všechnu energii hmotě, se kterou pracuji***
- 3) ***loutka nenapodobuje, ale tvoří svůj vlastní svět***
- 4) ***pohyb loutky není kontinuální, ale fázovaný***
- 5) ***kdo jedná, ten se hýbe***

### 1.1. Věřit, že neživá hmota může obžít

Začátek takové animace, hraní si s předmětem, materiálem nebo loutkou vypadá zdánlivě velmi jednoduše. Prostě si vezměte jakýkoli předmět (třeba budík, kapesník nebo knížku) a položte ho na stůl. Chvilí ho zkuste používat jako rekvizitu, tedy pro ten účel, pro který byl vyroben, pak na to rezignujte a jen ho po stole převalujte, šoupejte, nechte se volně unášet asociacemi a třeba s ním plujte ve vzduchu nebo ho vyhoďte z okna. Zalehněte ho, poslouchajte ho, snažte se s ním hýbat co nejpomaleji, pak zase co nejrychleji. Na chvíli předmět vyměňte za jiný, ideálně co nejrozdílnější, např. „tvrdý“ budík za „měkký“ šátek. Zkuste si vzpomenout na sestavu, kterou jste před chvílí projeli a zopakujte ji s novým předmětem. Budete možná překvapeni, jak tvrdost nebo váha předmětu určuje jeho pohyb. Lehounký hedvábný šátek létá vzduchem skoro sám, stačí ho jen o kousek zvednout, zatímco budík spadne jako kámen; k jeho letu budete potřebovat mnohem více energie.

A teď zkuste na podlahu vysypat trochu mouky a zopakujte totéž s ní, nikdy se vám nepovede ji přemístit všechnu najednou, bude vás postupně opouštět, má zase úplně jinou podstatu. Můžete

si zkusit pojmenovat její základní vlastnost na základě toho, co s ní provádíte. Neuchopitelnost? Rozlétanost? Nestálost?

Nyní si zkuste znovu připomenout, co jste s těmi několika předměty zažili. Jsou to pořád ty stejné věci jako na začátku? Budily ve vás nějaké emoce? Ožívaly chvílemi? Pokud ano, jste na dobré cestě a pokračujte dál. Pokud ne, nezužefjte, ještě je tu pořád činoherní divadlo, kde lidé většinou představují lidi.

## 1.2. Předat všechnu energii hmotě, se kterou pracuji

Jako praktické cvičení takové pozornosti a soustředění můžeme znovu použít jakýkoli předmět nebo loutku, jen si tentokrát vezmeme dva (nebo dvě) a zkusíme zahrát jednoduchou etudu, ideálně pro kolegu diváka. Dva předměty (loutky) se mu postupně představí, resp. mezi nimi proběhne krátký dialog. Znovu se pokuste etudu zopakovat dvakrát. Poprvé se vždycky, až otrocky důsledně, snažte soustředěně dívat na objekt, který jedná, mluví. Musíte se tedy střídavě dívat na první a druhý objekt. Samozřejmě můžete držet každý v jedné ruce a ony spolu mohou komunikovat jen pohybem nebo i slovně. Je ovšem také možné objekt střídavě odkládat a hrát, animovat oběma rukama vždycky jen jeden z nich. Ten objekt, který odložíte, je zdánlivě bez života, ale pokud vaše energie, vaše pozornost proudí k jednajícimu objektu, nijak to nevadí. Je to podobné jako ve filmovém dialogu, kdy vidím střídavě vždycky jen jednu z jednajících postav. Možná se ti dva ani při natáčení ani nepotkali, přesto v průběhu sledování filmu věřím, že spolu zrovna teď mluví. Tímto způsobem nejsem, samozřejmě, omezen jen na dvě postavy. Můžu rozehrát postupně celý ansámbl (koneckonců takhle nějak nejspíš kdysi hráli kočovní loutkáři: celá inscenace s mnoha postavami byla vlastně one man show). Pro diváka není žádný problém určit, kdy která postava mluvila, jednala.

Teď ale zkuste totéž zopakovat tak, že se budete dívat na nejednající postavu nebo nejlépe divákovi do očí. Můžete se uanimovat, hrát přesně a dokonale, pro diváka ale bude zajímavější a přitáhne si jeho pozornost právě váš pohled. Divák nebude schopen říct, kdy která postava mluvila nebo jednala.

### 1.3. Loutka nenapodobuje, ale tvoří svůj vlastní svět

Tady je to s praktickým cvičením trochu obtížnější, ona „nenápodoba“ živého světa se velmi těžko izoluje od ostatních pravidel, nedá se dost dobře vyextrahovat a ukazovat její správné a nesprávné provedení. Přesto zkusme vzít obyčejnou kostku (dlažební, dřevěnou, jakoukoli: kostka je opravdu velmi abstraktní tvar, hodně vzdálený člověku) a chodit s ní, poslouchat ji, dívat se na ni, sedat si a lehat s ní, jako by to byla kopie živého člověka.

Po chvíli zjistíme, že aby bylo jasné, co se snažíme s postavou dělat, musíme být velmi přesní, musíme si jasně určit, která strana kostky je obličej, kde má dole, kde nahoře. Každý pohled, pokud ho provedeme přesně, nám určuje, kde má předmět „oči“; každá reakce na zvuk pak divákovi sděluje, že předmět slyší; přesné dodržování „nahore“ a „dole“ nám umožňuje si s předmětem uvěřitelně sednout nebo lehnout. Poté můžeme totéž zkusit s nějakou realistickou loutkou, ideálně manekýnem, kterého budeme, stejně jako předtím kostku, ovládat přímo rukama.

Po chvíli konkrétního, realistického sedání, lehání, koukání a poslouchání /všechno bude mnohem jednodušší než s abstraktním předmětem/ si zkuste vzpomenout na úplně první cvičení, kdy jsme si jen hráli. Zkuste s loutkou zacházet „nerealisticky“, uvádějte ji do nejrůznějších situací tak, že nebudete respektovat skutečný reálný svět s fyzikálními zákony. Loutka může levitovat, toporně padat, chodit po hlavě a přitom možná bude v dramatické situaci, dokonce i s nějakým textem nejen zajímavější než při animaci realistické, ale také uvěřitelnější. Přestává být pouhou nápodobou reálného světa, stává se svébytnou postavou v námi vybudovaném paralelním vesmíru.

### 1.4. Pohyb loutky není kontinuální, ale fázovaný

Jako praktická zkouška výborně funguje jednoduchý, rozpohybovaný monolog. Ten se celý rozseká na menší celky, mezi kterými si animátor dělá třeba třívteřinové pauzy. Takhle na papíře to může vypadat nepravděpodobně, ale ve skutečnosti je často až takováto uměle zdržovaná a natahovaná etuda jasná a srozumitelná.

## 1.5. Kdo jedná, ten se hýbe

Praktické cvičení tohoto pravidla bude velmi podobné tomu druhému, jen je možné si více pohrát s divákovou pozorností a zkusit třeba hýbat se dvěma loutkami najednou a mluvit jakoby za obě. Pokud se budou hádat o to, kdo to vlastně mluví, bude zase nemožné určit, která zrovna jedná. Jakmile si pohyb a řeč rozdělí, bude dialog mezi nimi jasný.

Samozřejmě otrocké dodržování jakýchkoli pravidel je v divadle nemožné a také tady bude existovat spousta výjimek.

Důležité ovšem je snažit se při zkoušení jednoduchých etud (ať už s různými typy loutek nebo objekty) vracet k jednotlivým pravidlům a jejich aplikaci.

## 1.6. Doporučená videa k inspiraci:

*Buchty a loutky – Koncert Josefa K. (2001):*

<https://www.youtube.com/watch?v=-V4xwHrSCl0>

*Buchty a loutky – Zlatá Husa (2010):*

<https://www.youtube.com/watch?v=FMtYtZOI4Jc>

*Buchty a loutky – Barbarella reloaded (2011):*

<https://www.youtube.com/watch?v=O598VO83Jhs>

*Philippe Genty – Lands End (2008):*

<https://www.youtube.com/watch?v=LoWqldlOXHc&list=PL91CB32246B87277C&index=3>

*Dust Pilgrim – A Tale of Freedom (2014):*

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_xUXJmAvJ9c&list=PL91CB32246B87277C&index=38](https://www.youtube.com/watch?v=_xUXJmAvJ9c&list=PL91CB32246B87277C&index=38)

*Carros de Foc – obří loutky (2015):*

<https://www.youtube.com/watch?v=lIOZeu3Ca48>

Oponent: prof. Mgr. Jaroslav Provazník

Datum poslední aktualizace: 2. 1. 2020

Dostupné pod licencí [Creative Commons BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

© Akademie múzických umění v Praze, Malostranské náměstí 259/12, 118 00 Praha 1, IČ 61384984

