

divadelní výchova

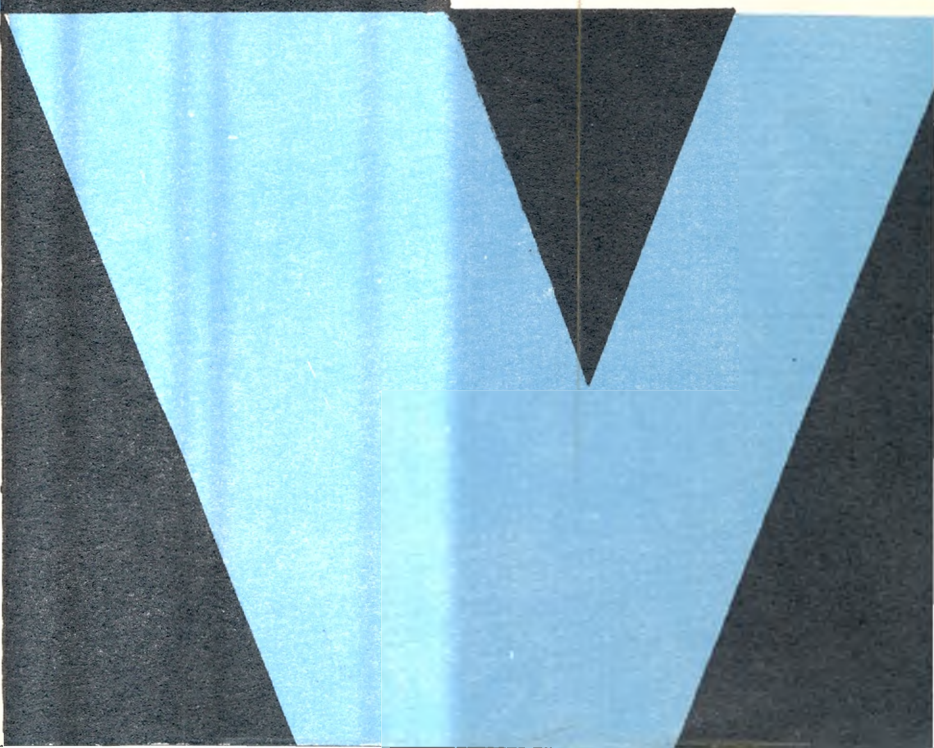
1

ročník X



**Praha
1973**

**dokumenty
statí
ankety
informace
bibliografie
diskuse**



IMPROVIZACE A HRA SPATRA

H. Konrad H o e r n i n g

Z německého originálu "Improvisation und Stegreifspiel" /vyd. Institut für Volkskunsthochschule beim Zentralhaus für Kulturarbeit, Lipsko 1966/ vybrala a přeložila Jana V o b r u b o v á .

Improvizace - hra spatra - divadlo

Nejprve je nutné vysvětlit význam obou užívaných pojmů: improvizace /Improvisation/ a hra spatra /Stegreifspiel/. Přestože se často užívají jako synonyma, označují zcela rozličné jevy.

Zpodobující improvizace /Darstellende Improvisation/, tedy improvizace v oboru divadla a společenské zpodobující hry /geselliges darstellendes Spiel/ je volné vymyšlení příběhu, jednání, textu nebo zpodobovaného detailu z místa, bez nácviku, ale ve vědomě řízeném postupu. Opakování improvizovaného není už improvizací.

Tak už třeba vánoční scénka pro sousedovy děti je improvizací. Také extempore, kousek vlastního textu, který herec sám od sebe připojuje k dialogu bez předchozího určení a domluvy, je improvizací. Jestliže však táž slova opakujeme častěji, nemůžeme už mluvit o improvizaci. Improvizace není tedy druh zpodobující hry, ale je to zcela svébytný způsob, jak hrát celek nebo část.

Hra spatra označuje i druh zpodobující hry, spočívající zcela nebo částečně na improvizaci, i jednotlivou hru spatra vypracovanou nebo zpodobovanou. Avšak o hře spatra mluvíme pouze tehdy, jde-li o samostatný, v sebe uzavřený celek hry. /Ani scénka o vánocích ani extempore nejsou v tomto smyslu hrou spatra./ Improvizace se může týkat různých oborů a může mít rozličný rozsah. Je možná např. textová improvizace scény se zcela fixovaným dějem; je možné ve scéně s daným textem improvizovat pointu nebo řešení; je možná však i plně improvizovaná reprodukce např. odpozorovaného příběhu.

Hra spatra však může v určité míře zahrnovat přípravu, cvičení a ztvárňování. Samozřejmě, když je při dramatizaci krátkého příběhu

spatra děj hrán několikrát v různých navržených verzích, s opravami a upřesňováním pointy, je při tom nevyhnutelné určité fixování nejen děje, ale i podstatných částí textu. Jestliže je opakování vázáno na osobu, která začala improvizovat, je přípustné; přesto může být výsledek pokládán na hru spatra; pokud nebude textově zcela fixována, zachovává si značný podíl improvizace, kromě toho, že z improvizace vznikla.

Kritériem pro použití pojmu hra spatra je tedy to, zda je v uzavřeném celku hry /etudě, scéně, hře/ kvalitativně určující a rozhodující improvizace.

Hra spatra není většinou ani nižší stupeň ani vrchol zpodobující hry, ale druh, způsob hry, která má i nižší stupeň i vyšší umělecké formy, stejně tak jako hra vázaná na text nebo pantomima.

V jakém vztahu je hra spatra k divadlu? V našich výkladech rozlišujeme pojmy zpodobující hra a dramatická hra /dramatisches Spiel/ a domníváme se, že pojmy drama a divadlo jsou použitelné tehdy, je-li nad napodobením něčeho odpozorovaného nebo nad zpodobením něčeho vymyšleného ve hře konflikt mezi lidmi. Použití pojmu "dramatický" nebo "divadlo" není tedy vázáno ani na úroveň uměleckého výkonu ani na místo, podnět nebo požadavek hry. Předpokládá však, aby skutečnost byla ztvárněna podle zákonů stavby dramatu.

Zpodobující hra zahrnuje víc: vedle dramatické hry také formy hry společenské /geselliges Spiel/, v níž jsou předváděny výjevy ze skutečnosti. Ve všech případech je zpodobující hra hrou v rolích - to znamená, že jednájíci osoba hraje roli, nikoli sebe sama /anebo sebe sama v minulosti/.

Ale i v nejjednodušší zpodobující hře směřuje člověk v jádru vždy k dramatické hře, k divadlu; rozpor, výměna názoru a z toho vyplývající možné řešení dodávají hře teprve ten pravý půvab; zpodobující člověk potřebuje partnera, který ho nutí k objasňování, k oprošťování se od sebe sama, k překročení hranic svého já a tím k intenzivní výstavbě vlastní role. Proto, aniž bychom chtěli snižovat význam improvizace pro společenskou hru, bude také spíše řeč o divadle.

Tvořivé zpodobování

Rozhodující hodnota zpodobující improvizace spočívá v její výrazně tvořivé podstatě na všech stupních, od společenské hry s improvizáčními prvky až po rozpracování divadelního představení spatra, ve všech

oborech, na brigádnickém večírku stejně jako v ochotnickém souboru a ve všech konečných cílech, pedagogicky terapeutických stejně tak jako muzicky vzdělávacích. Zpodobující improvizace vyzývá k činnosti fantazii, protože si herec vytváří situace, postavy, způsob chování, text, gesta, místo hry sám. Částečně je tomu tak už při jednoduchém napodobení shlédnutého. Kdo předvádí odpozorované chování černého pasažéra, přistiženého kontrolorem, musí si, jak sám pro sebe, aby to mohl předvést, tak pro ostatní, aby mohli příběh sledovat, představit několik schůdků vozu, musí kontrolora vidět před sebou, slyšet jeho slova, aby s ním mohl navázat kontakt. Tak podporuje zpodobující improvizace současně schopnost pozorování a rozšiřuje fundus odpozorovaného materiálu. Předmětem pozorování a zapamatování jsou detaily ze skutečnosti, hlavně z chování lidí. Improvizovaná hra rozvíjí schopnost reakce, poněvadž herec je partnerem nebo partnery stále přiváděn do nových, neočekávaných situací ve hře a je nucen se rychle rozhodovat. Např. reakce na silnou urážku je v improvizovaném sporu jedním takovým rozhodnutím. Rozhodnutí je však závislé na roli, kterou hraji. Předpokládá tedy pozorování. Je třeba, abych si všímal mnoha lidí, abych věděl, jak by asi reagoval ten, kterého hraji. Tím se zároveň zvyšuje schopnost kritické analýzy a hodnocení okolního světa. neboť výběr rozhodujících detailů pro hru předpokládá srovnání a hodnocení. Velká cena zpodobující improvizace je jasná ještě z jiného hlediska. Nevztíravě a bez předem stanovených vysokých požadavků umožňuje přechod k uměleckému tvoření - už výběr detailů ke hře. Bereme-li v úvahu nabízející se množství, je v zásadě uměleckým postupem. Ještě výraznější je to u nadnesení, které může být jak kabaretní, tak stylizované, a je vždy elementárně esteticky druhem zcizení.

Ve zpodobující improvizaci je výchozí bod k ovládnutí hereckého řemesla "hravým způsobem", který odpovídá počátečním snahám ochotníků pouze o užitečnou tvořivost ve volném čase. Cvičením hry spatra se však nakonec rozvíjejí poznatky o stavbě dramatu, prohlubuje se porozumění pro dramaturgické otázky a navazuje se užší styk s "velkým" divadlem, s uměním. Tak je možné rozšířením nejjednoduššího hraní divadla hrou spatra vyškolit chápavé a vnímavé divadelní publikum.

Při zpodobující improvizaci je muzický prvek ještě výrazněji převyšován prvkem sociálním než v divadelní hře s pevným textem. Improvizace textu i jednání nutí k vytváření skutečných vztahů partnerských, poněvadž nejsou textem předem dány, případně nejsou v inscenaci zcela fixovány a nemohou být jenom podle předlohy formálně reprodukovány.

Zpodobující improvizace provokuje tedy kolektivní chování lidí a pomáhá rozvíjet schopnost kolektivně vnímat a jednat - hrající musí v každém okamžiku hry pociťovat živý kontakt s partnerem a vědomě se vcítit do celku. Zpodobující improvizace předpokládá u herce morálně-sociální hodnocení zpodobovaných dějů, činů a způsobů jednání, i slov a gest k zpodobování použitelných, poněvadž je sám vědomě vybírá. Podstatné také je, že formy hry spatra se hodí vesměs pro každý oblíbený obsah, tvořivě zpodobitelný; to znamená, že se přímo nabízejí politická témata i příběhy ze života z okruhu hrajících i diváků, což umožní dodatečný, bezprostředně výchovný efekt.

To vše je dostupné zcela jednoduše. Vždyť nižší formou improvizované zpodobující hry je hra společenská s elementární tvořivou improvizací, již je možno použít kdykoli a kdekoli, neboť nepotřebuje obsáhlou přípravu ani předchozí vzájemné působení hereckého kolektivu /na brigádnickém večeru, při rodinné oslavě, v náhodně utvořeném kroužku rekreantů atd./. Vůbec nevyžaduje, aby se zúčastnění mezi sebou už dříve znali - stěží co jiného může lépe přispět k vzájemnému seznámení! Společenská hra může tak pomoci překonat pasivitu našeho současného společenského života i naší kulturní praxe - nechat se bavit; posiluje samostatné jednání a nevyžaduje nic než pohotovost, umožňuje zapojení mnoha lidí a ruší propast mezi hrajícími a přihlížejícími.

Z nižších forem, např. šarád, vytváří zpodobující improvizace plynulý přechod od společenské hry ke hře dramatické /divadelní/ s uměleckými ambicemi. Na zcela rozdílných stupních intenzity je tak vytvářena jednota ničím nezátížená družnosti a múzické činnosti, jednota zábavy, vzdělání a výchovy.

Rozličné formy zpodobující improvizace se proto zdají být předurčeny pro rozhodující vliv při naší snaze pozdvihnout kulturní úroveň, vytvořit múzické klima, aktivizovat družnost a posilovat pronikání umění a dobré zábavy.

Těžkosti a hranice

Není však improvizovaná hra těžší než hra podle textové předlohy? Ludovico Riccoboni kolem roku 1680 říká o commedii dell'arte: "Herec hrající spatra je při hře životnější a přirozenější než herec, který umí roli z paměti, neboť člověk pociťuje a hraje mnohem lépe to, co si sám volně vytváří, než to, co si pomocí paměti osvojil od druhých." Riccoboni cvšem vychází z praxe rutinovaných virtuózů. Naproti tomu se nedá popřít "těžkopádnost spontánního slovního tvoření" - že

totiž pro většinu lidí je obtížné najít z místa vhodná slova. Přesto však Riccoboni v principu postihl fakt platný i pro ochotníky. V konečných důsledcích jej dokládá učitelka Ilse Johnová z praxe s hrou spatra se svými žáky: "Protože se nemusí úzkostlivě učit z paměti, získávají rychle jistotu. Jazykové vyjádření a gesta vyrůstají z role, která je jím zcela svěřena, zatímco při obvyklém "hraní divadla" jsou gesta vyhledávána teprve k textu." Improvizace větších dějových úseků pomáhá tedy překonat pouhé odřikávání textů a vytvářet správné vztahy mezi jednáním /způsobem chování, cítěním/ a slovem: Slovo se stává druhotným, zprostředkovaným vyjádřením. Tady zaznívá druhý moment, který stojí za povšimnutí, má-li tvořivá podstata improvizace zvítězit nad těžkostmi. Hra spatra potřebuje mnohem víc než hra vázaná na text silný podnět, konfliktní situaci, příběh, který se vyvíjí ze zřetelných rozporů. Přinejmenším potřebuje - v okruhu společenské hry - výrazné role. Jen tehdy se organicky dostaví text. Jen tehdy je improvizační hra snadnější než hra vázaná na text.

A konečně je nutný cvik. Zábrany zpočátku při improvizaci nepřekonatelné, ustupují poznenáhlu do pozadí. Improvizovaná hra se ani ve svých nejjednodušších formách zpočátku nedaří lidem, kteří na ni nejsou zvyklí. Je také zapotřebí vedoucí s bohatými zkušenostmi, aby uměl vycítit, co může předpokládat, s čím začít a kam směřovat.

Bylo by zajisté lehčí postupovat s nepoučenými účastníky od společenské hry se zpodobující improvizací k větším formám, blížícím se uměleckému ztvárnění než v ochotnickém souboru rozvíjet hru spatra. Ochotníci jsou zvyklí hrát podle daného textu. Při hře spatra musí herec /případně vedoucí/ překonat ještě další úskalí: Je častým nebezpečím, že se místo napodobení skutečnosti - na vyšším stupni pak místo tvoření - opakuje polchotcvá vyobrazení, která se tak stávají klišé. Člověk naší doby je filmem a televizí tak zatížen uměleckými a pseudo-uměleckými obrazy, že je mu zatěžko zbavit se příslušných šablon. Je pohodlné přebírat často i podvědomě do zpodobující hry typy, situace, způsoby chování, mimiku a gestikulaci. Proti tomu neexistuje jiný prostředek než stále znovu a znovu se vracet ke skutečnosti a mít na zřeteli bezprostřední pozorování jakožto výchozí bod a neustálou kontrolu. Proti tendenci přejímat hotcva vyobrazení nebo klišé je třeba co nejrozhodněji bojovat - vždyť tu jde o nejvlastnější cenu zpodobující improvizace - o to tvořivé. Pro tyto těžkosti Martin Luserke, jeden z nejvýznamnějších mužů německého ochotnického divadla /či jeho "starý lodivod", jak sám sebe nazývá/ vidí jedinou možnost tvořivé ochotnické práce v psaní vlastních textových předloh. "Teprve psaním vlastního textu

se dostává ochotnická hra na zcela přiměřený a cenný stupeň solidního řemesla," - v tom vidí Luserke předpoklad pro skutečný umělecký výcvik.

Praktickou předností vlastního psaní je pro Luserka kromě "probuzení", nebo "uchování" tvořivých schopností také to, že "jedině vlastní napsaná hra je schopna přinést souboru nejlepší možnosti uplatnění a že se pak při vlastní práci na textu ušetří mnoho času, poněvadž vedení skupiny začíná prakticky pracovat se vzácně důkladnou znalostí hry."

Je zajímavé, že Luserke do své ochotnické praxe pojímá improvizční formy jako průpravná cvičení pro původní hru souboru /Bauhüttenstück/, etudy, jejichž text vzniká teprve při provozování na jevišti, čímž míní předvedení pro úzký okruh zasvěcených účastníků. +/

Takovýto způsob hry spatra není pak jen východiskem z nouze pro nedostatek textů. K rozpracovávání textu spatra dochází především pro vlastní tvořivou hodnotu, která je postupu hry spatra vlastní. Z velkého počtu dalších možností si však ani tato jedna možná eventualita neklade nárok na monopol. Ovšem Luserke má sklon k absolutizování principu "studia" /Bauhütten/ a k plnému odmítnutí "poctivé ochotnické práce podle hotové literatury". Proto se zdá zvláště nutné vyzdvihnout jednu z jeho poznámek, která nabízí možnost zprostředkování: "Fraškovitě hádanky mají být cestou k samostatně vystavěné /nebo aspoň řádně vystavěné/ vlastní původní hře divadelního studia /Bauhüttenstück/. Když se naši ochotničtí herci znovu učí hrát spatra, improvizovat a když se tím zároveň učí poznávat dramatické řemeslo, možná lépe než v lekcích, mnohdy jim postačí nedokončené, nedokonalé texty, jež při hře doplní a zkonkrétní. Při improvizčních cvičeních se naučí přesně a poeticky formulovat své myšlenky. Budou tak přivedeni k tomu, jak hru podle literární předlohy tvořivě spojit s improvizací. Taková je odpověď na otázku v úvodu této kapitoly: Z počátku bude pro někoho zpodobující improvizace těžší než hra vázaná na textovou předlohu, ale časem, s postupným přemáháním zábran, se její přednosti prosadí.

Pokračování

+7---
Pojem "Bauhütte" by bylo možno snad nejpriléhavěji nahradit naším "studio". Bauhüttenstück je pak vlastní, původní hra ochotnického souboru, který hledá tvořivé postupy na různých úsecích divadelní práce. Pozn. překl.

POJEM "UVOLNĚNÍ" VE VÝCHOVĚ HERCE

/Otázky nejen pro pedagogy divadelních škol/

Eva Kröschlová

Chybí nám slovo. Ano. Snad skáču příliš rovnými nohama in medias res. Skutečně nám chybí jedno slovo, označení pro pojem, který v důsledku toho je pro mnoho lidí zamlžen či neobjeven. Takže nejde jen o slovo, ale o praktické důsledky častých nedorozumění, k jejichž vyjasnění bych ráda svými otázkami přispěla.

Hned v začátku stojí našim úvahám v cestě spletené klubko, v němž se zauzlilo několik problémů najednou. Proto žádám o trpělivost při jejich postupném rozplétání.

Předně je třeba si uvědomit, že slova "u v o l n ě n í" se užívá všeobecně jakožto protikladu ke slovu "n a p ě t í". V divadelní praxi ho však užíváme také pro označení onoho chvalného psychofyzického stavu, kterého je třeba n a v š e c h s t u p n ě h n a p ě t í, má-li být přiměřené příslušnému jednání, tedy ani přeexponované, ani podexponované. Při chybně přepjatém jednání mluvíme o "k ř e - č o v í t o s t i", při opačné chybě o "p o v o l e n í". x/

Už tady je vidět, že slova "uvolnění" používáme v dvojím smyslu, a kdo si ho plete s "povolením", užívá jednoho a téhož slova hned pro tři pojmy!

Zde musíme udělat odbočku, abychom si včas ujasnili, že i v tomto případě je třeba rozlišovat osobu herce od postavy. Protože nám jde o hereckou práci, máme především na mysli dynamiku jednání herce, ne dynamiku jednání postavy. Herec na jevišti nemůže být povolený, ochablý, netečný ani tehdy, když hraje relaxujícího, ochablého nebo netečného člověka, protože by se octl v postavení "mimo hru". Je tedy užití termínu "uvolnění" pro povolení a relaxaci, která se blíží pasivitě, dvojnásob nebezpečné. /Vždyť v jedné z definic hereckého uvolnění se naopak zdůrazňuje vystupňování vitálních sil, které je spojeno s rozvolněním přepětí vůle. - Agnes Schochová./

Máme snad hledat také lepší výraz pro "povolení"? Němci mají slovo Schlawheit, jemuž naše "ochablost" úplně neodpovídá.

Zastavme se u dalšího nedorozumění. Většinou se slov "napětí" a "uvolnění" užívá pro fyzickou oblast. Snad proto, že Stanislavskij razil termín "svalové uvolnění". Avšak nesporně jde o jevy psychofyzické. /Adjektivum "psychofyzický" samo připomíná nešťastný karteziánský paralelismus duše a těla, který dodnes musíme překonávat zdůrazňováním psychosomatické jednoty osobnosti, nejen ve slovech, ale i v praxi./ Stanislavskij vyšel z poznání, že svalové přepětí je příznakem křečovitého psychického postoje, kterému chtěl odpomoci svalovým uvolněním. My pedagogové pohybové výchovy však dobře víme, že student, u kterého se ukazuje přepjatý svalový tonus, je schopen při dobré vůli naučit se uvolnit svaly v klidové situaci "když o nic nejde", ale při herecké tvorbě tuto schopnost ztratí. Toto zjištění úplné psychofyzické závislosti klade vysoké nároky na výuku tzv. jevištního pohybu, kde studenti mají získat svobodu svého projevu v rámci jevištních zákonitostí.

Se slovíčkem "svoboda" jsme se opět dostali k pojmu "uvolnění", a sice v tom druhém slova smyslu, správně k určité kvalitě jednání na všech stupních napětí, které můžeme přirovnat k dynamické škále užívané v hudbě pp-p-mf-f-ff, pianissimo - piano - mezzoforte - forte - fortissimo. /Mluvíím úmyslně o kvalitě jednání, protože tu nejde o pouhou dynamiku hlasu a o dynamiku pohybu, jimiž se dynamika jednání projevuje./ Hledejme tedy jiné slovo pro tuto kvalitu herecké aktivity, abychom "uvolnění" přenechali protipólům "napětí a uvolnění", což jsou pojmy užívané ve všech oborech lidské činnosti, tedy i herecké, kdežto shora uvedená kvalita potřebuje termín výhradně pro divadelní praxi. - Uvažujme o této kvalitě. Mohli bychom říci, že je to hercův p o c í t s v o b o d y a v o l n o s t i v jevištním projevu, ovšem svobody a volnosti v r á m c i p r a v i d e l h r y . Tedy v rámci zákonů jeviště a v rámci zákonitostí daných dramatickou předlohou a inscenačními záměry.

Uvolnění - volnost - svoboda. Víme také, že dynamika hercova jednání musí "m í t v ů l i " pro svobodný rozkmit. Říkáme: "měkce!", "lehce!", "netlačit na to!" Jak nazvat tuto kvalitu, jež vylučuje netečnost, zvadlost, pohodlíčko a nezájem? Vždyť každá hra má v sobě prvek napětí a nejistoty, napětí střídavého a proměnlivého, ale stále připraveného - bez něho není hry. Jde tedy o kvalitu samotného napětí, o schopnost jeho správného dávkování, přiměřeného akci - nikoli o jeho protiklad.

Dynamická škála, kterou známe z hudby, není totožná se stupnicí napětí. Ani v hudbě. Tam znamená odstupňování síly zvuku, v herectví zna-

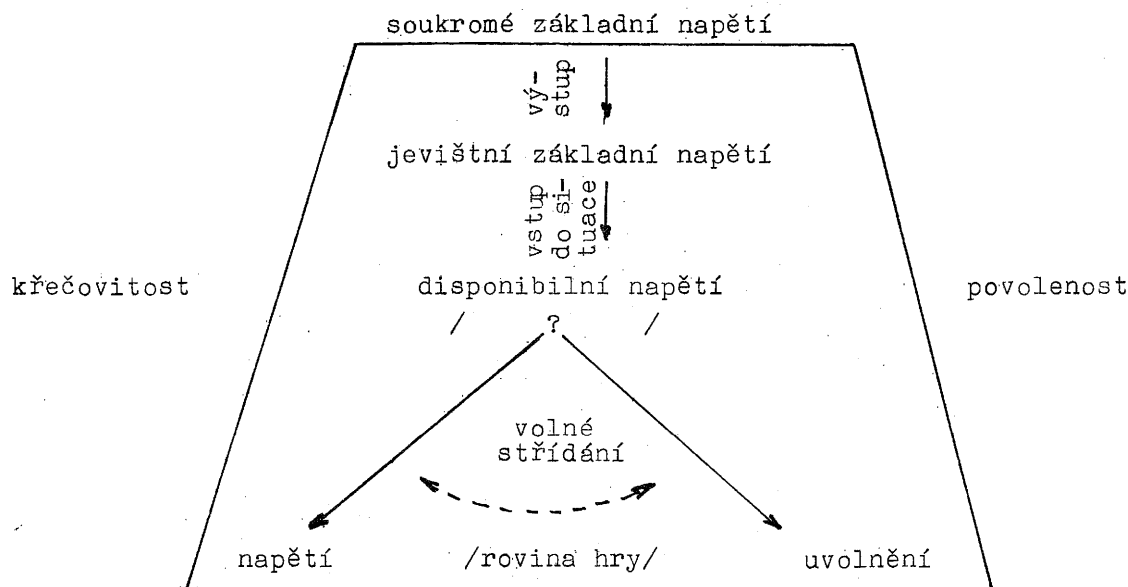
mená odstupňování síly projevu hlasového i pohybového. Avšak nejnižší bod napětí není totožný s "pp", je někde v blízkosti "mf". Stupňuje se pak jednak směrem k projevu "ff", jednak - jiným způsobem - k "pp". Tak jako tichnoulý šepot na jevišti spotřebuje mnoho energie, tak i pianisimový pohyb obsahuje velké napětí, aby působil "přes rampu". Onen nejnižší bod napětí v "mf" je rovněž míněn jevištně, neshoduje se tudíž s nejnižším napětím, jakého je člověk schopen, ale je to nejnižší napětí, při kterém se působení hercova projevu ještě nese "přes rampu". /Je to "bod nula" Alfreda Radoka a "základní jevištní napětí" některých pedagogů herectví./ - Z toho všeho vyplývá mimo jiné, že pro adepty herectví je vlastně důležitější naučit se odstupňování napětí, než úplné svalové relaxaci, kterou potřebují jen tam, kde je předpokladem pasivita, např. pro poznání partnerova pohybového mechanismu v pasívních a polopasívních cvičeních /jeden ze základů cvičení kontaktu a zároveň dobrý start do aktivního tréninku odplavením zbytečných stahů, které jinak brání harmonickému rozdělení sil při pohybu a při zvětšování jeho rozpětí/. Nebo pro mimojevištní odpočinek /"umění odpočívat" dr. Heleny Vojákové/.

Na první pohled se možná zdá požadavek uvolněnosti na všech stupních aktivity nesmyslný. Uvolněné fortissimo? Představte si tedy velký skok. Bezpochyby spotřebuje značnou energii. Avšak pouze určitá dávka je přiměřená účelnosti tohoto skoku. Nepřiměřená dávka a zejména nesprávné rozložení energie způsobují přepětí v určitých částech těla i psychicky a ovlivňují proto i působení na okolí. Křečovitě pohyby paží, stažení ramen a napjatý výraz obličeje kazí jevištní působení onoho skoku, ať už jde o skok tanečnicka nebo třeba skok postavy indiána apod. Uvolněný výraz je podmíněn osvojením techniky skoku se správným rozložením svalové práce, ale i psychickým zacílením k zážitku skoku se všemi pocity, které k tomu patří - a to už při tréninku. Je-li to ve hře, pak především zacílením k účelu jednání, jehož je skok projevem. Tedy "uvolnění" v aktivitě, prospěšné všem lidem, ale nezbytné pro herce, kteří vytvářejí svým jednáním vyšší uměleckou strukturu, takže se nesmí beze zbytku ztratit ve své síle, podobně jako se nesmí utopit v afektu. - Po tomto ujasnění snad bude méně nesrozumitelný požadavek, aby ani herec, hrající postavu se sklonem ke křečovitosti, neupadl sám do křeče, ale zpodobil ji tak, aby sám zůstal volný a mohl svobodně disponovat všemi prostředky potřebnými pro "hru". - Jak nazvat tuto volnost a svobodu?

Německý pedagog von Klöden rozlišuje v herecké práci tři druhy napětí, které se shodují s našimi zkušenostmi: 1. privátní základní napětí, 2. scénické základní napětí a 3. disponibilní napětí. První znamená

základní tonus v soukromém životě herce či hereckého adepta, jehož proměnnost musí být ovšem pro herecké povolání náležitě rozšířena. O něco vyšší základní jevištní napětí se dostavuje při představení u hotového herce automaticky a student herectví k němu musí dospět uvědomělým vstupováním "do hry", aby se mu stalo návykem už při zkouškách. /Vzpomeňme na pojem hry v Huizingově pojetí.^{x/} Disponibilním napětím jmenuje von Klöden napětí na rovině imaginace, tedy uvnitř herního jednání, pro které je charakteristické volné střídání mezi napětím a uvolněním. /Variabilita základního jevištního napětí je k dispozici postavě a stává se tedy disponibilním napětím postavy./ Dělení na tři roviny napětí má ovšem smysl jen při zkoumání jejich vzniku, proměnlivé napětí výsledného scénického jednání takové analytické rozpolcení nesnese.

Pro své studenty vypracoval von Klöden následující diagram:



^{x/} "Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím "jiného bytí" než je "všední život". /J. Huizinga, Homo ludens/

Tento diagram mi přišel velmi vhod pro ujasnění tří různých významů slova "uvolnění", jehož praktická nedostatečnost mi už dlouho dělá starosti. Vpravo jsem podle našeho úzu dosadila slovo "povolenost" /Schalffheit/, které je bezesporu "mimo hru", stejně jako "křečovitost" /Verkrampfung/ a soukromý tonus /private Grundspannung/, které nemají na jevišti co pohledávat. "Mimo hru" se octneme také tehdy, "vypneme-li" základní jevištní napětí, relaxujeme-li /Entspannung/. Uprostřed diagramu pod disponibilním napětím, kde má von Klöden slovo "Lockerheit", právě zde chybí ono slovo pro nám už známý a důležitý pojem uvolněné připravenosti, který jsme dosud nazývali "uvolněním". To není zajisté špatné slovo, ale chceme-li ho rezervovat pro pojem, jehož místo na diagramu je vpravo dole /lösung/, musíme najít nový termín. /Na rozdíl od von Klödena bych jeho působení rozprostřela na celou hrací plochu./ Pro pořádek ještě musíme upřesnit, co by onen zúžený termín uvolnění /na diagramu vpravo dole/ napříště měl znamenat. Nemá nic společného s pasivitou /jako dvojici "aktivita-pasivita" nelze zaměnit za dvojici "napětí-uvolnění"/, není ani relaxací, je jen přechodným snížením síly, která plus minus osciluje kolem rovnovážného středu, v němž nikdy nesetrvává, protože obráží život. Máme takto rozumět napříště slovu "uvolnění"?

Jak ale potom nazveme onu uvolněnou připravenost, onu volnou aktivitu nebo aktivní volnost, onen osvobozený pocit hry, který jsme doposud také nazývali "uvolněním"? Které slovo vepíšeme do středu diagramu, aby odtud ovládlo celou plochu, zpodobující hrací pole hercovo?

/P. S. Nedomnívám se, že ono slovo najdeme. Chtěla jsem jen kolegy učitele různých předmětů na hereckých školách a literárně dramatických odděleních LŠU vyprovokovat k přesnějšímu rozlišování slov "uvolnění", "povolení" a "relaxace" a k zamyšlení nad podmínkami optimálního jevištního či hrového stavu./

DRAMATICKÁ HRA V SOVĚTSKÉM TISKU

Josef M l e j n e k

V posledních letech se u nás objevilo mnoho statí o dětské dramatické hře. Od okrajových, vnějších aspektů, jak je přináší příprava veřejného vystoupení, soustřeďujeme se stále ve větší míře na osobnost dítěte, probouzíme jeho tvořivé schopnosti, jítříme cit pro krásu obyčejných věcí, pěstujeme schopnost soustřeďování, rozvíjíme pohyb, řeč - fantazii. A tím vším nemíříme do vzduchoprázdna, ale máme na zřeteli výchovu morálních vlastností, tolik potřebných lidem naší doby.

I když divadelní představení starého typu nepovažujeme za jediný smysl činnosti dramatických kroužků, zůstává námět a dramatický text důležitým pomocníkem naší práce. Stýskání na nedostatek dobrých her pro dětské a mládežnické kroužky permanentně provází všechna naše setkání. Mám zato, že bude proto účelné zalistovat posledními dvěma ročníky moskevského časopisu Pioněr, určeného dětem od 11 do 15 let. Předmětem našeho zájmu budou dramatické texty pro "živé" jeviště i pro loutky a některé články se vztahem k estetické výchově.

Hned v prvním čísle loňského ročníku najdeme jednoaktovou hru pro loutkové divadlo "Musíš hodně chtít!" /roč. 1971, čís. 1, str. 38/. Na motivy Donalda Bisseta ji napsala Nina Voroněljová. Běží o poetickou hříčku, v níž hovoří zvířátka a ožívají věci. Příběh rámuje spor dvou londýnských nádražiček, honosného Severního a obyčejného cihlového Jižního. Je to zřejmě letitý spor, když ani starosta Maire jej nedovede urovnat. Příběhne pudlík, trénuje se v běhu a na hodinách obou nádraží si střídavě kontroluje svůj výkon. Nějak mu to nevychází. Vysvětlí mu to koník Pony, který přitáhne mlékařský vozík s nápisem "Ten, kdo se dal na mléko, bude běhat daleko!" Rozvíjí se vtipný dialog mezi huňatým psíkem, toužícím stát se loveckým psem a malým mlékařským koníkem, jehož idolem je závodní kůň. Ponyho touha je věrným obrazem dětských snů:

PONY: Představ si dostihy a já běžím první. Letím jako vítr a obecenstvo na tribunách křičí: Pony, tempo! Tempo, Pony! Ale to je jenom sen. Nikdy se to nestane.

PUDLÍK: A proč ne? Musíš prostě hodně, hodně chtít!

PONY: Já chci hodně. Ale co mi to pomůže?

PUDLÍK: Musíš trénovat. Já tě to naučím.

Slovo dá slovo a Pudlík začne Ponyho prohánět. Aby jim to šlo rychleji, zkoušejí běhat za lokomotivou. Nedaří se jim. Zvířátka si lámou

hlavu tím, jak dosáhnout takové rychlosti. Žena strojvůdce jim poradí, že lokomotiva jí uhlí. Ale Ponymu ani jeho příteli uhlí nejde pod nos. Starosta Maire si povšimne nevídané rychlosti obou zvířátek a oběma slavnostně předá medaile "Za rychlost". Obě nádražíčka "největší v Londýně s nejrychlejšími lokomotivami v celé Anglii" nedostanou nic, urazí se a společně hoře je sblíží.

Příběh nadlehčuje několik poetických motivů. Zvířátka hledají ztracený zvuk "Š - š - š!" Později potřebují, aby byl dříve večer a způsobí všeobecný zmatek tím, že poprosí květinčky, aby zavřely své kališky dříve a popletou tak kdekoho, počínaje sluníčkem a konče starostou. Hlavní myšlenka scénky - "i ten nejmenší může hodně dokázat, když má pevnou vůli" - není jen vnějškově proklamována, ale organicky vyplývá z příběhu, pro malé děti velmi atraktivního, sdělného, s mnoha veselými situacemi.

Dubnové a květnové číslo časopisu věnuje značný prostor zajímavé úvaze významného leningradského herce Sergeje Jurského "O cirkuse, divadle, verších a také o tom, můžeme-li se naučit rozumět umění" /roč. 1971, čís. 4, str. 64, a čís. 5, str. 64/. Autor prožil svoje dětství v Moskevském cirkuse, kde byl jeho otec vedoucím. Svou úvahu otvírá vzpomínkou na zatemněné ulice, na přeplněné vlaky, na lidi třesoucí se zimou, kterým cirkus válečné Moskvy dával to nejcennější: smích a dobrou náladu. Autor zachycuje svou cestu od cirkusu k divadlu. A nezůstává jen u vnějšího popisu, ale snaží se proniknout ke smyslu práce v cirkuse a později v divadle. Vděčně vzpomíná na chvíle strávené v hledišti Ústředního dětského divadla:

"Město mistrů" - pohádka Tamary Gabbeové. Sál nabitý dětmi. Strhující námět, nesmiřitelný boj. Zlý, chytrý vévoda se svými přihlouplými patolízaly a šlechetný Meluzínek s přáteli. Zlo je silné a obratné. Meluzínkovi nastražují lstivé léčky a lákají ho pokryteckými úsměvy. Ale k tomu mladší diváci už nevydrží mlčet. Hlediště volá na hrdinu: "Nechoď, nechoď! Otoč se, otoč se!"

Jurskij v té době již chápe rozdíl mezi divadlem a životem; ani ho nenapadne, aby něco hodil po zlém vévodovi. Za jeho nenávidnými očima již spatřuje oči herce, který bude zítra hrát jinou roli. Autor ve svém dětství intuitivně začíná pronikat ke smyslu divadla.

V další kapitole se Jurskij dobírá závěru, že každý člověk je schopen přijímat umění. Umělecká díla však nelze plně chápat jen povrchním pohledem, bez hlubokého proniknutí k jejich smyslu. Talent považuje autor za nezbytnou vlastnost nejen tvůrce a jeho díla, ale i diváka a posluchače.

V kapitole "Bílá čára" nás Jurskij vede do obrazáren. Přiznává se, jak mu bylo trapně, když procházel dlouhými sály a pokoušel se hodnotit výtvarná díla - a nerozuměl jim. "Nepochopení umění jsme vždy ochotni nahradit hotovým názorem, který obyčejně nebývá původní." Autor podrobně popisuje chvíli v Ermitáži, kdy unaven obrazy navlas podobnými skutečnosti i přednáškou o impresionismu s mnoha učenými termíny, tajně opouští svou výpravu a vejde do jakéhosi nového sálu. Na vzdálené stěně spatří velké plátno. Z dálky se zdá, že běží o zelený les či sad. A uprostřed obrazu jasná, bílá čára. Nerozumí, jaký má smysl, ale užasle stojí nad půvabnou čarou, bíle svítící na zeleném pozadí. Bytostně cítí pevné, krásné gesto štětcem, jímž ji umělec nanesl na plátno.

"Kdo udělal takový vzácný pohyb, že dodnes visí ve vzduchu?

A kdy? Přistupuji blíž. Claude Monet. Minulé století. Propána, ale vždyť to není obyčejná čára, ale jedním tahem namalovaný bílý klobouček, těsně přimknutý k snědé ženské hlavě.

Ustoupím - obyčejná čára. Přistoupím blíž - klobouček. Dívám se docela zblízka, tváří se téměř dotýkám obrazu - čára, překrásně sklenutá, se stopami štětín v barvě. Odstoupím - vidím sad a dámu v kloboučku."

Jurskij stejným klíčem otvírá tajemství obrazu, celé tvorby Clauda Moneta. Zažívá zbrusu novou radost. Jeho oči se poprvé otevřely k chápání výtvarného umění.

V úvaze o verších varuje autor před povrchním čítankovým přístupem k poezii, v jehož začarovaném kruhu se sám dlouho pohyboval. Na Gribojedově "Hoří z rozumu" dává nahlédnout čtenáři do své práce na roli Čackého. Popisuje cestu pracovníků divadla k narušení konvenčního přednesu veršů a neváhá se přiznat ke svým omylům, na jejichž konci bylo "obnažení dávného, ale stále živého nervu autora v poetickém díle". Jurskij si právě na Gribojedově inscenaci poprvé vytvořil svůj citový vztah k verši jako osobitému druhu umění. Hlavní úkol interpreta veršů spatřuje v hledání nuancí, nových výrazových prostředků, ale především v odkrytí základní myšlenky, vložené do díla autorem. Na praktických ukázkách demonstruje různý přístup autorů k tvorbě veršů a z toho vyplývající nutnost odlišných interpretací. Puškinův verš mu zní lehce a průzračně, jeho svět shledává hmotným a pohled geniálně širokým. Logický přízvuk v uvedených Puškinových verších z Evžena Oněgina je na podstatných jménech. U Jesenina, kterého uchvacují okamžité vlastnosti předmětů, jsou přízvukná častěji přídavná jména. U Pasternaka se důraz stěhuje na různá slova, protože básník není objektivním pozorovatelem okolního světa, v úchvatné hudbě veršů se převtěluje v předměty, o kterých

píše. "U velkých básníků je myšlenka vrostlá do hudební melodie veršů," uzavírá Jurskij kapitolu o poezii.

Za podnětné pro mladého čtenáře považují pravdivé vyličení vzácných chvil, kdy autor nacházel pracně cestu k umění. Jurskij nepovažuje diváka za pasivní objekt, ale za tvůrčí, iniciativní osobnost. K mladému čtenáři přistupuje s vysokými nároky, nic mu neslibuje zadarmo. "Cestu k umění si musí najít každý sám."

V srpnovém čísle časopisu je otištěna pohádka Leonida Jachnina "Náměstí U papírových hodin", kterou je možno číst i hrát /roč. 1971, čís. 8, str. 64/. Pohádka je určena dvěma živým hercům a plošným loutkám. Vystupuje zde kloboučnický mistr Mašlička a lesní lupič Škorňák. Hned na začátku se Mašlička vrací z trhu. Pochvaluje si, že všechny klobouky prodal, zbyly mu jen prázdné lepenkové krabice a veliké nůžky. Napadají ho rozverné myšlenky: z lesní louky by chtěl ušít velikánský zelený klobouk a z úzké stezky k němu udělat stuhu s trojitou mašlí. Ani nás nepřekvapí, když se po chvíli pustí do podobné práce: z prázdných krabic od klobouků si zhotoví celé lepenkové město a z největší krabice "vyrobí" lepenkové hodiny. Ve městě však musí někdo bydlet. A tak si kloboučník vystřihá a sešije i lepenkové lidičky. /Zasloužilý umělec Roman Renc radí v poznámkách režisérům, jak postupovat, aby kloboučník obratnou hrou u závěsu, kde vyměňuje vystřihané části za plošné loutky, skončil svou práci co nejdříve a neotupil pozornost dětského diváka./ A tak jsou najednou na světě papíroví človičkové, zvířátka a celé městečko i s hodinami. Kloboučník si uvědomí, že ještě zapomněl ušití nitky, ale nad těmi jen mávne rukou: visí všem za zády a nikomu nepřekáží.

A nad paravanem už vzlyká první papírový človiček: "Jsem děvčátko z cukrového obalu. Říkají mi Oplatička. A tohle je můj psík Čokoládek. Náš cukrový obal se protrhl a teď nevíme kudy kam." Nešťastnému děvčátku poradí kloboučník. Pošle je do papírového městečka k cukráři. Poutníčkové musí však přes les a tam se jim přilepí na pátý loupežník Škorňák a sleduje je až do papírového městečka. Loupežník brzy objeví znamenitou věc: zatahá-li papírové lidičky za nitky, může je lehce přinutit dělat právě to, co se mu zlíbí:

ŠKORŇÁK /sedá si na pařízek na předscéně/: "A teď budu mít všeho, co hrdlo ráčí. A všichni do jednoho mě budou mít rádi. Jen ať to někdo zkusí, nemít mě rád a nevážit si mě! Nitky jsou přece v mých rukou."

Tyran ubližuje papírovým lidičkám na každém kroku. Pánovitě rozkazuje a všichni otrocky plní jeho příkazy. Ale všeno do času. Psík Čoko-

ládek vyleká loupežníka, tomu vypadnou z rukou nitky a všichni papíroví tvorečkové pozvednou hlavy. Nikdo se už Škorňáka nebojí. Loupežník chystá pomstu. Všechno by dopadlo moc špatně, nebýt kejklíře Píšťalky. Ten přivede právě včas kloboučníka a hrozný loupežník Škorňák vezme zbaběle nohy na ramena. Kloboučník sváže nitky papírových tvorečků pěkně na uzel. Jejich ruce budou teď dělat jenom to, co chce jejich hlava. Nikdo je už nemůže přinutit konat to, co by nechtěli. V posledním obraze Píšťalka předvádí své představení "O loupežníku Škorňákově, lenochu a tulákovi". Na divadlo na divadle přijde i loupežník. Zanechal pochybného zaměstnání, sbírá lesní plody a nosí je cukráři. Co mu zbývalo? "Všichni mají rádi ty, kteří něco dovedou a kdekdo nenávidí loupežníky."

I když námět hry není nový /mistrovsky je zpracován Tolstým v "Zlatém klíčku", zdařile zdramatizovaném E. Borisovovou/, domnívám se, že může být vděčnou předlohou pro loutkářský soubor, který chce své síly vyzkoušet i s plošnými loutkami a představení obohatit o dva živé herce. Inscenace bude jistě oříškem, bude třeba si lámat hlavu s mnoha technickými těžkostmi. "Ale vždyť právě to je na naší práci nejzajímavější," uzavírá R. Renc svoje poznámky pro režiséra.

V prázdninovém čísle časopisu najdeme krátkou barevnou historii evropského kostýmu. Článek je nadepsán "Kouzelné povolání módního návrháře" /roč. 1971, čís. 7, str. 42/. Autorka I. A. Dobrochotová, umělecká vedoucí Domu módy v kazašské Alma-Atě, jej motivuje jako odpověď na soutěž o nejlepší návrh na šaty pro Kalinku, která se těšila velkému ohlasu dětských čtenářů. A protože mnozí napsali, že velmi rádi kreslí návrhy šatů a uvažují o módním návrhářství jako o svém budoucím povolání, netají se autorka hned v úvodu s tím, že běží o povolání sice zajímavé, ale ne lehké. Článek provázejí barevné obrázky kostýmů od XIII. století až po naše dny. Malá abeceda historie kostýmů není názírána strnule a školsky, ale jako proměnlivý jev, který ani dnes není ukončen, neustále se vyvíjí, obohacuje o nové prvky a nachází inspiraci i v historii. Autorka článku se velmi vážně zamýšlí nad požadavky na soudobého návrháře. Jeho talent je podle ní příbuzný talentu malíře, je podobný i talentu sochaře a kreslíře. Malířství, kresba a kompozice jsou hlavní předměty na fakultě užitého umění Moskevského textilního institutu. Autorka radí mladým čtenářům:

"Chcete se stát módním návrhářem? Začněte kreslit a berte to vážně. Čtěte historickou literaturu, studujte historii uměleckých stylů, dějiny umění... A nezapomínejte ani na šití, vypěstujte si cit pro textil, musíte najít zalíbení i v složité krejčovské práci..."

V závěru článku se autorka dětem přístupnou formou zamýšlí nad soudobým vážným problémem oděvního průmyslu: Jak sladit nutnost sériové výroby oděvů s požadavkem na jejich velkou rozmanitost, s kterým do konfekce přichází dnešní zákazník. Módní návrháři musí mít bohatou fantazii, ale nesmějí přehlížet požadavky a možnosti současného textilního průmyslu. Musí vytušit zatím nejasná přání milionů lidí a dokázat je vtisknout do forem oděvů, jaké dříve nikdo nenosil.

V červnovém čísle je otištěna hra pro děti A. Loseva "Heraklovy neznámé hrdinské činy" /roč. 1972, čís. 6, str. 64/. Leningradský redaktor dětského časopisu Losev si při četbě řeckých bájí povšiml zmínky, že Herakles konal hrdinské skutky už jako dítě. Objevila se zajímavá myšlenka dětské hry, nepostrádající napětí i humor.

Hned první obraz, v němž král Amfitryon přichází k věštci Teiresiovi, má veselé rozuzlení. Prorok pronáší slavnostně své věštby o Amfitryonově synu - a zůstane jako opařený, když se dovídá, že v královské rodině se narodila dvojčata, Herakles a Ifikles. Věstec však dovede obrátě vyložit proroctví i pro dvojčata: oba bratři dostanou božský dar, ale ne zadarmo, musí se o to sami přičinit. Malý Herakles poslechne boha slunce Héliu, plní jeho příkazy /které jsou vlastně vtipným návodem na dětskou rozcvičku/, a tak se stává čilým a otužilým, zatímco Ifikles si rád pospí, do ničeho se nehrne a nic pořádně nedovede. Ukáže se to na výpravě, kde Herakles je ve všem první, a Ifiklovi se nedaří a jenom fňuká. Oba bratři objeví Andromachu, přikovanou ke skále. Herakles přemůže dvouhlavého draka, děvče vysvobodí a odchází do světa.

Ve druhé části hry se ocitáme na starořecké olympiádě. Olympijský hlasatel, hovořící do mořské mušle, si nijak nezadá s dnešním sportovním reportérem. Slabošský Ifikles si pozve Andromachu, aby v přestrojení závodila na dvoukolovém voze místo něho. Ifikles prohraje v zápase s neznámým borcem, z kterého se k velké radosti královských rodičů z Théb vyklube Herakles. Andromacha závodí na dvoukolovém voze, zvítězí, vlasy jí však prozradí a podle starodávných zákonů má být odsouzena. O její záchranu se opět přičiní Herakles. Na olympiádě získá Herakles zlatý pohár, Ifikles stříbrný. Číše jsou naplněny božským nektarem a jsou božským darem, o kterém byla řeč v Teiresiově proroctví. Herakles se rozdělí o svůj dar se zraněným Akrisijem, otcem Andromachy, Ifikles odmítne pomoci. V závěru hry Herakles potřetí zachraňuje Andromachu, kterou tentokrát ohrožuje Nemejský lev.

ANDROMACHA: Slyšíte? To Herakles sám a sám zápasí se strašným Nemejským lvem. Zabije ho, a to bude jeho první hrdinský čin. V knížkách se dočtete o dvanácti Heraklových hr-

dinských činech. Ale dnes jste na našem divadle viděli ta jeho hrdinství, která v žádné knížce nenajdete. A jsou to také důležité hrdinské činy. Herakles je vykonal, když byl ještě malý. Přemohl lenost a otužil své tělo. Překonal strach a jeho srdce zmužnělo. Zvítězil nad svou pýchou, rozdělil svou drahocennou kořist a stal se opravdovým člověkem."

Ne příliš šťastně je vyřešen závěr: na předscénu vyjde Autor, který ve hře nevystupoval a musí hutně v této fázi působit rušivě. Jeho slova jsou vlastně komentářem a výkladem smyslu hry, který je beztak již v textu zašifrován: "Každý z nás máme v sobě kousek odvážného Herakla a zbabělého Ifikla. Autor při psaní hry nemyslel na zápasy s obludami či na staré olympiády, ale na dnešní vítězství a prohry, které jsou součástí našeho života."

Losevův text o malém řeckém hrdinovi otvírá nové prostory dětské dramatické hry, zábavnou formou může dát dětem prožít dramatické příběhy staré báje, ochutnat nektar z řecké číše, obléci si opravdický chiton, závodit či fandit na starořecké olympiádě, zamyslet se nad tvrdou cestou skromného, mužného Herakla a nad lacinými, efemérními úspěchy slabošského Ifikla.

Na závěr si všimněme současné hry pro 13 - 15 leté představitele, nazvané "Za tři minuty celá". Text je otištěn v srpnovém čísle časopisu /roč. 1972, čís. 8, str. 52/. Autor S. Lungin se vyhnul konvenční expozici, kdy jednající postavy hovoří naoko mezi sebou, aby se divák dověděl okolnosti potřebné k dalšímu rozvíjení děje. Lungin nechává vystoupit jednoho z chlapců, který naváže s dětským divákem bezprostřední kontakt. V jeho vtipném vystoupení, kdy uslyšíme i písničku a pokus o dětské verše, se dozvíme, že parta deseti dětí /tři děvčata a šest chlapců/ se svým mladým učitelem zeměpisu se vypravila na čtyřech kanoích po řece daleko na sever. Pět dní se všechno dařilo, ale potom jednu kanoi strhl proud rovnou do poraženého kmene a posádka podstoupila nedobrovolnou koupel. Brzy po tomto ztroskotání zastihujeme naše malé hrdiny již na jevišti. Posádka nešťastné lodi je jenom v trenýrkách a plavkách, zásoby jídla zůstaly na dně řeky, stany ještě nejsou postaveny, oheň zatím nehoří, večer je na krku. Vedoucí výpravy je nervózní, zlobí se na děti, že naložily zásoby do jedné lodě. Posádku zastihujeme v kolizní situaci, zaručující plnou pozornost dětského publika. Je třeba najít východisko. Vedoucí ustanoví velitelem Valerie, vybere si nejsilnějšího chlapce z posádky a vypraví se s ním a s místním traktoristou na nákup do obchodu, vzdáleného patnáct kilometrů pěšky. Děti zůstanou v táboře samy. Ráno poslouchá služba tranzistorové rádio a uslyší volání

malé rybářské lodi ze Severního oceánu. Posádka vysílá zoufalé SOS. V bouři se polámalo kormidlo, uragán si hraje s lodí jako se skořápkou. Dětská skupina možná jediná zachytila signály ze Severního moře. /Zpráva byla vysílána několik minut před šestou. Podle mezinárodních dohod umlkají vždy po tři minuty před celou hodinou všechny stanice vysílající na určitých vlnách, aby uvolnily éter pro životně důležité zprávy. Odtud název hry./ Motiv ztroskotané dětské posádky je nyní umocněn závažnější katastrofou rybářské lodi v Severním oceánu. Co teď? Děti si pamatují pobhu rybářského člunu, volajícího o pomoc, měly by tyto důležité údaje zatelefonovat do přístavu v Murmansku. Ale jejich učitel jim přikázal, aby čekaly, až se vrátí s potravinami. Jenže to už bude na pomoc severním trosečníkům pozdě. Malí hrdinové příběhu jsou postaveni před osudné rozhodnutí. Valerij, určený vedoucím za velitele, chce splnit příkaz vedoucího a čekat v táboře. Názory se kříží, napětí roste. Konečné rozhodnutí dětí je jednoznačné: To, co zachytily z éteru, musí zatelefonovat do přístavu, aby rybářská loď mohla být zachráněna. Na poštu je ovšem daleko. A kdo zůstane v táboře, kde děti nechávají stany a lodě, vše? Los padne na "rybáře" Zeňu, ostatní spěchají zachránit trosečníky.

Druhá část dramatického příběhu zastihuje děti na cestě. Ukáže se, že severský les dovede uchystat mnoho nebezpečných nástrah. Děti bloudí, nejsilnější chlapec vyleze na strom, aby se rozhlédl po okolí. Nepočíná si ale nejlíp a zvrtně si nohu. Dál jít nemůže. Parta stojí před dalším závažným rozhodnutím. Cestu vzdát? Nechat zraněného kamaráda na místě samotného a při zpáteční cestě ho odnést do tábora? Nikomu se nechce zůstat, ale přece jen se najde kamarád a ostatní mohou pokračovat v cestě. Objeví hájovnu, ale na louce k ní je močál. Některé děti zapadají do bláta, musí si vzájemně pomáhat a k domku lesníka přijdou zablácené až za ušima. Jaký div, že je stará babička považuje za čerty. Naštěstí se všechno brzy vysvětlí a babička /jako vystřižená z pohádky/ dá chlapci, který ztratil v močále svoje boty, opravdické láptě. Ale ani lýkové střevíce mu nepomohou, nohy má odřené, nemůže jít dál. Široká drenážní jáma prověří zbytek dětských sil. Přeskočí jenom dva, ostatní se vracejí do hájovny. Vytrvá jenom chlapec a děvče. Poznali se během cesty blíž a uvědomují si, že se dřív vlastně neznali. V cestě jim leží ještě jezero, ale ani teď se nevzdávají. Vzpomenou na Kon-Tiki a chystají se přeplavit na starých kmenech. Práci jim ulehčí venkovský rybář, převezve je na motorovém člunu a zavede na poštu do vesnice. Brzy dostanou spojení s Murmanskem. Chlapec, který uváděl příběh prologem, jej nyní telefonickým rozhovorem uzavírá. Hovoří s náčelníkem rybářského

přístavu, sděluje zprávu, kterou zachytili tranzistorem. A dovídá se, že vrtulníky již posádku porouchané lodi zachránily. Veliká námaha dětí byla tedy zbytečná?

CHLAPEC: Náčelník rybářského přístavu říkal, že kdyby nedostal telefonickou zprávu ze Severomorska, radiogram z Leningradu od jednoho krátkovlnného amatéra a upozornění z Nové Země, naše zpráva mohla být první.

DĚVČE: Mohla být... Ale není! Škoda.

CHLAPEC: Hlouposti! Kdybychom byli první my, teprve teď by trosečníky začali zachraňovat. A takhle jsou už čtyři hodiny doma.

Za textem hry otiskl mladý Oleg Kiselev, režisér školního "Divadla na Dostojevského ulici" v Moskvě, svoje poznámky. Jeho osobitý přístup k textu dětské dramatické hry považují za významný přínos k problematice této výchovné oblasti. Oleg Kiselev píše:

"Neradím vám, abyste hru "Za tři minuty celá" hráli na scéně. Zahrajte si ji na táboře! A v opravdovém lese. Děj může probíhat na obvodu kruhu, v jehož středu budou sedět diváci. Při jednotlivých obrazech se můžete přemísťovat ve směru hodinových ručiček. Interpreti hry mohou stále hlouběji pronikat do lesa, procházet mezi diváky. Na některých místech se může hrát i několikrát. A diváky zapojte do hry. Ať společně s hrdiny příběhu rozhodují: "Běžet? Zachránit loď? Čekat?" V prvním obraze by bylo dobré vytáhnout opravdovou loď jaksepatří pomalovanou a popsanou, na trávě kolem rozházet torný. A traktoristu ať vám zahraje opravdový traktorista. Možná, že se mu nebude chtít. Ale za pokus to stojí! Anebo si vymyslete představení docela jiné, než vám navrhuji."

Názory režiséra dětského moskevského souboru Olega Kiseleva jsou pro nás velmi aktuální. Přitakávají našim snahám po dětském projevu zbařeném jevištní křeče a dávajícím dostatek volného prostoru dětské fantazii a přirozené touze po hře. Kiselev myslí ve své práci především na rozvoj dětské osobnosti. Dětem nenutí své představy, ale nechá je, aby si hrály. Jaký div, že děti z jeho kroužku spolupracují i autorsky na předlohách, které uvádějí. Školní "Divadlo na ulici Dostojevského" žije plným, svébytným životem, má své zákony i disciplínu i své problémy. Hledalo a našlo svého diváka. Dramatický kroužek Olega Kiseleva hraje v Čechovově muzeu a v Ústředním domě filmu v Moskvě.

Končíme "dramatickou" probírku dvěma posledními ročníky sovětského dětského časopisu. Vcelku můžeme říci, že moskevský "Pioněr" věnuje systematickou pozornost dětské dramatické hře, že učí děti chápat umění poutavou a přitažlivou formou. Nepodceňuje dítě, přistupuje k němu s plnou

vážností; nepoučuje, ale dává náměty, inspiruje k vlastní tvořivé činnosti.

DÁT MOŽNOST ANEB 'CO ZBYLO Z "LIDUŠKY"

Zdeněk Š i m a n o v s k ý

1. ročník

Jak je obyčejná věc zajímavá. Položí se na bílý ubrus a člověk si nechá čas a klid dívat se na ni. Vlašský ořech, rukojeť deštníku, uschlá větev...

Už dřív jsme věděli, že jsou na světě tvary, barvy a vůně, ale mnozí jsme zvolna zjišťovali, že jsou to věci důležitější než se myslí.

Měli jsme přinést knihu, kterou máme nejraději a později nejoblíbenější věc. Začínali jsme trochu na sebe vědět, kdo co má rád.

Jindy jsme stáli po dvou proti sobě. Snažili jsme se opakovat gesta druhého jako to dělá zrcadlo a vciťovat se tak do situace druhého člověka. Z rekvizit, které si kdo půjčil a z toho, co si přinesl, sestavil si každý své zátiší. Všichni pak popisovali dojem, který v nich takové zátiší vyvolalo. Věci v určité poloze a v určitém stavu upozorňovaly, svědčily, "mluvily" a my se měli učit jejich řeči. Tak vznikaly i první malé povídky.

2. ročník - Antická kultura

Seděli jsme okolo ohně. /Ve třídě hořela dřívka na železném podnoše./ Na zeď se promítaly diapozitivy řeckých krajín a chrámů. Oblečení do improvizovaných tóg a chitonů jsme poslouchali řecké báje. Člověk, co bloudil deset let po různých peklech a hledal domov, nám začal být mnohem bližší, než poznámka v učebnici o díle nějakého Homéra.

Jindy jsme prostírali. Pro hodnou tetu, pro protivného učitele. Přišla nám vhod ona "řeč věcí". Později jsme se seznámili s imaginární rekvizitou. Sice to není, ale je třeba s tím umět zacházet. Děvčata nejčastěji přišívala knoflíky nebo myla nádobí, my muži jsme dávali přednost čtení novin nebo opravě pojistek. A přišla zima ve znamení pohádek. Jejich příběhy jsme si mohli volně převyprávět. Vybrala je paní Olga podle toho, jak nás znala. Chtěla, aby příběh pohádky řekl tomu, kdo ho dostal, něco o něm samém. K pohádkám se však chováme jako k malým dětem. Laskáme se s nimi, ale nebereme je příliš vážně.

Antigona. Všechny Ismény přemlouvaly svou sestru aby neriskovala, všichni Haimonové marně, leč usilovně přesvědčovali své otce o nevině své milé. Bylo nám okolo šestnácti. Podobné spory jsme prožívali sami v životě. Hudbu jsme poslouchali ve tmě. Jak kdo chtěl. Někteří vleže na podlaze, jiní stočení do klubka mezi praktikáble. Jednou jsme seděli okolo magnetofonu. Paní, která zpívala, mi připadala nejmoudřejší na světě. Jmenovala se Edith Piaf.

Několik z nás psalo básně a povídky. Zůstávali jsme občas ve třídě po semináři. Paní Olga poslouchala naše práce a pak jsme se pokoušeli o nich hovořit. S trochou zadostiučinění jsme později četli některé ze svých textů v malé brožurce, kterou sestavila paní Olga a vydal ÚDLUT. Sestavili jsme ze svých básní i písní pořad "Večer pod lípou". Uprostřed starého školního dvora jsme na dřevěném kole od vozu zažehli spoustu svíček a tu trochu obecenstva jsme rozesadili na prkna podložená cihlami. Nakonec jsme o tom všem zkusili promluvit s obecnstvem, které se skládalo převážně z našich rodičů.

3. ročník - Středověk

Jednoho říjnového večera jsme seděli okolo hořícího krbu na hradě Kost nedaleko Sobotky. Jana v dlouhých zelených šatech pobavila "středověkou hradní společnost" baladou "O francouzské infantce", "troufér" Pavel přednesl skladbu "Dřevo se listem odievá" a pak nám pan řídící ze Sobotky vyprávěl o historii hradu.

Příjemnou práci na středověké poezii jsme uzavřeli pořadem "Večer u královny", předvedeným v prostorách naší LŠU.

4. ročník - Studium dialogů

Bylo třeba dobře poslouchat, co říká ten druhý a nejen co, ale i jak to říká a proč zrovna tímhle způsobem. Nebylo to snadné. Zvláště proto, které jinde a jindy lidé jakoby neslyšeli. V krátkých herkách etudách bylo hlavním úkolem zahrát někoho, koho ostatní dobře znají. Všimnout si zvláštností pohybů, chůze, řeči, oblékání. Pak jsme znovu měli vyjádřit sebe sama. Napsáním, nebo zahráním "svého monologu". Pokusy o napodobení commedie dell'arte zůstaly nedokončeny. Ochotně jsme však přijali zavedení hlasové a pohybové výchovy. Koncem roku připravil Rošta scénickou montáž z úryvků Snu noci svatojánské na hudbu Felixe Mendelssolna-Bartholdyho. Magnetofon stál na židli v trávě. Několik světel ozářilo palouk mezi stromy veltruského parku. Naše obligátní miniobecenstvo sledovalo rej pohádkových skřítků a vil a pochechtávalo se, když Puk zlobil malého elfa. Nakonec Oberon smířený s Titaníí zmizel v koruně staré lípy a ozval se deštík potlesku.

5., poslední ročník

Ubylo nás během těch pěti let. Marta, Vláda, jedna z Helen, Petr. Marta šla k ochotníkům hrát divadlo, Vláda narukoval, Helena se vdala a Petr odešel tam, odkud se nepíše.

Během toho roku jsme si zkusili sami zrežirovat a zahrát úryvky z Brechtovy hry "Dobrý člověk ze S'čchuanu."

Na rozlučovacím večírku jsme si zazpívali o tom, že lepší než chodit do války je doma sedět a louskat buráky.

To bylo před třemi lety. Nedávno jsem se pokusil zjistit, co lidem zůstalo z těch pěti let docházení do IŠU.

Heleny jsem potkal zase pohromadě. Helena Šternová je v domácnosti, pečuje o muže a o malou Romanku. Helena Junková je konstruktérkou.

- Pošleš to svoje mrně do dramataku, až bude větší?

Helena Š.: Ne

- Proč?

Helena Š.: Protože člověk je potom nějak víc citově... prostě myslím si, že čeká od toho života víc než může dostat a pak je zbytečně zklamanej.

Helena J.: Víš, trochu s Helenou souhlasím. My jsme se učili brát všechno dost čestně, ale to většinou mezi lidma moc nejde. Když se v životě dostatečně nekreješ, tak to máš špatný. Měly by se tam snad ty děti připravovat na ten skutečnej život, kterej je čeká a ne na to, že všichni budou hrozně dobrý. Po tý stránce kumštu, myslím, že by to mělo bejt tak, jak to dělala Velková. Nijak jinak.

Pavel Čudlín studuje třetím rokem přírodopisnou fakultu.

- Cos' dělal od konce lidušky?

Pavel: No pak jsme dělali s Rostou to Studio. Mám tady ten program, jestli ho chceš vidět.

Chtěl jsem. Na základě různých inspiračních podnětů jim šlo o nenucenou reakci ve formě slova, hudby, pohybu, textu nebo aranžmá. /"Bude nutné vycházet z toho, že originalita a tedy i smysl našeho snažení bude záviset na tom, kde povedeme hranici mezi realitou a fantazií..." zněl začátek jejich programového prohlášení./

- K čemu, máš dojem, že ti byla liduška?

Pavel: No k něčemu asi jo. Víš, hlavně na způsob myšlení to mělo vliv. My jsme se tam učili myslet v takových jiných dimenzích, neobvyklých pro lidi. Byl to úplně jinej pohled pro mnoho lidí.

- Co myslíš, že by se tam mělo dělat?

Pavel: Dávat lidem prostředek k nějaký seberealizaci. Ne je nutit, aby se prostě brečelo teď a hrály role - nějaký třeba jiný lidi, ale tak

daleko nezávazněji. Dát lidem možnost sebezprojekce. Dát mu podnět a dát mu možnost, aby na něj reagoval podle sebe, jo? To je vůbec maximum: dát lidem možnost.

Miloslav Doležal - pracuje ve Státní technické knihovně.

- Mílo, až jednou budeš mít děti, pošleš je do LŠU?

Míla: No já myslím, že každý dítě by mělo tohleto absolvovat. To je totiž fantastický. Pomáhá to vytvořit takový dobrý zázemí, kam se člověk může utýct ať je mu dobře nebo ať se cejtí nák špatně.

Eva Marko - studuje čtvrtý semestr medicíny.

- Až budeš mít děti, pošleš je do LŠU?

Eva: Jo, to jo. V té době, kdy jsem tam chodila, okolo těch třinácti let, tak akorát to nějak překlenulo tu pubertu, kdy vlastně mladej člověk je v takovejch rozporech, kdy neví, co si má z toho světa vybrat.

Marta Kubišová - pracuje už čtvrtým rokem ve Státní pojišťovně.

- Cos' tam nejdůležitějšího získala, v lidušce?

Marta: Našla jsem tam lidi, který se zrovna snažili psát něco, co já, a kteří mě prostě vyslechli. To bylo v té době pro mě nejdůležitější. Zašel jsem také za Petrovými rodiči. Na zdi visela jeho zarámovaná fotografie z doby, kdy mu bylo sedmnáct. Levý roh obrázku přetínala černá stuha.

- Co chtěl dělat Petr?

Otec: Petr toužil hrát divadlo. To byl takovej jeho ideál, jenže praxe bylo skoro jiná... a naše přání taky trošičku jiný... že to bylo dost vzdálený ten ideál. Nejdřív studoval zdravotní školu.

Matka: On hrozně rád čet'. Nejradši měl takovou tu knížku od toho Ovidia-Umění milovat'.

Matka: Ano, to to bylo.

Otec: Do lidušky chodil rád. Kdyby měl sebevíc práce, tak tam šel.

- Myslíte, že ta liduška na něj mohla působit záporně?

Otec: Ne, záporně rozhodně ne... ale to byla ta holka... taková namalovaná.

Naposled jsem zašel za Rošťou Felnerem. Studuje na filosofické fakultě třetím rokem čínštinu.

- K čemu myslíš, že by to v lidušce mělo směřovat?

Rošta: Ano... umět chápat umění. Umět ho chápat jaksí v tom smyslu, aby člověk uměl uměním žít, aby mělo význam v jeho životě, aby bylo pro něj podnětný.

Je to jen několik letmých pohledů do historie našeho ročníku a několik stručných úryvků z rozhovorů. Snad to bude co platné někomu z těch, kdož v září předstoupí před žáky prvního ročníku, jako kdysi se s námi setkala paní Olga Velková.

Miloslav D i s m a n : Tři medvídata

DS

Hra pro nejmenší

Obsazení: 3 m, 2 ž, 6 dětí

Dekorace: cirkus /předscéna/, hluboký horský les

Tři medvídci, Rýša, Míša a Máša, utečou z potulného cirkusu do rodného lesa. Brzy však poznají, jak nesnadné je žít ve volné přírodě: malá Máša se všeho bojí a Míša by si nejraději hověl a nic nedělal. Jen Rýša se horlivě pouští do stavby domku. Návratu tří medvídků si všimnou jejich odvčící nepřátelé, vlk a liška. S pomocí lištičky Zrzečky vypátrají, jaké mají medvídci plány a když zjistí, že jsou nesvorní a nepřipravení se bránit, přepadnou je. Medvídci mají co dělat, aby s pomocí hajného odrazili jejich nápor. Aspoň poznají, že musí postupovat jednotně a začnou si stavět – tentokrát už společně – nový domeček. Vlk a liška seberou hajnému pušku a chtějí medvídky zastřelit, ale malá Zrzečka, která se s medvídaty spřátelí, jejich plány překazí. K dovršení radosti se vrátí medvídkům i jejich máma medvědice, které její děti s chutí předvedou, čemu všemu se naučily v cirkuse.

Dismanova pohádka je vhodná zejména pro uvádění v dětských souborech. Její příběh je prostý a přitom dramaticky nosný, postavy zvířátek jsou přesně a výrazně charakterizovány a jejich vzájemné vztahy jsou citlivě odpozorovány ze světa dětí. Hra má prostou a účinnou myšlenku o nezbytnosti dělné solidarity, která je však v závěru příběhu traktována poněkud mentorsky, což lze snadno odstranit drobnými škrty.

Hra je určena divákům 1. věkového stupně.

Jan G r a b o v s k í : Vlk, koza a kůzlátka

DS

Pohádka pro nejmenší o třech obrazech

Přeložila Zdena Josková

Obsazení: 4 m, 4 ž

Dekorace: v ohrádce, před ohrádkou

Čtyři kůzlátka jsou zneklidněna po divném křiku: nejdříve si myslí, že je chtějí postrašit děti v hledišti, ale pak jim prozradí maminka, že to tak vyje jejich úhlavní nepřítel – vlk. Stará koza se bojí o své děti, protože musí odejít do města. Přikáže kůzlátkům, aby nikomu neotevírala, jen jí, a to teprve ve chvíli, kdy zavolá na nejstarší kůzle jménem a ukáže mu svou bílou nožku. Hladový vlk se marně snaží získat něco k jídlu – nachladil se, má rýmu, a tak se mu lov nedaří. S tím větší radostí přijme zjištění, že kůzlátka jsou sama doma. Snaží

se je donutit, aby mu otevřela. Sotva by se mu to podařilo, kdyby nejmenší kůzle, důvěřivá Černuška, neprozradilo úmluvu s maminkou. Pak si vlk prostě obílí drápy moukou a oklamaná kůzlátka mu otevrou. - Mamin-ka koza se vyděsí na smrt, když přijde domů a najde ohrádku prázdnou. Kačenky Honzíček a Melanka jí prozradí, co se stalo. Naštěstí vlk, prolezlý chorobami, nemůže kůzlátka zakousnout, a tak se kozí mamince spolu s kačenkami podaří kůzlátka zachránit.

Pohádková hříčka polského autora Grabovského je vhodná zejména pro dětské soubory. Její příběh je prostinký, ale pro nejmenší diváky přitažlivý živými akcemi, rozvíjenými ve spolupráci s dětským hledištěm. Hra je velmi snadno realizovatelná i v těch nejskromnějších podmínkách dětských dramatických kolektivů, které tu najdou vděčné, jejich schopnostem přiměřené podněty i možnosti pro rozvinutí jevištní improvizace.

Hra je určena divákům 1. věkového stupně.

Herald H a u s e r : Zajíček Doveda

DS

Přeložila Zdena Josková

Obsazení: 8 m, 7 ž

Dekorace: před lesní lékárnou, pod lípou, pod keřem

V lese je zle - skoro všechna zvířátka stůňou a lékárna magistra Čápa je dočista prázdná. Čiperný Zajíček Doveda, předseda Klubu dlouhé ouško, nabídne se svými kamarády zajíčky účinnou pomoc: nasbírají léčivé byliny a uzdraví ochraptělou kočičku Doreminku, věčně kýchajícího pana učitele Datla i nemocné ježourky. Na zajíčky si však dělá zuby zlá a lstivá Liška, které pomáhá omezený Kanec Divočák. A tak když zajíci z radosti nad tím, jak jim jde práce od ruky, přestanou hlídkovat, Liška s Divočákem je napadnou. Veverka Rezka však pozve na pomoc dobráckého medvěda, strýčka Tlapu a ten se s oběma loupežníky vypořádá: kanec bude muset za trest zřít všechny záhonky na zahrádce magistra Čápa a Lišce pověsí na krk křaplavý zvoneček, takže už nebude moci ze zálohy přepadat hodná zvířátka.

Prostinký příběh Zajíčka Dovedy je zbudován na běžném dějovém půdorysu - hodná zvířátka díky své solidaritě přemůžou odvěké nepřátele a poznají, že v jednotě je síla. Slabinou hry je malá dramatická poněkud zbytečně natahovaného příběhu, který vyžaduje, aby byl odehrán ve svižném tempu, bez zbytečných retardací a podroben určité textové revizi, která by vhodnými škrty potlačila nadměrné rozehrávání episodních situací. Hra je vhodná zejména pro dětské soubory, které tu najdou

v jednoduchých, výrazně charakterizovaných postavičkách zvířátek vhodné podněty pro hravou a bezprostřední dětskou interpretaci.

Pohádka je určena dětem 1. věkového stupně.

Zdenka H o r y n o v á : O včelce Lindě

DS

Pohádka pro nejmenší

Obsazení: 21 dívek, 14 chlapců

Dekorace: uvnitř úlu, na mezi

Včelky se věnují svým povinnostem - krmí svoje děťátka, uklízejí v úle, snášejí pyl a sladkou šťávu. Jen tři maličké - Medunka, Zlatka a Linda - ještě nemají žádné povinnosti a trošku je to mrzí, zvláště Lindu, která by už už chtěla do světa. A tak když matka vyhláší pohotovost a posílá všechny včelky hledat nové zdroje potravy, Linda využije zmatku a uteče z úlu, aby svým sestřičkám pomohla. Ale málo naplat - přece jenom je ještě malá a nezkušená a tak ji všechno nové a neznámé děsí: nevinné žertěře Motýlky pokládá za zlé včelojedy, i hodné mravence Myrníky považuje za nepřátele. Ale ti jsou plni dobré vůle pomoci jí najít cestu domů. Zvlášť veselý a čiperný Montša se o Lindu stará jako o svou sestřičku. Jenže od úmyslu pomoci Lindě odvede mravence pyšná a sobecká Atemela, která chce, aby se všichni točili jenom kolem ní. Ze žárlivosti se spojí s červenými mravenci, jejichž vůdce Sang se rozhodl přepadnout mraveniště Myrníků. Jejich domlouvání však vyslechnou motýlci a celý plán prozradí Lindě, která ještě stačí Myrníky varovat. A ti se nejen ubrání, ale vezmou zlého Sanga do zajetí a donutí ho, aby odvezl Lindu na vozičku domů do úlu. Tam se všichni radují z jejího šťastného návratu a účty s červenými mravenci vyřeší Myrníci soubojem mezi Sangem a Montšou, ve kterém Lindin kamarád vítězí.

Pohádková hříčka Z. Horynové je vhodná především pro dětské soubory. Je napsána s vkusem a s citem pro respektování přírodních zákonitostí, které jsou i východiskem pro koncipování ústředního konfliktu hry a jejího vyústění. Příběh hry a jeho rozvíjení, opřené o obvyklou situaci /zvědavé mladé stvoření předčasně touží po právech i povinnostech dospělých/ rozvíjí autorka jak s ohledem na diváky nejnižšího věkového stupně, tak na dětské představitele, kteří jsou tu postaveni před úkoly, odpovídající jejich možnostem. Velké obsazení umožňuje zaměstnat při představení velký počet dětí.

Hra je určena divákům 1. věkového stupně.

Zora J i r á k o v á - Neta D e b o r s k á : Dřevěný zámek DS

Pohádka pro nejmenší podle hry Samuila Maršaka

Obsazení: 6 m, 3 ž

Dekorace: v lese před dřevěným zámekem

Dobry a zly staec se chystaji vypravet detem pohadku, kazdy podle sveho vkusu: ten hodny o malych, hodnych zviratkach, ten zly o jejich nepritelich lisce, medvedu a vlkovi. Uvidime, kdo z nich vyhraje! - Mala zabka Kunalka najde na mytince pekny dreveny domecek a hned se rozhodne, ze se do nej nastehuje. O podnajem ji vsak poprosi myska Piskalka, kohoutek Zlaty hrebinek a jezecek Bodlinacek, a tak bydlí vsichni pohromade v lasce a svornosti. Jejich zamecek se vsak zalibi vlkovi, který by je rád odtud vystrnadil. Nejdřív to zkouší po zlém, ale zvířátka brání svůj domov a nepustí ho dovnitř. Proto si pozve na pomoc lisku a medvěda, a snaží se zvířátka obelstít. Vydávají se za včelku a čmeláka. Malá zvířátka vsak jejich léčku prohlédnou. Liska tedy zaútočí na kohoutkovu ješitnost a málem by se ho zmocnila, nebýt udatného Jezečka, který spolu s ostatními zažene útočníky na ústup a kohoutka vysvobodí. Notně pošramocení násilníci prohrávají na celé čáře a s nimi zly staec, kterého malá zvířátka přesvědčila o tom, že jen ve svornosti a kamarádství je opravdová síla.

Pohádková hříčka podle sovétského autora Samuila Maršaka obměňuje tradiční pohádkové schéma o vítězství slabších nad silnějšími v prostinkém příběhu, jehož půvab spočívá především v živých, dětské mentalitě velice blízkých postavičkách zvířátek. Hra je napsána v jednoduchých, hravých verších, které nenásilně přecházejí v písňové texty, základní situace "obléhání" domečku je obratně gradována, takže pohádka i při skrovnosti své fabule nepůsobí rozvláčně. Poněkud mentorský tón vnáší do hry postavy dobrého a zlého starce z prologu a epilogu, které lze ovšem bez újmy oželeť, zejména tehdy, bude-li hříčka nastudována dětským souborem, pro jehož potřeby a možnosti se může po malých úpravách stát velice vhodnou předlohou.

Pohádka je určena pro 1. věkový stupeň.

Jan K a r a f i á t - Jiří F l í č e k : Broučci

DS

Pohádková hra pro nejmenší

Obsazení: 6 m, 5 ž

Dekorace: na louce, Broučkova chaloupka, kmotříčkova chaloupka, předscéna

Malý Brouček je neposlušný a pořád zlobí: fouká mamince do komína, hádá se se sousedovic Beruškou a vůbec je hrozný vejtaha. Až ho musí napomenout moudrá Janinka, které si všichni na paloučku považují. V zimě broučci spí ve své chaloupce a sbírají síly na jaro, aby zase mohli v noci svítit lidem. I Brouček se těší na svou první cestu, ale ani to by nebyl on, kdyby hned prvního večera něco neprovedl: i když mu tatínek a kmotříček prikázali, aby svítil na zahradě, neposlechne je a vydá se na vlastní pěst na výzvědy. V husté trávě najde plačící Verunku, která se mu hrozně zalíbí pro pěkné tečky na kabátku. Brouček jí nabízí, že jí posvítí na cestu domů, ale Verunčin ženich s kamarádem mu jaksepatří namelou. Brouček je celý polámaný, ale stydí se přiznat se a tak doma zalže, že upadl. Všichni ho ošetřují, ale Brouček ne a ne se uzdravit: trápí ho, že Verunka se vdává. Moudrá Janinka rozpozná jeho tajemství a poradí mamince a tatínkovi, aby Broučka oženili s Beruškou. Kmotříčkovi však váhají a teprve když se začne Berušce dvořit jiný nápadník, pozná Brouček, jak ji má rád. Přizná, jak to vlastně všechno bylo, a když slíbí, že už bude vždycky jenom poslušný, kmotříček mu Berušku zaslíbí a může se konat slavná svatba.

Flíčkova dramatizace oblíbené a dnes už klasické knížky Jana Karafiáta se opírá o nejznámější epizody ze života broučí rodiny. Její předností je především to, že se podařilo alespoň poněkud převést epické vyprávění v dramatický tvar díky ústřední situaci Broučkových námluv. Dramatické zřetězení jednotlivých epizod umožnilo i dynamičtější pojetí charakterů jednotlivých postav a motivaci vzájemných konfliktů, aniž by se dramatizace vzdalovala etice a poetice Karafiátova příběhu.

Hra je vhodná pro dětské soubory a je určena divákům 1. věkového stupně.

G. M a t v ě j e v : Kouzelná galoše

DS

Přeložili E. Havlík a J. Malík

Obsazení: 7 m, 5 ž

Dekorace: před oponou, u zaječí nory, lesní cesta, před liščím domkem, na mýtině

Sváteční lovec ztratil někde v lese svou galoši a nemůže ji najít. Zmocnil se jí totiž ježčí pár - ježek Ufík s ježicí Fínou, kteří chtějí vystrnadit zajíčky Cupa a Dupa z jejich domečku. A tak jim Ufík namluví, že galoše je kouzelná - když jí kousek snědí, budou z nich náramní siláci a hravě přemůžou lišku, která je kdysi vyhnala z jejich obydlí. Ušáci

mu rádi uvěří, vyklidí svůj domek a vydají se za liškou. Víra v kouzelnou sílu galoše jim dodá odvahy a jejich neohrčené počínání lišku natolik překvapí, že uteče a přenechá jim svůj domek. Sláva Cupa a Dupa se rychle roznese po celém lese, a tak se na ně obrátí Myška Bělobřiška, aby potrestali medvěda za to, že jí pošramotil její chudý příbytek. Neohroženosti zajíců se poleká i medvěd Brumla, a tak nezbyvá než aby Sova Vdova s Liškou, Medvědem a Kocourem uspořádali na drzé zajíce trestnou výpravu. A právě ve chvíli největšího ohrožení se Cup a Dup dovědí od Fíny, že galoše, kterou snědli, byla docela obyčejná. Přesto se jim podaří nad Sovou, Liškou a Kocourem zvítězit - poznali totiž, že celé kouzlo je skryto ve schopnosti věřit sám sobě a nebát se.

Matvějevova bajka, vybudovaná na tradičním motivu slabých, vítězcích nad silnějším protivníkem díky odvaze a solidaritě, má hezkou ústřední myšlenku: kouzlo je v tom, věřit sám sobě a nespoléhat na vnější pomoc. Prostý příběh hry se odvíjí v rušných, živých situacích, nenásilně a organicky pointovaných svižnými písničkami. Zvířecí postavičky jsou vytvořeny s humorem a s citem pro komediální stylizaci, která povyšuje příběh do roviny poetické alegorie. Pro uvádění v dětských souborech by bylo vhodné přeměnit postavu Svátečního lovce v part Vypravěče, jehož funkce by se pak omezila na nezbytné uvedení do děje. Jinak by totiž bylo třeba pro roli lovce volit dospělého interpreta.

Hra je určena divákům 1. věkového stupně.

Sergej M i c h a l k o v : Zajíček Chlubílek

DS

Přeložily A. Bendová a V. Kalendová

Obsazení: 7 m, 3 ž

Chlubílek, domýšlivý a sebejistý zajíc, ukradne lovcovi Smolařovi pušku a hned si myslí, že celý les je jeho. Neposlechne varování mámy zaječice a nastěhuje se do liščího domku, z jehož okna ohrožuje puškou pravoplatnou majitelku. Marně ho prosí ostatní zajíci, aby si nezahrával a aby své síly použil rozumně k ochraně všech zajíců. Chlubílek je neposlechne a když se mu podaří zahnat na útěk i vlka, který šel k lišce na návštěvu, rozkmotří se se všemi zajíci docela. Jenže liška a vlk se dozvědí, že Chlubílkova puška není nabitá, a proto se znovu vypraví k zámku. A skutečně: když chce Chlubílek vystřelit, rána nevyjde a zajíc se musí dát na útěk. Jeho kamarádi ho však v nouzi neopustí a zavrou lišku s vlkem v domečku jako ve vězení. Starý lišák přijde na to, že puška je v pořádku, to jen Chlubílek nevěděl, jak s ní zacházet a jen

se tak naparoval. Zvířátka vykážou lišku s vlkem z lesa a Chlubílek pochopí, jak pošetilá byla jeho domýšlivost.

Michalkovova pohádka o domýšlivém zajíci, opřená o situaci ve zvířecích pohádkách dost běžnou, patří k těm nepočetným textům, které lze s jistými zárukami použít jako východiska v dětských souborech. Její prostý příběh i živé postavičky zvířátek, vděčná ústřední situace i myšlenkové vyznění jsou dostupné a blízké i méně zkušeným a vybaveným souborům. Pro dnešní potřebu je však třeba dosti radikálně zrevidovat překlad a slovní výrazové prostředky přizpůsobit jazyku i mentalitě současných dětí.

Hra je určena divákům 1. věkového stupně.

Václav Vaňátko : Jak květiny přezimovaly

DS

Jevištní rostlinopis s verši Františka Hrubína

Obsazení: 7 m, 11 ž

Dekorace: na stráni, v podzemí, u ledovce

Prosté luční kyticky se loučí se sluníčkem a chystají se do svého podzemního úkrytu, aby tam přezimovaly. Plní tak příkaz Matky Země, která šla prosit paní Zimu, aby ještě trochu počkala se svým příchodem. Malé Sedmikrásce se však do podzemí nechce, protože se nemůže vynadivovat na krásu první sněhové vločky. Všechny květiny i se strýcem Krtkem se ukryjí v podzemí, ale Sedmikráska se opozdí a málem by zahynula pod ledovým dechem Mrázu, kdyby ji v poslední chvíli nezachránil odvážný Bodlák. Mráz však chce za květinami proniknout do podzemí - ví totiž dobře, že laskavá Matka Země je ukována u ledovce a nemůže svým dětem přijít na pomoc. Skutečně se mu podaří vniknout do podzemního úkrytu a ukrást klíče od Zemské brány. S ním se pak vypraví k uvězněné Zemi, které pohrozí, že se svou matkou Zimou a bábou Meluzínou povládnou nad světem a zničí všechno živé. Jejich plány však překazí odvážná Sněženka, které pomůže Sluníčko přemoci Mráz a přivolat na zemi jaro.

Vaňátkův originální "jevištní rostlinopis" s půvabnými verši Františka Hrubína je dodnes vděčným dramaturgickým východiskem zejména pro dětské soubory, které tu v jemných, poetických postavách květin, vytvořených s citem pro jevištní zákonitosti, najdou řadu dětem přiměřených podnětů. Hra je zajímavým pokusem o poetické vyjádření konfliktu přírodních sil a obratně v sobě slučuje poznávací prvek s emotivním působením.

Je vhodná pro diváky 1. věkového stupně.

O B S A H

H. Konrad HOERNING: Improvizace a hra spatra I.	1
Eva KRÖSCHLOVÁ: Pojem "uvolnění" ve výchově herce	7
Josef MLEJNEK: Dramatická hra v sovětském dětském tisku	12
Zdeněk ŠIMANOVSKÝ: Dát možnost aneb Co zbylo z "lidušky"	21
NAŠE TIPY	25

DIVADELNÍ VÝCHOVA, roč. X, č. 1, Bulletin Ústavu pro kulturně výchovnou činnost, útvaru zájmové umělecké činnosti, Praha 1, Sněmovní 7
Odpovědná redaktorka Eva Machková. Návrh obálky Jiří Pavlín a Gustav Šeďa. Jazyková korektura Lenka Chlebečková.

Uzávěrka čísla 15. listopadu 1972. 350 výtisků. Cena jednoho čísla 3,-- Kčs, předplatné na celý ročník 12,- Kčs.

