

Jan Trnka

Pokusy se zvyklostmi

Alternativní scenáristika Laterny magiky

Laterna magika, jak v knize *Diktátor času* uvádějí Lucie Česálková a Kateřina Svatoňová, je komplexním, mnohovýznamovým fenoménem, pro nějž jsou příznačné četné paradoxy, pnutí, ambivalence a překračování ustálených hranic. Laternu magiku lze vnímat v širším kontextu jako komerčně úspěšný výstavní a vývozní turistický artikl či jako propagační nástroj oficiální komunistické kulturní politiky, jehož počátky jsou spjaty s reprezentací Československa na Světové výstavě Expo v Bruselu roku 1958. Zároveň však i jako progresivní technologickou laboratoř a experimentální tvůrčí dílnu, v níž si významné osobnosti českého divadla a filmu — z nichž pro některé, po pražském jaru 1968 perzekvované komunistickým režimem, Laterna magika fungovala jako „divné místo“ kulturního exilu — pohrávají s různými estrádními a činoherními žánry a uměleckými postupy a prozkoumávají možnosti syntézy divadla, filmu, hudby a tance: uměleckých složek, tvořících tento multimediální fenomén.¹⁾

V této studii se však soustředím pouze na jednu dílčí praktiku Laterny magiky, a sice scenáristiku. Cílem je představit základní, specifické funkce a charakteristické rysy jednotlivých typů scénářů Laterny magiky, nahlížených ve vztahu k tradiční divadelní a mainstreamové filmové praxi jako alternativní formáty textu, jež jsou výsledkem alternativní praxe psaní a vývoje.²⁾ Stejně jako filmové scénáře a divadelní hry, které jakožto předmět studia zůstávají na poli české historiografie nadále spíše na okraji zájmu, také scénáře Laterny magiky nebyly doposud badatelsky vytěženy.³⁾ A to i navzdory tomu, že

1) Lucie Česálková – Kateřina Svatoňová, *Diktátor času. (De)kontextualizace fenoménu Laterny magiky*. Praha: Národní filmový archiv a Univerzita Karlova 2019, s. 9, 234, 240.

2) Termínem vývoj (*development*) označuji proces spolupráce kreativní a průmyslové povahy, během které se prvotní představa o budoucím díle proměňuje ve scénář. Částečně přitom vycházím z definice Petera Bloora a z konceptů historiků a teoretiků scenáristiky, které ještě představím níže v hlavním textu. Viz Peter Bloor, *The Screenplay Business: Managing Creativity and Script Development in the Film Industry*. London: Routledge 2012, s. 9–11.

3) V oblasti kinematografie se první sondy do dané problematiky začaly objevovat teprve během několika posledních let a doposud se týkaly především scénářů a scenáristiky hraného filmu, případně scenáristických

scénář je pramenem, který obsahuje informační vodítka, jež historikům umožňují lépe pochopit nejenom samotná díla, ale také tvůrčí postupy jednotlivých umělců a průmyslové praktiky využívané v různých produkčních systémech. V této studii se proto snažím zaplnit jedno z bílých míst dějin české scenáristiky hledáním odpovědí na zcela základní otázky týkající se podoby scénářů a způsobů jejich psaní. Zároveň se pokouším o prvotní systematizaci dochovaných, (jak již bylo uvedeno) zatím nevyužívaných pramenů a o přiblížení některých problémů souvisejících s jejich studiem, potažmo s mainstreamovou a alternativní scenáristikou obecně.

Experimentování a konvence

V Laterně magie docházelo k propojování a oscilaci mezi dvěma druhy experimentu a s nimi spjatými dvěma typy dramaturgie.⁴⁾ Na jedné straně šlo o experiment vědeckotechnického druhu, pro nějž byla příznačná snaha nalézt nový mechanismus, standardizovat jej a poté do něj již „pouze“ opakovaně zasazovat nové náměty. Jinými slovy, dosáhnout bezchybného strojového fungování a recyklovatelnosti.⁵⁾ Z hlediska dramaturgické tendence byl tento druh experimentu spjat s programy Laterny magiky tvořenými pestrou koláží čísel a výstupů, které ji přibližovaly divadelním revuím a raným kinematografickým představením (takzvané kinematografii atrakcí), v nichž byl primární důraz kladen na performativnost, téměř exhibicionistické předvádění akce nebo techniky.⁶⁾ Vlivem počáteční dominance tohoto typu experimentace a dramaturgie však začala Laterna magika brzy po svém vzniku stagnovat. V návaznosti na to lze snahy o její přeměrování registrovat již v šedesátých letech, v kontextu všeobecného uvolnění, které v kulturní sféře umožňovalo zásadnější odklon od schematismu a uměleckých dogmat let padesátých. Druhým typem experimentu byl ve smyslu myšlenkového pokusnictví a novátorství charakteristický proces dlouhodobého hledání celých mechanismů ke každému novému představení. Ta se z dramaturgického hlediska začala blížit tvaru narativně ucelených, celovečerních dramát a hraných filmů.⁷⁾ Laterna magika tedy představovala rozhraní pro dva typy expe-

aktivit české avantgardy. K tomuto tématu například Ivan Klimeš, *Z počátků scenáristiky v českých zemích. Iuminace* 4, 1992, č. 2, s. 57–64; Petr Szczepanik, *How Many Steps to the Shooting Script? A Political History of Screenwriting. Iuminace* 25, 2013, č. 3, s. 73–98; Jan Černík, *Technický scénář v Československu 1945–1962*. Olomouc: Univerzita Palackého (nepublikovaná disertační práce) 2018; Jakub Felcman, *Kino v psacím stroji. Fenomén fiktivního scénáře v českém prostředí*. Praha: Univerzita Karlova (nepublikovaná diplomová práce) 2006. Na poli divadelní vědy se dramatem jako druhem textu a jeho genezí v nedávné minulosti mimo jiné zabývali Milan Lukeš, *Umění dramatu*. Praha: Melantrich 1987; Zdeněk Hořínek, *Mezi dvěma texty. Divadelní revue* 2, 1991, č. 1, s. 17–28. O scénářích italské commedia dell'arte pojednal Karel Kratochvíl, *Ze světa komedie dell'arte*. Praha: Panorama 1987, s. 212–360.

4) L. Česálková – K. Svatoňová, c. d., s. 21, 112.

5) Tamtéž, s. 134, 142.

6) Jak autorky dodávají, jednalo se o „pragmatické, komerční a politicky ‚bezpečné‘ opakování naučených a po čase již zcela vyprázdňených výstupů, vtípů a zábavních skečů“. Tamtéž, s. 22, 265, 292.

7) Motivací pro rozvíjení této dramaturgické linie, prakticky naplňované až od poloviny sedmdesátých let po nástupu scénografa Josefa Svobody do pozice uměleckého šéfa Laterny magiky, byla podle autorek snaha „dodat Laterně magie vyšší uměleckou hodnotu a jejím představením význam, smysl, emocionální působivost, leckdy i kritický polemický náboj“. Jak také dodávají, tato dramaturgická linie navazovala a existovala

rimentace a dramaturgie, umožňující směřovat tvůrčí aktivity k normám a standardům a současně usilovat o radikální odchylky a inovace.⁸⁾ Propojování či oscilování mezi těmito principy se samozřejmě týkalo i psaní scénářů a mělo vliv na jejich podobu.

Normy a konvence, jak uvádí sociolog umění Howard Becker, jsou klíčovým faktorem světů umění, jelikož umožňují komunikaci a efektivní spolupráci mezi jednotlivými aktéry, jejichž koordinované úsilí je nezbytné pro vyprodukování uměleckého díla. Becker světy umění navrhuje chápat jako síť kolaborativních vztahů a zdůrazňuje přitom, že ačkoliv konvence usnadňují kolektivní usilování a umožňují kromě úspory energie jednotlivců také racionalizaci produkce a úsporu finančních i materiálních zdrojů, nejsou ničím neměnným či rigidním, a proto je nelze chápat ani jako překážku pro tvorbu nekonvenčních děl. Nadto, porušování konvencí je legitimním nástrojem umělců.⁹⁾ Také v případě Laterny magiky, chápané jako svět umění sám o sobě a velmi interaktivní, na komunikaci náročné prostředí, bylo nutné ustavit efektivní formy spolupráce mezi jednotlivci a skupinami velmi specializovaného personálu, přicházejícího z často velmi odlišných uměleckých i čistě technických oblastí. Tito aktéři, jak bude ještě zjevné na příkladech konkrétních scénářů, do značné míry vycházeli z již známých norem a konvencí užívaných v oblasti divadla a filmu — spoléhali se na své profesní návyky a sdílené porozumění dobré praxi — zároveň je však svou činností modifikovali, nebo ustavovali konvence zcela nové a vzájemně se je učili chápat.

Potřeba invence mohla být v případě experimentální Laterny magiky explicitně zdůrazňována i v jejich dramaturgických plánech. Například podle těch ze sedmdesátých a osmdesátých let se měla každá nová inscenace stát originálním dílem, vytvářeným vždy „od nuly“.¹⁰⁾ Z rozhovorů se samotnými tvůrci pak vyplývá, že na rovině psaní, tj. koncipování budoucího multimediálního díla, se kreativita v Laterně magie rozšířila nad rámec vymyšlení jednotlivých výstupů či příběhů a způsobů jejich technické realizace také na samotný formát scénáře, který byl vždy do jisté míry opakovaně znovu vynalézán,¹¹⁾ a to jednak s ohledem na proměny složení kolektivu tvůrců, kteří se podíleli na vývoji každé inscenace, jednak s ohledem na specifické potřeby jednotlivých inscenací, zejména obměny divadelní scény či užité techniky a nových technologií. Neustálé uzpůsobování formální podoby scénářů Laterny magiky tvořilo běžnou součást procesu jejich psaní, který se tím zásadně odlišoval od zažitých postupů u divadla a filmu.

Dalo by se říct, že to, co scénáře Laterny magiky spojovalo, byla jejich různorodost, formální nestabilita a jedinečnost. Nicméně i tyto na první pohled velmi individualizované texty byly výsledkem transferů a hybridizace starších mediálních praktik a známých norem a konvencí. Na nich byla vystavěna vnějšková diverzita textů. Přes veškeré odlišnosti, které znesnadňují učinit platná zobecnění, i u těchto scénářů tedy nalezneme množ-

souběžně s dřívějšími principy, nadále v rozličné míře uplatňovanými i v některých nových inscenacích Laterny magiky. Tamtéž, s. 21–22, 234, 265, 310, 320.

8) Tamtéž, s. 250

9) Howard S. Becker, *Art Worlds*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press 1982, s. 34–35.

10) Ideově-umělecká koncepce Laterny magiky (1984–1990), s. 1. Národní archiv (NA), f. Archiv Národního divadla, k. 20, sign. X6A-IV.

11) To potvrzovala například i skriptka Ivana Slámová, jejíž funkce patřila v Laterně magie k těm vůbec nejdůležitějším. Rozhovor s Ivanou Slámovou vedla Zuzana Černá, 21. 6. 2017. Národní filmový archiv (NFA), Sbírka zvukových záznamů, sign. N0680-01-01-LM-T.

ství shodných formálních rysů, využitelných jako vodítko pro jejich analytické uchopení a bližší definování. Korpus více než stovky scenáristických textů Laterny magiky, dochovaných v několika tuzemských archivech,¹²⁾ lze roztrždit do dvou výchozích typologických skupin na konvergentní a iterativní. Jak ještě na konkrétních příkladech podrobně objasním, ty plnily zvláštní, vzájemně spjaté komunikační funkce spočívající ve vytváření celkového ideově-uměleckého či prakticko-realizačního rámce a jeho informačním dosycování. Dále je bylo možné členit do několika podskupin podle dvou hledisek: formátu textu a formy exprese.

Experimentální povaha Laterny magiky, komplexita a různorodost scénářů a jejich psaní, kterou se zde snažím postihnout, jsou kromě jiného také vhodnou záminkou pro přiblížení v našem prostředí stále ještě relativně neznámých konceptů, které jsou jakožto teoretické východisko pro uvažování o scenáristice dostatečně flexibilní a umožňují žádoucím způsobem rozšířit naše konvenční chápání pojmů „scénář“ a „psaní“. V souladu s předpoklady předních filmových historiků a teoretiků orientujících se na problematiku scenáristiky, zejména Iana W. Macdonalda a Stevena Marase a jejich koncepty *Screen Idea*¹³⁾ a *Scripting*,¹⁴⁾ navrhuji také scénář multimediální Laterny magiky chápat jako představu o podobě potenciálního budoucího díla, která může být během svého vývoje vtělována do různých formátů nebo vyjadřována i jinými formami exprese nežli písmem na listu papíru. Pod pojmem scénář bychom tedy neměli rozumět pouze jeden text, ale spíše soubor textů, nebo, jak vyplývá z výkladu níže, soubor formátů a forem exprese představ o budoucím díle. A pod pojmem psaní nikoliv pouze tradiční rukopis či strojopis (typografickou aktivitu spjatou se stránkou a konkrétním formátem), ale i jiné formy „grafie“, jak s užitím ilustračních příkladů později ještě objasním, například abstraktněji chápané psaní pohybem, ve smyslu choreografie apod. Tato perspektiva nám umožní vyvarovat se v případě Laterny magiky dvojnásob nemístných redukcí a zkreslení při uvažování o povaze scénářů a psaní, nahlížených v širším kontextu tvůrčích praktik, spjatých s tímto fenoménem.

V následující části tedy nejdříve představím konvergentní model textu a psaní, konkrétně dva typy formátů determinovaných divadelními a filmovými konvencemi, literárně-dramatické a technicko-režisérské formáty, zastupující tradiční verbální, jazykový text a proces psaní. Poté zaměřím pozornost na iterativní model textu a psaní, přičemž na různorodých příkladech přiblížím i jiné, méně konvenční či zcela nekonvenční formáty a formy exprese představ o budoucím díle, vycházejí přitom z již uvedeného předpokladu, že psát lze i jinak než slovy na stránce. Ve vztahu k doposud nastíněnému návrhu typologie je třeba ještě objasnit, že modely textu a psaní, formáty a formy exprese, se zpravidla do různé míry prolínaly a na různých rovinách vzájemně směřovaly.¹⁵⁾ Při jejich definování proto bylo vždy nutné zohledňovat, které z funkcí a charakteristických rysů v tom daném případě převažují. Stejně tak je vhodné dodat, že konkrétní ilustrační příklady po-

12) Jmenovitě v Národním archivu, Národním filmovém archivu, Divadelním archivu Národního divadla a Divadelním oddělení Národního muzea.

13) Ian W. Macdonald, *Disentangling the Screen Idea*. *Journal of Media Practice* 5, 2004, č. 2, s. 89–99.

14) Steven Maras, *Screenwriting: History, Theory and Practice*. New York: Wallflower Press 2009, s. vii, 1–8.

15) Totéž platilo také pro původní termíny, kterými tvůrci, jak se zdá, poměrně volně označovali své texty.

užité níže jsem volil se záměrem, aby pokud možno co nejnázorněji a nejjasněji vypovídaly o funkcích a charakteru jednotlivých typů.

Konvergentní model textu a psaní

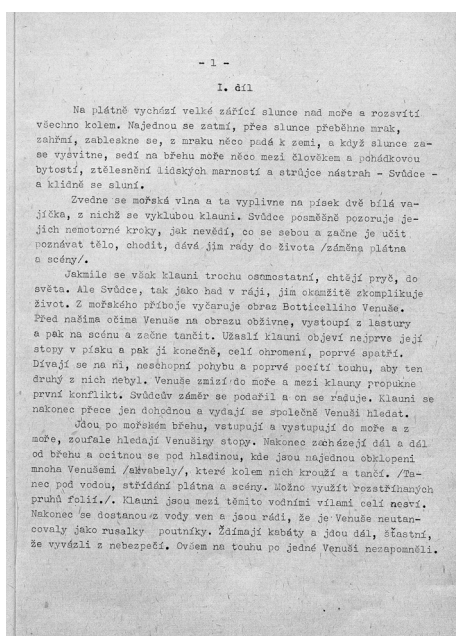
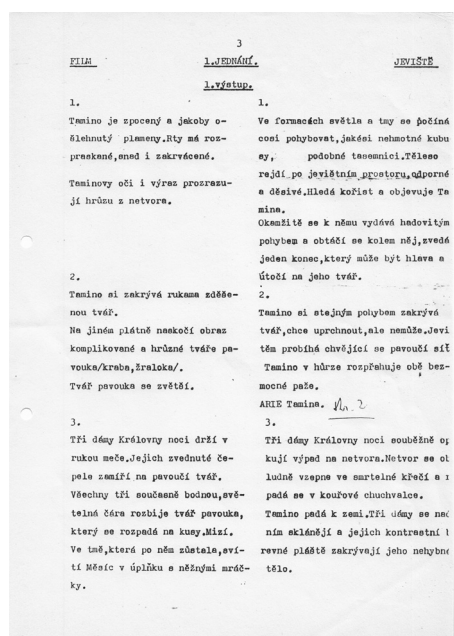
Konvergentní model textu a psaní značí formáty a formy exprese, jejichž účelem je vytvoření celkového, shrnujícího informačního rámce programu či inscenace Laterny magiky. Z hlediska formátů, vyjádřených tradiční psanou formou, na které se nyní zaměřím, lze přitom rozlišit ještě dva základní podtypy, a sice: a) literárně-dramatické formáty vytvářející rámec ideově-uměleckého charakteru pro sérii performativních výstupů či příběh narativně koncipovaných inscenací; b) technicko-režisérské formáty vytvářející rámec prakticko-realizačního charakteru pro syntézu a synchronizaci jednotlivých uměleckých složek využívaných pro programy a inscenace Laterny magiky. Zjednodušeně řečeno, šlo o nejružnější náměty, synopse, povídky, literární, dramatické, technické a režisérské formáty textu podobné těm užívaným u divadla a filmu a vznikající sekvenčním vývojem, tzn. postupným rozpracováním od prvotního jednoduchého nápadu, stručně shrnutého třeba jen do několika vět, až po desítky stránek dlouhý text věrně předjímající podobu budoucího díla. Vzájemně se literárně-dramatické a technicko-režisérské formáty Laterny magiky odlišovaly povahou obsažených informací, od kterých se odvíjela i jejich odlišná funkce a formální podoba, respektive způsob rozložení textu na stránce.

U literárně-dramatických, jakkoliv i ty byly koncipovány s ohledem na základní princip Laterny magiky spočívající v usouvztažňování uměleckých složek, byly výrazně redukovány či zcela chyběly instrukce prakticko-realizačního řádu napovídající, co a jak má být technicky a režijně uděláno. Informace tohoto druhu se stávaly součástí předmluv nebo se sporadicky objevovaly ve formě komentářů a vyplývaly z implicitních náznaků v samotném textu, ve kterém převládal buď popis děje, nebo dialogy postav.

V některých programech či inscenacích bylo totiž mluvené slovo omezeno, případně úplně potlačeno a veškerou tíhu sdělení nesla akce na plátně a jevišti. V textech scénářů se pak mohly objevit pouze ty nejdůležitější repliky, nebo bylo na dialog odkázáno nepřímou řečí. Jak ukazuje první příklad (obr. 1), v povídce k pantomimicky pojaté inscenaci *Kouzelný cirkus* (premiéra 1977) převládající literární popis dění obsahoval navzdory pokročilejší fázi vývoje projektu i méně rozpracované pasáže, ve kterých byl místo konkrétních instrukcí týkajících se akce pouze ve zkratce shrnut děj nebo stručně opoznámkován tvůrčí záměr.¹⁶⁾ Rozložením textu na stránce se povídka přibližovala běžné próze, členěné pouze na odstavce, v tomto případě volně naznačující posuny v ději a fungující jako obdoba „obrazů“ používaných ve filmových scénářích. Druhý, doplňující příklad (obr. 2) povídky k inscenaci *Hra o kouzelné flétně* (1992), jež byla adaptací opery *Kouzelná flétna* Wolfganga Amadea Mozarta, poté ukazuje variantu členění textu na dva sloupce — s informacemi o dění na filmovém plátně v levém a na jevišti v pravém sloupci, ve kterém však bylo na

16) Konkrétně viz například pasáž: „Svědce posměšně pozoruje jejich nemotorné kroky, jak nevědí, co se sebou, a začne je učit poznávat tělo, chodit, dává jim rady do života /změna plátna a scény/.“ *Snový cirkus*, povídka, 1976, s. 1. Divadelní oddělení Národního muzea (DONM), f. 43/89 Evald Schorm 44–46, k. 8, složka I. 44/4.

slova jednotlivých árií opery pouze odkazováno instrukcemi typu: „ARIE Tamina“.¹⁷⁾ Ve srovnání s *Kouzelným cirkusem* byl text *Hry o kouzelné flétně* podrobnější a návodně členěný i do menších jednotek, číslovaných „výstupů“, na něž upozorňovaly nadpisy v záhlaví a které představovaly ekvivalent vzpomínaných „obrazů“. Číslo na začátku odstavců zde zjednodušeně naznačovala vzájemné vztahy filmové a divadelní složky budoucí inscenace a jednotlivé věty a souvětí již antcipovaly konkrétní záběry či prvky choreografie. Z hlediska vnitřní strukturace textu se příklady *Kouzelného cirkusu* a *Hry o kouzelné flétně* asi nejvíce přibližovaly v oblasti kinematografie užívaným formátům filmové povídky a literárního scénáře, který se vyskytoval jak v celostránkové, tak i ve dvousloupcové variantě.¹⁸⁾

Obr. 1: *Kouzelný cirkus*¹⁹⁾Obr. 2: *Hra o kouzelné flétně*²⁰⁾

Naopak formátu běžných divadelních her, dramatu, se strukturou stránky nejvíce blížily texty, v nichž z hlediska poměru obsažených informací dominoval dialog. Příkladem (obr. 3) může být scénář k inscenaci *Noční zkouška* (1981), která představovala jeden z vrcholů činoherní dramaturgické linie Laterny magiky. Text zde není organizován do sloupců, byť obsahuje tradiční prefixy se jmény postav, které po vzoru divadelních her opticky

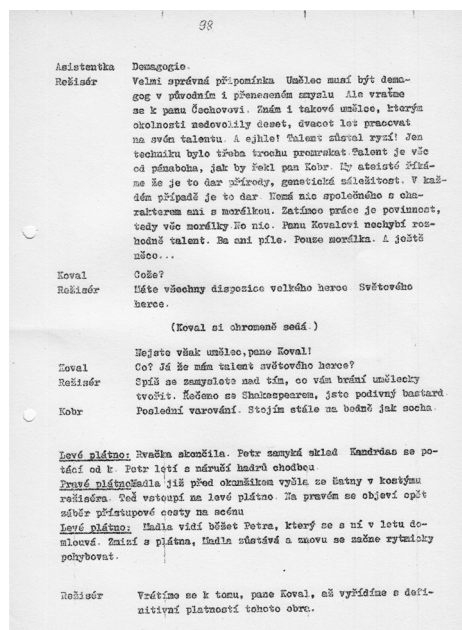
17) *Hra o kouzelné flétně*, povídka, 1991, s. 3. NA, f. Archiv Národního divadla, k. 19.

18) Pro upřesnění nutno dodat, že filmová povídka i literární scénář obsahovaly dialogy, v případě dvousloupcového literárního scénáře vyplňující pravou polovinu stránky. Jan Trnka, *Dobry scénarista Josef Neuberger. Procesy psaní a vývoje scénáře v české kinematografii 1919–1965*. Brno: Masarykova univerzita (nepublikovaná disertační práce) 2018.

19) *Snový cirkus*, povídka, 1976, s. 1. DONM, f. 43/89 Evald Schorm 44–46, k. 8, složka I. 44/4.

20) *Hra o kouzelné flétně*, povídka, 1991, s. 3. NA, f. Archiv Národního divadla, k. 19.

vydělují hlavní text tvořený jejich promluvami. Rozsáhlejší pasáže dialogu jsou přitom prokládány na samostatných řádcích či v odsazených odstavcích uváděnými poměrně strohými informacemi typu scénických poznámek týkajících se akce na jevišti, zde i jinde obvykle psanými v závorkách, například: „(Koval si ohromeně sedá)“²¹⁾ nebo instrukcemi definujícími dění na filmovém plátně (viz odstavce: „Levé plátno“; „Pravé plátno“²²⁾). Tato informační vodítka v dané konfiguraci stránky a ve vztahu k přímé řeči zastupovala vedlejší text.



Obr. 3: *Noční zkouška*²³⁾

Představa o jevištním a filmovém tvaru budoucího multimediálního díla se promítala také do makrostrukturní roviny většiny literárně-dramatických formátů, které byly zpravidla členěny na „díly“ či „jednání“ fungující ve smyslu „aktů“ jakožto základní dramatické jednotky, čímž jejich autoři navazovali především na divadelní tradici, adaptovanou ale i filmovými tvůrci.²⁴⁾ Přestože nebyly tyto texty určeny primárně ke čtení, nýbrž k interpretaci, obdobně jako některá dramata, filmové povídky či literární scénáře měly jisté literární a dramatické kvality, a tudíž i potenciál existovat mimo původní produkční kontext

21) *Noční zkouška*, scénář, s. 98. NA, f. Archiv Národního divadla, k. 27.

22) Tamtéž.

23) Tamtéž. *Noční zkouška* se stala prvním představením Laterny magiky, ve kterém byla využita televizní technika, respektive princip uzavřeného televizního okruhu. Příslušné pasáže scénáře se tudíž týkají přímého televizního přenosu se zákulisí, o které byl rozšířen „hrací“ prostor jeviště.

24) Více o takzvaných cívkových aktech, které sloužily ke strukturování hraných filmů desátých a dvacátých let a byly využívány například také jako marketingový nástroj při jejich distribuci a uvádění: Ivan Klimeš, *Filmová historie z odpadkového koše. Iluminace* 23, 2011, č. 2, s. 112–116.

jako svěbytná autonomní díla.²⁵⁾ Literárně-dramatické formáty Laterny magiky tedy mísi-ly konvence obou světů umění, divadla i filmu, na mnoha úrovních a vyžívaly je jako opo-ru pro experimentování. Ve všech výše uvedených ohledech — ať už z hlediska obsaže-ných informačních vodítek a jejich uspořádání na stránce, makrostruktury dramatické výstavby díla, funkcí nebo třeba terminologie, sloužící pro značení jednotlivých textů — literárně-dramatické formáty aktualizovaly prapůvodní, velmi úzkou spojitost mezi psá-ním pro divadlo a pro film. Ta je zjevná zejména v období rané kinematografie, bohatém na intermediaální výpůjčky obecně, respektive při pohledu na formáty sloužící jako pod-klad prvních hraných němých filmů, které byly modifikacemi nejrůznějších libret a sce-nárií, v divadelní praxi užívaných po staletí.

V oblasti kinematografie nicméně přestaly brzy stačit. Ruku v ruce s rozvojem a profe-sionalizací filmového průmyslu či v souvislosti s postupným prodloužením stopáže hra-ných filmů a s nástupem zvuku, probíhající od konce desátých do třicátých let minulého století, úměrně narůstala potřeba zefektivnit výrobu filmů a tím přirozeně rostly i nároky na scenáristickou přípravu každého projektu. Jádrem průmyslového procesu výroby snímků bylo třeba učinit nový formát scénáře, který by fungoval jako „stavební plán“ (*blueprint*) budoucího filmu, jehož podobu by předjímal do všech detailů, včetně těch technických, na které byl kladen zvláštní důraz, a který by umožňoval plánovat drahé na-táčecí dny, propočítávat rozpočet či efektivně koordinovat práci početného filmového štá-bu. Zásadní formativní období nového typu scénáře, později označovaného přívlastkem „technický“, skončilo po nástupu zvukového filmu, kdy se jako standard českého filmové-ho průmyslu ustálila jeho dvousloupcová varianta s instrukcemi pro akci a kameru v levé a dialogy a hudbu v pravé polovině stránky. De facto od třicátých let představoval dlouho-době a kontinuálně užívaný, normami a konvencemi daného prostředí pevně svázaný for-mát — jakkoliv se i technický scénář v následujících dekadách v dílčích ohledech promě-ňoval a výjimečně mohly vznikat i osobité odchylky od tohoto vzoru.²⁶⁾

Za ty lze nakonec považovat i technicko-režisérské formáty Laterny magiky, které měly k filmovému technickému scénáři velmi blízko, a to jak z hlediska funkcí, tak z hle-diska obsažených informací a jejich struktury na stránce. I podle nich bylo možné plá-novat, odhadnout celkové náklady, organizovat práci apod. V kontextu multimedialní produkce nadto technicko-režisérské formáty představovaly klíčový nástroj pro rozvržení

25) Mezi motivace pro postupné zavedení filmové povídky a literárního scénáře do praxe v minulosti patřily také dlouhodobě neúspěšné snahy přilákat profesionální české spisovatele a dramatiky k práci u filmu, pro-střednictvím těchto formátů povýšit scenáristiku na úroveň respektované literární disciplíny a scénáře zrov-noprávnit s romány a divadelními dramaty. K problematice chápání dramatu jako svěbytného literárního díla srov. Jiří Veltruský, *Drama jako básnické dílo*. Brno: Host 1999. O dříve zmíněném více J. Trnka, c. d., s. 123–137, 169–184, 239–245.

26) Tamtéž. Zejména v padesátých letech, jak vysvětluje historik Jan Černík, docházelo v souvislosti s tendence-mi přejímat sovětské vzory, konkrétně v přímé spojitosti se zaváděním pro pracovníky státního filmu závaz-né směrnice s názvem „Návrh instrukce o režisérském scénáři“, k rozšiřování škály dílčích prvků technické-ho scénáře. Ten byl doplňován o nové informace za účelem dosáhnout dalšího upřesnění představy o budoucím díle a o potřebách týkajících se jeho realizace. Ve stejné době lze registrovat také výraznější od-chylku od dvousloupcového členění textu v podobě třísloupcových technických scénářů, jakkoliv jich vzniklo pouze osm, převážně pro specifické účely několika hudebních filmů, které vyžadovaly podrobnější rozpracování zvukové složky. Jan Černík, *Technický scénář v Československu 1945–1962*. Olomouc: Univer-zita Palackého (nepublikovaná disertační práce) 2018, s. 126–129.

vzájemných vztahů mezi jednotlivými uměleckými složkami neboli usouvztažení dílčích tvůrčích záměrů. Jak již bylo řečeno, fungovaly především jako rámec prakticko-realizačního charakteru pro syntézu a synchronizaci.

Na makrostrukturní úrovni byly technicko-režisérské formáty členěny obdobně jako ty literárně-dramatické na „díly“ a „části“, případě do menších jednotek — „celků“ či již zmiňovaných „výstupů“. Na stránce, obvykle dvojstraně, byl text dělen do sloupců, jejichž počet se u jednotlivých inscenací a revuálních čísel proměňoval. Mezi dochovanými exempláři se vyskytuje i varianta se třinácti sloupci. Ty zachycovaly dění ve filmu a na jevišti, charakter a proměny projekce, scény a zvukové složky.²⁷⁾ V tomto ohledu lze na technicko-režisérské formáty pohlížet jako na jakési obdoby orchestrálních partitur členících notaci podle nástrojových skupin. Výše jmenované druhy informací přitom byly do sloupců zapisovány tak, že při čtení po řádcích umožňovaly vytvořit si představu o jejich výsledných vzájemných vztazích v prostoru a čase.

Rozložení textu na stránce, způsob distribuce informací do sloupců a řádků, tedy na principu reciprocity předjímal uspořádání a míru uplatnění každé z filmových a divadelních složek Laterny magiky na jevišti. Informační vodítka se buď jednoduše řadila vedle sebe, vzájemně provazovala juxtapozicí, což se v textu projevovalo střídavým zaplňováním a mizením slov ze sloupců a řádků, nebo se komplexněji vrstvila, přičemž byly sloupce a řádky souběžně zaplňovány instrukcemi aktivujícími více uměleckých složek najednou, které měly — obrazně řečeno — zaznít mnohohlasně. Kromě toho byly jako pomocný nástroj správného načasování jejich de/aktivace či pro jejich synchronizaci využívány také narážky v dialogích a vybrané momenty akce, na které mohlo být v textu upozorňováno i prostřednictvím komentářů typu: „Na repliku režiséra ‚počkejte, ještě jsem neskončil‘ kamery č. 3 a 4 zabírají režiséra u režijního pultu.“²⁸⁾ Pro přibližnou orientaci sloužily i údaje o době trvání různých dějových úseků, někdy uváděné v záhlaví stránky, jindy v samostatném sloupci, případně již v souvislosti s literárně-dramatickými formáty zmiňované číslování pasáží textu, anebo jeho sofistikovanější varianta, takzvaný *timecode* (obr. 4), který byl jako synchronizační nástroj využit u patrně nejopulentnější inscenace *Odysseus* (1987).²⁹⁾ Z výpovědí samotných tvůrců nicméně vyplynulo, že na papíře postulovaný timing bylo nutné dolaďovat při četných zkouškách přímo na jevišti, během nichž se důležitým vodítkem pro souhru uměleckého a technického personálu stávala i hudba.³⁰⁾

Přestože technicko-režisérské formáty poskytovaly důležité údaje o uměleckých složkách a jejich skladbě, výše vzpomínaná funkce jakožto *blueprintu* budoucího díla u nich byla ze dvou hlavních důvodů oslabena. První souvisel s rozsahem (množstvím) a hloubkou (proměnlivou měrou konkrétnosti a obecnosti) obsažených informací. Pro další ob-

27) Srov. Ludvík Baran, *Audiovizuální prostředky: Technika, tvorba, využití*. Praha: Státní nakladatelství technické literatury 1978, s. 217.

28) Komentář je převzat z technického scénáře k inscenaci *Noční zkouška*. *Noční zkouška*, scénář, s. 50. NA, f. Archiv Národního divadla, k. 26.

29) *Timecode* byl poté namluven Richardem Honzovičem a zaznamenan na zvukový pás. Při představeních *Odyssea* se počítáním tohoto televizního hlasatele řídil technický personál. Rozhovor s Jindřichem Smetanou vedl Jan Trnka, 5. 4. 2017. NFA, Sběrka zvukových záznamů, sign. N0656-01-01-LM-T.

30) Rozhovor s Vladimírem Soukenkou vedl Jan Trnka, 6. 5. 2017. NFA, Sběrka zvukových záznamů, sign. N0657-01-01-LM-T.

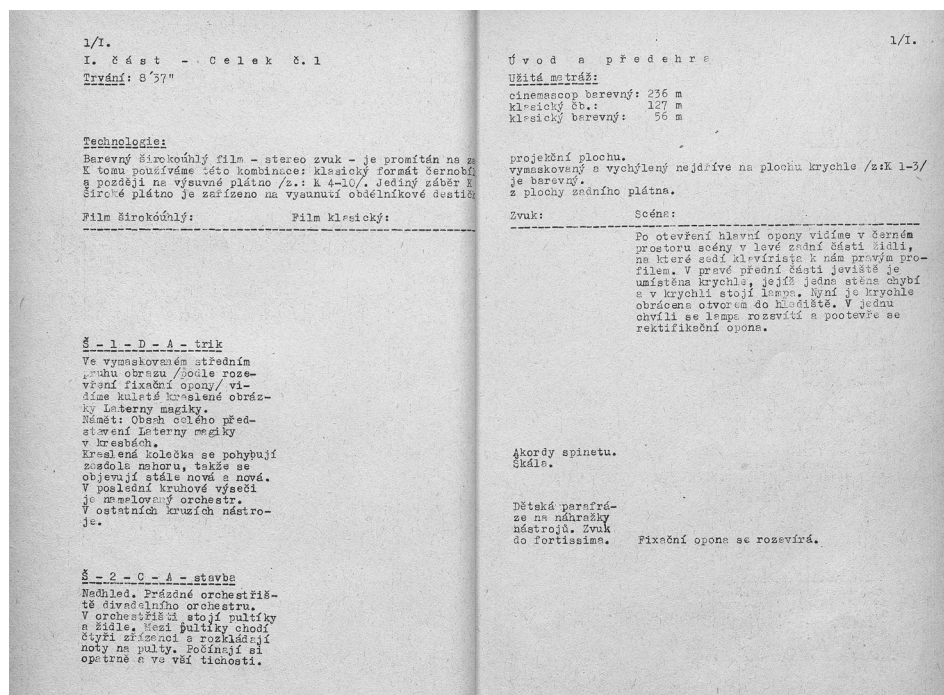
Název čísla a motto		Aranžmá	Time	Fukary; foto	Fotby lodí	Scénograf. směry	Projekce A,B,C	Světlo,dia Titulky
Večírek - úvod		V tichu z levého portálu přichází Odysseus, z pravé strany Penelopa, setkávají se uprostřed - začíná hudba. Přichází společnost v černých a bílých kostýmech. Ve dvou skupinách se vynořují zpoza fabionu zady k divákům. Odysseus a Penelopa na fořtině v duetu, společnost na ně reaguje zvyšující se agresivitou, několikrát je roztínává od sebe. Ve finále strhávají černou plachtu z fabionu. Odysseus pod ní mizí, Penelopa zůstává na černé ploše šikmy. Společnost s plachtou manipuluje, Odysseus se zaden dostává nahoru do jejího středu, bojuje s ní, chce k Penelopě, padá a společnost ho samotářem do plachty odtahuje dolů za fabion. Čtyři večírkovi hosté /2 bílí vlevo a 2 černí vpravo/ zůstávají v rovině bílé šikmy. Penelopa ve středu na černém.	1	lód vpravo, mimo fabion				
Sólo Penelopa		Penelopa se zastavuje postupně u každého z nich, ti se postupně odvrací a odchází zvolna za fabion. Penelopa tančí sólo osamocení.	8			odtahování opon z podlahy	C: plachta C: hořící plachta	
Sólo Odysseus		Zprava přichází Odysseus, májí se s Penelopou, která s výbuchem odbíhá vpravo za fabion. Odysseus - prohlídka Pergamonu	144					
Stop-time		Souboj Pallas Athény s Poseidonem na filmu. Pallas Athéna vítězí, dává Odysseovi sílu a plovce. Po čtyřech lanech sjíždí plavci, /kdo menší přichází zpoza fabionu/ a posledním je konec projekce/ se rozsvítí světlo. Plavci jdou vpravo a vlevo, berou si štiny, halmy a meče. Odysseovi odevzdává jeden s plavců 2 meče, a plavci stáčí uvolněná lana, Odysseus si jde sednout mimo fabion na "křeslo". Připravení plavci udělají fotografickou pózu.	158				C: války	
Zrušení příběhu a tedy smu. Ale Odysseus by rád pokračoval...			162				C: Trojský kůň	Titulek FENELOPÁ
			217			odtahování opon z lodí	C: demolice B: kapení-lodí C: Pergamon postava v lešení dne F.A.	Titulek ODYSSEUS
			230					Titulek POSEIDON
			258			sač.napínání lan	A: F.A.-šátek	Titulek OKRAGOS
			266				C: Trojský kůň	
			292				blank	světlo stop-time
			312					
			314					
			337					
			354					stahování světla
			355	BLIK				

Obr. 4: *Odysseus*³¹⁾

jasnění tohoto problému se jako vhodný příklad (obr. 5) jeví scénář pásma Laterny magiky s nepřilíš poetickým názvem *Druhý (zájezdový) program* (1960). Hlavnímu textu v tomto scénáři předcházelo velké množství úvodních listů s nejrůznějšími přehledy, například soupisem členů filmového štábu, souhrny doby trvání programu, jeho jednotlivých „částí“ a „celků“, v nich užité metráže filmového pásu (barevného, černobílého i blanku), dekorací a exteriérových motivů atd. V záhlaví hlavního textu, na začátku každé nové „části“ a „celku“ této revue, byly vybrané informace z přehledů zopakovány a doplněny o krátké explikace užitých technologií. Ve čtyřech sloupcích se poté kromě informací o dění na plátně a jevišti nacházely také různorodé technické detaily, indikované slovně nebo pomocí zkratk. Šlo o čísla záběrů, specifikace jejich velikostí (detail, celek) a typu (širokouhlý, klasický), užití zvukového záznamu, triků, staveb nebo o změny prostředí (ateliér, exteriér, interiér) a další.

Přestože byl scénář k *Druhému (zájezdovému) programu* patrně nejdetailněji zpracovaným dochovaným textem, který velmi věrně napodoboval dobové konvence filmových technických scénářů a obsahoval dokonce i některé informace navíc, zcela v něm chyběly nebo bylo pouze nepřímě odkazováno na některé dialogy postav a konferenciérek, které svými promluvami mimo jiné spojovaly jednotlivé „části“ a „celky“.³²⁾ Obdobné

31) *Odysseus*, scénář, s. 1. DONM, f. 43/89 Evald Schorm 52–54, k. 11, složka I. 52.
32) Na dialog mohlo být odkázáno následujícím způsobem: „Konferenciérka interviewuje zpěvačku na scéně, hovoří s ní o jejím soukromí, neboť její manžel je boxer.“ *Druhý (zájezdový) program*, s. 9. DONM, f. Alfréd Radok, k. 38.

Obr. 5: Druhý (zájezdový) program³³⁾

informační mezery existovaly i ve všech ostatních technicko-režisérských formátech. S největší pravděpodobností by se totiž scénáře vlivem přílišné komplexnosti Laterny magiky staly se všemi potřebnými informacemi jednoduše nesrozumitelnými a vzhledem k multimediálnímu charakteru tohoto fenoménu je nutné uvážit také prostý fakt, že zde psané slovo jakožto forma exprese nutně naráželo na své limity. Ostatně nejspíš i proto se například (obr. 6) součástí scénáře k inscenaci *Sněhová královna* (1979) staly individualizované para-technické značky znázorňující proměnu scény, přesněji pohyby filmových pláten-lamel.

Ačkoliv lze namítnout, že i filmový technický scénář byl stále pouhou aproximací budoucího díla, jelikož neobsahoval všechny detaily, týkající se například barev, odstínů, nálad či gest,³⁴⁾ funkce technicko-režisérských formátů Laterny magiky jakožto *blueprintů* byla kromě různorodých informačních mezer oslabována zároveň i odlišnou povahou produkce. Ta tedy platila za druhý, výše avizovaný důvod.

V oblasti výroby mainstreamových fikčních filmů patřily scénáře a proces jejich psaní do fáze koncepce, případně příprav natáčení, která byla nejpozději od přelomu dvacátých a třicátých let vlivem silících racionalizačně-ekonomických a po druhé světové válce i ideologických tlaků se střídavou, větší či menší důsledností oddělována od fáze exekuce, samotného natáčení.³⁵⁾ Z podstaty experimentální modus produkce Laterny magiky proti

33) *Druhý (zájezdový) program*, s. 1. DONM, f. Alfréd Radok, k. 38.

34) Viz S. Maras, c. d., s. 117–129.

35) J. Trnka, c. d., s. 14–23, 161–166, 235–245.

L			S			P			E
1	2	3	1	2	3	3	2	1	
X	0	X	X	0	X	X	0	X	
Gerda bžící lesem zarazí titulek -						/mrtvolka/			
X	X	X	X	X	X	X	X	X	
X	X	X	X	X	X	X	0	X	
X	X	X	X	X	X	X	páv	X	
X	0	0	0	X	X	0	X	0	
všechna plátna v pohybu - narůstá zámek						Gerda			P ₁ - Gerda
/ rozstřihaná fotografie ? /									
0	0	X	0	0	0	0	X	0	
TROJČE - interiér zámku - tanečníci									Gerda putuje zámkem
Gerda na E-projektoru									/žádá ke kameř

Obr. 6: Sněhová královna³⁶⁾

tomu ponechával tvůrcům větší prostor pro průběžnou invenci, improvizaci a dodatečné úpravy prováděné na základě zkoušek souhry jednotlivých uměleckých složek, soudržnosti tvůrčích záměrů i jejich technické realizovatelnosti na jevišti. Na rozdíl od filmu se tedy u Laterny magiky hranice mezi koncepcí a exekucí zcela stírala a vývoj, upřesňování představy o budoucím díle, probíhal kontinuálně. Technicko-režisérský formát tvůrcům v důsledku umožňoval, ne-li přímo vybízel — vzhledem k obecnosti či absenci některých instrukcí — nepřestávat v kreativním vývoji. Spíše než za *blueprint*, chápaný negativně jako „svěrací kazajka“ tvůrčího procesu,³⁷⁾ by proto měl být považován za rámec nastavující pomyslné mantinely, uvnitř nichž může dál probíhat invence, nebo v krajním případě za eventualitu, jedno z možných řešení, a jak objasním v následující části, také jeden z mnoha formátů a forem exprese představ o budoucím díle, ze kterých mohli tvůrci vycházet.

Iterativní model textu a psaní

Iterativní model textu a psaní značí formáty a formy exprese, které zaplňují informační mezery jak technicko-režisérských, tak dříve popsanych literárně-dramatických formátů, tj. konkretizací původních nebo přidáním nových informací dosycují rámec — byť je nutné upřesnit, že jsou vždy zaměřené pouze na určitý výsek z celku nebo jenom na jednu uměleckou složku z mnoha, potažmo budoucí dílo nahlíží z perspektivy dílčího tvůrčího či technického problému. Formátům vytvářejícím celkový rámec však nejsou hierarchicky podřízeny jako nějaké doplňkové, druhořadé texty, jelikož přinášejí další důležité informace, a kromě toho mohou mít i vlastní literární, výtvarné a jiné kvality. Ve vztahu

36) Jedná se o výřez čtyř sloupců a několika řádků z dvojstrany scénáře. *Sněhová královna*, scénář, s. 16. Divadelní archiv Národního divadla, f. Laterna magika, k. 12A.

37) Srov. S. Maras, c. d., nebo například Miriam Ross – Alex Munt, Cinematic virtual reality: Towards the spatialized screenplay. *Journal of Screenwriting* 9, 2018, č. 2, s. 191–209.

mezi konvergentními a iterativními modely se tedy spíše než dynamika „podřízenosti“ a „nadřazenosti“ uplatňuje dynamika řádu „propojování“ a „rozpojování“, která je, jak uvádějí Lucie Česálková a Kateřina Svatoňová, příznačná pro vztahy mezi různými uměleckými složkami Laterny magiky obecně.³⁸⁾ V návaznosti na zjištění badatelek lze tvrdit, že i na specifické rovině vztahu mezi dvěma modely textu a psaní se iterativní formáty a formy exprese hypertextově provazují s rámci a stávají se součástí celkové představy o budoucím díle. Ve stejnou chvíli však dochází i k fragmentarizačnímu rozpojování, zpřetrhání původních souvislostí, v jehož důsledku se iterativní formáty a formy exprese odpoutávají od kontextu celkového, shrnujícího rámce a stávají se samostatnými jednotkami.

Ještě než představím konkrétní zástupce tohoto modelu textu a psaní, je vhodné znovu připomenout a objasnit, že svět Laterny magiky stavějící na experimentálním modu produkce se zcela splývajícími fázemi koncepce a exekuce a svým multimediálním synkretizmem navazující na dědictví předválečných avantgard, vytvářel vhodné podmínky pro rozvoj řady alternativních forem psaní vymykajících se již zmiňovanému tradičnímu chápání scenáristiky jako typografické aktivity spjaté se stránkou užívanou ortodoxním způsobem. Z „jiných“ forem exprese se zaměřím na psaní obrazem a pohybem, které, jak již bylo také řečeno, umožňují dnešním historikům a teoretikům médií uvažovat o scenáristice v duchu Marasova pojmu *Scripting* ne-normativním způsobem a které ve své době napomáhaly tvůrcům komunikovat představu o Laterně magice jako o originálním, komplexním uměleckém tvaru, vznikajícím syntézou filmu a divadla.³⁹⁾

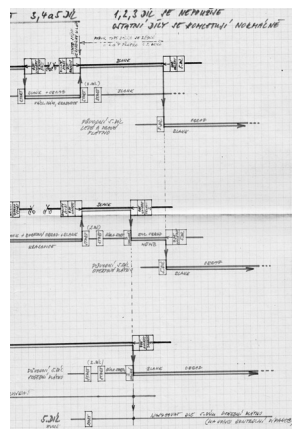
Mezi iterativní modely textu a psaní komunikující představy o budoucím díle obrazem lze mimo jiné zařadit nejruznější grafická schémata, jakým byl například (obr. 7) i takzvaný „centrální synchronizér“ k inscenaci *Odyseus*. Ten představoval jakousi vizuální partituru pro konstrukci díla, svérázným způsobem reflektující jeho muzikálnost a upřesňující syntax jednotlivých uměleckých složek. Obdobným abstraktním obrazcem fungujícím jako algoritmus pro řešení dílčího problému byl například (obr. 8) také vzorec kompozice filmových kopií k inscenaci *Jednoho dne v Praze* (1982).⁴⁰⁾

K obrazovým prostředkům konkretizace představ patřily i výtvarné skici, storyboardy či videa. Ze skic v Laterně magice na významu nabývaly zejména návrhy scénografie, nesoucí informace o výtvarné složce jeviště, která neměla být pasivní kulisou, ale aktivně interagovat s ostatními uměleckými složkami jednotlivých revuálních výstupů nebo hrát dramatickou roli v ději, jako například (obr. 9) již zmiňovaná plátna-lamely v inscenaci *Sněhová královna*. V souvislosti se storyboardy filmoví historici Chris Pallant a Steven Price uvádějí na pravou míru jimi identifikovaný častý omyl, když vysvětlují, že tyto pre-vizualizační pomůcky na rozdíl od scénářů nemusejí nutně obsahovat verbální informace

38) L. Česálková – K. Svatoňová, c. d., s. 96–98.

39) K hlavním inspiračním zdrojům této a závěrečné části patří mimo uvedené rovněž studie Kathryn Millard, která velmi podnětným způsobem uvažuje o scénářích jako prototypch a ve shodě se S. Marasem poukazuje na alternativní formy jejich psaní a vývoje. Kathryn Millard, *The screenplay as prototype*. In: Jill Neldes (ed.), *Analysing the Screenplay*. London: Routledge 2011, s. 142–157.

40) Pro srovnání k problematice nedostatečnosti běžného notového záznamu, který je považován za jeden z hlavních důvodů pro vytváření grafických partitur v oblasti hudby viz Petr Kofroň – Martin Smolka, *Grafické partitury a koncepty*. Olomouc: Audio ego 1996.



Obr. 8: *Jednoho dne v Praze*⁴²⁾

a zpravidla neobsahují ty technické, v důsledku čehož je z hlediska funkce nelze využít ani jako účetní dokument či indikátor dělby práce štábu apod.⁴³⁾ Stejně jako audiovizuální díla typu videí a animací nemohou storyboards nahradit scénáře. Na rozdíl od scénářů však obsahují detaily, týkající se například prostředí, které by nebylo možné v dané míře a konkrétnosti vyjádřit slovně, jak dokládá například (obr. 10) ukázka ze storyboardu k nerealizované inscenaci *Varieté Svět (Gulliverovy cesty)* z konce osmdesátých let či promo-video (obr. 11) k inscenaci *Code 58.08* (2008). Na obecné rovině tedy formy psaní obrazem usnadňovaly kolektivní pochopení tvůrčího záměru a vedly k dalšímu informačnímu do-
sycení, a tím i vyztužení původní vize autorů.⁴⁴⁾

Nakonec nelze opomenout ani již velmi abstraktně chápané formy psaní směřující naši pozornost k aktům kreativního tvoření na rovině filmové kamery, střihu a jevištní performance herců a tanečníků, při nichž se během natáčení a zkoušení uplatňovala improvizace a interpretace, která byla nedílnou součástí procesu vzniku programů a inscenací Laterny magiky. O informačním dosycování filmově-kamerové složky rámcového scénáře probíhajícím ve fázi exekuce se zmiňoval například Alfréd Radok, který v souvislosti s *Druhým (zájezdovým) programem* Laterny magiky explicitně uvedl, že „některé záběry a sekvence [byly] improvizovány přímo při natáčení (improvizace záběrů při západu slunce, kameraman Novotný, střih Lukešová) a podle toho, jaké byly možnosti, tj. prostor letiště, světlo, laboratoře.“⁴⁵⁾ Filmové záběry, jejich atmosféra, obrazová kompozice či jiné parametry zjevně nemusely vznikat pouze podle instrukcí ve scénáři a v praxi byly vytvářeny i s ohledem na aktuální pracovní podmínky či spoluutvářeny improvizací při samotném natáčení.

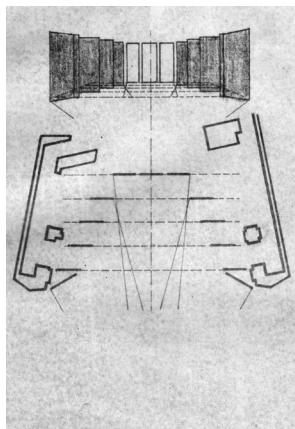
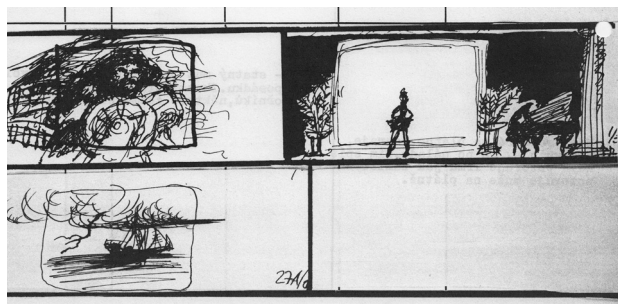
41) *Odysseus*, „centrální synchronizér“, s. 6. NA, f. Archiv Národního divadla, k. 18.

42) Z daného schématu je zde prezentován pouze výřez. *Jednoho dne v Praze*, schéma pro filmové kopie, s. 1. Osobní archiv Ivanů Slámové.

43) Chris Pallant – Steven Price, *Storyboarding: A Critical History*. London: Palgrave 2015, s. 1–8.

44) Vice k funkcím pre-vizualizačných pomôcek napríklad také viz Paul Wells, Boards, beats, binaries and bricolage. Approaches to the animation script. In: Jill Nelmes (ed.), *Analysing the Screenplay*. London: Routledge 2011, s. 89–105.

45) Alfréd Radok, [poznámky A. Radoka o autorství], s. 2. DONM, f. Alfréd Radok, k. 36.

Obr. 9: *Sněhová královna*⁴⁶⁾Obr. 10: *Varieté Svět (Gulliverovy cesty)*⁴⁷⁾

Kombinace a návaznost záběrů, zamýšlených pro promítání na větší počty plátén a ploch různých tvarů užívaných u jednotlivých představení, mohla být následně přesněji rozvržena pomocí již zmiňovaných grafických schémat. K dodatečnému laboratornímu upravování a přestřihávání filmového pásu přesto docházelo podle svědectví tvůrců frekventovaně a opakovaně s ohledem na výsledky zkoušek, při nichž se film střetával s živou akcí na jevišti.⁴⁸⁾ Pro Alfréda Radoka, významného režiséra a jednoho z „otců“ Laterna magiky a Polyekranu, systému simultánní projekce na několik plátén,⁴⁹⁾ který právě Laterna magika absorbovala, byl československým Výzkumným ústavem zvukové, obrazové a reprodukční techniky již na počátku šedesátých let navrhnout a zhotoven také takzvaný scénáristický stůl (obr. 12), který sloužil k praktickému ověřování funkčnosti scénáře pracujícího s polyekranovým principem. Scenáristický stůl, jakožto vynález a mediální praktika, jejímž prostřednictvím bylo možné psát obrazem a střihem či přepisovat původní slovy vyjádřenou představu o budoucím díle, tedy zastupoval zcela novou formu scénáristiky experimentálního, zároveň však velmi exaktního, vědecko-technického typu.

46) Srov. para-technické značky ve scénáři inscenace *Sněhová královna* (obr. 6). *Sněhová královna*, grafický materiál, s. 4. NA, f. Archiv Národního divadla, k. 48.

47) Práce na *Varieté Svět (Gulliverovy cesty)* byly přerušeny vlivem listopadových událostí roku 1989 a po sameťové revoluci k jejímu uvedení již nedošlo. Skici v levé polovině stránky tohoto výřezu ze storyboardu znázorňovaly dění na plátně, konkrétně: „PD — Gulliver u kormidelního kola, vypadá mimořádně mužně. ODJEZD na větší — plachetní loď proti potmělému obzoru. Oblohu protíná blesk.“ Skici v pravé polovině stránky se vztahovaly k dění na jevišti: „Irma stojí před plátnem, publikum píská.“ *Varieté Svět (Gulliverovy cesty)*, grafický materiál, s. 10. NA, f. Archiv Národního divadla, k. 19. Jan Kolář – Jan Kerbr, Velký rozhovor s Josefem Kroftou. Online: <<https://www.divadelni-noviny.cz/velky-rozhovor-s-josefem-kroftou>>, [cit. 1. 4. 2019]. Nina Malíková, Fenomén Josef Krofta II. Online: <<http://www.loutkar.eu/index.php?h&id=2013107>>, [cit. 1. 4. 2019].

48) Rozhovor s Aloisem Fišárkem vedla Zuzana Černá, 10. 11. 2016, 30. 11. 2016. NFA, Sběrka zvukových záznamů, sign. N0290-02-01-LM-T, N0290-02-02-LM-T.

49) Lucie Česálková s Kateřinou Svatoňovou upřesňují, že systém Polyekranu umožňoval „prolínání obrazů, konfrontaci detailů a celků, barevných a černobílých záběrů, obrazů statických a pohyblivých, dovoľoval vytvářet narativní zkratky, kombinovat různé prostory a časy a v neposlední řadě přispět k metaforickému vyjádření, opustit filmový naturalismus a reprezentační funkci“. L. Česálková – K. Svatoňová, c. d., s. 50.

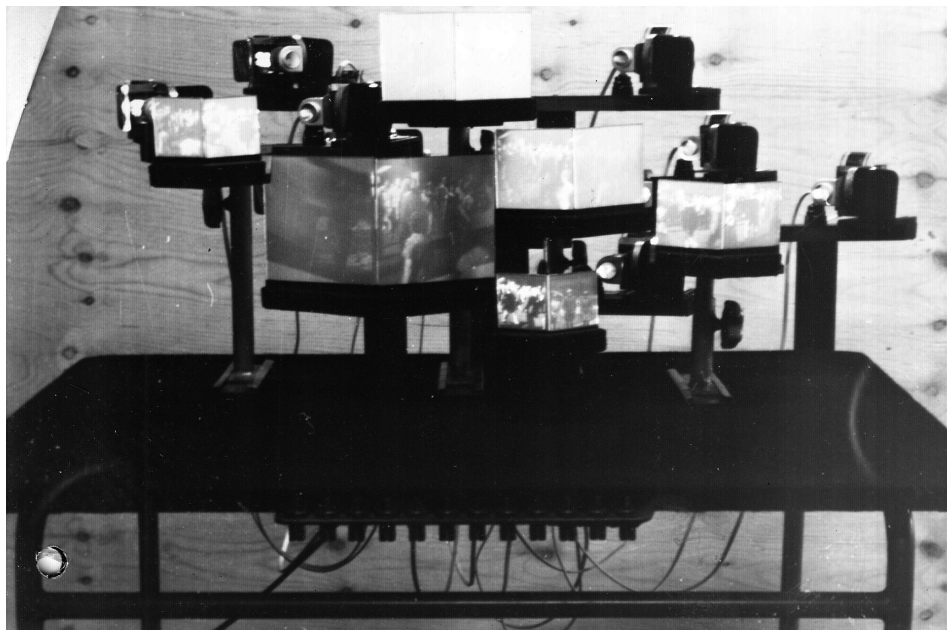
Obr. 11: *Code 58.08*⁵⁰⁾

Za autonomní praktiku psaní lze podle Stevena Marase považovat také pohyb či performance. Ta se zejména při čtení scénářů a zkouškách stávala nástrojem pro objevování předpokladů a skrytého potenciálu scén.⁵¹⁾ Stejnou roli bezpochyby plnila i v případě *Laterny magiky*. Informace, které by se týkaly například taneční choreografie nebo pohybů postav a jemných gest, byly totiž v literárně-dramatických a technicko-režisérských formátech scénářů pohybově a čínoherně koncipovaných představení scénickými poznámkami zpravidla pouze naznačené. Na zaplňování tohoto druhu informačních mezer se kromě samotných herců a tanečníků významně podíleli také choreografové nebo režiséři, konkrétně například Evald Schorm, který při zkoušce *Černého mnicha* údajně dokázal se všemi nuancemi předehrát part každé ženské i mužské postavy.⁵²⁾ Shodně s formami psaní

50) *Code 58.08*, promo-video. Osobní archiv Michala Cimaly.

51) S. Maras, c. d., s. 125.

52) Schormova performance, při níž zohledňoval i proměny scénografie a z toho plynoucí různé konfigurace prostoru, utkvěla v paměti Jindřichu Smetanovi. Rozhovor s Jindřichem Smetanou vedl Jan Trnka, 5. 4. 2017. NFA, Sběrka zvukových záznamů, sign. N0656-01-01-LM-T.



Obr. 12: Scenáristický stůl⁵³⁾

obrazem, kamerou či střihem ani performance tradiční scénář nenahrazovala. Fungovala nicméně jako jeden z řady různorodých a důležitých nástrojů pro dopilování podoby další z klíčových uměleckých složek Laterny magiky do nejmenších detailů.

Závěr

Představené konvergentní a iterativní modely textů a psaní se z hlediska formátu či formy exprese lišily jako samotné programy a inscenace Laterny magiky. Ty první vytvářely ideově-umělecký a prakticko-realizační informační rámec. Zejména prostřednictvím technicko-režisérského formátu bylo možné spatřit celý mechanismus multimediální Laterny magiky a porozumět tomu, jakým způsobem se tvůrci na rovině psaní vypořádávali s problémem syntézy a synchronizace jednotlivých uměleckých složek. Příznačným pro tento formát však bylo i oslabení jeho funkce jakožto *blueprintu*. Konkretizaci představ o budoucím díle a zaplnění informačních mezer poté zajišťovaly iterativní modely, dle potřeb zaměřené na dílčí části a vrstvy celku. Dohromady představovaly konvergentní a iterativní modely ve srovnání s běžnými postupy v oblasti divadla a filmu flexibilnější, změnám více otevřený soubor textů a praktik psaní. Hierarchie mezi nimi přitom byla rozostřena a různorodé formáty a formy exprese představ o budoucím díle nabývaly jako prostředek komunikace srovnatelné důležitosti.

53) Zpráva k mimořádnému úkolu vývoje LM – úkol č. 36102, 20. 12. 1961, s. 2. NFA, f. Ústřední ředitelství ČSF [nezpracováno], k. R8/BII/3P/7K.

Ve vztahu k mainstreamové filmové scenáristice či psaní divadelních her může být jako alternativní nakonec chápán také proces vývoje programů a inscenací Laterny magiky. Pro ten byla příznačná kombinace lineárního-sekvenčního a dispersního-prototypového postupu, při němž kreativní re/konceptualizace budoucího díla — psaní chápané jako *Scripting* — probíhala kontinuálně i během exekuce. Nutno dodat, že ačkoliv fáze koncepce a exekuce a s nimi spjaté praktiky splývaly v jedno, i Laternu magiku jakožto svět umění spoluurčovala relativně rozvinutá dělba práce a vysoká míra specializace tvůrčích pracovníků a technického personálu. Povahu vývoje programů a inscenací Laterny magiky je i vzhledem k tomu snad na místě přirovnat k vývoji složitého softwaru, při němž je kombinován již výše zmíněný sekvenční a prototypový postup: na jednu stranu jsou vytvářeny rámce, v nichž je zachycena celková architektura díla a předdefinovány vztahy mezi komponenty, na druhou stranu jsou během vývoje a s ohledem na funkčnost celku produkovány i detailněji propracované prototypy jednotlivých komponent. Jedině společně potom utvářejí pro účely Laterny magiky informačně dostatečně prosycený soubor formátů a forem exprese představ o budoucím díle.

Charakter modelů textů a psaní, spjatých s tímto multimediálním fenoménem a sloužících jako příklad lokálně specifické, alternativní scenáristiky, si vynucoval zohlednit nové perspektivy a teoretické přístupy, které by se v důsledku mohly stát inspirací či východiskem i pro naše uvažování o tehdejší mainstreamové praxi, nebo naopak o pluralitních praktikách psaní a textových formátech využívaných filmovými a divadelními tvůrci v současném „digitálním“ prostředí.

Seznam citovaných děl:

Code 58.08 (2008), *Černý mnich* (1983), *Druhý (zájezdový) program* (1960), *Hra o kouzlené flétně* (1992), *Jednoho dne v Praze* (1982), *Kouzelná flétna* (1791), *Kouzlený cirkus* (1977), *Noční zkouška* (1981), *Odysseus* (1987), *Sněhová královna* (1979), *Varieté Svět (Gulliverovy cesty)*.

Jan Trnka je absolventem brněnské Masarykovy univerzity, oboru Teorie a dějiny divadla, filmu a audiovizuální kultury. V současné době pracuje jako filmový historik a kurátor sbírky scénářů v Národním filmovém archivu v Praze. Kromě praktických úkolů, souvisejících s rozvojem a péčí o sbírky, se zabývá historií, teorií a praxí české i světové scenáristiky, dějinami filmového archivnictví a výzkumem lokální filmové kultury. Je autorem monografie *Český Filmový archiv 1943–1993. Institucionální vývoj a problémy praxe*. (Adresa: jan.trnka@nfa.cz).

Tato studie vznikla díky podpoře MKČR v rámci řešení projektu NAKI II Laterna magika. Historie a současnost, dokumentace, uchování a zpřístupnění (2016–2019).

SUMMARY

Experiments with a Lore*Alternative Screenwriting of Laterna Magika***Jan Trnka**

This article is focused on the multimedia phenomenon called Laterna magika, or more precisely on its screenplays seen as an alternative to mainstream film screenwriting and traditional play writing. I try to fill one of the blind spots in the history of Czech screenwriting by seeking for answers to very basic questions regarding the form of scripts and nature of their development. I argue that there were two basic models of text and writing: a) a convergent model of text and writing: demonstrated by examples of two main types of formats distinctively determined by theater and film conventions, so called literary-dramatic and technical-directorial formats, which at the same time stands for traditional verbal, linguistic kind of text and writing process; b) an iterative model of text and writing: represented by many examples of different, less conventional or completely unconventional formats and forms of expression of ideas about the future work, based on the crucial assumption made by Steven Maras (and many other leading scholars in screenwriting studies) that it is possible to link process of writing to other media, not just the page, and write by other means than words. Finally I suggest that the process of screenplay development should be understood as development of the complex software which was characterized by a combination of linear-sequential and dispersive-prototype approach, in which creative re/conceptualization of the future multimedia work fluidly continued during its execution.

klíčová slova: Laterna magika, scénář, konvergentní, iterativní, alternativní

keywords: Laterna magika, screenplay, convergent, iterative, alternative