



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Ateliér arteterapie

Bakalářská práce

Téma „Loutkové divadlo“ z hlediska arteterapie

Vypracovala: Kateřina Zachová
Vedoucí práce: Doc. PaedDr. Jan Slavík, CSc.

České Budějovice 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce fakultou, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum

Podpis studenta

Poděkování

Moje bakalářské práce se opírá o erudici, znalosti a schopnosti osmi odborníků rožnovské terapie, kteří mi ochotně věnovali svůj čas a podělili se mnou o své zkušenosti. Velmi si toho vážím a všem jim děkuji.

Velký dík patří panu Doc. PaedDr. Janu Slavíkovi, CSc., který práci vedl. Konzultace s ním pro mě byly objevné, přinášely mi radost a chuť do další práce.

Za odvahu, čas a ochotu děkuji i všem třiadvaceti dámám a pánům, kteří se uvolili stát se „zkušebními králíky“ mého experimentu a všem ostatním, kteří mě během práce podporovali a pomáhali mi.

Anotace

Bakalářská práce se věnuje loutce a loutkovému divadlu v arteterapii dospělých. Vychází ze způsobu, jakým k tomuto fenoménu přistupuje rožnovská terapie. Teoretická část mapuje základy, na kterých je námět postaven. Slučuje arteterapeutický pohled s teatrologickým. Rozebírá problematiku loutkového divadla jako specifického divadelního druhu a zkoumá jeho metaforický potenciál. Přibližuje podstatu dramaterapie a rožnovské terapie.

Loutkové divadlo je v expresivních terapiích neprávem opomíjené. Rožnovská terapie je jednou z mála, která využívá jeho potenciál v terapii dospělých. Ale i zde stojí na okraji hlavního zájmu a písemné prameny k této problematice nejsou běžně k dispozici. Proto byly, na základě rozhovorů s osmi zkušenými terapeuty, shrnuty hlavní poznatky o aktuálním stavu rožnovské analýzy klientské produkce s námětem loutkové divadlo.

Speciálním konstrukčním typem loutky je marioneta. Má výlučné postavení jak v divadelní historii, tak v rožnovské terapii. Na otázku, proč tomu tak je, a jaké jsou možnosti terapeutického a analytického využití tohoto faktu, se snaží odpovědět jak teoretická, tak praktická část.

Loutkové divadlo má velký terapeutický potenciál, který ale není využíván v práci s dospělými klienty. V praktické části je proto popsán pilotní experiment, jehož cílem bylo zjistit, jakým způsobem reagují dospělí klienti na setkání s loutkou, se zvláštní pozorností na preferenci určitého konstrukčního typu loutky (marioneta, manekýn, javajka).

V závěru praktické části se hodnotí účinnost loutky ve funkci nosiče lateralizovaného přenosu a míra korelace mezi preferencí určitého konstrukčního typu loutky a osobnostními rysy klienta. Pilotní experimentální screening odhalil fakta, která budou, jestliže se je povede prokázat v následném kvalitativním a kvantitativním výzkumu, přínosná pro další rozvoj expresivních terapií.

Výsledkem pilotního experimentu je jeho revidovaná verze a stanovení hypotéz a směru následného kvalitativního výzkumu.

Klíčová slova: rožnovská arteterapie, loutka, loutkové divadlo, lateralizovaný přenos

Abstract

The Bachelor's thesis focuses on the role of a puppet and puppet theatre in the art therapy for adults. It is based on the method applied to this phenomenon in the Roznov therapy. The theoretical part provides an overview of the principles on which the theme is based. It combines the approaches of art therapy with those of theatre studies. It analyses the theme of a puppet theatre as a specific theatrical genre and examines its metaphorical potential. Furthermore, the thesis elucidates the substance of drama therapy and Roznov therapy.

Puppet theatre is unjustly neglected in the field of expressive therapies. Roznov Therapy is able to use it in the therapy of adults what is quite exceptional. But even there the puppet theatre is marginal. There are few written documents describing its problematics. That is why I decided to summarise key data on the current state of the Roznov analysis of clients production focused on the puppet theatre, in my thesis. That was done based on interviews with eight experienced therapists.

A marionette is a specific type of a puppet in terms of its construction. It has an exclusive status in the history of theatre and in the Roznov Therapy. Both the theoretical and practical part of the thesis attempt to answer the question why it is so and what therapeutic and analytical options it offers.

That is why the practical part describes a pilot experiment aimed at establishing in what ways adult clients react to a puppet, with a special focus on a preferred specific type of puppet construction (marionette, mannequin, wayang).

In the end, the practical part assesses the efficiency of a puppet as a carrier of lateralised transfer and the measure of correlation between a client's preference for a type of puppet construction and his or her personality traits. Pilot experimental screening discovered facts that, being proved in future qualitative and quantitative research, will be enriching for further development of expressive therapies.

The pilot experiment resulted in the revision of its form and establishment of hypotheses and a follow-up research directions.

Key words: Roznov Art Therapy, Puppet, Puppet theatre, Lateralised transfer

Obsah:

ÚVOD	8
TEORETICKÁ ČÁST	12
Vymezení pojmů	12
Loutka	15
Definice pojmu „loutka“	15
Složitosti pojmu „loutka“	15
Oživení hmoty a idea loutkovosti	16
Podoby loutek	21
Loutky a jejich vztahy	27
Historie loutek nové doby	30
Theatrum Mundi ve světě loutek	34
Divadlo jako symbol světa	34
Divadlo na divadle	35
Hra o životě, hra o život	36
Terapeutický potenciál LD	38
LD jako rej archetypů	39
Terapie prostřednictvím divadla	40
Rožnovská terapie a terapeutický potenciál loutky	44
Základní informace o RT	44
Loutka manipulovaná a závislá	51
LD jako tématický akvarel v RT	54
Práce s tématem LD v pojetí terapeutů RT	57
Úvodní poznámka	57
Metodika sběru dat	57
Specifika pohledu vybraných terapeutů RT na LD	59
Komentované příklady významných jevů v tématickém akvarelu LD	64
Shrnutí interpretačních možností tématu LD v RT	79
Závěrem teoretické části	84
PRAKTICKÁ ČÁST	85
Úvod	85

Cíle výzkumu	85
Příprava a předpoklady výzkumu.....	86
Charakter výzkumné metody.....	86
Princip koláže a rozehrané asambláže.....	86
Výběr a profil respondentů.....	87
Testová loutka.....	88
Vybrané typy loutek.....	88
Vlastnosti testové loutky	89
Technické řešení testové loutky	90
Pokusná práce s loutkou	90
Pomůcky.....	90
Průběh práce s respondentem	91
Zápis protokolu a fotodokumentace	92
Vyhodnocení pokusu	92
Kritéria, způsoby a cíle vyhodnocení pokusu.....	92
Vyhodnocení jednotlivých kritérií výzkumu	93
Naplnění cílů výzkumu a výstupy vyhodnocení	101
Potvrzené teze a funkční postupy.....	101
Nutné korekce zkoumané metody práce s loutkou.....	102
Návrhy na směřování následného výzkumu	104
Závěr praktické části	104
ZÁVĚR BAKALÁŘSKÉ PRÁCE	106
Seznam použité literatury:.....	110
Zdroje fotodokumentace	113
Seznam příloh:	114

ÚVOD

Podstatou *rožnovské terapie* je práce se symbolem. V mimovolně i vědomě vzniklých obrazech hledá vztahy, příčinné vazby, ozvěny zaniklých událostí. Jedním z nejvlastnějších obrazů lidského světa je divadlo se vztahovými propleteními postav, determinismem života a náhlými zvraty z rukou *dei ex machina*. Predivadelní a divadelní aktivity provázejí lidstvo od jeho prvopočátku a schopnost symbolizovat a zobrazovat jsou stěžejními důvody jejich vzniku.

Osudem loutek bylo po staletí nahrazovat živé herce. *Theatrum mundi*, které je naším domovem, se zrcadlí v miniaturizovaném prostoru zaprášených kulis. Dřevění panáci s oprýskanými barvami a papírovými korunami potřenými zlatěnkou prožívají naše vášně, kolapsy a vítězství. Držíme jim palce, zatracujeme je a nebereme je vážně.

Přesto mají tajemnou schopnost působit na naše city a zapisovat nám do podvědomí zprávy o našem jednání stejně jako se my zapisujeme do *tabuly rasy* představení našeho dalšího všedního dne.

Obsah bakalářské práce

Objektem zájmu bakalářské práce je loutka a loutkové divadlo v arteterapii dospělých. Východiskem způsob, jakým je *loutkové divadlo* pojímáno v *rožnovské terapii* jako jeden z námětů pro tématický akvarel.

Teoretická část

Teoretická část mapuje podhoubí terénu, na kterém je námět postaven. Slučuje arteterapeutický pohled s teatrologickým. Shrnuje hlavní poznatky o rožnovské analýze klientské produkce s tématem *loutkové divadlo* a blíže zkoumá postavení marionety vzhledem k ostatním typům loutek užívaným v divadle a zobrazovaným v rámci *rožnovské terapie*. Vzhledem k tomu, že jedním z významných pilířů *rožnovské terapie* je práce se symbolikou obrazu, považuji za důležité pojmenovat a hlouběji rozebrat jednotlivé analytické pohledy, které toto mnohvrstevné téma nabízí.

Hlavním smyslem bakalářské práce je mapovat terapeutické možnosti loutky v kontaktu s dospělým klientem. Pozornost je tedy věnovaná především loutce a loutkovému divadlu v různých kontextech. Odrazovým můstkem textu je hledisko

arteterapeutické. Problematika terapie prostřednictvím loutkového divadla ale svou podstatou tkví především v teatrologii a dramaterapii. Z tohoto důvodu jsou zařazeny i kapitoly týkající se těchto oborů.

Teoretická část je dělená do pěti kapitol. První čtyři čerpají převážně z literatury a tvoří teoretickou základnu problematiky z hlediska teatrologického a terapeutického. Teatrologické stati se opírají především o úvahy K. Makonje a H. Jurkovského. Pátá kapitola doplňuje nedostupnou písemnou dokumentaci k rožnovskému pojetí tématu:

- První kapitola kodifikuje základní pojmy teatrologické terminologie
- Druhá kapitola „*Loutka*“ vymezuje pojem „*loutka*“, seznamuje s její typologií, historií a symbolikou. Zabývá se funkcí loutky jako symbolu lidské bytosti.
- Třetí kapitola „*Theatrum Mundi ve světě loutek*“ má za úkol uvést čtenáře do problematiky loutkového divadla jako specifického divadelního druhu a přiblížit jeho metaforický potenciál. Přináší stručné informace o dramaterapii. Dává do souvislosti hru v kontextu divadla s hrou v psychologické teorii.
- Čtvrtá kapitola „*Rožnovská terapie a LD*“ podává základní informace o principech a postupech rožnovské arteterapie. Věnuje se problému manipulace a loutce jako ideálnímu nosiči její symbolizace. Uvádí do analýzy produkce s námětem „*loutkové divadlo*“. Upozorňuje na vyjimečné postavení marionety v LD s ohledem na její užití v interpretaci RT.
- Šestá kapitola „*Práce s tématem loutkové divadlo v pojetí terapeutů rožnovské terapie*“ obsahuje názory a postřehy osmi zkušených terapeutů na interpretační a terapeutický potenciál zkoumaného tématu. Teorie *rožnovské arteterapie* není dosud písemně systematicky zpracovaná. Cílem rozhovorů bylo alespoň částečně nahradit chybějící písemné prameny a shromáždit základní informace o současném užití

tohoto tématu v praxi. V závěru kapitoly sumarizují získané poznatky a demonstrují jednotlivé jevy na konkrétní produkci.

Praktická část

Praktická část je věnovaná problematice užití loutky v arteterapii dospělých a vztahu mezi člověkem a loutkou ve funkci projektivního objektu jeho vnitřních intenzit. Zajímá mě otázka, jestli preference určitého konstrukčního typu loutky může odrážet zobecnitelné rysy respondentovy osobnosti.

V rožnovské terapii se v zobrazení loutkového divadla setkáváme téměř výhradně s marionetami. Velmi často bez jasného vztahu k vodiči. Jedno z vysvětlení je, že jde o kulturně-historicky podmíněný stereotyp. V době formování české klasické loutkářské tradice byla její nositelkou právě marioneta se skrytým vodičem. V úvahu ale připadá ještě další, zřejmě daleko závažnější důvod. Totiž, že se marioneta, panáček závislý na hybateli shůry, nabízí jako ideální znak omezené autonomie člověka.

Domnívám se, že stereotyp *loutka = marioneta* je vhodné nabourat a umožnit klientovi setkání s méně běžnými variantami loutek. Předpokládám, že osobní fyzická zkušenost s nimi, možnost vytvořit si k loutce osobní vztah a osahat si různé způsoby kontaktu s ní, bude mít pozitivní vliv na výpovědní schopnost tématu a obohatí i následnou výtvarnou produkci klienta.

Praktická část obsahuje zprávu o experimentálním pilotním screeningu, provedeným na vzorku 23 respondentů, který měl za úkol připravit půdu pro další kvalitativní výzkum arteterapie s loutkovým divadlem u dospělých klientů.

Předpoklady a cíle bakalářské práce

Předpokládám že:

- Symbolika loutky a loutkového divadla je nosná, vhodná pro arteterapeutickou praxi a je třeba se dále věnovat jejímu zkoumání.
- Téma *loutkové divadlo* je rožnovskými arteterapeuty využíváno zřídka.

- Tématický akvarel s námětem *loutkové divadlo* má příliš mnoho podtémat a jeho terapeutické využití je proto obtížné.
- Marioneta je převládajícím konstrukčním typem zobrazované loutky, jestliže klient zvolí jiný typ, je vhodné se zabývat otázkou, co vedlo klienta k neobvyklému výběru.
- Jestliže nabídneme více jedincům přímou zkušenost s různými konstrukčními typy loutek, bude možné najít v jejich preferencích určitou zákonitost.

Cílem práce je:

- V teoretické části otevřít a alespoň částečně zmapovat složitý kontext tématu *loutkové divadlo*, zadávaného klientům v rámci *rožnovské terapie*. Shrnout základní poznatky o současných názorech na analýzu zvoleného tématu.
- Pomocí pilotního experimentálního screeningu zjistit, jakým způsobem reagují dospělí klienti na setkání s loutkou, se zvláštní pozorností na preference jejího konstrukčního typu. Vyhodnotit, jestli se dá na základě výběru typu loutky vysledovat nějaká souvislost s osobnostními rysy klientů.
- V případě, že se metoda použítá pro pilotní experimentální screening osvědčí, navrhnout způsoby, jak ji zdokonalit.
- Ověřit platnost výchozích předpokladů.
- Stanovit směr následného kvalitativního výzkumu.

Poznámka

Je nutné zdůraznit, že se práce zabývá výhradně loutkou divadelní v kontextu jejího použití v arteterapii. Jiné druhy loutek, například filmové, záměrně opomíjí.

V textu jsou použity dvě zkratky: RT pro *rožnovskou terapii* a LD pro *loutkové divadlo*. Kurzívou jsou označeny speciální termíny.

TEORETICKÁ ČÁST

Vymezení pojmů

Popis typů symbolizace se opírá o Peircův triadický model znaku. Teatrologické pojmy vycházejí z divadelních slovníků a odborných statí. Problémem divadelní terminologie je roztříštěnost, pramenící z odlišných divadelních tradic. V následujícím slovníčku jsou proto uvedeny sporné pojmy tak, jak budou použity v textu. Aby se předešlo případným nedorozuměním, obsahuje slovníček i několik pojmů popisujících běžné součásti loutkového divadla.

Znak reprezentace určité skutečnosti nebo objektu, s různou intenzitou vazby mezi znakem a předmětem reprezentace, dále se dělí na *ikon, index a symbol*

Ikon znak, který se zakládá na vnější podobnosti s předmětem reprezentace, „*zobrazující je přinejmenším v celistvosti té části, která je k zobrazení užitá, podobné zobrazovanému.*“ (Richter, 1997, str. 29)

Index „*věcná indicie dávaná do příčinné souvislosti se zobrazovaným objektem, například kouř evokuje představu chalupy*“ (Richter, 1997, str. 30)

Symbol je znak, který skrze *representamen* vyjadřuje obecný abstraktní pojem, je založen na konvenci a ztrácí smysl, pokud ho nemá kdo interpretovat

Divadelní hra obvykle text vytvořený autorem pro potřeby inscenování

Terapeutická hra

Dramatická postava ve smyslu postava dramatu, převážně literární, vytvořená autorem divadelního textu

Jevištní postava výsledek toho, jak konkrétní herec uchopí v konkrétní inscenaci danou dramatickou postavu (termín *jevištní postava* používá pro neloutkový typ divadla např. Hořínek

nebo Suchařípa, existuje ještě pojem *herecká postava*), její speciální případ je *jevištní postava* tvořená *loutkovou postavou*

Terapeutická postava postava vytvořená pro účely terapie, není předem vymyšlená nezávislým autorem, ale vzniká z koexistence subjektu s jeho rolí

Loutková postava výsledek symbiotického působení herce a loutky v rámci společné akce, její přiznanou část vždy tvoří loutka, herec může být skryt a působit výhradně jako vodič loutky bez samostatné akce nebo je naopak její přiznanou integrální součástí, *loutková postava* není závislá na prostoru jeviště, funguje např. v rámci terapeutického rozhovoru jako *terapeutická loutková postava*

Dramatická osoba příjemcův dojem vyvolaný spojením jevištní postavy s osobou konkrétního herce během sledování divadelního představení

Inscenace výsledek režijního zpracování divadelní hry pro jevištní účely

Představení jednotlivé uvedení divadelní inscenace v konkrétním prostoru s konkrétními herci

Divadelní situace situace, kdy subjekt nebo subjekty jednájí v rámci role, speciální případ divadelní situace je *terapeutická divadelní situace*, kdy subjekty angažované v divadelní situaci nejednají ve vztahu k divákovi, ale v rámci terapie, cílem je prožitek hry

Dramatická situace vnitřní nastavení subjektu je v takovém rozporu s vnějšími okolnostmi, že je nutné situaci bezodkladně řešit a subjekt je tudíž donucen k jednání. (Etlík,1998, *upraveno pro situaci mimo dramatický text*)

Hra v terapeutických a teatrologických souvislostech jednání v roli

<i>Předmětné divadlo</i>	divadlo, které využívá k vytvoření dramatické osoby předmět, většinou je tím míněna loutka
<i>Terapie loutkou</i>	terapie, které využívá k práci loutku, nebo jiný objekt, který je schopen v dané situaci plnit její funkci
<i>Vodič</i>	osoba, která je v konkrétní divadelní situaci zodpovědná za manipulaci s loutkou během její jevištní akce; tradičně vytváří její pohyb
<i>Mluvič</i>	osoba, jejíž hlas zajišťuje ozvučení jevištní postavy; bývá totožný s vodičem, někdy je nahrazen playbackem
<i>Jeviště (scéna)</i>	prostor, kde se odehrávají divadelní situace.
<i>Hlediště</i>	<i>prostor</i> , odkud jsou divadelní situace nahlíženy
<i>Prostor terap. hry</i>	prostor, kde se v terapii odehrává komunikace mezi subjektem a jeho partnerem, případně mezi více subjekty
<i>Proscénium</i>	prostor mezi oponou a hledištěm
<i>Předscéna</i>	část jeviště před hranicí proscénia, slouží např. orchestru
<i>Prospekt</i>	zadní dekorace jeviště, jeho zadní ohraničení
<i>Portál</i>	pevný rám stojící na podlaze jeviště, který ohraničuje jeho prostor ze stran a shora, slouží jako opora oponě, sufitě a šálám, odděluje jeviště od proscénia
<i>Sufity</i>	obvykle závěs zakrývající technický prostor nad jevištěm
<i>Šála</i>	obvykle závěsy, které zakrývají prostor po stranách jeviště
<i>Kukátková scéna</i>	scéna omezená proscéniovým otvorem a portálem
<i>Dekorace</i>	soubor kulis a rekvizit, které utvářejí scénu
<i>Rekvizita</i>	předmět, který zůstává během představení objektem, tj. zachovává si funkci předmětu a je s ním jednáno. Pomáhá dotvořit výraz hercovy akce a sám není subjektem žádné akce.

Loutka

Definice pojmu „loutka“

Loutka je objekt, schopný v kontextu *divadelní situace* naplnit funkci znaku *dramatické postavy*. Předmětná součást *jevištní loutkové postavy*. Objekt, prostřednictvím kterého si divák předmětného divadla utváří *dramatickou osobu*.

Složitosti pojmu „loutka“

Divadelní terminologie popisuje loutku z hlediska jevištního použití. Ve skutečnosti se ale jedná se o pojem dvouvrstvý. Obdobně jako u slova „barva“ můžeme mít na mysli barvu jako smyslový vjem, tvořený lomem světla, nebo materiál s určitým pigmentem, který tento vjem zpravidla podmiňuje.

„Loutka“, je v první řadě objekt definovaný podle způsobu, jak je použit k inscenování. „Loutkou“ je tu třeba starý hrnec. Může symbolizovat širokou škálu dramatických postav, včetně méně tradičních. Způsob ztvárnění jevištní loutkové postavy je dán potřebami inscenace.

Na druhou stranu je za „loutku“ označován i artefakt specifické jevištní použití pouze evokující. Má všechny prvky loutkovosti, charakterizuje ho viditelný vodič systém, který ale ve skutečnosti ani nemusí být funkční. Přísně vzato, nejedná se tedy o loutku, ale o její *ikon*. Typickým příkladem jsou „loutky“ v obchodech pro turisty. Jsou loutkami, ačkoli nikdy nebudou součástí představení.

*

Jednotlivé evropské jazyky přistupují k tomuto pojmu odlišně. V současné době, která má ve zvyku testovat krajní hranice podoby loutky, se tím komplikuje mezijazyková komunikace a překlady teoretických textů. Čeština a polština, mají k dispozici svébytný pojem odvozený od slova lýko, materiálu, z něhož byly kdysi loutky vyráběny: loutka, lalka. Románské jazyky užívají v českém prostředí matoucí výraz *marionette, marionetta*. Mnoho jazyků ale nerozlišuje mezi loutkou a panenkou: *the puppet, die Puppe, kukla, bábika*, latinsky *pupa*. Místo loutkového, hrají divadlo „panenkové“. Shodou okolností jsou to právě Poláci, Češi a Francouzi, kteří mají v současnosti zásluhu na rozvoji LD.

Každá historická doba měla na tento termín jiný nárok. Během divadelní prehistorie se postupně separovala loutka, objekt určený k jevištnímu použití od loutky, objektu určenému k materializaci představ o uctívaném božstvu. Dá se předpokládat, že zpočátku název pro loutku splýval s označením pro modlu, případně božstvo.

Následovala dlouhá doba od středověku až do první poloviny 20. stol., kdy bylo naprosto jasné, co je loutkou míněno. Přesto snahy o přesné vymezení pojmu nebyly příliš úspěšné. První pokusy o definici loutky se snažily vycházet z materiálů, používaných k její výrobě. Další velká skupina teorií navazovala na obecnou teorii divadla devatenáctého století a za zásadní rys „loutkovosti“ považovala pohyb, přesněji vzato schopnost nechat sebou podle potřeby manipulovat. Jiné se snažily odrazit od mimetických vlastností loutek. (Tománek, 1998)

Pozdější fenomenologií poučené teorie, které musí navíc zohlednit mnohotvárnost loutky, zkoumají spíše její divadelní funkci. Například P. Pavlovský píše: *„Řekli jsme si, že každá loutka, figurativní i nefigurativní, zobrazuje dramatickou postavu. Je tedy dána nejenom svou předmětnou podstatou, ale též a především svým významem. Loutka tedy není pojmem druhovým, nýbrž žánrovým.“* Tímto žánrem je tzv. *předmětné divadlo*, kde je akce, místo lidským tělem, realizována předmětem, kterému schopnost jazyka a pohybu zajišťuje člověk. (Pavlovský, 1987)

Oživení hmoty a idea loutkovosti

Duše hmoty

V určité fázi vývoje jsme nakloněni věřit, že každá věc, rostlina, zvíře, které nás obklopují, mají svoji duši a život, podobný našemu. Jestliže vezmeme v úvahu teorii o paralele mezi ontogenezí a fylogenezí, je zřejmé, proč určité typy společenství staví své představy o světě na animistický základ. Přesvědčení o všudypřítomném životě hrály zvláště významnou roli v situaci, kdy se člověk vyrovnával se svojí konečností, tedy v kultu mrtvých. Část této iluze, živené naším vnitřním dítětem, si v sobě neseme i po celou dobu dospělosti. (Waszkiel, 2002; Jurkowski, 1997)

Snahy vyvolat ducha předmětů a vyrobit účelové homunkuly se táhnou celou lidskou historií. Odrážejí se v mytologiích, legendách i uměleckých dílech nejrůznějších žánrů. Typickým příkladem je *Golem* či *Pygmalion*. Fascinace magií spojenou se zachycením konkrétní podoby je podstatou Wildova *Obrazu Doriana Graye*. Woodoo, zombie a útočící mumie fungují jako osvědčený motiv současného zábavního průmyslu. Na opačné straně stojí příběhy lidí lidské podoby zbavených, třeba antičtí Baucis a Chloe, které bohové na jejich přání změnili v dlouhověké olivovníky.

V paleolitických sídlištích byly mezi jinými nálezy objeveny výrazně zoomorfní a antropomorfní kameny, u kterých je zřejmé, že vznikly bez zásahu lidské ruky. Tedy jakési prasočky, fungující na obdobném principu, jako postavičky, které jsme si jako děti hledali mezi zeleninou při škrábání brambor a mrkví, stačilo jim jen dodělat oči a pusy. V krápníkových jeskyních průvodci předvádějí zkamenělé dívky, skalní útvary jsou pojmenované podle toho, jaké zvíře nebo bytost připomíná jejich tvar. Z generace na generaci se předávají legendy o jejich zakletí a návody, kdo, kdy a za jakých okolností je dokáže opět přivést k životu. Často k tomu není ani potřeba kouzlo. K rozpohybování skal, stromů a kamenů stačí trocha mlhy, alkoholu a sugesce.

O ožvlé předměty není nouze ani ve výtvarném umění. Objevováním bytostí skrytých ve starých věcech se zabýval informel, stejný postup využívá tzv. *akční akvarel*, technika RT. Publikace M. Ajvaze a P. Hrušky *Tiché labyrinty*, kde je několik desítek jednoduchých neupravovaných fotografií zarostlých kamenů, kusů dřeva, a rostlin připomínajících obličej a postavičky, dokazuje, že se stačí projít lesem a ze všech koutů na nás hledí pařezoví skřítci, bludičky a hejkalové. Naše fantazie je mocná a spoléhá na přirozenou schopnost zrakového vnímání dokreslovat viděné podle naší předchozí zkušenosti a na základě toho, co předpokládáme, že vidíme. Na tomto principu je založena například filmová a ilustrátorská tvorba F. Skály. (Koukolík, 2003; Richter, 1997)

Loutka jako trop a objekt přenosu

Významný polský teatrolog Henryk Jurkowski, který se zabývá psychologií loutkoherectví, vyzdvihuje schopnost loutky, přivolat konotace, asociovat v divácích představy, na kterých může herec vystavět úspěch svého sdělování. K popisu tohoto fenoménu si vypůjčil pojmy z etablované literární vědy. A to především termín *trop*, zde *objekt s přeneseným významem*. Užití *tropu* vyžaduje schopnost tvořivého abstraktního myšlení. Obdobným pojmem je i Waltonův *prop* a Winnicotův *přechodový objekt*.

Karel Makonj ve své stati *Představa a skutečnost loutky* cituje Hegelův příměr, podle kterého tak, jako má umělecká architektura svůj předobraz v jednoduchém lidském obydlí, socha nachází „*pro své útvary opět základní typus v lidské postavě*“. *Dům je ale vytvořen lidmi, zatímco lidská postava je přírodní danost, nezávislá na člověku. „Základní typ je sochaře dán, nikoli sochařem vymyšlen“*. (Hegel in Makonj, 2007, str. 19.) Podle Makonje v tom spočívá jeden ze základních rozdílů mezi hereckým a loutkovým divadlem.“

Živý herec má oproti loutce zjevnou výhodu přirozené proměnlivosti a mnohotvárnosti. Může se měnit v souladu s vývojem *dramatické postavy*. Skutečnost, že představuje dramatickou osobu, nezastírá jeho lidskou podstatu, ale naopak na ní staví. „*Herec tím, že je člověk, působí svou nezáměrnou lidskostí, díky které divák může přijmout například všechny psychologické zvraty, zlomy, zdánlivé nelogičnosti, apod., aby si je pak sám ve svém vědomí sjednotil.*“ (Makonj, 2007)

Dále Makonj uvádí že: „*Shledává-li Hegel v sochařství základní princip, jak „se duch vetváří do něčeho hmotného a jak tuto vnějškovost utváří, aby v ní byl sám přítomen a poznával v ní příhodnou podobu svého vlastního nitra“, pak u loutkového divadla se tento vztah ještě dále rozšiřuje o rozpor mezi výtvarně danou a neměnnou skutečností loutky a proměňující se představou, vznikající v divákovi průběhem divadelního představení.*“ (Makonj, 2007)

Pro tradiční evropské loutky je zásadní funkce metaforická. Byly jednoduchým *ikonem*, symbolem, který se s maximální precizností snažil vystihnout svoji předlohu a zároveň zůstat natolik univerzální, aby jedna loutka stačila znázornit více verzí téhož.

Tedy loutka *Princezna* musela být schopná posloužit jako *Pyšná princezna*, *Šípková růženka*, *Sněhurka* nebo třeba *Turandot* a to ve všech jejich podobách a emočních hnutích. Jak se stane, že jeden obličej se strnulým výrazem může plakat, křičet, usmívat se a přecházet z jedné emoční polohy do druhé? Co podmiňuje efekt oživení hmoty? Jaktože loutka mluví i ve chvíli, kdy loutkoherec mlčí?

Čím více se ale ponoříme do názorů aktivních loutkářů a teoretiků loutky, tím častěji se setkáme s úvahami o subjektivitě loutky, o její autonomii a vlivu na vodiče. O schopnosti dívat se, zírat nám do duše. Je otázka, čím je tento jev podmíněn. L. Richter například navrhuje praktická cvičení z divadla předmětů, v nichž se panáček na klíč mění z ovládané hračky v jednající subjekt díky dramatickému kontextu, ve kterém se nachází. Uvádí doslova: „*A pak že předměty nežijí! Jen jim dát možnost! Stačí se zeptat: K čemu jsi určen? Nač jsi? A jak funguješ? Ony už vám povědí.*“ (Richter, 1997, str. 18)

V rámci interního světa loutkoherce se zjevně jedná o logický postoj. Ale přísně vzato, jak by mohla být mrtvá hmota schopná subjektivního jednání? Nabízí se jednoduché vysvětlení, že loutka díky své podobnosti s člověkem představuje ideální projekční prostor pro naše vnitřní obsahy.

Geneze loutky a proměna její funkce

Za nejstarší loutku na světě je považován fragment mužské postavy z mamutoviny, která měla pohyblivou hlavu, a zřejmě i ruce a nohy. Nalezena byla shodou okolností na našem území, konkrétně roku 1891 v Brně. Doba jejího vzniku je cca 24 000 let př. n. l., je tedy téměř tak stará, jako slavná Věstonická venuše. Soudě podle ostatních funerálií ze stejného pohřbu, patřila váženému kmenovému šamanovi.

Loutka stojí na pomezí výtvarného umění a divadla. Dá se tedy předpokládat, že její raný vývoj probíhal v souladu s počátky obou těchto oborů. Výtvarné umění jí dalo podobu, divadlo funkci. (Česal, 1987)

Z nálezů, písemných zpráv a analogií se usuzuje, že divadlo se vyvinulo z původních náboženských rituálů, jejichž součástí byla komunikace s božstvy, obětí a mimetický tanec. V půdorysu antického amfiteátru je dosud patrné místo, kde kdysi stával okrouhlý oltář. Skene a proskenion jsou pozůstatky někdejšího obětiště.

Kostýmované rituální tance, lovecké obřady, pašijové Hry o třech Mariích předváděné v kostele o velikonočních svátcích, to všechno jsou kořeny dnešního performačního umění všeho druhu, opery, baletu, filmu, varietních vystoupení, filosofické tragedie i pokleslé frašky. (Jurkovski, 1997)

Ze starověké Mezopotámie se dochovaly zprávy o pohyblivých sochách bohů, které byly denně krmeny, myty a ukládány na lože. Během výročních obřadů se nosily ověčené po městě a je pravděpodobné, že byly i částečně animovány. Hérodotos v zápiscích z Egypta píše o věštící soše Jupitera Amona nošené osmdesáti kněžími na zlatené lodi ulicemi města. Pohyby hlavy si určovala směr, kterým se chce ubírat. Spiritualizovanou podobou těchto procesí jsou katolické pouti. (Heller, 2010)

Ch. Magnin mluví o starořecké Daidalovské sochařské škole, která nejenomže dodala obličejům živoucí výraz, ale proslavila se nejrůznějšími typy automatů, rozhýbaných například pomocí roztažnosti rtuti. Řecké sochy klasického slohu zpodobňovaly téměř výhradně bohy a zbožštělé výherce olympiád. Bývaly pečlivě polychromované, některé měly intarzované oči. Nehýbaly se, ale iluzi života jim dodával reálný vzhled. Strach ze síly model, snaha očistit lid od tendence nadřazovat význam obrazů Boha jeho spirituální existenci a vnímat artefakty jako boží vtělení vedlo během středověku až k ikonoklastickým bouřím. (Magnin, 2005; Heller, 2010)

Říman Titus Livius popisuje hrůzu, která zachvátila senát i lid, když se ukázalo, že sochy bohů odvrátily hlavy od nabídnutých pokrmů. (Heller, 2010)

Velké pole animaci skýtaly obřady spjaté s kultem mrtvých. Člověk měl odedávna problém srovnat se s vlastní konečností. Bezládnost koptské mumie je kompenzovaná uhrančivým pohledem pohřebního portrétu. U některých afrických kmenů se dlouho zachovávaly zvyky manipulovat s vysušenými těly předků, animovat je, pořádat pro ně společné hostiny a radit se s nimi o důležitých rozhodnutích. Podobné zvyky popisuje H. Jurkovski na Ukrajině, kde se mrtvole během vigílií rozehrávaly ruce a nohy a z Mexika, kde tělo zemřelého brali do hospody na poslední partičku karet. Podobné kultovní praktiky najdeme dosud na více místech Země. (Heller, 2010; Jurkowskí, 1997)

Během tisíciletí vývoje společnosti se postupně i paralelně měnily podoby a významy obřadů od skutečných zabití, veřejných pohlavních aktů, k jejich symbolizaci a ve finále i k úplné změně původní funkce až do jejího protikladu. Krvavá lidská oběť byla v rituálu nahrazena zvířecí, zvíře zase soškou nebo votivním pečivem, které během doby ztratilo svoji obřadní funkci a stalo se sekulární součástí jídelníčku. Z původních pústů se staly slavnosti přejídání. Obdobným způsobem postupně ztrácely rituální animované objekty svůj kultovní kontext a byly včleňovány do profánních zábav. (Jurkowski, 1997) Jako se antický rituální obřad postupně transformoval v lascivní atellánskou frašku, z původního pohyblivého božstva se stal mocný čaroděj, obhroublý Punch a vtipkující Spejbl s Hurvínkem. (Richter, 1997)

Odkud kam sahá pojem loutka?

P. Pavlovský ve stati *Základní pojmy loutkového divadla* rozebírá různé polohy divadla z hlediska míry přítomnosti či nepřítomnosti tělesného a předmětného na scéně. Upozorňuje na fakt, že je velmi obtížné určit, co přesně je maska, kostým, manekýn, figurína, loutka, protože jejich hranice jsou nejasné. Problém začíná už u divadelního líčení herce, které je předmětným přídatkem k jeho čisté tělesnosti. Na jedné straně tedy stojí extrém, který P. Pavlovský považoval ještě v roce 1987 za nemožný, tedy nahý nenalíčený herec na scéně, na druhém protipólu nacházíme loutku, vedenou iluzivně zcela skrytým vodičem. (Pavlovský, 1987)

V této úvaze můžeme pokračovat ještě dál, když vezmeme v úvahu různé typy loutek. Některé loutky si držíma daleko od těla, jiné doslova oblékáme. Jsou nám partnery, nebo se stávají naší součástí. Ještě přesněji řečeno, my se stáváme součástí jich. Pohlcují nás. Ztotožňujeme se s nimi.

Podoby loutek

Výtvarné pojetí loutky

V Evropě jsme zvyklí v podstatě na tři způsoby výtvarného zpracování loutek. Loutkové scéně vévodí produkce pro předškolní děti, čemuž je přizpůsobená vizáž figur. Jejich stylizace většinou připomíná soudobé hračky. Tomu odpovídá i zvolený výrobní materiál. Dalším typem jsou komické loutky. Mívají karikaturní charakter,

typickým příkladem jsou *muppets* a politická satira. Nejvýraznějším a tradičním evropským typem jsou marionety klasického období, které ovlivnily LD na několik dalších generací. Jejich dědictví je patrné na většině loutek, užívaných v divadle.

Asijské LD se podstatně více drží tradice. To je zřejmě důsledek faktu, že se mu už v hluboké minulosti povedlo zakotvit mezi oficiálními plnohodnotnými divadelními druhy. Loutková inscenace podléhala přísným pravidlům a každá představení bylo vnímané jako svého druhu obřad, je přísně kanonizovaná. Loutky japonského tradičního LD *bunraku* jsou víceméně realistické, oblečené do zdůrazněných nákladných kimon, jejich obličej je bílý, s výrazně černým líčením, podobným, jaké známe z portrétů gejš. Loutka přejímá podobu masky, kterou si malují na obličej japonští herci.

Mnohé asijské loutky, například indonéské, jsou silně ornamentalizované, jejich lidská podoba se deformuje a vytrácí. Velkou schematizaci vyžadují i všechny druhy plošných loutek, určených pro stínohru. Africké sochařství disponuje staletými prověřenou schopností geometrizace, bývalo určené téměř výhradně ke kultovním účelům. Volně kombinuje antropomorfní prvky se zoomorfními a jako materiál používá především přírodniny. To se samozřejmě promítá i do LD. Obecně lze říct, že způsob a míra stylizace LD je obdobná sochařské tradici, ze které vzešla.

Výjmečně zmíníme i loutky reklamní, které mají být především přitažlivé, roztomilé, mají vzbuzovat zájem, důvěru a otupovat naši ostražitost. Charakterizuje je dětskost: zvýrazněné oči, velká hlava, drobné tělo, nemotorné pohyby. Jejich barevnost je nereálná, podřízená firemním potřebám. Bývají také kompilátem zvířecích a lidských prvků. (Tománek, 1998; Jurkowski, 1997)

Konstrukční typy loutek

Při dělení loutek podle konstrukčního typu je vhodné vycházet z jejich tradičních forem, protože loutkářská produkce posledních desetiletí tíhne k experimentu a eklekticitě, čímž se přísné kategorizaci obvykle vzpírá.

Dvě hlavní skupiny, do kterých se dá zařadit většina ve světě používaných loutek, tvoří figury voděné zespodu, tzv. *spodové loutky* a loutky voděné shora zvané

závěsné. Zde najdeme oba převažující tradiční evropské typy, tedy *marionety* a *maňásky*. Dále se setkáváme s *manekýny*, které drží loutkář přímo před tělem.

Rozmanitou a špatně definovatelnou skupinu označujeme slovem *speciální*. Sem spadají loutky kombinované, krosnové, břichomluvecké, loutky hraničící s maskou nebo kostýmem, obří mechanické figury, automaty a poloautomaty různých velikostí.

Obecně uznávaným prototypem loutky je u nás bezesporu *marioneta*. Tento fakt se projevuje pokaždé, když vstoupíme před laickou veřejnost, jasně to prokazují například právě obrázky s tématem LD v RT. (Tománek, 1998)

Shora voděné loutky

Marioneta

Marioneta je v klasickém evropském provedení třírozměrná, obvykle antropomorfní figura zavěšená na drátě zapuštěném do temene hlavy. Drát je na horním konci fixován do dřevěného *vahadla*, které slouží k pohodlnému uchopení loutky. Další důležitá role *vahadla*, na níž záleží jeho tvar a složitost, je funkční ukotvení provázků ovládajících nohy, ruce a další vybrané části těla. Marionety se vyrábějí v nejrůznějších provedeních. Jednoduché mají ovladatelné pouze ruce a nohy. I tak je pro neškolené herce poměrně těžké se ve změti úvazů zorientovat.

Základní úvaz ruky je v zápěstí, loket visí volně a pohyb pouze mechanicky kopíruje. Vzniká dojem poměrně přirozené gestikulace. Je to zřejmě dáno tím, že většina pohybů ruky je ve skutečnosti podřízená pohybu dlaně. Nohy jsou naopak ovládány v kolenní, aby se docílilo realistického napodobení chůze. Drát umožňuje naklánět hlavu, případně předklonit celé tělo. U některých marionet byl drát nahrazen dvěma provázky po stranách hlavy. Loutka byla volnější, mohla se uklánět do stran, ale nároky na vodiče úměrně tomu vzrostly.

Složitě marionety zvládne pouze velmi zkušený, většinou profesionální, herec. Kromě loktů, špiček nohou, zadku, ramen a mohou mít ovladatelné také oči, čelisti pro mluvení, dlaně a veškeré další části těla, podle jevištní potřeby. Takto provedené loutky dokáží imitovat nejjemnější komplikované pohyby. Například tanec, hru na hudební nástroje, řezání dříví, kotrmelce,.... Náročnost jejich ovládání často převážila vlastní divadelní funkci a produkce s komplikovanými marionetami byly uváděny

samostatně jako exhibice virtuozity vodiče. Typickým příkladem byla varietní vystoupení s loutkami cirkusáků a hudebníků. Součástí loutky byly v takovém případě i příslušné nástroje, hrazdy, činky a další náčiní. Vahadlo bylo vícedílné, provázků mohlo být i kolem dvaceti a u některých loutek se předpokládala součinnost dalšího herce.

Kromě velmi komplikovaných jednofigurových marionet, které se nedaly jednoduše zvládnout, se naopak vyráběly loutky sdružené, kde bylo možné pomocí jednoduchého mechanismu na jednom vahadle ovládat celou skupinku figur. V klasickém stolním divadle 19. století to byl typicky tzv. *taneček*, dva chlapci a dvě dívky držící se za ruce v kole. Na vodění dvou takových *tanečků* stačil jeden loutkář.

Obecně lze říct, že hlavní postavy vyžadovaly kvalitní loutkářské umění, staří stačil jeden primitivní drát. (Jirásek, 2008; Tománek, 1998)

Spodové loutky

Skupina spodových loutek je poměrně široká. Patří sem jak formy třídimenzionální, tak plošné. Jejich pravzory k nám pravděpodobně přišly z orientu. Jedná se především o indonéské *wajangy* a čínské plošné loutky určené ke stínohře. Vodič stojí pod loutkou, kterou drží lehce nad sebou, tak, aby ji mohl dobře ovládat a aby jeho přítomnost nerušila scénický efekt. Některé loutky jsou těžké a vyžadují dobrou fyzickou kondici herce. (Tománek, 1998)

Wajang a javajka

Klasický *wajang* je plastická antropomorfní loutka. Tělo tvoří pouze látkové šaty, hlava s rameny a spodní část ručiček jsou z pevného materiálu. Drží se těsně pod spodním okrajem šatů za tyč vedoucí z hlavy vnitřkem látkového těla, tzv. *kolík*. *Javajka*, sovětská odvozenina *wajangu*, která k nám přišla před válkou a ve čtyřicátých letech nadlouho ovládla naše divadlo, používá pouze kratší vodící držák uvnitř figury, tzv. *pistoli*. Jeho součástí může být složitá soustava nití s prstýnky, která umožňuje různé pohyby hlavy. Výhodou krátkého úchopu je přímý kontakt herce s tělem loutky.

Wajngy a *javajky* mívají ovladatelné koncové části ruky. K tomu slouží dráty zakončené sofistikovanými mechanismy zvanými *čempurity*, kterými se převádí pohyb z vodícího drátu do dlaně loutky. Herec obvykle drží v jedné ruce tyč a jeden vodící drát

ruky, druhou si nechává nezatíženou na jemné rozpohybování hlavní gestikulující ručičky. Ruce mohou i jenom volně viset a pohybovat se pouze díky náklonu celé loutky – tzv. *loutka na patyce*. Nohy bývají připevněné na šatech loutky a samovolně „bruslí“ vedeny celkovým pohybem těla. (Tománek, 1998)

Plošné loutky

Významnou podskupinou spodových loutek jsou loutky plošné, převážně stínoherní. Bývají vyrobeny z papíru nebo pergamenu. Drží se za tyč vedoucí pod loutku. Jestliže mají ovládání, pak velmi jednoduché, většinou pouze pro ručičky.

Spodové marionety

Dalším evropským vylepšením *wajangů* jsou spodové marionety, kombinace spodního držení s provázkovým voděním končetin. Nitky jsou vedeny přes očka a kladku v konstrukci ramen pod loutku. Výhodou je skryté ovládání. Kreativita ruských, polských a českých loutkářů neznala mezí a během druhé poloviny 20. století bylo vyvinuto obrovské množství zlepšováků často inspirovaných mechanickými hračkami. (Tománek, 1998)

Je jasné, že tradiční typy spodových loutek nikdy nemohou dosáhnout pohybové jemnosti marionet. Přesto po dlouhá léta ovládaly českou poválečnou loutkářskou scénu a dá se říct, že historicky a v celosvětovém měřítku tento typ loutkovým divadlům dominoval.

Maňásek

Maňásek je druhá varianta loutky, se kterou se můžeme v RT setkat. Přísně vzato, patří také do skupiny spodových loutek, i když má svá výrazná specifika. Jeho základem je lidská ruka, která je přímo vsunutá do loutky na způsob rukavice. Hlavní roli hrají tři prsty, ukazováček je nasunut do hlavy, palec s prostředníkem ovládají ručičky. V moderním divadle opět existuje nekonečné množství variant zapojujících všechny prsty, buď jako nohy, nebo k rozpohybování přídatných mechanismů. Velikost a tvar maňáska jsou zákonitě přímo podřízeny lidské ruce, což přináší mnohá omezení. Výhodou je ale schopnost loutky snadno uchopovat předměty.

Odvozeninou maňáska jsou prstové loutky, kdy je na každý prst nasazena jedna hlavička, jedná se tedy o jakousi miniaturizaci maňáska, se kterou může jeden herec, má-li deset zdravých prstů, zvládnout až deset postav.

Moderní a komerčně velmi úspěšnou variantou jsou tzv. *muppets* Jima Hensona, který je v roce 1955 vytvořil pro *Disney media franchise*. Podstatou jejich úspěchu je volná mimika úst, která jsou rozpořbovaná přímo rukou vloženou dovnitř hlavy. Obličej je z měkkého materiálu, často z molitanu, aby se dosáhlo maximální komičnosti výrazů. (Tománek, 1998)

Manekýn

Jak bylo výše řečeno, jedná se o loutku vedenou zezadu, před tělem herce. Existují manekýni různých velikostí, od malých jednoručních, po velké a komplikované, známé např. z japonského divadla *bunraku*. Tradičně je figura vedena za kolík uvnitř těla, ovšem užívané je i vedení přes vodorovné hůlky. Velkou výhodou manekýna je možnost živé gestikulace, kdy herec používá k hraní přímo svoji ruku, obvykle oblečenou do rukavice. Narozdíl od ostatních typů loutky, je zde nutné vyřešit vymezení jevištního prostoru tak, aby viditelná postava herce nerušila. Součástí manekýnů bývají různé javajkové i marionetové technologie, pomáhající s rozehráním hlavy a rukou. (Tománek, 1998)

Mechanické loutky

Velkou skupinou loutek jsou figury mechanické a polomechanické. Mezi tradiční patří například *vodní loutky*, které volně plují na vodě a jsou ovládány skrytými herci pomocí speciálních táhel.

Další tradiční mechanická loutka je japonský *karakuri* – obří spodová figura na tyči, která byla schopná imitovat chůzi, klanět se a servírovat čaj. (Tománek, 1998; Jurkowski, 1997)

Loutky pro dětská a papírová divadla

Do skupiny shora vedených loutek patří i převážně tištěné papírové postavičky a dětské figurky, které nemají žádné ovládání, kromě případné tyčky nebo drátku, jimiž

je lze přemísťovat. Jedinou jejich schopností je stát v prostoru. Loutkám na míru je přizpůsobené i kukátkové jeviště s portálkem a výměnnými kulisami, přístupné jsou shora nebo ze strany otvory mezi kulisami. Papírové divadlo bylo v 18. stol. běžně používané k inscenaci náročných činoherních kusů doplněných všemi patřičnými efekty velkých scén. Kupodivu je stále praktikováno a dosahuje značné obliby. (Malík, Dvořák, 1978)

Loutky trikové

Mnoho loutek využívalo schopnosti snadné proměny. Například otočením o 180° a přetažením šatů přes hlavu figury se mohla změnit celá divadelní postava. Typické bylo protažení údů, například u tzv. *Dupáka oblíbeného* v 19. století. Velké loutky fungovaly jako schrána na malé loutky, které se v určitém momentu představení vysypaly ven. Možností je nekonečně mnoho. (Malík, Dvořák, 1978; Tománek, 1998)

Loutky kombinované a speciální

Poslední skupina loutek je značně různorodá, patří sem především obří loutky konstruované podle účelu použití. Mohou mít například formu krosny – herec si nasazuje nosné prvky na ramena, helmy – drží loutku na hlavě, nebo její různé části nese více herců. Velké loutky jsou často kombinací manekýna či javajky s maskou a kostýmem. Sem spadá většina rituálních tanečních loutek přírodních národů a tradiční karnevalové masky. (Malík, Dvořák, 1978; Tománek, 1998)

Loutky a jejich vztahy

Loutka jako součást jevištní postavy a dramatické osoby

Dramatická osoba je dojem, který v divákovi vyvolá spojení jevištní postavy s osobou konkrétního herce během sledování divadelního představení.

Jestliže je *dramatická postava* stvárněna loutkou, herec je nutnou součástí. Ať už je viditelný, nebo skrytý, část své tělesnosti předává loutce. Ponechává si především vlastní hlas, který ale často také modifikuje, aby ho přiblížil představě o loutkové mluvě. Loutka, ačkoli jedná a mluví, není vlastního mluvení a jednání schopna.

Dramatik vkládá herci do úst slova do duše charakter a vytyčuje jeho konání. Režisér koncipuje svůj osobitý kontext a určuje způsob pojetí dramatické postavy. Výsledné dílo a komunikaci s divákem má ale v rukou herec.

Veltruský říká, že dramatická postava se projevuje „...na základě stanoviska, jež zaujímá v mimojazykové situaci, a zároveň je do mimojazykové situace umisťována smyslem projevů, které jí určuje ústřední subjekt. Je psychofyzickým individuem a zároveň 'pouhým' místem v psychologicko-předmětné situaci.“ (Veltruský, 2008)

Existují dva základní módy, v nichž se dramatická postava projevuje na jevišti: monolog a dialog, přičemž dialogem míní konání, akci. Dialog je základním prostředkem zobrazování mezilidských vztahů. Je aktem jednání, skrze nějž jako dramatická postava existuje a je schopna projevit svůj charakter. (Ondruška, 2008)

Loutka je artefakt, charakterizuje ji znakovost, stylizace. Má potenciál být od základu vymyšlená tak, aby ideálně odpovídala svému účelu. Nenese žádný jiný obsah, než svůj vlastní. Může být zároveň *ikonem*, *indexem* i *symbolem*. Sama o sobě je neměnná, změna je nesena jejím kontextem.

Existuje okřídlená paralela mezi loutkářem s loutkou a režisérem ve vztahu k herci. Vzhledem k velké autonomii herce na jevišti značně pokulhává. Problém je navíc daleko složitější. V činohře je prvotním hybatelem dramatik, pak režisér s dramaturgem a výtvarníkem. Konečným článkem je herec. V LD tato struktura zůstává, loutka není náhražkou herce, herec nenahrazuje režii. Loutka přichází jako další stupeň divadelního vyjadřování.

Naše společnost je od pradávna postavená na složité a mnohavrstevnaté hierarchii. V podvědomí máme napříč kulturami hluboce zakořeněnou představu nehmotných lidstvu nadřazených struktur, loutka naopak symbolizuje svět podřízený. Je posledním článkem systému *Bůh – dramatik – režisér – herec – loutka*.

Jak se loutka používá

Hlavní a nejpočetnější je skupina loutek určených pro divadlo. S oblibou se ale uplatňují i v reklamě, především je-li cílená na děti. Ve světě je stále mnoho oblastí, kde přetrvává rituální a náboženská funkce divadla, ozvuky těchto aktivit se projevují při slavnostech a v lidových tradicích, například při vynášení moreny.

Je mnoho dalších situací, ve kterých je výhodné využít loutky, například v prevenci hospitalismu, v pedagogice. Jednoduše všude, kde je potřeba navázat důvěrný vztah s dítětem nebo mentálně postiženým. Otázkou jejich mimodivadelního uplatnění je jen hranice, po kterou ještě příslušný objekt můžeme za loutku považovat. (Jurkowski, 1997; Richter, 1997)

Komu je určena loutka?

Loutka a loutkové divadlo jsou specifickým žánrem divadelního umění. Zatímco operní zpěvák nebo činoherec automaticky vzbuzuje respekt, loutkáře máme zafixovaného jako více či méně zručného baviče, který má především za úkol zaujmout dětskou část publika. Loutková divadelní literatura se také zaměřuje téměř výlučně na děti. V rámci klasických, divadelních scén loutka neuspěla.

Mohlo by se zdát, že balet, činohra nebo opera jsou útvary po staletí spjaté s velkou divadelní scénou a tím je i zajištěné jejich prominentní postavení. Tato úvaha by byla ovšem mylná. Představení s loutkami probíhala už o několik tisíciletí dříve, než se z divadla vydělil například balet jako svébytný žánr. Navíc mnoho jiných prvků integrovala velká scéna bez větších potíží. Další vysvětlení, které se nabízí, je komorní charakter loutek. Ale ani to není přesvědčivé. Inscenace druhé poloviny 20. stol. dokazují, že pomocí loutek lze zvládnout i rozměrné divadelní prostory. (Malík, Dvořák, 1978; Jurkowski, 1997)

Divák našeho kulturního okruhu není zvyklý na LD jako plnohodnotnou divadelní formu. Loutka, na rozdíl od živého herce, prostě není pro dospělého diváka dostatečně přesvědčivá. Její nereálnost je příliš zjevná. Na jevišti automaticky očekává živého herce, se kterým je schopen se identifikovat. Předmětné divadlo přenechává dětskému divákovi. Schopnost vnímat nereálné jako reálné a oživovat neživé pro účely hry předurčuje dítě do role ideálního příjemce loutkové postavy.

Tam, kde si malé dítě obtížně odlišující *pretend modus* od reality představí skutečné trápení loutkové princezny, dospělý udržuje odstup. Díky synkretickému myšlení a schopnosti bez větších potíží přisoudit princeznovské vlastnosti kusu dřeva, je pro dítě podstatně jednodušší uvěřit v princeznu životnost a vstoupit do jejího

snového světa, kde neplatí fyzikální, biologické ani sociální zákony a kde je hranice možného posunuta do nekonečna. (Vavrda, 2005)

Současný dospělý Evropan si může podobnou iluzi dopřát jen díky hranému filmu, kde jeho ostražitost padá a kterému je podobným způsobem schopen věřit téměř všechno. Problém je, jakým způsobem a za jakých okolností se může pohybovat i on ve světě ožvlýchlých předmětů. Odtud také pramení základní otázky, které si musíme klást, jestliže se rozhodneme nabízet loutky dospělému příjemci. Ať už se jedná o návštěvníka divadla, nebo klienta arteterapie.

Historie loutek nové doby

Počátek evropského LD

První divadelní loutkové aktivity zbavené hieratické funkce se objevovaly už v antice. Měly za především za úkol bavit publikum. Ve středověku začala do Evropy pronikat loutkářská kultura z Asie, kde byla již tehdy na velmi vysoké úrovni. Určila další směřování LD na naší půdě. Hlavní období LD ale nastalo až s rozšířením fenoménu kočovného loutkářství.

Kočovní loutkáři v Čechách

Je vysoce pravděpodobné, že hieratické loutky, které vévodily starověkým, pohanským i raně křesťanským svatyním, se vyskytovaly běžně i na našem území. Ale o doloženém loutkoherectví v pravém slova smyslu se dá mluvit až v souvislosti se středověkými produkcemi jarmarečních komediantů. První užívané typy loutek byly prstové. Pohyblivá monstra a automaty se běžně uplatňovaly během církevních mansionových představení, například obávaná Pekelná brána ve tvaru ďáblovy hlavy, ze které šlehaly plameny a sirné výpary. (Brockett, 2006)

Od 17. století se traduje vliv anglických, nizozemských, italských a německých divadelních trup. Zajížděly do Čech s inscenacemi živých herců a jako ozvláštňení předváděly doplňková představení s marionetami, které si od té doby vydobily výsadní postavení v naší divadelní historii. Mnozí z těchto kosmopolitních divadelníků se postupně vzdali živých herců a přiklonili se k loutkám. Jejich repertoár tvořila směs žánrů a námětů velkých evropských scén: biblické hry, anglické tragedie, upravené

opery, německé *hauptakce* a především italské improvizované komedie, vzešlé z Commedii dell'arte. Od 17. stol. postihla české království řízená germanizace, takže zejména větší města měla k dispozici představení převážně v němčině.

Od druhé pol. 18. stol. se začali objevovat i loutkáři ryze čeští. Postupně vznikla tradice kočovných loutkářských rodů, dodnes jsou známá jména Dubský, Kočka a Kopecký, jehož jméno se stalo téměř synonymem pro LD. Putovali přes městečka a vesnice šířili obecné povědomí o divadelní kultuře velkých evropských měst. Původně hráli hry převzaté ze zahraničí: Fausta, Dona Juanova, Alcestu. Později byly oblíbené hlavně adaptace českého činoherního divadla: rytířské, loupežnické, historické a vlastenecké hry. Ze začátku 19. stol. se dochovalo několik her psaných přímo pro české loutkáře, nejmámější je Posvícení v Hudlicích. Univerzální komickou postavou a jedním z hlavních aktérů byl *Pimprle* neboli *Kašpárek*, příbuzný staroindického *Vidušaky*, italského *Pulcinelly*, Anglického *Punche* a francouzského *Guignola*, který povahou svého projevu odpovídal mentalitě lidových diváků. Byl to svého druhu Prašvejk.

Scénografie čerpala z barokních tradic. Marionety vyráběli původně titíž řezbáři, kteří dodávali sochy do barokních kostelů. Loutkář sám mluvil za všechny postavy a sám je i vodil. Vznikl ojedinělý způsob inscenace, charakteristický toporností marionet a patosem hlasového projevu. (Dubská, 2004)

Marioneta, nositelka české národní hrdosti

Pro České země je typická jistá provinčnost a závislost na kulturních centrech, ať už jimi byla Vídeň, Paříž nebo Mnichov. Nicméně přesto, anebo právě proto, máme dar čas od času sáhnout do méně probádaných oblastí tvorby a prokázat, že i vedlejší koleje umění mají potenciál se prosadit vedle tradičních „velkých“ oborů. Takovou kapitolou naší kulturní historie je právě loutkářská tradice. Animované večerníčky a Spejbla s Hurvínkem známe všichni, málokdo ale ví, jak důležitou roli hráli v české společnosti jejich přímí předchůdci - domácí marionety.

Jedinečnost českého marionetového divadla se datuje od doby začátku druhé vlny národního obrození. Masové rozšíření loutkářství jako výraz vlastenecké sounáležitosti česky mluvící společnosti se celou svou vahou opřelo o berli zveličené

legendy vzniklé kolem Matěje Kopeckého, marionetáře první poloviny 19. století, pravděpodobného zakladatele nejproslulejší kočovnické dynastie. Jak čas prokázal, byla to berle pevná. Ikonou se stal zejména díky fiktivnímu portrétu od Mikoláše Alše, který pojal Kopeckého jako symbolický archetyp ryze českého lidového umělce. Fikce pronikla hluboko do národního povědomí a posilovala představu o loutce jako nositelce naší kulturní identity. Na přelomu století byla legenda vydatně přiživěná úspěchy Arnošky Kopecké (1842–1914), vzdálené příbuzné Matěje Kopeckého, šťastnou náhodou se stejným příjmením.

Pro českou měšťanskou společnost přelomu 19. a 20. století byla tedy marioneta podstatně víc, než jen pouťovou hračkou. Stalo se to jenom díky její funkci nosiče národní kultury? Proč tato role padla zrovna na ni? A proč se zájem o divadlo neživých herců udržel v takové míře ještě půl století po otevření Národního divadla?

Marionetám se u nás dostalo výsadního postavení. Je pravděpodobné, že v situaci, kdy všechny oficiální scény hrály výhradně německy, loutková představení přinášela česky mluvícímu obyvatelstvu odlesk všech nedostupných divadelních žánrů včetně opery. Kočovní marionetáři po dlouhá desetiletí suplovali českou činohru. Prostřednictvím lidového a poloprofesionálního divadla národ dokazoval, že kultura založená výhradně na českém jazyce má obdobný potenciál, jako německá až do vybudování svatostánku poslední obrozenecké vlny - Národního divadla. Prof. M. Česal soudí, že volba loutkové ikony padla na marionetu právě pro její konstrukční a vizuální podobnost se živým hercem. S ohledem na politickou situaci českého národa po roce 1848 se dá spekulovat i o její funkci jako symbolu podřízenosti.

Loutky, často vykazované do oblasti laciné zábavy pro druhořadého diváka, se tedy v Čechách etablovaly do role nanejvýš vznešené, hodné obecné pozornosti dobře situovaných občanů. Bylo zvykem vlastnit tzv. stolní divadla a příležitostně s nimi bavit rodinu a sousedy. Očekávalo se, že produkce bude na „jisté úrovni“. Proto první loutkářští teoretici 19. století volali především po kvalitní a původní divadelní literatuře určené speciálně pro tyto účely.

Postupně se o loutky začínají zajímat i profesionální výtvarníci. Často se mezi nimi objevují i velmi známá jména. Zásadní vliv měly tzv. „alšovky“, továrně vyráběná série stolních divadel, jejichž první podobu navrhl osobně Mikoláš Aleš. Existovalo více

firem, specializovaných na produkci loutek pro domácí divadla. Návrhy portálů a kulis obstarávali malíři jako A. Kašpar, J. Panuška, F. Kysela, J. Procházka, J. Wenig, A. Kalvoda. Nezůstávali pozadu ani sochaři. Vůdčí osobností loutkové scény ve dvacátých letech byl člen novopackého rodu Suchardů Vojtěch (bratr Stanislava Suchardy), zakladatel a umělecký vedoucí nejvýznamnější specializované scény *Říše loutek*. *Říše loutek* byla označovaná za nejmodernější loutkové divadlo na světě. V roce 1929 tu proběhl *Sjezd loutkářských pracovníků* a byla založena mezinárodní loutkářská organizace *UNIMA*. Obdobná kamenná divadla začala vznikat v mnoha dalších městech a byl položen základní kámen teoretické kodifikace oboru. (Jirásek, 2008; Jirásek, 2011; Dubská, 2004; Wittlich, 2008; Šaloun, 1920)

Nové přístupy k LD ve 20. stl

Zájem o loutku ve spojitosti s „velkým“ uměním předznamenovalo už 19. stol. Korespondovala s romantickou představou člověka determinovaného osudem. Téma loutky se na přelomu 19. a 20. století objevuje i v jiných uměleckých oborech: pohádka *Pinocchio* od C. Collodiho, balet *Petruška* I. Stravinského, ad. Plně si jí začal všímat symbolismus a experimentátoři druhé divadelní reformy. Pro režiséry, kteří realizují svá sdělení přes herce, představovala loutka poslušný objekt, který neruší jejich záměry projevem vlastní osobnosti a nad kterým mají zároveň absolutní nadvládu. Uspokojovala pygmalionské pokušení scénografů. (Zavarský, 2011)

Na začátku dvacátého století s velkým potenciálem loutky koketovali dva významní divadelní reformátoři Craig a Maeterlinck. Fakt, že loutka na sebe nenabaluje jiné příběhy a obsahy, než ty, se kterými vstupuje na jeviště, považovali za podstatný pro očistu divadla od nadvlády hereckých hvězd. Nezáměrnou lidskost považovali za rušivou a usilovali o čistě režisérské pojetí inscenace. Své myšlenky ale ani jeden z nich nedovedl k realizaci. Maeterlinckovy hry se hrají převážně živě. Z Craigových úvah navíc není zcela zřejmé, jak byly jeho teorie tzv. „*nadloutky*“ míněny a do jakých důsledků je chtěl uvádět do praxe. (Craig, 1993; Halls, 1960)

Theatrum Mundi ve světě loutek

Divadlo jako symbol světa

Theatrum mundi

Nejznámější Platonův filosofický mýtus je podobenství o jeskyni: Skrytý herec rozehrává figuríny, které přes filtr stínového odrazu sledují lidé, uvězněni v jeskyni. Soutěží, kdo je nejlepší pozorovatel stínového představení. Vidí pouze zprávu o realitě figur rozhýbaných hercem. To, co herec hraje je zase pouze zprávou o možném dění mezi postavami. Hliněné loutky, které v rukou herce suplují přes svůj stín realitu vězňům, to je opravdu tristní představa. Jak by se asi cítili lidé, kdyby zjistili, že nejen stíny, ale i figurky jsou jen odrazem skutečného světa, ba co hůř, jsou odrazem zkresleným psychickými intenzitami zmíněného herce. Co je reálné, jak vzniká obraz, který vidíme, co jsme z něj schopni pochopit? Jakým způsobem budeme své poznání zprostředkovávat my. (Petříček, 1990)

Termín theatrum mundi je termín užívaný převážně v antice, středověku a baroku jako metafora světa inscenovaného bohem s lidmi na místě herců. Také se jedná o stejnojmennou hračku, automat, který používali v devatenáctém století k dohře kočovní loutkáři. (Richter, 2008)

Struktura dramatu a jeho katarzní funkce

Evropské divadlo čerpalo po staletí z antické tradice. Odkazovalo se především k řeckému dramatu, které popsal a kodifikoval ve své Poetice Aristoteles. Ten také na dlouhá staletí určil jeho strukturu a funkci. Na základě Aristotelových teorií bylo drama rozčleněno do pěti fází:

- *Expozice* – uvedení do příběhu a jeho okolností
- *Kolize* – první nástin zápletky, problému
- *Krize* – konflikt a jeho první vrchol
- *Peripetie* – zklidnění, nečekaný zvrat, zdánlivé řešení konfliktu
- *Katastrofa* – vyřešení konfliktu, může i nemusí být tragické

Aristoteles popisuje účinky, které má sledování dramatu na diváka. Účinek tragédie charakterizuje třemi emocemi: *eleos*, *fobos*, *katharsis*, neboli: utrpení, strach, očistění. Ke *katarzi* neboli vnitřní očistě, dochází podle Aristotela následkem spoluprožívání osudů postav, které sledovali během představení. *Katarze* se dostaví díky intenzivnímu emočnímu zážitku, ačkoli sám zůstává, je-li člověk vystaven nepoškozen. Jedná se tedy o jakýsi lateralizovaný stres, po kterém následuje uvolnění. V terapii se

Kočovní marionetáři českého obrození vozili ve svých maringotkách komplexní sbírku jungiánských archetypů, se kterou přehrávali dětskému i dospělému publiku stále se opakující poučné příběhy o potrestaném zlu, šťastných setkáních, moudrých starcích, krásných pannách a udatných hrdinech. Díky pozornosti publika získávaly loutky magickou moc a kruhem ji vraceli zpět do hlediště. S loutkoherci přicházel do chudých vesnic svět velkého divadla a pomáhali jim odreagovat traumata a hledat nová řešení bezvýchodných situací.

Situace, které by nás ohrožovali nebo nám nejsou z různých důvodů dostupné, v divadle zprostředkovávají herci v rámci dramatu. Na jevišti se odehrávají rozchody, vraždy, tragédie a divák je spoluprožívá z bezpečného prostoru hlediště. Padne poslední opona a jevištní obraz *Theatra Mundi* se uzavře. Divák odchází, ale prožitek *katarze* si odnáší sebou.

Divadlo na divadle

Co je to divadlo na divadle

Termínem divadlo na divadle se myslí speciální druh inscenování, kdy v rámci jedné divadelní aktivity probíhá jiná, jako její podstupeň. V divadelních hrách je to především situace z *Hamleta*, kdy král a královna sledují produkci herců, připravenou tak, aby pohnula jejich svědomím a donutila je k přiznání. Další velmi známý příklad je Čechovův *Racek* nebo další Shakespeare – divadlo o *Pyramovi* a *Thisbé* ve *Snu noci svatojánské*.

Obdoba divadla na divadle je běžná i v jiných druzích umění, obraz v obraze, film ve filmu atd. Divadlo samo je možné vnímat jako analogii světa. Divadlo na divadle

je tedy analogie analogie. Symbol na druhou. Jistou obdobou divadla na divadle je i LD, zvláště v době, kdy je běžná paralelní přítomnost přiznaných herců na jevišti. Jeden příběh se odehrává mezi loutkami, jiný souběžně mezi herci. Propletence vztahů se násobí dalšími vzájemnými vztahy herců k loutkám, herců k vlastním loutkám, herci k loutce spoluhráče nebo herci k loutce spoluhráče prostřednictvím své loutky. Velmi složité. Nepřipomíná vám to mezilidské vztahy v rámci širší rodiny nebo rodiny vlastní vůči rodině jiné?

Hra o životě, hra o život

Co je charakteristické pro hru

Americký antropolog a sociolog druhé poloviny 20. stol. R. Courtney, který se zabýval výzkumem propedeutiky, došel na základě širokého interdisciplinárního výzkumu v oblasti teorie hry, rituálů, teatrologie a psychologie k názoru, že základem jakéhokoli lidského učení je hra. Hru považoval za nejefektivnější ze všech edukativně-formativních prostředků výchovy. (Courtney in Valenta, 2001)

Teorie her je zpracovávána v rámci různých oborů od psychologie po matematiku. Existuje velké množství náhledů na ni. Termínem „Hra“ jsme zvyklí označovat zcela odlišné činnosti. Hra na nástroj, dětská hra, pohrávání si s nebezpečím, divadelní hra... Je na místě se zeptat, co mají společného?

V roce 1938 publikoval J. Huizinga v knize *Homo ludens* tuto definici hry: „*Jedná se o, dobrovolnou 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 zdůrazňuje smybolickou povahu této činnosti. Člověk při hře vstupuje do světa „jiného bytí“, tedy do role. (Huizinga, 1971)

Jeho názor ovšem nemohl natrvalo obstát, především teze o *pevně stanovených hranicích a bezpodmínečně závazných pravidlech*. R. Caillois vytyčil šest bodů, o které se hra opírá (Caillois, 1998):

- Svobodu a spontaneitu, hráč k ní není nucen
- Vydělenost z každodenního života
- Nejistotu, která vychází z improvizace podstaty hry
- Neproduktivnost – nevytváří žádné materiální hodnoty
- Podřízenost vlastním zákonům
- Fiktivnost – vědomí alternativní reality

Co by tedy mohlo být z dnešního antropologicko-sociologického, tedy terapeutického hlediska podstatné? Řekněme, že to jsou spontaneita, improvizace, zapojení fantazie, schopnost symbolizovat a projíkat, spojovat v jedno vědomé a nevědomé procesy. Hra je univerzální všelidský jev, daný člověku geneticky. Je sama sobě cílem. (Valenta, 2001)

Berneho transakční analýza

Transakční analýza E. Berneho si při popisu jednoho z možností nefunkčního interperzonálního jednání půjčila pojmy vlastní filmu a divadlu. Přirovnává automatické modely chování k životnímu scénáři. Hovoří o typických rolích, do kterých se člověk obsazuje, například o oběti, záchránci a pronásledovateli. Přijaté role zpětně ovlivňují naši životní hru, neboť vyhledáváme situace potvrzující správnost naší role. Necháváme se do nich dotlačit vnějšími vlivy sociálního prostředí, svým očekáváním a vlastní tendencí získat určité profity, který jsme už dříve díky přijetí příslušné role získali.

Berne hovoří o hře a hraní, přičemž hru chápe jako „*souvislý sled doplňkových transakcí, jež směřují k jasně definovanému, předem známému výsledku. Dá se vyjádřit jako obměňující se soustava často opakovaných, zdánlivě racionálních transakcí se skrytou motivací; anebo populárněji jako řada tahů s různými léčkami nebo fintami.*“ Teorie pracuje se třemi rovinami stavů ega: „*Dítě*“, „*Dospělý*“, „*Rodič*“, které spolu

interagují v různých kombinacích a vytvářejí typické herní situace. Za ideální a funkční je považovaná interakce v rovině „Dospělý“ versus „Dospělý“. (Berne, 1964)

Herec a hráč

Herec i hráč zažívají vypjaté situace, v existenciální i emoční rovině. Podle potřeby mění své role, kostýmy, masky. Jsou loutkami v rukou režiséra, sami rozehrávají partie druhých. Mohou zažít chvíle triumfu i potupné smrti.

Oba mohou být vypískáni či zmizet v propadlišti dějin. Zásadní rozdíl je v tom, že zatímco hráč si neponechává v ohrožení otevřená zadní vrátka, Hráčův krach je fatální, herec ruší jevištní postavu, vystupuje z role a do reálného života nese jen tu část prožitku, která koresponduje s jeho nitrem.

Hráč strhává své blízké do světa svých vnitřních konfliktů a ohrožuje jejich identitu. Herec má dar obohacovat své diváky o intenzivní emoční zkušenost a zážitek katarze.

Terapeutický potenciál LD

Typické postavy tradičních evropských LD

Klasická loutková hra, s jejímiž pozůstatky se budeme nepochybně v LD setkávat ještě dlouhou dobu, disponovala poměrně ustáleným ansámblem dřevěných herců. Vyrobit loutku bylo náročné a drahé, například běžné kočující divadlo si jich nemohlo dovolit držet více než dvacet kusů. Musely ale odehrát všechny role, které děj hry vyžadoval. Je otázka, co je důsledkem čeho, jestli byl repertoár podřízen možnostem loutek, nebo naopak loutky pořizovány podle repertoáru.

Jisté je, že s několika vhodně volenými postavami dokázala divadelní trupa zahrát téměř jakýkoli příběh. Základem byli princ a princezna, král, královna, čert, rytíř, loupežník, vodník, čaroděj, kouzelná babička a figura poněkud výlučným postavením univerzálního průvodce – kašpárek. Velmi často se objevoval symbol duchovní nenasytosti doktor Faust.

Velkou část repertoáru tvořily pohádkové příběhy. Jednotlivé postavy byly tedy vybrány především s ohledem na ně. V. Propp, průkopník strukturální analýzy pohádky, přináší v knize Morfologie pohádky z roku 1928 seznam sedmi základních typů, podle

kterých je možno roztřídit všechny postavy, které se vyskytují v kouzelné pohádce. Jsou jimi *ničema*, *pomocník*, *princezna*, *hrdina*, *falešný hrdina*, *dárce*, který obdaří hrdinu kouzelnou mocí a *iniciátor*, který způsobí, že se hrdina vydá za dobrodružstvím. Propp uvádí, že tato struktura odpovídala všem ze sta klasických ruských pohádek, které analyzoval. (Propp, 1928)

Proppovy typy vymezené na základě výzkumu pohádek mají, ačkoli jsou více fluidní a mají tendenci se přelévat jedna v druhou, přímé analogie v archetypech, jak je definoval C. G. Jung. (Jung, 1998)

LD jako rej archetypů

Člověk je podle C. G. Junga vybaven do života soustavou tzv. *archetypů*. Díky podprahové automatické práci s archetypy máme možnost strukturovat své zkušenosti a slouží nám jako vnitřní neuvědomělé modely chování. Bývají nazývány prvotními obrazy, ačkoli v pravém slova smyslu obrazy nejsou. Obraz vzniká až jako výsledek práce archetypu. Traduje se příměr z oboru krystalografie, kde se v nasyceném roztoku určité látky začne nenápadně a pozvolna vytvářet struktura podle předem dané formy a narůstá od skrytého základu až do mnohanásobné velikosti. Zaujímá konformaci, která přesně odráží strukturu původních molekul. Viditelný krystal je analogií obrazu zatímco kód, podle kterého narostl, funguje jako archetyp.

Archetypy jsou lidem společné. Fungují jako kolektivní zákonitosti neuvědomých procesů. Jsou základem našich snů a jsou nám důvěrně známé díky svým otiskům do pohádek, mýtů a vrozeného instinktivního jednání. Poskytují vzorce chápání světa společné všem příslušníkům lidského druhu. Jejich zdroj nazývá C. G. Jung *kolektivním neuvědomím*.

C. G. Jung viděl velký potenciál v klasickém dědictví mýtů, rituálních textů a z generace na generaci předávaných příběhů. Říká doslova: „*V mýtech a pohádkách stejně jako ve snu vypovídá duše o sobě samé a archetypy se zde projevují ve své přirozené souhře.*“ (Jung, 1998, str. 278).

O Jungovu teorii archetypů se opírá řada psychologických škol. Pro analýzu pohádek je zásadní práce Jungovy spolupracovnice a žákyně M. L. von Franz, která na jeho práci navazuje a aplikuje jungiánské archetypy na konkrétní pohádkové postavy. Odtud je už jen krok k loutkám jako jejich symbolické manifestaci.

Terapie prostřednictvím divadla

Dramaterapie

Dramaterapie je, jak název napovídá, typ expresivní terapie vzešlý z dramatu. Jako terapeutický prostředek využívá prvky dramatu: hru, scénování, metodu rolí.

V rámci dramaterapie se formovalo několik víceméně příbuzných směrů. Všechny do určité míry navazují na to, jak člověk během svého života přechází mezi různými úrovněmi vývojových stádií. „*Další*“, jak uvádí M. Valenta, „podstatnější záležitostí, než jakou je výše nastíněné kontinuum dramatického prožívání...“ je „...*vymezení obecného rolového systému*.“ Dramaterapie vytváří systém rolí, který pak funguje jako prostředek symbolizace a reflexe v průběhu jejich rozehrávání. (Valenta, 2008)

Valenta rozlišuje tři úrovně vstupu do role:

- | | |
|-----------------------|--|
| Simulace | klient hraje sebe sama v bezpečném prostoru modelové situace |
| Alterace | klient přebírá novou roli a jedná v jejích intencích, manipuluje se s exogenními i endogenními faktory (představujeme si, že jsme v lese a změním se ve starého dědečka) |
| Charakterizace | niterné ztotožnění s rolí, bezpodmínečné vplynutí Já do role |

Úroveň charakterizace je v praxi pro neherce těžko přístupná. Dětské herci prožívají vstupy do role sice odlišně od dospělých, ale od předškolního věku jsou schopni simulace i hry v nové roli. Totéž platí pro mentálně retardované, schopnost

přijmout mimoreálnou skutečnost závisí na míře jejich postižení. Zcela specifickou skupinu tvoří autisté, nedokáží přijmout modus „jako by“. (Valenta, 2008)

Od zážitku manifestované role se očekává, že zafunguje jako korektivní zkušenost. Situace, které jsou nad klientovy síly, má možnost „zvládnout“ v bezpečném poli terapie. Rozdíl od arteterapie spočívá v tom, že během terapeutické lekce používá tytéž nástroje, jako v reálném životě. Tedy, fyzické tělo, hlas, gesta, mimiku.

Terapie LD je specifický druh dramaterapie obohacené o princip lateralizovaného přenosu. Jestliže navíc necháme klienty spolupůsobit při tvorbě používaných loutek, přidává se arteterapeutické působení. Výsledkem je dramaterapie s přesahem do arteterapie. Arteterapeutický aspekt je ještě více posílen, jestliže se dramaterapeutická lekce kombinuje s RT.

Lateralizovaný přenos

Podle Freudovy psychoanalýzy člověk manifestuje své vnitřní konflikty vzniklé nesouladem mezi podvědomými pudovými potřebami a reálnými možnosmi jejich uplatnění přes tzv. *sublimaci*. Umělec má tu výsadu, že prostředkem jeho *sublimace* se stává umělecká činnost. Dá se tedy předpokládat, že dílo nese otisk stejné energie, jaká hýbala umělcovým podvědomím ve chvíli tvorby. Vkládá do něj vnitřní obsahy, které jsou za určitých okolností čitelné i pro jeho adresáta. Umělec má schopnost projikovat do díla část sebe sama a dílo získává vlastnosti *tropu*. Jestliže je uměleckým dílem něco tak podobného člověku jako loutka, získáváme *trop* par excellence, na kterém se projevuje ještě další psychoanalytický princip a tím je *přenos*.

Přenos chápeme jako situaci, kdy vkládáme na nějaký objekt (původně terapeuta), své emoce, minulé zkušenosti a citové vazby. Jde o iluzivní vnímání druhé osoby, v němž podprahově opakujeme zkušenosti z dřívějších vztahů. Pohyblivý človíček perfektně vyhovuje kánonu umělé iluze. Tohoto poslušného homunkula je navíc možné navléci do jakékoli role. Je to nekonkrétní analogie člověka, která provokuje, abychom jí vtiskli své vlastní postoje. Loutka je schopná přijmout naše skrývané vnitřní obsahy, aniž bychom se před ní museli stydět, aniž bychom na ni chtěli

dělat dojem, nebo jsme se jí zdráhali svěřit. Můžeme si svobodně určit, jaká bude, jakou roli zahraje a jakou část sebe sama do ní otiskneme.

Speciálním druhem přenosu je tzv. *lateralizovaný přenos*. Jestliže klasický *přenos* směřuje přímo k osobě našeho protějšku, *lateralizovaný přenos* se manifestuje přes další vhodně volený tzv. *přidaný objekt*. Místo přímé duální vazby nám vzniká vazba trojná, kdy část obsahu se dostává k příjemci oklikou, právě pomocí tohoto *přidaného objektu*. Je to princip, na kterém je postavená arteterapie. V situacích, ve kterých přímá konfrontace s protějškem nebo popřeným vnitřním obsahem by byla pro člověka příliš stresující, *přidaný objekt* umožní, abychom byli schopni důležitá blokováná sdělení uvolnit. Loutka a speciálně marioneta má svojí podobností s člověkem schopnost zhostit se role přidaného objektu více, než jakýkoli jiný objekt.

Loutka - vhodné médium zobrazení psychických intenzit

Objektem lateralizovaného přenosu se mohou stát nejrůznější média. Výhodou loutky je, že je přímo odvozena od člověka. Má určitou podobu, zároveň je schopna jednání. Je k jednání předurčena, lépe řečeno je předurčena, aby s ní bylo jednáno.

Loutky a jim příbuzné objekty mají významný vztah k naší minulosti. Jak z hlediska ontogenetického, tak ve smyslu fylogenetickém. Těžko budeme hledat jiné s podobným mimetickým potenciálem. Provázejí nás od počátků naší existence, jsme automaticky puzeni je přijímat, vkládat do nich své vnitřní intenzity. Vracejí nás ke kořenům osobní historie, zároveň mají přesah do světa mýtů, legend a obecně platných archetypů.

Stejně jako ve výtvarném umění loutka přijímá nejrůznější podoby, variace reality. Hlava k prasknutí, člověk dvou tvářích, oči na stopkách, dlouhý nos, natáhnout krk, být bílý jak stěna, vše je možné. Snadné jsou i proměny, ďábel v prince, starý v mladého. Potřebujete šest rukou? Máte je mít.

Je námi stvořená postava zlá, nebo hodná? Hloupá, nebo chytrá? Udělá to, co jí přikážeme. V malované verzi RT dokonce i to, k čemu nám nestačí herecký potenciál a čeho by nebyla v realitě technicky schopná.

Běžná loutka je oproti nám malá. Může být naší podmnožinou. Díky ní se stáváme Guliverem a vstupujeme do světa Liliputů. Je na nás, jestli ho dokážeme

zvládnout. Obří loutky nás zase staví zpět do role malých dětí motajících se kolem nohou rodičů. Nebo ještě dále do minulosti: jsme kořist vedle predátora.

Ať loutka zobrazuje kohokoli, ať je malá, velká, útočná nebo podpůrná, v každém případě my hrajeme roli demiurga a jsme také těmi, kdo tahají za provázky.

Současné terapeutické užití loutek

Terapie s loutkou je v současné době praktikovaná na více místech České republiky, ale jejími adresáty jsou téměř výhradně děti, případně mentálně postižení. Loutka tu vystupuje v roli jednající hračky, pomáhá dětem nebát se, uvolnit se a překlenout nepříznivou situaci, ve které se nacházejí. Typické použití je v nemocnicích u dlouhodobě hospitalizovaných.

V terapeutickém rozhovoru se využívá schopnosti loutky fungovat jako nosič lateralizovaného přenosu a velmi dobré výsedky má v případech extrémní zátěže dítěte, jako například v kauzách týrání a zneužití. To, co by dítě nikdy nemohlo říct terapeutovi, je schopno sdělit prostřednictvím loutky případně hračky.

V přístupu k loutce u nás ale panují stále předsudky, které loutkám vykazují místo mimo sféru dospělých lidí. Vzhledem k mimořádnému významu loutkového divadla, který v nedávné historii mělo, je to s podivem. Na evropské půdě pracuje systematicky s terapeutickým potenciálem loutek francouzské sdružení „Marionnette et Thérapie“, patřící do mezinárodní sítě UNIMA, která byla paradoxně založena v roce 1929 v Praze. Za pozornost stojí také divadelní skupina Bread and Puppet Theatre.

Rožnovská terapie a terapeutický potenciál loutky

Základní informace o RT

Terapeutické principy RT

Rožnovská arteterapie je specifická odnož expresivních terapií. Patří do skupiny léčebných terapií založených na sebevyjádření pomocí výtvarných prostředků. Kromě léčebného účinku se u ní předpokládá i dobrý diagnostický potenciál. Charakterizuje ji projektivně-dynamická orientace, významná je i její behaviorální složka. Připouští fenomenologický i analytický přístup terapeuta. Výběr závisí jak na klientových možnostech, tak na preferencích terapeuta. Jedná se tedy o eklektickou metodu účinnou právě díky kombinaci sebenáhledu klienta, řízené abreakci jeho vnitřních tenzí a nácviku zdravějšího chování. (Lhotová, 2010)

Za cvičné pole učení zde slouží obraz. Ten se stává i místem společné práce klienta s terapeutem, případně s terapeutickou skupinou. Odráží relativně přesně psychické intenzity klienta a umožňuje, aby byly alespoň částečně nahlédnuty a přečteny. Nabízí odhalení souvislostí, které jsou jinak blokovány obranami. (Slavík, 2004)

Při práci v tomto speciálním cvičném poli může pro sebe klient bezpečným způsobem zvládat problémy, které by jinak byly příliš ohrožující a o jejichž řešení by se třeba ani nepokusil. Je zřejmé, že v RT, stejně jako v ostatních expresivních terapiích, funguje princip analogického učení. Tedy, co zvládnou v prostoru terapie, dokážou následně přenést i do životní praxe. (Anzieu, 2011)

Na RT se dají dobře aplikovat bálintovské postupy, dobrou výpovědní hodnotu i terapeutický účinek mají obrazy tvořené ve dvojicích či skupině během rodinné nebo párové terapie. Obraz je vhodným prostředím pro odehrávání přenosových a protipřenosových dějů a slouží jako bezpečný prostor pro nácvik přístupů a postojů vedoucích ke zlepšení klientových psychických problémů i jeho reálné životní situace.

V ideálním případě vytváří klient artefakt naráz bez delší pauzy. Obrázek by měl být hotov během jednoho cca. devadesátiminutového sezení. Tím se stane, že proces tvorby bezprostředně reflektuje aktuální rozpoložení klienta. Jednotlivé obrázky z jeho

produkce můžeme vnímat jako pomyslné situační autoportréty vzniklé tady a teď při konfrontaci s tvorbou. Zachycují jeho momentální pocity, ve kterých se kombinuje vliv klientovy aktuální situace s vlivem vnitřního poselství zpracovávaného tématu.

Velkou roli v RT hraje princip náhody. Vychází se z předpokladu, že akvarelová technika neumožňuje plnou kontrolu výsledku ani u zkušeného malíře. Na papíře tím pádem vzniká řada neúmyslných deformací, chyb a posuvů původního záměru. A z takto vzniklých disproporcí mezi úmyslem a výsledkem analýza těží. (Lhotová, 2010)

Případné nevýhody tohoto "momentu zastavení" se kompenzují rozhovorem nad obrazem. Verbalizace a reflexe je zásadní a automaticky předpokládanou složkou RT. Měla by uzavírat každou arteterapeutickou lekci.

U klienta RT se nepředpokládá předběžné výtvarné vzdělání a nevyžadují se výtvarné schopnosti. Teoreticky by ani jejich absence, nebo naopak nadstandardní poučenost neměly být překážkou v terapii. Ve skutečnosti může obojí práci narušit. Pro terapeuta a členy skupiny bývají estetické triky a *macha* profesionálů matoucím pláštěm, pod který nejsou schopni dostatečně nahlížet.

Pro podporu analýzy produkce disponuje RT svébytným diagnostickým nástrojem tzv. „*Kvinter Color Testem*“ (KTC), ve kterém se kombinuje test preference barev s rozbořením umístění objektů do plochy. Na rozdíl od malování klade minimální nároky na čas a schopnosti. Klienti jsou žádáni o jeho vyplnění při každé arteterapeutické lekci. Dokresluje informace, které získal terapeut z výtvarné produkce.

Metodologie RT

Oproti jiným arteterapeutickým školám má RT poměrně striktní formální metodologii. Její filosofie se odvíjí od dvou stěžejních principů: principu náhody a snahy o zachycení realistického pohledu na situaci.

Zadání práce je stručné a zvláště v počátečních fázích terapie poměrně vágní. Terapeutovi to poskytuje autentický pohled na stav klienta. Teprve postupem času, kdy je klient opakovaně konfrontován s instrukcemi případně s produkcí dalších členů skupiny, se v postupných krocích dozvídá, jaké jsou požadavky a očekávání RT, a učí se je naplňovat.

Ideálním produktem z hlediska RT je barevně, kompozičně a obsahově vyvážený realisticky pojatý obraz, ve kterém jsou hlavním nosičem děje lidské postavy v adekvátním provedení. Jejich vztahy vystihují popisovanou situaci. Obrazy mají působit vzdušně, jejich nálada, zobrazované výjevy a celkové vyznění mají odpovídat tématu.

Postavy a objekty jsou ukotvené v prostoru, což bývá podtrženo vrženým stínem. Jejich tvary, barvy a vzájemné poměry jsou realistické. Je zvládnutá perspektiva, kompozice, obraz je barevně vyvážený a čistý. Jsou zobrazeny všechny tři základní plány: popředí, střední plán, pozadí. Žádný z nich není ani přehnaně dominantní ani potlačený. Výjev působí kompaktně, bez hluchých míst, rámování a symetrie. Pravá a levá strana obrazu jsou v souladu, totéž platí pro horní a spodní polovinu. Místo pravouhlého členění je důraz kladený na použití diagonál a zlatého řezu. V obraze jsou zřetelné dominanty, umístěné mimo horizontální střed.

Charakter malby odpovídá technice akvarelu, tj. barva není krycí, je použité dostatečné množství vody, světlá a bílá místa jsou vyjádřena pomocí snížení sytosti nebo absence barvy. Maluje se přímo štětcem, bez předběžné skici nebo předkreslení. U výtvarně poučených klientů můžeme požadovat ještě práci se světlem a stínem a barevnými reflexemi.

Techniky a materiály se kterými pracuje RT

RT pracuje téměř výhradně se dvěma médii: malbou vodovými barvami na dané téma, tzv. „*tématickým akvarelem*“ a koláží z časopisových a novinových fotografií, přičemž za základ se považuje produkce malovaná. Náměty koláží se částečně překrývají s akvarely. Je mezi nimi ale jedna se zásadním významem pro následné analýzy a to tzv. „*Rodinná koláž*“. Klient si z fotografií v tisku vybírá postavy analogické ke svým rodinným příslušníkům a komponuje je do určité situace, prostředí a vzájemných vztahů.

Kromě výše zmíněných technik vypracovala RT ještě několik doplňkových, především volný „*akční akvarel*“, jehož podstatou je náhodné vytváření barevných skvrn a jejich následná konkretizace do figurativní podoby. Jedinou standardně zařazovanou černobílou technikou je „*uhlová rezerva*“, vybírání světlých míst

z načerněného papíru (prostě řečeno gumováním), používaná převážně k vytváření imaginárních portrétů. RT se nezříká ani neobvyklých a kombinovaných technik, používají se ale víceméně pro oživení práce.

Základní výtvarný materiál, který RT potřebuje, jsou tedy pouze vodové barvy a štětce, bílá čtvrtka obvyklých formátů A4 případně A3, větší sada barevných pastelek na KTC, umělý uhel s gumou na „uhlovou rezervu“, nůžky a lepidlo.

Základní náměty „tématických akvarelů“

RT předkládá klientovi předem připravený seznam námětů pro malování. Někteří terapeuti nechávají na vůli klienta, kdy si který vybere, někteří mají vypracovaný přesný systém s předem určeným pořadím. V tomto případě se začíná screeningem klientova sebepojetí. Především biblickým „*Adamem a Evou*“, kde je navíc skrytě obsažen test kresby postavy a baumtest. Důležitou součástí jsou náměty převzaté z klasických kouzelných pohádek nebo mytologie: „*Šípková Růženka*“, „*Perníková chaloupka*“, „*Ledová královna*“, „*Medúza*“. Následují témata jako „*Já, partner a jeden z rodičů*“, popisující klientovu životní situaci. Dále témata reflektující jeho vztahové vazby s rodiči a dětství obecně. Sem patří například „*Otcův svět*“, „*Matka a dítě*“, „*Nejhorší zážitek z dětství*“.

Kromě těchto základních témat má RT v zásobě další doplňková testující ukotvení v realitě, schopnost abstraktního myšlení, vztah k autoritě, atd. Mezi ně patří právě téma „*Loutkové divadlo*“.

Analýza obrazu v RT

Analytická práce v RT se opírá o schopnost expresivních terapií snáze zachycovat skryté obsahy, které by při použití klasických verbálních terapií zůstaly neodhalené ať už úmyslně či nevědomě. J. Slavík v této souvislosti mluví o „*odhalování stop pacientova životního pohybu*“. Předpokládá se, že analýza obrazu probíhá jak u terapeuta, tak u klienta samotného. Během jejich rozhovoru nad produkcí se náhledy obou konfrontují a formují se ve výslednou významovou strukturu.

Cílem analýzy je pochopení smyslu symptomu. M. Lhotová uvádí pro ilustraci Gadamerův příměr z úvah o pravdivosti v uměleckém díle jako zprostředkovateli

pravdy. Čtení uměleckého díla je připodobněno ke čtení psaného textu. Klíčový moment nastává ve chvíli, kdy čtenář začne být schopen oprostít se od sledování jednotlivých písmen a předmětem chápání textu začne být přímo jeho smysl. Konstituce smyslu, umožňuje porozumět obsahu sdělení. *„Umět číst znamená, že jednotlivá písmena přestanou v určitém okamžiku mít jako jednotlivost pro pochopení smyslu význam a předmětem výstavby (díla) zůstane sám smysl. Konstituce smyslu nám umožní říci: Rozuměl jsem tomu, co se tu říká.“* (Slavík in Lhotová, 2010)

Prostředkem analýzy v terapii je interpretace, tedy praktická analytická práce nad artefaktem. Interpretace je vnímaná především v její diagnostické rovině. Ta ale není sama o sobě cílem. Interpretace se snaží pacientovi pomoci nahlédnout jeho intrapsychické obsahy v kontextu životní reality a osobní historie.

Interpretace je možná ve skupině i ve dvojici klient – terapeut. Probíhá formou terapeutického rozhovoru opřeného o čtení obrazové symboliky z předložené produkce klienta. K interpretaci stačí jedna vydělená práce klienta. Ideální ale je, když máme k dispozici celou jeho produkci, abychom mohli posuzovat vývoj zpracování jednotlivých témat během terapie a sledovat, které motivy a symboly se opakují a jak se v průběhu času a v závislosti na kontextu proměňují. Kromě výsledného artefaktu je užitečné analyzovat také vlastní průběh tvorby.

Interpretace v RT začíná zhodnocením artefaktu jako celku. Z hlediska obsahu je to především moment, který se klient rozhodl z tématu vybrat. Například kterou fází příběhu zvolil. Z formálního hlediska se sleduje především celkový dojem a barevné ladění obrazu. Všímáme si atmosféry obrazu, hodnotí se, jestli odpovídá povaze zobrazeného výjevu – v produkci deviantních sadistických pacientů se například objevili zcela mimo kontext žraloci žeroucí krvavé zbytky lidských údů. Konfrontuje se dojem z obrazu s dojmem, jaký o sobě vytváří jeho autor. Nápadné je, jestliže například velmi něžně působící dívka maluje agresivním způsobem s použitím křiklavých barev.

Dále se sleduje řada jednotlivostí, týkajících se barev, postav, kompozice, počtů jednotlivých prvků podle aktuální potřeby interpretace. Pro ilustraci je vhodné uvést alespoň ty hlavní: Jaké barvy převažují nebo chybí, která barva je přiřazena kterému objektu respektive postavě či její části, míra kresebnosti. Významný je typ kompozice

obrazu, rozložení prvků do plochy, jejich opakování či vytržení z kontextu a jejich vzájemné poměry.

Důležité informace přináší zvýraznění či potlačení zobrazených osob a objektů, jejich případná zkrácení. Hodnotíme vztahy mezi postavami, jejich výrazy, gesta. Jaké vlastní neobvyklé obsahy přidal. Tady je významný prvek chybného úkonu. Záměna postav, nelogičnosti, mylné pojetí příběhu. Sledujeme, je-li vynecháno něco nebo někdo, kdo má pro smysl výjevu zásadní význam.

Součástí čtení obrazu je souběžná práce s KTC testem, který, jak už bylo výše uvedeno, vyplní klient při každé terapeutické lekci. (Lhotová, 2010)

Význam verbalizace v RT

Dosud jsme mluvili o zobrazování psychických intenzit uměleckými prostředky. Z terapeutického hlediska je však nezbytné, aby byly zážitky z procesu expresivní části terapie na závěr shrnuty, zpřítomněny, tj. verbalizovány. Rozhovor, slovní reflexe výtvarné práce patří neodmyslitelně k metodám RT. Velký důraz na slovní interpretaci obrazu je také jeden z výrazných momentů, který ji charakterizuje a který bývá důvodem případné kritiky RT.

Miroslav Petříček v úvodu k článku Hannah Arendtové „Řeč a metafora“ reflektuje její článek „*The Life of mind*“, ve kterém je duchovní činnost rozdělena na tři součásti, díky kterým člověk překračuje svou podmíněnost: myšlení, vůli a souzení. Těmito slovy reprodukuje její úvahy: „...*dík této své transcendenci je (člověk) s to skutečnost, ve které se narodil a k níž je vázán, negativně či pozitivně posuzovat, chtít nemožné a myslet neznámé či nepoznatelné. Elementem života ducha je však oblast neviditelného. ...Proto v úvahách Arendtové zaujímají důležité místo analýzy jazyka, jehož prostřednictvím vstupuje do světa zjevu to, co je neviditelné, analýzy metafory, která je schopna poukazovat k tomu, co je mimo zjev. S tím pak souvisí další důležité rozlišení, rozlišení pravdy a smyslu. Myšlení se totiž netáže, co je to či ono, proč to či ono existuje, nýbrž co to znamená, že to či ono existuje. ...za všemi otázkami poznání, (což jsou otázky po pravdě,) stojí nezodpověditelná tázání, jež se na první pohled jeví jako zcela marná a jež jsou právě výrazem existence, usilující o smysl. Kdyby lidé někdy*

ztratili toto usilování (jehož jiným jménem je myšlení) a přesteli klást otázky, na které není odpověď, nebyli by s to vytvářet ani umělecká díla.“ (Arendtová in Petříček, 1993; Petříček, 1993)

Z výše řečeného vyplývá, že lidská řeč a její schopnost verbalizovat neviditelné, užívat slovní metaforu, která je schopná přiblížit nevyjevené obsahy stojí na stejných základech, jako zobrazování uměleckými prostředky. Je tedy smysluplné o uměleckých dílech mluvit.

Ve vlastním článku *„Řeč a metafora“* Arendtová ještě více vyzdvihuje nezastupitelnost řeči a říká: *„Duchovní činnosti, jež jsou samy neviditelné a jsou zaměřené na cosi neviditelného, se vyjevují v řeči. Stejně jako bytosti zjevující se ve světě zjevu jsou puzeny k tomu, aby se ukazovaly, jsou myslící bytosti, které stále ještě patří do světa zjevu, třebaže duchovně k němu již zaujaly odstup, puzeny mluvit a vyjevovat to, co by jinak ve zjevujícím se světě nebylo obsaženo.řeč nevyžaduje naše duše nýbrž náš duch.“* (Arendtová in Petříček, 1993)

Verbální reflexe pocitů a asociací, doprovázejících činnosti je nezbytnou součástí všech druhů expresivních terapií. Výjimkou jsou situace, kdy sebereflexi nedovoluje specifický stav pacienta, např. při určitém druhu těžkých psychóz nebo organického postižení. Chrz s Čermákem předpokládají: *„cosi jako primárně prožitkovou úroveň zkušenosti“*, kterou je vhodné reflektovat. Podle M. Lhotové: *“Výtvarné vyjádření může napomoci tuto reflexi (myšlena reflexe vnitřních obsahů psychiky) vyvolat a nalézt její výraz nejprve ve výtvarné tvorbě a následně ve slovech.”* (Lhotová, 2010)

Slova jsou nosičem fenomenologického zpracování obsahu tvorby. Tvoří další vyšší stupeň v procesu sebenáhledu a sebebřijetí. Díky závěrečné slovní reflexi má klient možnost prodiskutovat s terapeutem nebo případnými členy skupiny, problémy, jejichž řešení nebylo zatím úspěšné. Řeč je nezbytná součástí procesu poznávání a vykreslování primárně pocitové úrovně. Systematizuje, aktualizuje prožitky a pomáhá vytřídit podstatné od nepodstatného. Je základním komunikačním prostředkem terapie.

Loutka manipulovaná a závislá

Manipulace jako problém vztahu dvou jedinců

Pro téma LD je příznačné, že termín *manipulace*, který označuje účelové ovlivňování jednoho subjektu druhým, se odvozuje od latinského slova *ruka*. Důvodem, proč má jedinec potřebu manipulovat druhými, je především zakrnělá dětská potřeba ovládat okolí, která přetrvala do dospělosti.

Podobně jako ve Freudově orálním stádiu mají manipulátoři tendenci degradovat své blízké na objekty soukromých potřeb a chovat se k nim jako k neživým předmětům. Neberou v úvahu jejich lidské vlastnosti, ignorují či obcházejí především hlavní atributy svobodného jednání: vůli a vědomí. Manipulátor se domnívá, že předmět jeho chtění nelze získat svobodnou domluvou.

Původně se mělo za to, že manipulující jedná s plným vědomím svých činů. Dnes se ale zdá, že převažuje manipulace nevědomá, instinktivní. Obecně je skutečnost, že je někdo někým manipulován, vnímaná jako jednoznačně negativní. Manipulace je spojována se snahou nečestným způsobem zneužít jiné lidi, ovládnout je, zavázat si je a to bez ohledu na jejich potřeby nebo mínění.

Manipulace se dělí podle typu manipulátora, použitých technik, může být přímá – nátlaková, nebo nepřímá – taktizující. Využívá strach, sugesci, vliv autorit a symbolů. Zkresluje informace, vyvolává falešná kolektivní přání, nálepkuje v kladném i záporném směru. Staví na vnitřních kontextech manipulovaného. Podle I. Nazare-Aga existuje pět poloh manipulátorů:

Sympatický	milý, pozorný, umí se zalíbit
Altruistický	pomáhá, ale vyžaduje reciprocitu.
Úspěšný	pohrdlivý, zveličuje a staví na odiv své schopnosti
Nesmělý	předstírá nesmělost, ale vyvolává konflikty a dusnou atmosféru
Diktátor	nepříjemný, agresivní, autoritativní, kritizuje a napadá ostatní

(Nazare-Aga, 1999, s. 264)

Ať už skrytě, nebo veřejně, agresivně nebo úlisně, všech pět tahá za provázky a vede nás tam, kde nás chce mít, nehledě na naše pocity. (Klimeš, 2005; Nazare-Aga, 1999)

Podíl manipulovaného na situaci a role zdánlivé oběti

Na první pohled je situace manipulace jasná: manipulátor je agresor, který více či méně skrytě tlačí na svou oběť a nutí ji dělat věci, na které by nikdy dobrovolně nepřistoupila. Je dlužno říci, že v některých případech je tlak tak intenzivní, že člověk není z objektivních důvodů schopen odolat. Většinou jsou ale na procesu zúčastněné obě strany. Na jedné příjemce, na druhé manipulátor.

Příjemce manipulaci připouští a zároveň vyvolává v manipulujícím dojem, že manipulace je jediný způsob, jak může dosáhnout toho, oč usiluje. Tedy více či méně ho nutí, aby manipuloval, což samo o sobě je také forma manipulace. Situace se cyklí a stává se nepřehlednou. Kdo manipuluje kým a kdo má v situaci skutečně navrch?

K tomu se ještě pojí chvíle, kdy nelze postupovat jinak, než rezignovat na zásadu jednání v přísném souladu s vůlí a vědomím partnera. Například je-li jím nesvéprávný člověk, například dítě, v nebezpečné situaci. (Klimeš, 2005; Nazare-Aga, 1999)

Problém závislosti

Dítě je na začátku života zcela závislé na péči dospělého. Krok po kroku se osamostatňuje, až dospěje k relativní autonomii. Člověk patří mezi kolektivní druhy a jeho existence není bez určitého stupně vázanosti na další členy společnosti prakticky možná. V minulosti a u přírodních národů se vyhoštění z kmene rovnalo rozsudku smrti. Jsme tedy od své podstaty závislí.

Problém nastane ve chvíli, kdy naše závislost přestane být funkční a místo očekávané podpory začne působit destruktivně. Ať už se jedná o závislost na alkoholu, nemoci, práci, obdivu nebo nevhodném partnerovi. Závislost pak funguje podobně, jako externí manipulátor. Díky nevědomým reakcím sami sebe tlačíme do situací, kterým bychom se za normálních okolností vyhnuli. Ztrácíme svobodu i vůli.

Závislosti mají často kořeny v raném dětství, kdy se formuje schopnost řešit problémy a adaptovat se na změny. Jestliže tyto vývojové kroky nezvládáme, máme tendenci utíkat od problémů a jejich příčin. K tomu ještě přistupuje tlak nízkého sebehodnocení, nedostatečný pocit zakotvenosti a strach být sám sebou.

Závislí lidé bývají otroky druhých, nechávají sebou manipulovat a mnohdy bývají využíváni. Potřebují se opírat o přízeň svého okolí, nekriticky přebírají cizí názory. Osobní nezávislost a samostatnost je pro ně nedostupná, odmítají ji a uchylují se k únikům všeho druhu. Zároveň ale bývají také sami dobrými manipulátory. Obzvláště v situaci, kdy se jedná o získání objektu jejich závislosti. (Klimeš, 2005)

Loutka jako projekce vztahu závislého a manipulativního

V Aristotelově Politikonu najdeme pozoruhodnou úvahu: „*Mezi otrokem, oživeným nástrojem práce, a ostatními nástroji neoživenými, by nebyl rozdíl, kdyby se tyto druhé mohly na daný rozkaz samy pohybovat jako Daidalovy sochy a Héfaistovy třínožky.*“ Aristotela bylo otroctví přirozená a žádoucí věc: „*Ten, kdo je s to svým myšlením předvídat, je svou přirozeností vládce a pán, kdo je však schopen pouze tělesné práce, je určen k ovládnutí a je svou přirozeností otrok.*“ Zajímavé je, že při své inklinaci k pečlivému empirickému zkoumání všech součástí života není nikde doloženo, že by se zajímal o reálné psychické schopnosti otroků nebo že by řešil otázku, kdo a jak se do otroctví dostal, nebo dokonce jak se v něm cítí.

Po dlouhou dobu historie, kdy už nebylo třeba, přesněji řečeno nebylo možné, si vůdcovské postavení vydobýt v souboji, byla pevně, většinou dědičně, daná sociální struktura společnosti a jedinec měl jen omezené možnosti se jí vzepřít. Existenční otázkou nebylo *čím se stanu, ale jak ve své roli obstojím*. Lidé automaticky přijímali své pevné místo v rámci přísně hierarchizované společnosti. Většina z nich na všech úrovních měla své „*hybatele*“ i „*ovládané*“. Pán poddané, rodiče děti, tchýně snachu, muž ženu, fyzicky silnější slabšího. První čeští králové ani nemuseli vlastnit nákladná sídla, k udržení moci jim stačil jejich statut.

Aristotelovy názory jsou odrazem postojů, které jsou bohužel ve větší nebo menší míře přítomny dosud. Odlidštění a animalizace příslušníků odlišných národů a etnik jsou podstatou fašismu a genocid. Jestliže chceme někoho ovládat, musíme si ho do určité míry deklasovat na úroveň méněcenného panáčka, abychom mohli své chování sami před sebou ospravedlnit.

Pro Aristotela je člověk v roli otroka roven trojnožce a pohyblivé pracovní síle. Udělá, co si hybatel usmyslí. Nemá myšlenky ani schopnost vyjádřit se vlastním

jazykem, přemýšlí a mluví za něj pán. Jedinou otázkou je, jakých úkonů je tato pohyblivá figura schopna a jaké dovednosti je třeba k jejímu ovládní. Ovládající má sice ovládaného v hrsti, ale aby mohl ovládat, musí nutně i on přizpůsobit své chování osobě ovládaného. Přesně tak, jako vodič japonského Bunraku musí podřepnout, ohnout páteř do nepřirozené polohy, aby dal loutce zamýšlený impulz, aby ho „poslouchala“. To je také odpověď na otázku, jak může loutka pomoci zobrazovat manipulativní vztahy. (Aristoteles in Petříček, 1993; Klimeš, 2005; Jurkowski, 1997)

LD jako tématický akvarel v RT

LD – nahlížení do dětství

Je určitou výsadou rožnovské arteterapie, že nepodléhá zažitým předsudkům a využívá v terapii prostředky, které jsou jinak odsouvané do světa dětí. Malování vodovkami na bílou čtvrtku nás vrací zpět do školní lavice stejně jako požadavek na realistické ztvárnění námětů, které odpovídá podstatně mladším ještě předadolescentním vývojovým stádiím. To samé platí i o pohádkových námětech, malování nejkrásnějšího zážitku apod.

Přesto je RT úspěšná a tyto zdánlivě neadekvátní požadavky plní svou funkci. RT je metoda analytická, obrací se do osobní historie klienta, hledá příčiny jeho problémů v nefunkčních modelech zděděných z předešlých vývojových fází. Pracuje s problematikou regrese. Jestliže toto vezmeme v potaz, dává výběr rožnovských terapeutických prostředků smysl.

Sledování loutkového divadla také patří mezi zábavy predestinované dětem, dospělí se jí účastní jen jako doprovod. V tématu LD se tedy potkávají podobné světy. LD reprezentuje akci, mimetický typ hry, RT určuje nejvýznamnější moment akce a adekvátními prostředky ho fixuje.

Loutka – zrcadlo manipulativního potenciálu klienta

V předchozích kapitolách se poukazovalo na obecně přijímané klišé, že loutka a loutkovost jsou jednoznačným symbolem závislosti a manipulování. RT operuje s pojmem „manipulativní potenciál“ a to především ve smyslu tendence jedince k ovládní druhých.

Jak už bylo řečeno, v reálných mezilidských vztazích bývá obtížné přesně vymezit, jakou míru manipulace do vztahu vkádá která ze zúčastněných stran. V LD tento problém zdánlivě odpadá. Loutkou je manipulováno, sama o sobě nemá žádnou vlastní vůli. Je použitelná k čemukoli, co si manipulátor usmyslí. Tento aspekt loutkového divadla měl na mysli E. G. Craig, když koncipoval svoji myšlenku nahrazení živého herce loutkou.

Kam se ale vytratil princip vzájemného ovlivňování, typický pro manipulaci? V praxi je vedení složité loutky obtížné, loutkoherce se musí plně přizpůsobit potřebám loutky a musí být schopen zvládnout její ovládací mechanismy. Není-li toho schopen, loutka nehraje. Na technologickém zpracování loutky záleží, jak se bude vodič v průběhu představení chovat. Musí svojí hru přizpůsobit i vizuálnímu působení loutky a divadelní inscenaci.

Naopak v malovaném obraze je možné zobrazit cokoli jakkoli. V RT odpadá požadavek, aby ovládací mechanismus loutky odpovídal potřebám jejího vedení. Tedy aby například marioneta, která má být schopná hýbat lokty a kolena měla v těchto místech ukotveny provázky. V produkci se málokdy vidíme, že jsou tyto dvě věci v souladu. Právě způsob, jak jsou ztvárněny provázky, na kterých je marioneta zavěšena, je považován za odraz manipulativnosti a manipulovatelnosti klienta, podle jednoduchého principu čím primitivnější je ovládací mechanismus, tím je přítomnost problému manipulace zřetelnější. Za signifikantní se pokládá především, není-li ovládací mechanismus zobrazen vůbec.

V souladu s teorií významu barev se dá manipulativní potenciál současně dohledat také v barevném zpracování, konkrátně podle způsobu použití bílé barvy. Jak v samotném obraze, tak v doprovodném KTC testu.

Alternativy marionety v produkci RT

V reálném LD se běžně setkáváme s mnoha konstrukčními typy loutek a s jejich kombinováním v průběhu jedné inscenace. S loutkami miniaturizovanými i zvětšenými. Přesto se v produkci RT objevují téměř výhradně klasicky pojaté marionety.

Jestliže klient zvolí jiný konstrukční typ loutky, je na místě se této skutečnosti důkladněji věnovat. Především zjistit, co k tomu autora vedlo. V některých případech

se jedná o projekce velmi závažných traumat a je třeba při analýze postupovat obezřetně.

Nejčastěji bývá marioneta nahrazena maňáskem, se kterým přicházíme do styku v dětství. Většinou ale neodpovídá naší představě o veřejně provozovaném LD. Známe ho spíše jako druh hračky. Maňásek tradičně patřil do kontextu frašky, a to i dosti obhroublého ražení. V maňáskovém divadle vystupovaly postavy odkazující se k indickému Vidušakovi a středověkým fraškám. Ne nadarmo jsou jejich novou verzí muppets, určení pro reklamu a televizní komiku.

Roztomilou tvář maňáska ale na druhou stranu známe z loutek plyšových kočiček a pejsků, které jsme dostávali v dětství. V žádném případě se ale nedá mluvit o tom, že by se maňásci používali pro suplování oper, činohry a jiných vážných témat.

Ve velmi vyjímečných případech se stává, že místo marionety zaujme zpravidla jednoduchá plošně schematizovaná spodová loutka. Působí dojmem nabodnutí na kůl a funguje jako varovný transparent.

Práce s tématem LD v pojetí terapeutů RT

Úvodní poznámka

Vzhledem k tomu, že v době, kdy vznikala tato práce, nebyly k dispozici v písemné formě sumarizované poznatky možností terapeutické a analytické práce s tématickým akvarelem LD z pohledu RT, bylo důležité zjistit, jak k tomuto námětu přistupují zkušené terapeuté. Jestli je běžně používané, jak s ním pracují, v čem se jednotlivé přístupy překrývají a jakých jeho aspektů si všímají především.

Metodika sběru dat

Respondenti a autorizace rozhovorů

Tázáno bylo osm zkušených terapeutů školených v RT s různou specializací. Častým problémem jejich klientů je alkoholová a drogová závislost, případně neurózy a psychotická onemocnění. Někteří terapeuti se věnují pedagogice a spíše lehčím formám neuróz, které nevyžadují hospitalizaci. Čtyři pracují v psychiatrických léčebnách. Mezi respondenty bylo šest mužů a dvě ženy.

S ohledem na přání většiny respondentů jsou příspěvky anonymní.

Metoda shromažďování informací

Jako ideální metoda o analýze tématu LD v RT se ukázal volný rozhovor. Cílem sběru dat bylo shromáždit informace o osobitém přístupu jednotlivých terapeutů k práci s tématem LD, jejich přístupy shrnout a porovnat. Aby terapeuti nebyli ve svých sděleních ovlivňováni, upustilo se od jednotného systému dotazů. Zjišťoval se jediný konkrétní předem daný fakt, a to jak často téma LD svým klientům zadávají a jestli je považují za terapeuticky nosné. Během volného rozhovoru se zkoumalo, jaké úhly pohledu terapeuté zpravidla volí a jakým aspektům výkladu připisují hlavní význam.

V metodě prostého rozhovoru bez opory v konkrétním obraze se skrývá riziko, že odpovědi budou příliš obecné a výpovědní hodnota interview se sníží. Proto byla po několika úvodních rozhovorech zařazena ještě druhá fáze sběru dat, komentování konkrétní produkce.

Výběr produkce k reflexi

Bylo vybráno 50 artefaktů, převážně tématických akvarelů zadaných instrukcí: „Namaluj LD.“ 4 jsou z produkce studentů PF JCU, 3 z toho přímo z Ateliéru arteterapie. Zbylých 46 vzniklo v rámci arteterapeutického programu v Psychiatrické léčebně Červený Dvůr a v Psychiatrické léčebně Bohnice. Autoři byli muži i ženy. Mezi diagnózami klientů léčeben převažovala závislost, psychóza, případně duální diagnóza, kdy se závislost sdružuje s psychózou.

Pro doplnění celkového obrazu o tématu LD je na konci připojeno několik příkladů ilustrujících speciální jevy.

Malby klientů byly vybrány tak, aby obsahovaly typické rysy, zmiňované v přípravných rozhovorech. Zvláštností je vysoce profesionální malba převzatá z bakalářské práce J. Horčíčkové s jejím laskavým. (Horčíčková, 2013)

Sledované jevy:

- Je zobrazen jiný typ loutek, než marioneta
- je zahrnuto jen jeviště x vidíme i vodiče, případně diváky
- provázky chybí x jsou silné
- chybí některý ze základních prvků
- výrazně nereálné ovládání loutek
- neobvyklé výjevy na scéně
- jeviště vypadá jako reálný prostor
- výrazné nelogičnosti v prostoru
- prvek, který zaujme svou neobvyklostí
- lidé vypadající jako loutky a loutky vypadající jako lidé
- absence loutek
- Spejbl & Hurvínek
- kašpárek a další pohádkové postavy
- jeviště s portálem vypadají organicky, připomínají ústa nebo jiné části těla

Jak číst zprávu o interview

Rozhovory s terapeuty přinesly řadu cenných informací. V mnoha ohledech se terapeuté shodovali a část jejich interpretací se překrývala. Nicméně se potvrdilo, že každý z nich zkoumá obraz LD ze svébytného úhlu pohledu, který se odráží jak v komentářích k produkci, tak v celkové charakteristice tématu. Proto se jeví jako užitečné popsat souhrnné názory terapeutů především s ohledem na jejich odlišnosti a osobité pojetí.

Ve fotografické části zprávy je k dispozici zkoumaná produkce s vybranými komentáři bez ohledu na jejich autorství.

Závěr shrnuje poznatky v jejich celku s větším důrazem na postřehy, které se vyskytovaly napříč více komentáři.

Specifika pohledu vybraných terapeutů RT na LD

Terapeut A

Uplatňuje téma LD v rámci pevného systému zadávání témat RT. LD přichází na řadu v druhé fázi léčby, kdy už má terapeut k dispozici produkci mapující klientovo sebezpojetí, jeho sociální vztahy a známá je i jeho osobní situace. LD používá jako indikátor schopnosti klienta rozpoznávat iluzivní svět od reálného. Za projev zachované schopnosti odlišit iluzi od reality považuje jasné znázornění toho, že loutka je skutečně loutkou a jeviště vydělený prostor mimo reálný svět. Tedy jakýkoli zřetelný náznak existence jiného, než jevištního světa, především přítomnost diváka, znázornění vodiče nebo jeho rukou. Terapeut považuje A za signifikantní, jestliže je zobrazeno jen jeviště, navíc bez zřetelného vodícího systému - tedy v případě marionety bez provázků.

Bude-li téma v terapii využito, záleží na délce pobytu klienta v léčebně a jeho pracovním nasazení. Tedy jestli se k němu „promaluje“. Vyskytuje se odhadem u jedné čtvrtiny klientů.

Shrnutí: rozlišení iluze a reality

Terapeut B

Všímá si především zobrazeného příběhu, barevnosti a celkového dojmu z produkce. K analýze přistupuje převážně intuitivně na základě detailní znalosti klienta a jeho anamnézy. Zjišťuje, s kým se klient identifikuje a jak se staví k výjevu na obraze. Posuzuje situaci jednotlivých postav. Výrazně více než ostatní terapeuté interpretuje symbolicky významné objekty, barevnost a tvar portálu a sufit. Dále neurotického opakování prvků, jejich počtů, ornamentalizace, rámování a barevnosti vybraných objektů. Barevnost obrazu odečítá obdobným způsobem, jako KTC. Upozorňuje na schopnost LD evokovat situace z dětství.

S tématem LD pracuje zřídka, používá ho spíše pro ozvláštňení.

Shrnutí: vazba na dětství, čtení příběhu, situace postav, symbolicky významné objekty, portál, KTC

Terapeut C

Vnímá téma jako zprávu o klientově pohybu v prolínajících se světech jeviště a okolní reality. Za projev distance mezi jevištěm a hledištěm považuje i jasně vyjádřenou forbinu. Ta je i přirozeným místem přechodu z iluze divadla do skutečného světa.

Terapeut C pracuje s víceprostorovostí divadelních vztahů. Na ploše čtvrtky vzniká iluze plastické reality, ke které se přidává rozměr čtvrtý, děj odehrávající se v čase. Zdravý člověk umí iluzi vytvářet, pohybovat se v ní a také z ní ve správný okamžik vystoupit. Smyslem divadla je nabízet divákovi azyl fiktivního prostoru pro bezpečné přehrávání vnitřních konfliktů a možnost vstupovat a jednat v roli. Fikce doplňuje realitu, nabízí fantazijní odstup. LD několikanásobně umocňuje míru symbolizace. Samo je symbolem symbolu.

Terapeut C považuje téma za nosné, ale v současné době nemá vlastní praxi, takže s ním pracuje jen příležitostně. Nedoporučuje ho používat jako první nebo dokonce jediné, protože by mohlo být, díky svému apriornímu zakotvení mimo realitu, netypické a matoucí.

Shrnutí: násobení iluzivních prostorů, rozměr času, symbol symbolu, schopnost pohybovat se v iluzi

Terapeut D

Řeší především dramatickou situaci na jevišti a její obsah. Analyzuje vztahy mezi loutkami a přenosové vazby klienta na zobrazené loutky nebo vodiče. Dále jestli je klient schopen náhledu na situaci na jevišti. Je možné se vymanit ze hry ve hře? Upozorňuje na symbol loutkáře jako přiznaného herce. Zjišťuje, je-li zřejmý způsob rozehrávání loutky a jak se loutka vztahuje k vodiči. Klade si otázku, co se na obraze odkrývá a kam se díváme?

Terapeut D považuje téma za nosné a využívá ho.

Shrnutí: dramatická situace, přenosové vazby, únik ze hry ve hře, co se odkrývá?, přiznaný herec x skrytý herec

Terapeut E

Zdůrazňuje výlučnost tématu LD. Je jiné, než ostatní tvorba, více manifestuje případné patologie. Je v něm povolena větší míra abstrakce, stylizace a schematizace. Co by bylo nepřípustné v jiných tématových akvarelech, zde můžeme tolerovat. LD je karikaturou skutečnosti. Jedná se o téma reduktivní. V obraze se vyskytují jen klíčové objekty. Účelem LD je zdůraznit charakteristické rysy, tak funguje loutka.

Téma je funkční v situacích, kdy máme podezření, že klient fabuluje, je nepřehledná rodinná situace, nebo máme podezření, že se pacient stal obětí zneužití, ale tuto skutečnost neguje.

LD je otevírací a odkrývací téma. Zařazuje ho do programu, jestliže k tomu má důvod. Považuje ho za nevhodné při úvodních setkáních.

Shrnutí: abstrakce, redukce a schematizace, karikatura skutečnosti, odkrývací téma, užitečné v nepřehledných vztahových situacích a při podezření na popřené zneužití

Terapeut F

Zajímá ho, jaké postavy ztvárnil klient na scéně, jejich význam hodnotí přes filtr symboliky užívané v RT, tedy například král a šašek jsou otcovské postavy s určitými vlastnostmi. Tvar portálu, sufit a opony čte jako znázornění tělesných otvorů, například

úst. LD odkazuje do dětství, je tedy dobrým ukazatelem oidipského komplexu a příbuzné sexuální symboliky.

Terapeut F využívá LD vyjímečně, preferuje jiná témata.

Shrnutí: tělesná symbolika, archetypy, oidipský komplex

Terapeut G

LD vnímá v širokém kontextu možných způsobů výkladu, rámování, barevnost, proporce figury, vztahy mezi loutkami, situací na scéně. Důraz klade na projekci manipulativního potenciálu klienta. Za významný považuje způsob, jak je znázorněn ovládací systém loutky. Čím je složitější, tím je loutka autonomnější a klient má menší potřebu manipulovat, případně být manipulován. Jednoduché a tvrdé způsoby převodu pohybu z ruky vodiče na loutku ukazují na aktuální problém manipulace. Loutky na drátě, na tyči, bez možnosti jemnějšího pohybu rukou. Situaci, kdy loutka nemá ovládací mechanismus zobrazen vůbec, považuje za alarmující. Osoba manipulátora je neznámá, nelze se jí bránit.

Vyzdvihuje velký potenciál tématu LD. Považuje ho za málo zpracovávané.

Shrnutí: symbol manipulace, signifikantní je míra obtížnosti ovládání loutky a viditelnost vodiče

Terapeut H

Staví LD do kontextu s tématy jako *Manifestace, Fialky voní po první bouři*, kde klient může projevit více „patologie“, než u běžných civilnějších témat. LD dává prostor vypíchnout věci, které by si jinak dovolil namalovat jen v rámci chybného úkonu. Terapeut H upozorňuje, že je třeba paralelně hodnotit jak situace ve světě loutek, tak ve světě lidí. Odehrávají se tu dva příběhy vedle sebe.

Za důležité považuje, jak staří jsou diváci loutkového představení a jaký kus se pro ně hraje. Všimá si vztahů mezi vodičem, loutkou a diváky. Mezi realitou a kulisovitostí. LD vybízí k plošnému pojetí. Kulisy na divadle bývají ploché, přesto vytvářejí iluzi hlubokého prostoru. Jak vypadá perspektiva, je-li zobrazen?

Materiál opony připomíná oblečení. Odhalují se nám informace o klientově tělesnosti? Portál připomíná ústa.

Terapeut H doporučuje LD jako téma pro klienty, kteří již zvládli zobrazení lidské postavy a prostoru a jsou schopni zhostit se složitějších výtvarných úkolů.

Shrnutí: plošnost x prostorovost, perspektiva, dětský divák, opona jako část oblečení, téma vyžaduje zralost

Komentované příklady významných jevů v tématickém akvarelu LD



Obr. LD 1

Častý způsob zobrazení: dvě postavy, marionety s provázky; je vidět portál, ale chybí další kontext. Sufity chybí, opona je spíše závěs u postele. Princezna dominuje, tahá za princovy provázky, partnerské téma. Je světle modrá. Chladná, modro-fialová je i opona. Objekt v pozadí loutek vypadá jako katafalk, prorok jeviště je nesmyslný.



Obr. LD 2

Opona nesahá na zem, má neviditelnou žluto-zelenou barevnost. Výjev z domácnosti? Koho symbolizuje šašek a koho královna? Šašek má vousy, snad symbol otce-hlupáka. Postavy nepůsobí loutkově, ale živě. Kdo je vede? Jsou posazeny na spodové lince, výjev je plošný, ačkoli postavy jsou relativně vyspělé, regres. Orámované ze všech stran.



Obr. LD 3

Obvyklá dvojice šašek-král. Proč je král menší? Jde o rozložení sil v rodině? Kdo se na krále mračí? Světle zelená s oranžovou, barvy dětského hřiště? Byl otec autorita?



Obr. LD 4

Autorka třikrát zobrazila sebe. Výjev je zatuhlý, symetrický. Opona a sufita jako požírající ústa fialové barvy. Čepičky menších šašků vypadají jako spermie. Svět v divadle se hroutí, okolní neexistuje. Oralita, fixace, sexuální symbolika. Jen iluze, emočně nedospělý autor. (žena, závislost)



Obr. LD5

Výrazné rámování, loutky jsou změněny na Platónské stíny. Nelze uniknout, reálný svět přestal existovat. Zapouzdření, neuróza. Dva nešťastníky polykají obrovská ústa. Obrazu vévodí barva caput mortuum.



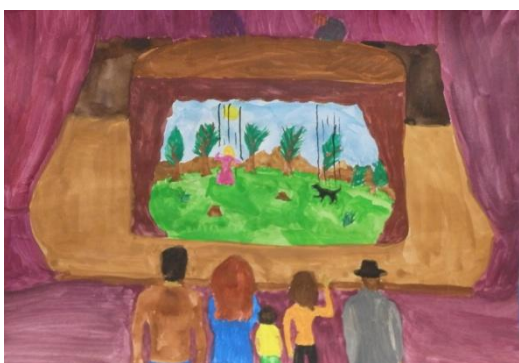
Obr. LD6

Silné několikanásobné rámování, vše je tvrdé a tuhé. Schopnost pečlivosti a zručnost jsou zachované. Loutka je dobře zvládnutá, ale visí bezvládně nad zemí. Nikdo s ní nehraje, pasivně očekává, co přijde. Vlk? Barevnost portálu je dětská. Obrazu vládne řád, symetrie a ornamentalizace. (Dg. Schizofrenie)



Obr. LD7

Typická dvojice S&H, naznačuje možný problém s autoritami, dvojice směšného otce a syna. S kým se autor identifikuje? Hurvínek stojí pevně, Spejbl vlaje v prostoru, nereaguje na synův pokus o kontakt. Oba jsou smutní. Úzkostné barvy, sevření. Odtud lze uniknout jen horem, do psychózy. Divadlo svět je ubohé, prázdné a chudé, ačkoli je ztvárněno s citem pro prostor.



Obr. LD8

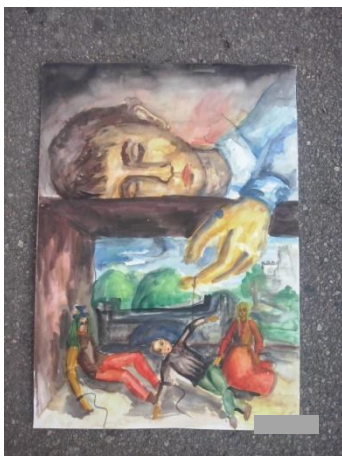
Divadlo na divadle. Je vidět všechny aktéry představení, dokonce v odpovídajících proporcích: diváky, loutky i vodiče. Realita oddělená od iluze, perspektiva, komplikovaný, ale nereálný prostor. Průhled do možného světa. Příběh je v distanci od reálu. Potřeba fantazijního odstupu. Fikce může doplnit realitu. Melancholická severská barevnost. Ambivalence rodičů, nejistota vůči nim.



Obr. LD9

Realita diváků a vodiče je znázorněna. Loutky mají ale místo provázků jen jednoduché tyče, manipulativní potenciál. Kompozice přísně symetrická, plošnost divadla je zvláštní, neodpovídá výtvarným schopnostem autora. Problém se světem fantazie? Antický trojúhelník a bílé kalhotky přes růžový overal, sexuální nejistota? Zženštilost? Narůžovělé, pastelové a tělové barvy.

(muž, závislost)



Obr. LD10

Dobře rozlišená realita a iluze. Herec se zasekl, bezvládné jsou i loutky. Za nimi se dějí věci. Vědomí spí. Prostor divadla je divný, proč je zároveň postelí pro herce? Co je na tom divné nejmíc? Co se děje dole? Deprese, smutek, špíny. Nějaké trápení? Bez diagnózy. Průhled do reálného světa, vzadu je most.



Obr. LD11

Proč je místo loutky použita figurka na kreslení? Vykloubení. Loutka a herec jsou zřetelně odlišeni, ale vedení je nesmyslné, ruka připomíná hlavu, která jinak u herce chybí. Nikdo nemá obličej. Postava herce je anonymní, dominantní. Dominuje caput mortuum. Vyhraňuje se proti manipulaci, ale ne ze strany matky-vedoucí ruka. Vodič je hlavní osobou, je neidentifikovatelný.



Obr. LD12

Je vidět ruka s vahadlem, ale loutce ruce chybí. Vahadlo má nesmyslnou konstrukci. Louka je na něm ukřižovaná. Prostory nejsou ve vzájemném souladu. Co je plocha a co 3D? Hory jsou poloviční, než loutka. Jsou to zuby, nebo prsa?



Obr. LD13

Vše v jedné ploše. I ruce jsou vystřižené z papíru. Visí loutky na drátech z rukou, nebo do nich loutky ze spodu bodají?



Obr. LD14

Několika násobné uzavření, postavy v lahvi. Rezistence vůči nabídce. Plošnost. Záclony a partneři v posteli, časné partnerské vztahy?



Obr. LD15

Vodič není vidět, jen odtržené ruce. Loutka je voděná, ale neví se kým. Vodičem je kdokoli, zmatení.



Obr. LD16

Zvláštní postavení rukou. Deviace? Zneužití?
Mnoho figur v akci. Vzadu injekční stříkačka.
Toxikoman?



Obr. LD17

Obraz hoří. Hlava je zalomená. Postava je živá,
neloutková. Vahadlem není vedená, ale je pod
ním napnutá. Kolem není nic, jen diktát
anonymní a nekompromisní ruky.
Postava směřuje zpět, vrací se, ale není kam.
Člověk se cítí jako loutka.
Umělecká stylizace.



Obr. LD18

Umělecká stylizace je natolik výrazná, že obraz
nelze úspěšně nalyzovat. Barvy, kompozice,
symboly, vše se podřizuje uměleckému
záměru.

Jakou funkci má ruka? Otcí?

Koho nebo co představuje zelené monstrum?

Oidipový komplex?



Obr. LD19

Schematické, kombinace perspektivního zobrazení s primitivní schematizací a plošností. Vahadlo je nakreslené, ale trčí volně nad divadlem. Ruce chybí. Na scéně jsou hrající loutky, ale vodič je neviditelný a nehmotný.

(Dg. psychóza)



Obr. LD20

Vahadlo je opět nakreslené a trčí volně vzhůru. Obrácená perspektiva, prostor je vyjádřen, ale jeviště působí dojmem plošné ilustrace.

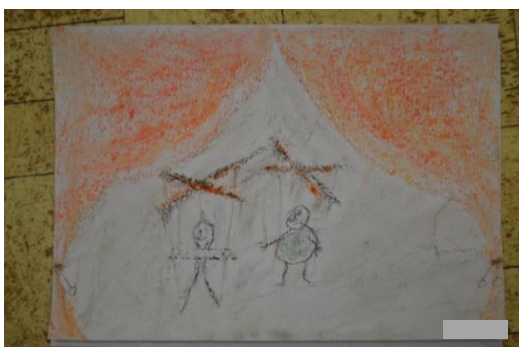
(Dg. psychóza)



Obr. LD21

Vahadlo je opět nakreslené a trčí volně vzhůru. Postavy bezmocně trčí nad podlahou. Snaha o vyjádření prostoru, ten ale nefunguje. Tenzní červeno-zelená barevnost s černou. Úzkosti. Slyší hlasy, které ho nabádají, aby se zabil.

(Dg. psychóza)



Obr. LD22

Vahadlo opět trčí volně vzhůru. Postavy se pohybují v mlze. Létají?

(Dg. psychóza)



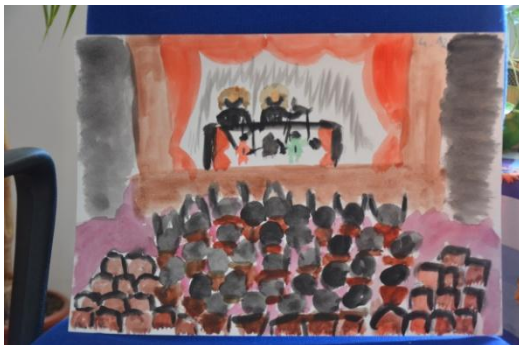
Obr. LD23

Autor je vynikající kreslíř bez předchozího výtvarného vzdělání. Používá razantní pevnou čáru, odmítá malovat vodovkami. Vidět je herce i loutky, hraje se bez diváků. Nápadné jsou useknuté hlavy a regresní postavení nohou u ženy. Co se odehrává na scéně? Partnerské téma? (Dg. psychóza)



Obr. LD24

Pohled shora. Mnoho diváků. Exhibicionismus? Záznam konkrétní události? Mnoho souběžných čar, neurotizace. Postavy diváků i herců jsou živé, v pohybu.



Obr. LD25

Scéna vypadá jako rockový koncert. Červeno-černá barevnost. Puberta? Je patrné, kde je jeviště, hlediště, co jsou loutky.



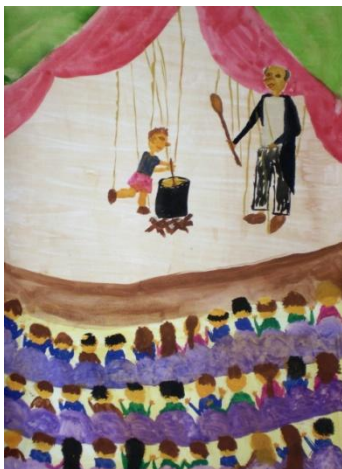
Obr. LD26

Švindlem naznačená perspektiva. Vybledlé barvy, nedostatek energie? Tělesné problémy? Vliv farmak? Duální diagnóza? Co se tu hraje, něco osobního? Diváci redukováni na hnědá kolečka.



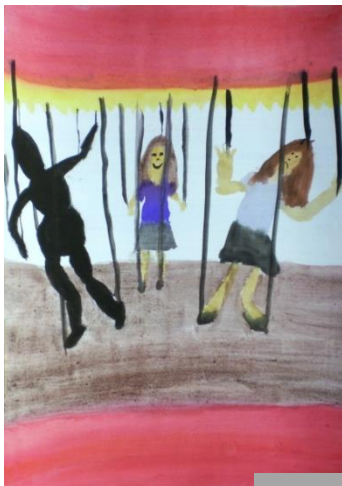
Obr. LD27

Zvláštní prostor. Modrá křesla v divadle nebývají. Vlny na moři? Kdo v nich plave?



Obr. LD28

Postavy diváků jsou detailně vykresleny, ale proporce mezi lidmi a loutkami nesedí. Je to divadlo, nebo kulatá manéž? V hledišti nesedí děti, ale dospělí.



Obr. LD29

Jako na kolotoči. Vertigonální hra. Viděné z pohledu. Není zde divadlo, postavy jsou živé. Proč? Jsou stisknuté shora i zespodu jako v zubech. Dvě ženy, kdo je černý muž-dřevěný panák? Týrán, zneužívání. Prostor se kácí, není reálný. Přepálená počernělá červená, sebeobviňování.



Obr. LD30

Míchání perspektiv, reality s iluzí. Není zasazené do prostoru. Podlaha stylizovaná, na způsob gotiky. Chybí fundament. Co se na scéně odehrává? Matka, dítě, otec?



Obr. LD31

Zvláštní kombinace LD, betlému a zvláštního kuželovitého objektu v pozadí. Má okna a září. Prs? Raketa? Co je to za otvor, kterým se díváme? Na jevišti je množství živých postav od kterých vede mnoho provázků. Postavy je nepotřebují. Autor je sečtělý, cituje Exupéryho beránka. Jakou tu má funkci?



Obr. LD32

Strnulá princezna, kterou nikdo nevede. Není jak. Zůstává sama s prázdnou židlí. Brodí se v hnědé barvě. Sufity mají tvar předškoláckých mráčků, regres. Stabilní, ale emočně nevyzrálé.



Obr. LD33

Fantazijní chudost při výběru postav, jejich přímé přebírání. V LD si nedokáže představit jiné, než S&H. Problém autorit. Prostor poloreálný, marionetové ovládání mají i židle, nábytek. Sytě rudá barva. Odpoutat se od autority.



Obr. LD34

Tvary opony vypadají organicky, jako střeva, mají růžovou barvu. Má autor tělesné problémy?

Kašpar je bez hranic v chování, může si hodně dovolit, ale je bezprávný blázen. Sociální role.

Zde chybí další identifikace a kontext.

Kašpar je i otcovská postava.

Proč je tolik růžové a fialové v produkci muže?



Obr. LD35

Ústa. Pohlcení. Kdo koho vkládá do úst?

Mluvení za někoho.

Symboly dobra-zla. Nebývají v LD, ale jako masky, chodí za námi domů v době, kdy realitu od fikce nejsme schopni s jistotou rozlišovat.

Obě postavy jsou mužské. Anděl chybí.

Mikuláš má na hlavě mitru se satanským křížem. Kdo je tu ďábel?



Obr. LD36

Robot je loutka na druhou. Umělý člověk.

Loutka je nad síly vodiče, plně ho ovládá, ačkoli má být vedena.

Loutka určuje scénář. Persona-role je nadřazena životu a vodič se stává loutkou.

Jde zpět, stereotypy, ustálené chování – hnědá podlaha.



Obr. LD37

Čert a vodník, negativní otcovské postavy, oběma jde o duši. Jsou nehybně fixováni v postroji. Velký podíl růžové a špinavě fialové. Portál jako pohled do těla. Kam se díváme? Symptom, tělesné problémy. Závislost, loutka-člověk v intoxikaci. Postavy jsou odložené, zavěšené. Autor maluje své negativní JÁ. Není si příjemný. Viděno shora.



Obr. LD38

Velmi zvláštní děj na scéně. Co se tu hraje za kus? S kým se identifikuje autor a koho obsazuje do zbylých postav. Rodina? Dítě přísáté na levé postavě. Ta ho odmítá. Porucha attachmentu? Je to muž, nebo žena? Na scéně se perou dva neslučitelné prostory.



Obr. LD39

Velký regres, schematické a preschematické období. Ruce nedosahují na vahadla. Nemá to v moci?



Obr. LD40

Chybí portál a jakékoli ohraničení scény. Pouze nahoře jsou regresně zpracovaná sufit, modré obláčkové barvy. Odešel někdo do nebe? Odpor a puberta. Jaké jsou v rodině mužské vzory?



Obr. LD41

Výrazně přetopené, jako v pekle. Z výhně není úniku. Postavy jsou nabodené na kůly. Křesla se kácí, kde jsou diváci? Nutkavost. Derealizace, přes počítač je svět bezpečnější. Lze číst jako KTC: nebe je otevřené, ideály zůstaly. Agrese, rakvičkárna. Vhodné dále vyšetřit.



Obr. LD42

Muppets, nestandardní výběr loutky. Komické, groteskní, užívané v estrádách a satíře. U klienta podezření na lhavost a simulantství.



Obr. LD43

Žlutá, černá, hnědá. Nebezpečí od otce? Krev v pozadí, není kam utéci. Hrozné, mobilizující. S čím se identifikuje klient?



Obr. LD44

Tenze, bezmoc, agrese. Sexuální symbolika? Jaký je zdravotní stav? Organicita?



Obr. LD45

Ukřižovaná postava loutky pohlcená duševní nemocí. Přes ni není zatím schopná vnímat svět.

Postava vodiče je diktátorská, ovládající, ale neznámá.

(Dg. psychóza)



Obr. LD46

Nutková touha po dokonalosti, neschopnost komunikovat s okolím, multiplikované JÁ. Není jasné kdo vede, kam vede a kam se lze dostat.

Rozlišení iluze a reality chybí.

(Dg. psychóza)

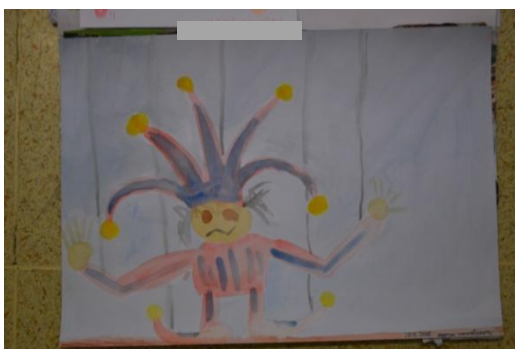


Obr. LD47

Přiznaný oheň. Loutky se osvobodily, mají být vedené!

Utržené ze řetězu.

Proti démonovi je vidět slabý stín další postavy. Realitu a iluzi nemá potřebu rozlišovat.



Obr. LD48

Šašek odpoutává pozornost. Ha ha, jsem šašek, nemám odvahu být tu za sebe.

Preschematické období. Velký regres.

Poškození mozku?

Děsivé.



Obr. LD49

Nepochopil zadání? Odmítá splnit úkol? Je vůbec schopen úkol splnit?
 Kácející se kašpárek, silné kontury. Rezignace, přeškrtnání sebe sama? Rezistence vůči terapii?
 Jaký je význam barevných koleček?
 Tenze v barevnosti.



Obr. LD50

Naděje, může tam být cokoli, nic se ale neodehrává. Zoufalé. Už, ještě?
 Nesplnil zadání.
 Je poškozen mozek?

Srovnání dvou obrazů od stejného autora, který jako jeden z mála namaloval spodové loutky místo marionet:



Obr. LD51



Obr. LD52

Klient byl v dětském věku svědkem sebevraždy matky. Našel ji oběšenou. Vlevo je namalován nejhorší zážitek z dětství. Vpravo LD s výrazně patologickými rysy. Klient jako jeden z mála nahradil marionetu spodovými loutkami. Reminiscence na matčinu smrt byla příliš silná.

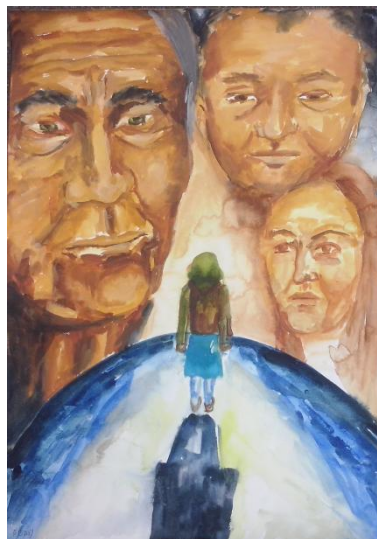
Příklady maleb, které evokují LD, ale ve skutečnosti mají jiné téma:



Obr. LD53 Vzpomínka z dětství



Obr. LD54



Obr. LD55

Shrnutí interpretačních možností tématu LD v RT

LD je téma se speciálními vlastnostmi

Na faktu, že LD je výlučné téma se shodlo více terapeutů. Je jiné, než ostatní tvorba a lépe manifestuje případné patologie. Přináší větší míru abstrakce, stylizace a schematizace. LD je karikaturou skutečnosti. Co by bylo nepřípustné v jiných tématických akvarelech, zde můžeme tolerovat. LD dává klientovi prostor pro okolnosti, které by si jinak dovolil namalovat jen v rámci chybného úkonu. V obraze se vyskytují jen klíčové charakteristické objekty a jevy. LD několikanásobně umocňuje míru symbolizace. Samo je symbolem symbolu.

Promítání specifik LD do obecných interpretačních zásad RT

V LD se uplatňují všechny aspekty rozboru obrazu, jak je známe z RT. Tedy barevnost, kompozice, symbolizace, vztahy mezi objekty a postavami, sledujeme deformity, náhodné chyby, význam chybějících prvků v souladu s průběhem terapie.

Specifické vlastnosti LD ale přinášejí jisté odlišnosti, které je nutné v analýze zohlednit. Požadavky na kompozici, v RT prosazující zlatý řez, užití diagonál, viditelnost tří plánů, zde nejsou striktní. Valná většina neškolených klientů automaticky umísťuje výjev na střed a má tendenci ke zploštění obrazu. Nepřípustné rámování zde vzniká automaticky díky portálu divadla, jeho zobrazení je v LD naopak žádoucí, protože symbolicky vyděluje iluzivní svět z reality. Grotesknost, nesoulad velikostí objektů, hieratická perspektiva a různé druhy atypičností jsou na scéně tolerovány. Sleduje se ale jejich případný přesah do reality.

Rozlišování mezi realitou a fikcí

Téma LD je zprávou o klientově vztahu k realitě a iluzi. Za projev zachované schopnosti rozpoznávat fikci se dá považovat znázornění okolnosti, že jeviště je vydělený prostor mimo reálný svět a loutka skutečnou loutkou. Jasným indikátorem je přítomnost diváka, znázornění vodiče nebo jeho rukou. Distanci mezi divadelním a civilním světem vyjadřuje i zřetená forbína, která je přirozeným místem přechodu mezi jevištěm a hledištěm.

Za signifikantní se považuje, jestliže je zobrazena jen scéna nebo loutky nemají zřetelný vodící systém. V případě marionety jsou bez provázků.

Možnost pohybovat se podle potřeby v prolínajících se dimenzích iluze a skutečnosti je součástí psychické výbavy každého dospělého člověka, nejistoty v tomto ohledu signalizují regres do předoperačního stádia vývoje. Jsou typickým rysem duševních poruch, kdy patologie tuto schopnost naruší. Klienti závislí na užívání omamných látek nahrazují snění drogou.

Scény a scénování

Významnou platformou pro interpretaci je celkové dění v obraze a situace v loutkové hře. Zajímavé je i rozložení postav mezi světem loutkovým a lidským, jestli má jevištní iluzivní svět kontakt s reálným světem a jsou-li do obrazu zahrnuti i diváci. Zjišťujeme, s kým se klient identifikuje, do postav můžeme obsazovat jeho rodinné příslušníky a osoby které ho ovlivňují, tedy pracujeme podobně jako s rodinnou koláží. Zohledňujeme i identifikační místo v pravém dolním rohu obrazu. Sledujeme, kolik je na jevišti postav, koho představují, jestli jsou ve vzájemném kontaktu, která postava na obrázku na sebe strhuje největší pozornost a jaká používají postavy gesta. Akcentovaná gestikulace je pro charakteristiku osobnosti autora zvláště významná. Zajímavé je, že v obrazech LD nacházíme často dvě postavy v bezkontextovém dialogu, případně dvě symetrické postavy hledící přímo před sebe do diváků. Podobný úkaz nacházíme i ve výše zmíněných rodinných kolážích.

Důležité je, jaký moment představení si klient vybral. Čteme paralelní příběhy jeviště a hlediště. Koexistence světa loutek a lidí přináší mnoho námětů na terapeutický rozhovor.

Postavy na jevišti

Výběr postav pro LD se příliš neliší. Pravidelně nacházíme různé typy kašpárků, králů, princezen, Spejbla & Hurvínka. Častá je kombinace blíže nespecifikované mužské a ženské osoby. Pohádkové postavy vykládáme v souladu s jejich archetypálními charakteristikami, hledáme přenosové vazby a používáme běžný aparát RT pro analýzu

lidské postavy. Nesmíme ale zapomínat, že jistá nadsázka je tu v normě, hieratická zkratka je přirozenou součástí LD.

Specifikem je zobrazení Spejbla & Hurvínka. Můžeme ho číst jednak v kontextu vztahu k nedůstojné autoritě, jednak jako primitivní přejímání zprofanovaných vzorů.

LD odkazuje k dětství

Existuje mnoho důvodů, proč je loutka spojována s dítětem. V RT je práce s LD příležitostí dotknout se dětských zážitků. Scén, viděných nedospělými očima. Zapouzdřená témata, která si člověk ke své škodě přenáší do dospělosti, mají šanci se léčit.

LD oslovuje naše vnitřní dítě. Je dobré si všímat, jak staří jsou diváci a jestli představení, které se hraje, odpovídá jejich věku.

Manipulativní potenciál autora a problematika závislosti

LD je obecně přijímaný symbol manipulace. Jedním z hlavních problémů analýzy vztahu mezi loutkou a vodičem je určit, kdo je manipulován a kdo manipulující. Tedy kdo s loutkami hýbe a je-li vůbec zjevný hybatel přítomen. Je-li osoba manipulátora neznámá, nelze se jí bránit.

Signifikantní je způsob znázornění ovládacího systému loutky. Čím je složitější, tím je loutka autonomnější a klient má menší potřebu manipulovat, případně být manipulován. Jednoduché a tvrdé způsoby převodu pohybu z ruky vodiče na loutku ukazují na aktuální problém manipulace. Loutky na drátě, na tyči, bez možnosti jemnějšího pohybu rukou jsou více závislé. Situaci, kdy loutka nemá ovládací mechanismus zobrazen vůbec, se považuje za alarmující. Naopak marionety s mnoha úvazy s komplikovaným vedením signalizují, že klient je autonomní a respektuje potřebu nezávislost u svého okolí. Dalším ukazatelem manipulace je zobrazený vodič. Jeho velikost, barevnost, vztahování k loutce.

Obdobné ukazatele, jako platí pro manipulativnost, sledujeme u problematiky závislosti, přičemž důsledky intoxikací, organické poškození, oralitu, nutkavost atd. odečítáme i z další symboliky.

Zakrývání a odhalování opony

Nahlédnout ze oponu, šmírovat, proniknout do zákulisí, postavit kulisy, nasadit masku. Všechny tyto výroky pocházejí z divadelního prostředí a říkají jediné: jsou místa, kam je divák vpuštěn a jiná, kam je vstup nežádoucí. Co se za nimi skrývá, zjišťujeme, když se rozvírá opona, kácejí kulisy a padají masky. Je-li konstelace příznivá, můžeme se dozvědět i věci, které by nám herec dobrovolně neprozradil. To se týká zvláště traumat s konotací na dětství.

Projekce tělesnosti

Při pohledu na produkci klientů máme často pocit, že se díváme do lidských útrob. Rám portálu, barva opony, která se často blíží růžové, řasení sufit, plošné vyjádření forbíny, to vše evokuje představu tělesných otvorů, velmi často zubatých úst. Materiál opony s jeho řasením a krejzlíky připomíná oblečení. Odhalují se nám informace o klientově tělesnosti? Touto otázkou má smysl se zabývat, zvláště při podezření, že se pacient stal obětí zneužití, ačkoli tuto skutečnost zatím neguje. Zde stojí za povšimnutí i aspekt odkazování se do dětství, typický pro LD.

Nabízí se i celá řada témat z oblasti sexuality, porodu, pobytu v děloze. Výjimkou nejsou ani asociace se střevy, jícnem, apod.

Zobrazená ústa s výjevem uvnitř nabízejí dotazy typu: „Kdo si bere co do úst?“, „O čem se mluví nebo nemluví?“, „Kdo mě chce pohltnout?“

Rámování, ornamentalizace a symetrie

Rámování je v běžné produkci rys negativní. Zdůrazněné okrajové linie, tmavé kontury, duha, zdůraznění kraje papíru značí odpor klienta ke změně a neschopnost aktivně pracovat s problémem, opatrnost v emocích a odpor v terapii. V námětu LD je ale použití rámu nutné. Prostor kukátkového jeviště je jím vymezen a svoji funkci plní i v symbolické rovině. Ptáme se spíše, jestli a kde je propustný a co od sebe odděluje.

LD bývá často zobrazeno naprosto symetricky. Automatizmus symetrie stojí možná i na pozadí faktu, že loutky bývají často dvě.

Ani ornamentalizace ani symetrie nejsou v LD nutné. Námět vybízí ke schematizaci, nikoli k nahrazení funkčního obrazu bezobsažnou výplní.

Perspektiva, plošnost a prostorovost

Prostor LD se pohybuje mezi realitou a kulisovitostí, tím pádem vybízí k plošnému pojetí i v obraze. Jedná se o téma reduktivní. Abstrakce, karikaturizace a schematizace, které jsou tématu vlastní, způsobují, že velká část produkce je výrazně zploštělá. S jednoznačně odlišeným prostorem kulis a reality se setkáváme jen u výtvarně poučených autorů nebo u autorů, jejichž intelekt je nutí se o vyjádření paralelních dimenzí pokusit.

Kulisy na divadle bývají ploché, přesto vytvářejí iluzi hlubokého prostoru. Zajímavé je, že perspektiva působí často daleko realističtěji, než zobrazená realita. Ke dvěma prostorům na ploše čtvrtky se přidává iluze plastické skutečnosti a rozměr čtvrtý, děj odehrávající se v čase.

Barevnost

Interiér divadla bývá potemnělý, sedadla jsou potažená rudým sametem, opona má stejně rudou barvu, štukatura stěn a stropu je zlacená. To jsou barvy, které patří k divadlu. Pozoruhodné je, jak často se v produkci klientů divadelní rudá překlápí do růžové, hnědé a do nechvalně známého caput mortuum.

Závěrem teoretické části

Ze zjištění uvedených v teoretické části vyplývá, že LD je námět, který stojí za bližší pozornost. Je vynikajícím zrcadlem lateralizovaného přenosu, nosičem zprávy o vztahu klienta ke světu iluze a schopnosti utvářet ho, volně se v něm pohybovat a ve vhodný okamžik z něj vystoupit. Dokáže mapovat manipulativní potenciál klienta. Odkazuje na dětství, zlehčuje, karikuje a umocňuje internalizované konflikty a skrývané obsahy psychiky. Vyzdvihuje funkci rolí a agování v roli. Může podat zprávu o tělesných nedostatečnostech a sexualitě. Pomáhá odhalit traumatické zkušenosti klienta, o které by zatím nebyl schopen se podělit. Divadlo odhrnuje oponu lži.

Oživování předmětů, probouzení hmoty, oscilace mezi heteronomními a autonomními světy jsou všudypřítomné v průběhu lidské ontogeneze i filogeneze. Loutka je karikaturou člověka, jeho ikonem, indexem i symbolem. Jejím osudem je existence mezi nehybností a hrou. LD je fenomén, který nikdy neztratil svoji sílu. Existuje napříč věky i kulturami, má své pevné místo v české historii i umění a bylo by škoda jeho potenciál nechávat ležet ladem.

Během rozhovorů s terapeutky se prokázala vyjíměčnost námětu v rámci práce s tématickými akvarely v RT. Potvrdilo se také, že námět nebývá cele vytěžen, není však důvod to považovat za chybu.

Zajímavá je otázka preference *marionet* v LD. Pro rožnovské terapeutky je rovnice *loutka = marioneta* téměř automatická. Zobrazení jiného konstrukčního typu loutek je považováno za signifikantní a je předmětem rozboru. Na základě studia historie a teorie loutkového divadla je nutné dát rožnovským terapeutům zapravdu.

Předpoklad, že se jedná o námět podceňovaný a málo zpracovávaný, se nepotvrdil, ačkoli je nutné připustit, že nepatří do úzké skupiny nejfrekventovanějších a více terapeutů vyslovilo názor, že se jeho využití v začátku terapie považují za zavádějící. Vyskytl se i názor, že jeho zvládnutí vyžaduje od klienta určitou míru vospělosti.

PRAKTICKÁ ČÁST

Úvod

LD je námět, který nabízí mnoho úhlů pohledu a tím pádem i široký prostor k výzkumu. Ústředním bodem LD je nepochybně loutka. Proto bylo nasnadě loutkou začít. Zjistit, jak reagují dospělí klienti na objekt tradičně určený dětem; ověřit, jestli je loutka vhodné médium projekce a posoudit, jestli je platný předpoklad, že jeden ze signifikantních ukazatelů analýzy je konstrukční typ loutky, který si klient pro práci zvolí.

Vzhledem k tomu, že znalost problematiky využití LD v terapii dospělých je v současné době u nás malá, byla pro práci zvolena forma pilotního výzkumu. Jeho cílem je shromáždit fakta, která by pomohla osvětlit problematiku komunikace klienta s loutkou a pomohla lepšímu pochopení její funkce v kontextu LD. Výsledkem je souhrn poznatků, které by měly sloužit jako východisko dalšího kvalitativního výzkumu v oblasti terapeutického využití loutky jako přenosového objektu. Předpokládá se, že tyto poznatky částečně obohatí i analytický pohled na tématické akvarely s námětem LD v RT.

Cíle výzkumu

- V praktickém pokusu zjistit, jakým způsobem reagují dospělí klienti na setkání s loutkou, a jaký je potenciál této formy terapie.
- Ověřit platnost výchozího předpokladu, že loutka je funkčním objektem lateralizovaného přenosu.
- Vyhodnotit, jestli lze na základě preference určitého konstrukčního typu loutky vysledovat souvislosti s osobnostními rysy autora.
- V následné diskuzi zhodnotit průběh pokusu a navrhnout vhodné úpravy.
- Stanovit hypotézy k následnému kvalitativnímu výzkumu.

Příprava a předpoklady výzkumu

Charakter výzkumné metody

Jedná se o experimentální pilotní screening s rysy předvýzkumu. V přehledu výsledků se kombinují metody kvalitativního a kvantitativního výzkumu s prostým vyhodnocením chování respondentů během práce s loutkou. Hlavní důraz je kladen na arteterapeutický aspekt práce, dramaterapie byla použita pouze okrajově, s ohledem na komunikační schopnosti a naladění respondenta.

Situace soukromého rozhovoru mezi dvěma subjekty je typická pro terapeutický rozhovor. Je přirozená i pro výtvarnou část výzkumu. Zadavatel může snadno přecházet z vedoucí do pomocné role, ulehčit technické provedení výrobku, podávat materiál, být respondentovi „k ruce“. Divadelní situace je od základu jiná. Podstatou divadla je být hrán pro někoho. V tomto případě se ale mísí role zadavatele, „režiséra“ s divákem. Vzniká duální vazba, která komplikuje situaci mezi zadavatelem a respondentem.

Dalším handicapem takto postaveného výzkumu je jeho monologický charakter, přičemž monolog je jedním z nejobtížnějších způsobů divadelní komunikace. Proto je nutné během fáze rozehrávání loutky respondentovi maximálně usnadnit vstup do role a podpořit ho v momentech, kdy jeho exprese začíná stagnovat. Vhodné je střídání pozice režiséra, diváka a partnera rozhovoru, což ale vyžaduje velkou investici energie a invence, značnou zkušenost a improvizaci schopnost.

Princip koláže a rozehrané asambláže

Výzkumná akce s loutkou je obdobou koláží, které jsou součástí práce v RT. V RT je koláž lepena z novinových a časopiseckých výstřižků. Klient vyjímá části obrazů a skládá je do nových souvislostí v souladu s konstelací svých psychických intenzit. Na obdobném principu je založena i práce na výrobě testové loutky. Respondent má k dispozici množství předmětů, ze kterých sestavuje na neutrálním pozadí bílé třídídimenzionální busty - zobecněné loutky vlastní podobu figury, se kterou následně tvoří improvizovanou *loutkovou postavu*.

V koláži RT dává klient nový kontext vystřiženým postavám, krajinným prvkům a dalším doplňkům. V testovém úkolu je postup obdobný, k plošnému artefaktu přibývají další dvě dimenze: prostor a čas. Třídídimenzionální koláž nazýváme *asambláž*. Výsledkem testového pokusu je tedy *rozehraná asambláž*.

V koláži RT pracuje klient s celou vystřiženou postavou, nový význam jí dává pozice v obraze a vztah k okolním prvkům. Zde je větší důraz kladen na vytváření postavy, kontext naznačují rekvizity a doplňky. V RT je podprahový obsah odečítán z obrazu a následného rozhovoru nad artefaktem, zde kontextualitu prvků koláže částečně nahrazuje rozehraní postavy. Zrcadlem psychických intenzit je jak vizuální působení loutky, tak asociační řetěz vážící se k dramaterapeutické části experimentu.

V RT je přenos lateralizován přes obraz, zde je hlavní nosič lateralizovaného přenosu loutka. V obou případech se dá pracovat se symbolikou barev, principem náhody, akcentací jednotlivých prvků. Stejnou funkci má i absence či multiplikace významotvorných částí.

Výběr a profil respondentů

Výběr respondentů

Respondenti byli vybíráni tak, aby zahrnovali širší vzorek populace napříč věky, vzdělání, profesní orientace a rodinné situace. Všichni byli dospělí, tj. starší osmnácti let. Byli osloveni respondenti jak z běžné populace, tak z řad klientů psychiatrických ústavů. Větší důraz byl kladen na práci s muži, protože se u nich dá předpokládat, že si budou chtít udržet odstup od činnosti připomínající dívčí hru.

Smyslem výběru bylo zjistit pomocí relativně úzkého výzkumu maximum informací o použitelnosti metody. Z toho vyplývá požadavek na široký záběr typů respondentů, konkrétní osoby byly v jejich rámci osloveny náhodně, podmínkou byl jejich výslovný souhlas a elementární zájem o věc.

Profil respondentů

Celkový počet respondentů byl 23, z toho 13 mužů a 10 žen. V psychiatrických ústavech se léčilo 6 mužů a 3 ženy, jejich diagnózy byly: závislosti toxická a alkoholová, duální diagnóza, schizofrenie, deprese. 14 respondentů bylo z běžné populace.

Věk respondentů byl od 18 do 94 let. Všichni respondenti byli aktivní a fyzicky soběstační.

Vzdělání respondentů bylo různé, od vysokoškolského po nedokončené praktické. Profesionální zaměření zahrnovalo jak humanitní tak technické obory, pomáhací profese v oblasti sociální, kněžské a učitelské, a praktické profese.

2 respondenti byli studující, 9 pracujících, 4 ve starobním důchodu, 8 v pracovní neschopnosti nebo invalidním důchodu.

Testová loutka

Vybrané typy loutek

Při výběru mezi jednotlivými typy posuzovaných loutek se nabízelo více řešení. Jedním z nabízených kritérií byla například obtížnost ovládnutí (loutka na paty - loutka s ovládanými rukama - marioneta s komplikovaným ovládnutím rukou, nohou a dalších partií), velikost loutky, nebo distance mezi loutkou a vodičem (maska - maňásek - marioneta). Jako výchozí kritérium výzkumu byla nakonec zvolena pozice, v jaké je loutka voděna. Zároveň bylo logické zvolit tři typy, které mají oporu v tradičním LD. Volba padla na *marionetu*, *manekýna* a *javajku*, tedy pozice pod, v úrovni a nad vodičem.

Marioneta

Marioneta je zástupce klasické střeoevropské tradice, je obecně přijímaným symbolem a téměř synonymem pro loutku. Je pevně zakotvená v českém národním povědomí. Symbolizuje pozici PODE MNOU.

Manekýn

Manekýn vychází z tradičního japonského divadla Bunraku, na českých jevištích se používá v situacích přiznaného vodiče, výhodou je jeho přirozený a bezprostřední kontakt s živým hercem. Symbolizuje pozici VEDLE MNE nebo PROTI MNĚ.

Javajka

Javajka je původně asijský typ loutky, který byl pro naše divadlo objeven ve čtyřicátých letech a po celou druhou polovinu 20. století dominoval profesionálním i amatérským scénám. Je prodlouženou rukou loutkáře. Symbolizuje pozici NADE MNOU.

Vlastnosti testové loutky

Konstrukce pokusné loutky má víceméně kopírovat loutky jevištní, protože LD v RT staví svou projekci na divadelní iluzi, nicméně nároky na pokusnou loutku byly odlišné. Především neměla fungovat v distanci mezi jevištěm a hledištěm, ale v bezprostředním kontaktu s klientem. Výsledný artefakt nebyl určen pro vnímání třetí osobou, ale primárně pro tvůrce samotného.

Zároveň bylo nutné, aby byla loutka schopná zastat jak funkci *marionety*, tak *javajky* a *manekýna*. Původní úmysl, aby si respondent vybral příslušný typ loutky ze tří předem připravených panáků, ještě než začne vytvářet jeho osobitou podobu, byl nahrazen jednodušším modelem, kdy klient začíná dotvořením hlavy, těla a teprve v momentě, kdy je mu jasné, o jakou postavu se jedná, vybírá jeden z možných typů.

Vychází se z předpokladu, že respondent je neherec, takže ovládání všech tří typů musí být snadno zvládnutelné se stejnou mírou obtížnosti. Zároveň jsou kladeny minimální požadavky na jevištní použitelnost, tj. čitelnost při pohledu z větší vzdálenosti.

Charakter výchozí loutky musí být pokud možno neutrální, bez výrazu, pohlaví a věku. Proporce hlavy odpovídají klasickým *marionetám* zobrazujícím dospělé postavy. Tedy zadní část hlavy je lehce zploštělá, obličejová část mírně akcentovaná. Výška

výsledné postavy bez vodícího aparátu se pohybuje kolem 80 cm, což odpovídá větším typům klasických *marionet*.

Technické řešení testové loutky

Základem loutky je neutrální busta na vodící tyči, vyrobená technologií kaširování na polystyrénový základ. Je natřená bílou barvou. Ramena busty jsou vyztužená lehkými lačkami, ve kterých kotví kovová očka pro uchycení paží loutky. V temeni hlavy je třetí kovové očko pro vsunutí marionetového vahadla.

Tělo loutky je nahrazené vodící tyčí, která slouží zároveň jako opora pro opření loutky o zem. Tělo figury je tedy tvořeno pouze oblečením. Je-li potřeba, jako základ těla a rukou slouží tričko bílé, nebo tělové barvy.

Marioneta vzniká přidáním vahadla, javajka a manekýn jsou definované pouze polohou ruky při držení a přidáním příslušného typu rukou.

Konstrukce loutky je navržena tak, aby byla typově variabilní a snadno se s ní manipulovalo.

Pokusná práce s loutkou

Pomůcky

- Neutrální busta loutky na vodící tyči, natřená bílou barvou
- Přídavné vahadlo pro *marionetu*
- Tři odnímatelné páry rukou pro *marionetu*, *javajku* a *manekýna*
- Kolečka různobarevných roun merino vln na výrobu vlasů, paruky
- Mužské a ženské oblečení odpovídající velikosti, látky na aranžování
- Kolečka rekvizit a doplňků
- Další potřeby, jako špendlíky, lepidla, a materiál na úpravu loutky
- Velká sada pastelek a kreslící čtvrtky
- Potřeby pro fotodokumentaci

Průběh práce s respondentem

- Loutka a její doplňky jsou předem pečlivě připraveny, omyty a zbaveny veškerých stop minulého použití, aby měl respondent pocit jedinečnosti a čistého začátku; loutka vzbuzuje dojem tabuly rasy připravené plnit jeho přání
- Vstupuje respondent, je uvítán, zadavatel se představí a vysvětlí, jakým způsobem bude práce probíhat a co je jejím smyslem
- Respondent je vyzván, aby vyplnil test KTC
- Dostane bustu loutky a má za úkol nakreslit, vystříhnout a nalepit výrazové části obličeje, tedy oči a ústa, případně libovolné další, například řasy
- Pomocí rouna vytvořit a připevnit na loutku vlasy, případně vousy a obočí
- Loutku obléci
- Pro dokreslení jejího charakteru doplnit rekvizitami a dekoracemi
- Loutku pojmenovat a určit její pohlaví; dále je loutka důsledně nazývána daným jménem
- Respondent je seznámen se třemi konstrukčními typy loutek podle polohy, ve které jsou voděny, a zadavatel názorně předvede, jak se respondentova loutka v té které pozici chová a jak vypadá; respondent si vybere mezi *marionetou*, *javajkou* a *manekýnem*, je připnut příslušný pár rukou
- Respondent dostane loutku do ruky a zkouší ji rozehrát, následují dotazy s cílem podpořit respondenta ve volné fabulaci na téma: koho loutka představuje, co ji charakterizuje, jakou má povahu, touhy, starosti, jaký je její sociální kontext atd.
- Jestliže nedošlo ke spontánní komunikaci mezi respondentem a loutkou, zadavatel se snaží ji iniciovat
- Společně se hledá změna, která by loutce pomohla zlepšit její situaci, splnit přání, napravit křivdu, vyřešit problém

- Respondent se loučí s loutkou a loutka s ním, případně si dávají vzájemné rady do života
- Fotodokumentace
- Zadavatel uzavírá rozhovor s respondentem, odpovídá na jeho dotazy a, je-li to vhodné, vyslechne zpětnou vazbu; respondent je ujištěn o naprosté anonymitě výstupů a je mu nabídnuta možnost, aby se nechal vyfotografovat společně se svojí loutkou

Zápis protokolu a fotodokumentace

Zadavatel zaznamená základní údaje o respondentovi, pohlaví, věk, profesní orientaci a zařazení. Případně údaje o zdravotním stavu.

Ve fázi výroby loutky se musí plně plně věnovat respondentovi, významné momenty zaznamenává zpětně. Během rozhovoru a rozehrání loutky průběžně zapisuje nejvýznamnější repliky a postřehy, tak aby nebyl respondent rušen nebo omezován ve spontánním projevu. Fotodokumentace probíhá v souladu s přáními respondenta, případné korektury a doplňkové focení probíhá po jeho odchodu.

Po skončení rozhovoru se zaznamenávají významná fakta, rekapitulace práce a do některých protokolů je vhodné vlepít kreslené prvky obličeje.

Vyhodnocení pokusu

Kritéria, způsoby a cíle vyhodnocení pokusu

Metodika

Vzhleden k tomu, že se jedná o projekt pilotní, nebyly kladeny přesné nároky na zpracování výsledků pokusných setkání. Jediným a hlavním cílem byla názornost a přehlednost zjištěných skutečností. Sledovaný vzorek tvořilo pouze 23 respondentů, přesto se jevílo jako užitečné využít při zpracování některých nástrojů kvantitativního výzkumu, jako jsou grafy a škály.

Výběr kritérií pro vyhodnocení výzkumu

Prvních několik grafů je věnováno přehledu o základní charakteristice respondentů. Dále se analýza věnuje pohlaví loutek vzhledem k pohlaví jejich autorů. Sleduje se, jestli existuje nějaká zjevná příčinná souvislost mezi osobou respondenta a postavou, kterou ztvárnil. Hodnotí se charakter vztahu loutka – respondent, míra předpokládaného ztotožnění s loutkou. Zohledňuje se fakt, že 40% respondentů se potýká s psychiatrickým onemocněním. Hodnotí se míra aktivního zapojení respondenta do procesu a předpokládaná účinnost loutky pro terapeutické účely.

Významným kritériem je výběr konstrukčního typu loutky. Sledují se možné důvody jejich preference. Výsledky se porovnávají s výpovědí KTC testu.

Vyhodnocení jednotlivých kritérií výzkumu

Srovnání s výsledky testu KTC

Z produkce 23 respondentů nelze vyvodit žádné statisticky platné závěry, ale za úvahu stojí tyto postřehy:

- Všechny 3 ženy, které zvolily *marionetu*, měly KTC orientované na výšku, body charakterizovalo výrazné obkroužení linkou a následné nedbalé vyšrafování, jedno vybarvení chybělo zcela. Tlak na pastelku nevýrazný a barvy mdlé. Všechny tři KTC končily na spodním okraji zleva doprava. Identifikační místo obsadilo tedy pozici 5.
- Růžovou a růžovo-fialovou barvu použilo 6 z 9 respondentů s *javajkami*, 1x ostrou fialovou. U ani jednoho z ostatních typů se tyto barvy nevyskytly.
- U *javajek* a *marionet* byl 1. bod umístěn buď uprostřed, nebo v levém horním rohu. U 4 z 10 manekýnů se vyskytlo jiné řešení.
- Pouze u *manekýnů* se vyskytlo více ostře žlutých bodů a nejvíce žluto-oranžových.
- U 6 z 9 *javajek* se v provozní rovině vyskytuje kombinace modré s barvou ve škále světle červená-růžová-červenooranžová.

- Středový bod většiny KTC ubíhal vlevo nahoru, pouze u manekýnů se vyskytlo několik případů, kdy se alespoň povedlo strefit svislou nebo vodorovnou středovou linií.
- Výrazná světle zelená se vyskytovala 2x častěji u *javajek*, než u *manekýnů*.

Přehled výsledků v grafech

V hodnotících grafech č. 1-5 byla brána v úvahu kritéria věku, pohlaví, shoda pohlaví mezi autorem loutky a loutkou. Na každém grafu jsou vyznačeny počty klientů, kteří jsou nebo v minulosti byli klienty psychiatrických léčení. Pro rozdělení do věkových kategorií byla užitá upravená verze systematizace podle J. Langmaiera:

<i>Adolescence a časná dospělost</i>	<i>18-25 let</i>
<i>Střední dospělost</i>	<i>26-45 let</i>
<i>Pozdní dospělost</i>	<i>46-62 let</i>
<i>Stáří a starobní důchodci</i>	<i>63-94 let</i>

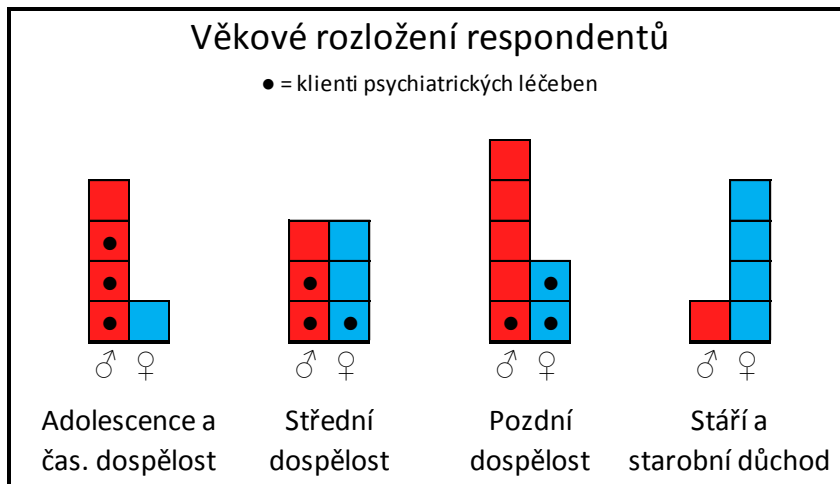
Z vyhodnocení grafů vyplynulo, že věk respondentů na výsledek experimentu má vliv jen okrajový. U starších respondentů, zvláště v kategorii *Stáří a starobní důchodci* byl výrazně vysoký zájem o akci. Velmi dobře se zapojovaly i ženy a klienti PÚ. Naopak u zdravých mužů v kategorii *Pozdní dospělost* byl zájem nižší. V této kategorii vycházel hůře i terapeutický potenciál techniky.

Rozdíl mezi muži a ženami se nejvíce projevil v otázce shodného pohlaví s vyrobenou loutkou. Zatímco zdraví muži téměř ve stu procentech vytvářeli loutky shodného pohlaví, u žen byla tendence spíše opačná. Naopak muži klienti PÚ tvořili téměř výhradně ženy. To samé platí i pro ženy klientky PÚ.

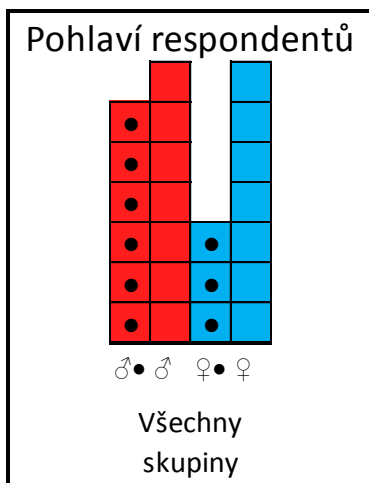
Dá se tedy říci, že nejprůkaznějším výsledkem experimentu je hypotéza, že narozdíl od běžné populace klienti PÚ vytvářejí téměř výhradně ženské postavy.

V následujících grafech a přehledu jsou zpracována hodnocení těchto kritérií:

- Vliv věku respondentů na výsledek akce s loutkou
- Vliv pohlaví respondentů na výsledek akce s loutkou
- Vliv skutečnosti, že klient byl v péči psychiatrického zařízení, na výsledek akce s loutkou
- Korelace mezi konstrukčním typem loutky a psychickými intenzitami respondentů
- Vztah mezi výsledky šetření a KTC testem
- Terapeutický potenciál akce s loutkou
- Zájem respondentů o akci s loutkou
- Míru ztotožnění respondenta s loutkou



Graf č. 1



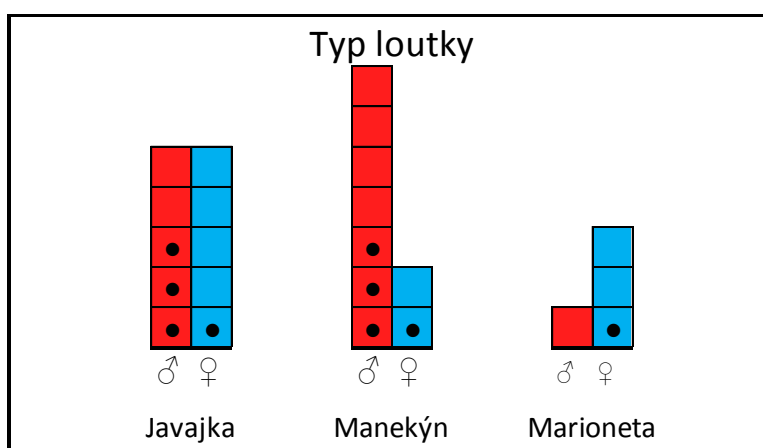
Celkový počet respondentů: 23

Mužů: 13

Žen: 10

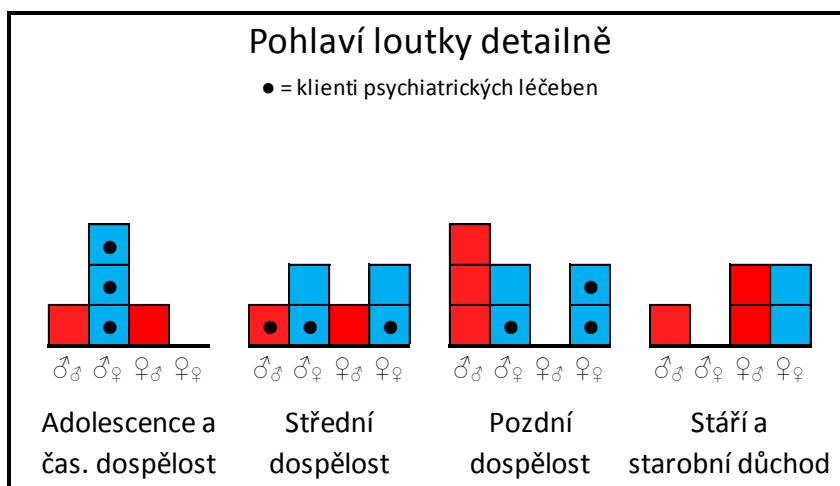
Tečka ve čtverci označuje, že se jedná o klienta psychiatrické léčebny (6 mužů, 3 ženy)

Graf č. 2

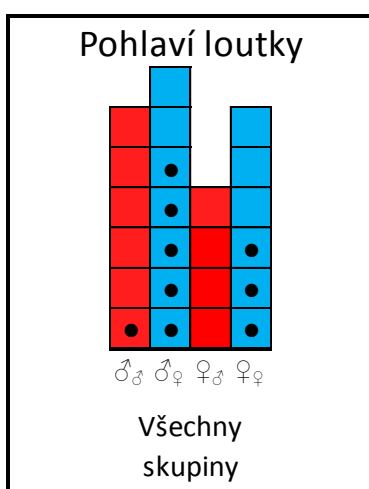


Graf č. 3

Ukazuje, kolik mužů, žen a klientů PÚ volilo které typy loutky.

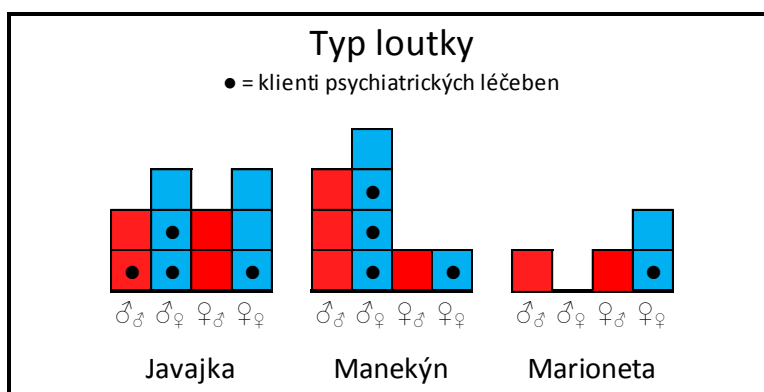


Graf č. 4



Grafy č. 4 a 5 ukazují, kdo z respondentů vyrobil loutku stejného a kdo opačného pohlaví. Z rozložení černých teček je patrné, že klienti PÚ volili téměř vždy loutku ženského pohlaví.

Graf č. 5



Graf č. 6

Graf č. 6 ukazuje, kteří klienti preferovali který typ loutky. 10 zvolilo javajku, 9 manekýna a jen 4 marionetu. Zde je zajímavé především porovnání výsledků z grafu s výsledky KTC testu.

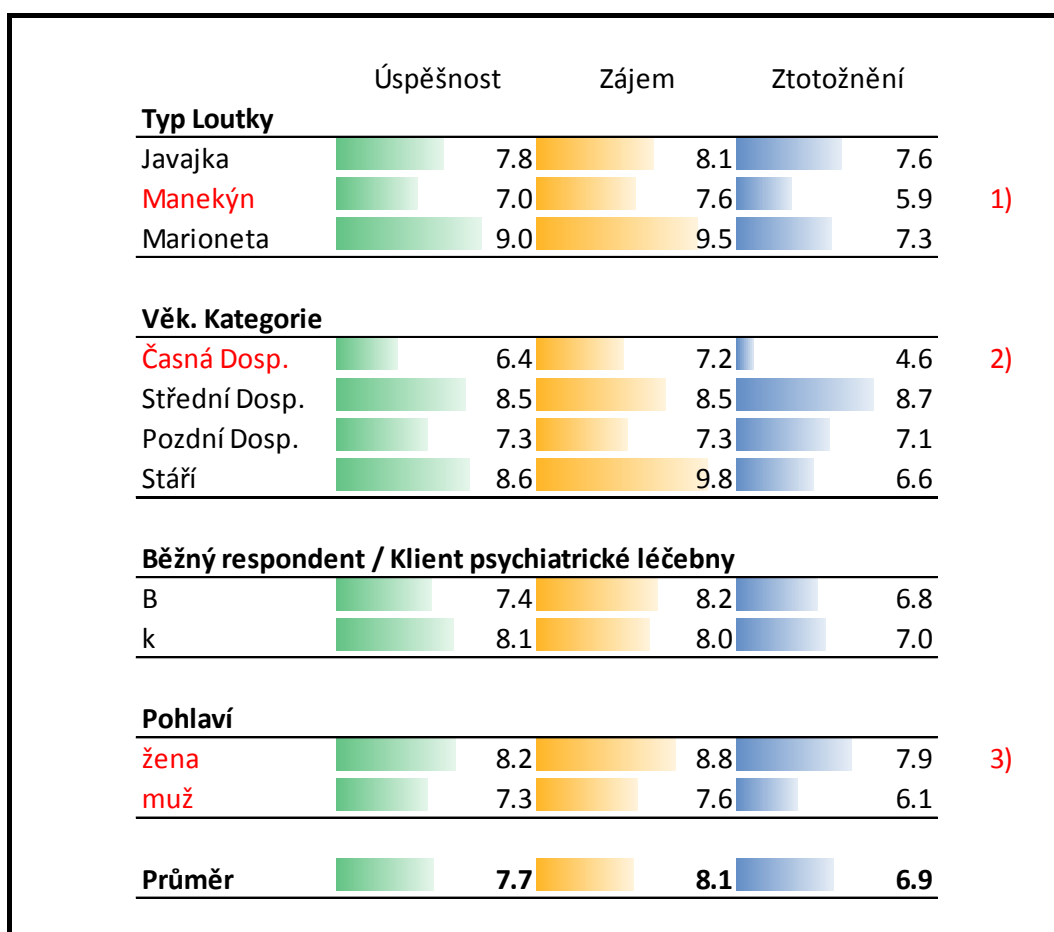
Grafy Úspěšnost, Zájem a Ztotožnění

Následující grafy pracují se třemi kritérii. Jednotlivé výsledky jsou hodnoceny známkami od 1 do 10, tedy od velmi špatně do výborně.

Zelené pruhy ukazují úspěšnost navázání terapeutického vztahu mezi tazatelem a respondentem.

Žluté pruhy zájem respondenta o akci.

Modré pruhy míru ztotožnění s postavou loutky.



Graf č. 7

1) Klient volící typ manekýna reagoval na akci chladněji, odstup si držel i od loutky.

2) U mladých respondentů byla odezva výrazně horší.

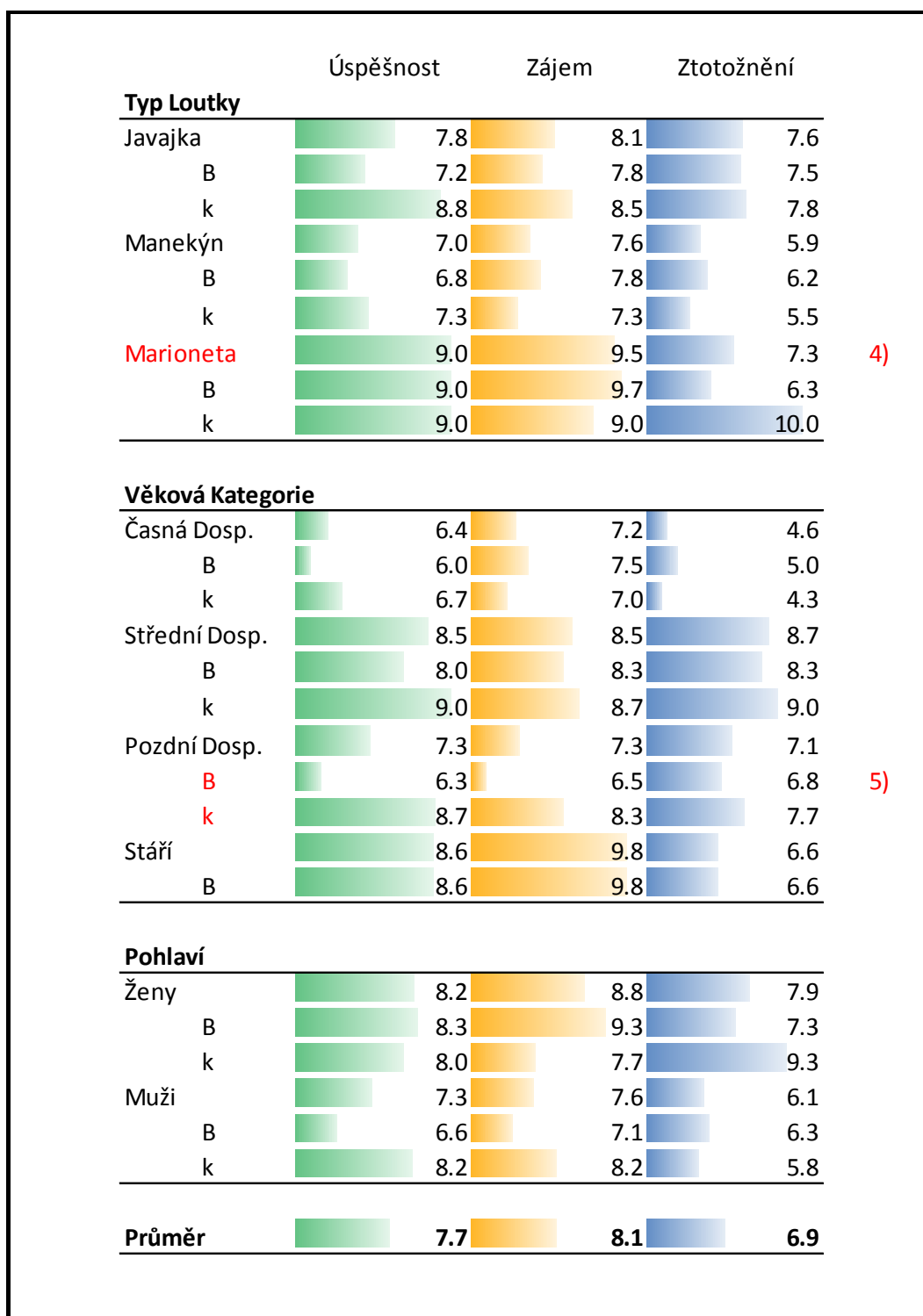
3) Muži si udržovali celkově větší odstup než ženy.

V souhrnu se dá říci, že míra spokojenosti s akcí byla vysoká a navázání terapeutického vztahu s respondenty prostřednictvím loutky se dařilo. Respondenti, kteří projevili větší zájem o akci se také více ztotožňovali s postavou, kterou vytvořili.

Porovnání zkoumaných kritérií s faktem, jestli byl respondent v péči PÚ

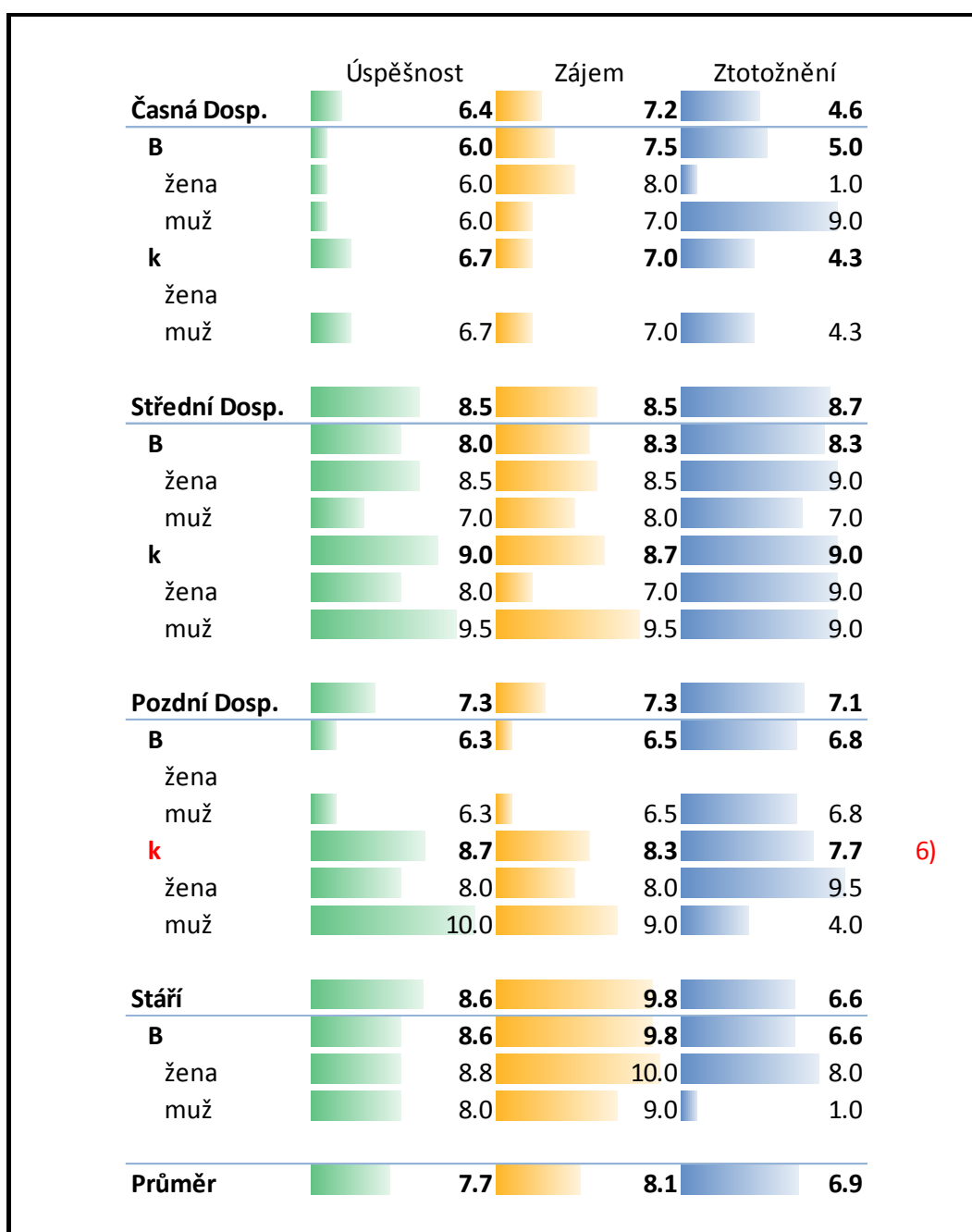
B rezpondent z běžné populace

k rezpondent byl klient PÚ



Graf č. 8

Porovnání zkoumaných kritérií s věkovými kategoriemi respondentů



Graf č. 9

4) Autoři marionet vykazovali nejvyšší vstřícnost, ztotožňovali se s loutkou.

5) Rozdíl mezi respondenty z běžné populace a klienty PL se projevil zejména v kategoriích Střední a Pozdní dospělosti.

6) Muži klienti PL v kategorii Pozdní dospělost byli s akcí nejvíce spokojeni.

Naplnění cílů výzkumu a výstupy vyhodnocení

Potvrzené teze a funkční postupy

Příprava pokusu

- Obličej loutky byl gendrově neutrální, dobře plnil funkci mužské i ženské tváře.
- Velikost loutky a způsob zpracování základní kostry odpovídaly účelu.
- Časová náročnost 30-60 minut odpovídala individuálním možnostem klientů. Ve většině případů by bylo možné v práci pokračovat déle.

Výroba a charakter loutky

- Vzniklé artefakty byly pro všechny jejich autory vizuálně přitažlivé, ačkoli výroba loutky nevyžadovala speciální výtvarné schopnosti; to autorům přinášelo uspokojení, podporu jejich kreativnímu sebevědomí a fungovalo jako dobrý stimul do další práce.
- Loutky si udržely „dospělý“ charakter, nepodléhaly tendenci po dětinské stylizaci a snaze o roztomilost, všechny představovaly dospělé postavy. Realistická byla i většina jejich jmen a podob.
- Způsob, jakým byly loutky oblékány a dokresleny pomocí rekvizit a doplňků se ukázal být v zásadě funkční.
- Přechody od jedné činnosti k následující byly plynulé a přirozené, závěr byl přiměřený a funkční.

Reakce respondentů a terapeutický potenciál akce

- Valná většina respondentů, včetně mužů, se stavěla k práci aktivně a se zájmem. Pouze respondent č. 16, muž, si zpětně stěžoval na vyrušení z vlastní práce; během interview byl ale vstřícný, pečlivý a kreativní a vyžádal si fotografii výsledku.
- Potvrdila se hypotéza, že loutka je velmi dobrý nosič přenosu, asociace tohoto typu nastupovaly téměř okamžitě ve všech 23 případech. Žádný

respondent neměl vůči tvorbě artefaktu blok a jednotlivé kroky výroby loutky měly odpovídající gradaci.

- Pouze 2 z celkového počtu 23 respondentů neměli zájem o fotografii své loutky. Zhruba tři čtvrtiny respondentů hodnotily práci s loutkou jako přínosnou, že se „o sobě něco dozvěděli“. I když u klientů z ústavů psychiatrické péče může být ve hře naučený automatismus sebezpytování v přítomnosti terapeuta.

Výběr konstrukčního typu loutky

- Potvrdilo se, že při přímém kontaktu respondenta s loutkou bude marioneta, která zcela dominuje v tématických akvarelech LD v RT, méně četná.
- Ukazuje se, že výběr konstrukčního typu loutky není náhodný, a během dalšího výzkumu bude možné najít v preferencích přesnější zákonitost. Preference určité pozice loutky vůči vodiči pravděpodobně koreluje s povahou vztahu, který respondent cítí vůči projikované osobě, včetně situace, kdy je projikovanou osobou on sám. Přeje-li jí dominantní postavení, volí automaticky *javajku*. Jestliže akcentuje přímou komunikaci s loutkou, preferuje *manekýna*. *Marionetu* si pravděpodobně vybírají osoby, které řeší problém vlastní podřízenosti.
- Terapie loutkou má pravděpodobně velký potenciál v geriatрии.

Nutné korekce zkoumané metody práce s loutkou

Příprava výchozího materiálu

- Obličej loutky nebyl dostatečně věkově neutrální, asocioval spíše mladou tvář. Bylo by potřeba ho upravit nebo vyrobit ještě jednu bustu, aby respondent nebyl determinován k výběru mladší postavy.
- Mezi materiálem k výrobě vlasů byly kromě vlny i dvě paruky podobného odstínu. Respondenti měli automatickou tendenci po nich sahat ve snaze usnadnit si práci a nevyužívali celou barevnou a tvarovou

škálu, kterou nabízela vlna. Řešení se nabízejí dvě, buď paruky zcela vynechat, nebo připravit kolekci bohatou na další barvy a tvary. Jako účelnější se jeví první varianta. Nutí respondenta k větší kreativě.

- Mechanismus připínání rukou na oblečenou figuru je složitější a technicky náročnější, než je vhodné. Ovládací prvky je třeba měnit přímo v dlani ručičky, aby se nemusel obnažovat ramenní kloub a zasahovat do oblečení.
- Rekvizity a doplňky, kterými respondenti disponovali, byly příliš orientované na vzhled postavy. To zřejmě negativně ovlivnilo asociace, které respondenti k loutce měli. Je třeba kolekci revidovat a část dekorací nahradit významovými předměty.
- Velkou otázkou je způsob vytvoření obličeje loutky. Kreslené oči a ústa byly poměrně nosné, je ale pravděpodobné, že ještě lepší výpovědní hodnotu by měly prvky vystříhané z časopisů. Tím by se také loutková asambláž přiblížila k analytickým možnostem koláže RT.
- Je nutné upravit povrch busty tak, aby se dal snadno čistit. Umožní to měnit výchozí bílou barvu obličeje zatónováním, aby lépe odpovídala potřebám respondenta.
- Za zásadní nedostatek se dá považovat fakt, že při výběru materiálu pro oblékání figury byl zcela opominut aspekt barevnosti. Barvy byly nejednoznačné, velká část základních odstínů chyběla.
- Propracovat systém významotvorných rekvizit.
- Význam *marionety* není z pilotního výzkumu zřejmý, protože *marionetu* zvolilo příliš málo respondentů a jasnou souvislost tudíž není možné definovat. Výsledné zjištění, že vyber-li si respondent pro asambláž *marionetu* je signifikantní jak při porovnání s výsledky KTC testu, tak při bližším zkoumání jeho osobnostního profilu je přitažlivé, ale nemá zatím oporu v adekvátním výzkumu.

Návrhy na směřování následného výzkumu

Kvalitativní výzkum

- Více přiblížit *asambláž loutky* principům koláže RT a čerpat z jejích analytických zkušeností. Porovnat obě metody a najít styčné body.
- Kombinovat malbu tématu LD v RT s fyzickým kontaktem s loutkou a sledovat, jak spolu tyto metody korelují. Všimnout si zvláště situace, kdy respondent zobrazil v tématickém akvarelu jiný typ loutky, než je *marioneta* a naopak *marionetu* při práci s *asambláží loutky* zvolil.
- Dále se věnovat problematice preference konstrukčních typů loutky. Pro větší zřetelnost vztahu mezi loutkou a vodičem využít variabilní paraván.
- Zjistit jak často a z jakých důvodů ztvárňují muži a ženy postavy stejného, nebo opačného pohlaví.
- Jaký význam pro analýzu procesu práce s loutkou má volba postavy, která není civilní. Tedy například postava pohádková, historická osobnost. Jaké typy respondentů je volí a proč.
- Blíže prozkoumat otázky preference barevnosti oblečení a vlasů loutky. Výsledky dát do vztahu s barevností uplatněnou v malbě tématického akvarelu LD a výsledky KTC testu.

Kvantitativní výzkum

- Ověřit hypotézu, že existují prokazatelné vztahy mezi výsledky KTC testu a preferencí konstrukčního typu loutky.
- Ověřit hypotézu, že narozdíl od běžné populace klienti PÚ mají tendenci vytvářet loutky téměř výhradně ženského pohlaví.

Závěr praktické části

V praktickém výzkumu se ukázalo, že metoda loutkové asambláže má potenciál se po důkladné revizi a dopracování stát jednou z alternativních technik blízkých RT.

Zajímavé výsledky vykazovalo zejména srovnání závěrů z práce s loutkou s výsledky KTC testu.

Loutka se osvědčila jako objekt vyzývající k snadnému a bezprostřednímu zrcadlení psychických intenzit. Vstup respondentů do vztahu s ní byl hladký, automaticky ji přijímali jako součást sebe nebo jako součást svých sociálních vazeb. Vzbuzovala zájem respondentů všech věkových kategorií, profesní orientace a stupně vzdělání. Příjemným překvapením byly spontánní kladné reakce nejen žen, ale i mužů, a to zejména z řad klientů psychiatrických pracovišť. Je ale nutné připustit, že muži z běžné populace v aktivním dospělém věku si udržovali jistý odstup. Muži klienti naopak reagovali výrazně vstřícně. Za zvláště zajímavé považují zjištění, že téměř všichni muži klienti vytvořili ženskou postavu.

Předpoklad, že preference konstrukčního typu loutky je signifikantní, se nepovedlo jednoznačně potvrdit. Počet respondentů nebyl pro stanovení relevantních závěrů dostatečně velký. Ukázalo se ale, paradoxně v protikladu k výsledkům získaným z rozhovorů s rožnovskými terapeuty o analýze námětu LD, že respondenti z běžné populace si vybírali výrazně častěji jiné typy loutek, než je marioneta. Naopak marionetu si podle srovnání s KTC testem shodně zvolily osoby psychicky rozkolísané. Manekýny, jak se dalo očekávat, preferovali lidé více stabilizovaní v reálném každodenním životě a to především zdraví muži v produktivním věku. Obliba javajky by mohla naznačovat, že respondent inklinuje ke snaze předvést se a jeho tématem je úspěch.

Dá se tedy předpokládat, že souvislost mezi preferencí konstrukčního typu loutky a psychickými intenzitami člověka existuje, a že má smysl v experimentech pokračovat.

ZÁVĚR BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Cílem bakalářské práce bylo zmapovat složitý kontext tématu *loutkové divadlo*, zadávaného klientům v rámci *rožnovské terapie*. Shrnout základní poznatky o současných názorech na analýzu zvoleného tématu. Pomocí empirického pilotního screeningu zjistit, jakým způsobem reagují dospělí klienti na setkání s loutkou a zaměřit se především na otázku, jestli se dá najít souvislost mezi konstrukčním typem loutky, který respondenti preferovali a obsahem jejich vnitřních intenzit. Výsledkem měla být revize experimentu a stanovení hypotéz a směru následného kvalitativního výzkumu.

Na začátku práce bylo stanoveno pět hypotéz, které se měly ověřit. Zde uvádím výsledné závěry:

Teze první: **Symbolika loutky a loutkového divadla je nosná, vhodná pro terapeutickou praxi a je třeba se dále věnovat jejímu zkoumání.**

Během práce s respondenty se prokázalo, že loutka je výborný nosič přenosu, aktivuje fantazii a u většiny tázaných vzbuzuje zájem. Je vhodným objektem terapie, zvláště je-li možné, aby se klient podílel na její výrobě. Dobrých výsledků se dosáhlo především v práci se starými lidmi a klienty psychiatrických léčeben, překvapivě u žen i mužů. LD v pojetí RT nabízí široké možnosti uplatnění jak v analýze, tak v terapii. Jedná se o námět se specifickými vlastnostmi, který může hrát v určitých terapeutických situacích nezastupitelnou roli.

Každopádně je vhodné ve výzkumu pokračovat a více propojovat dramaterapeutickou stránku věci s RT.

Tento předpoklad se potvrdil.

Teze druhá: **Téma *loutkové divadlo* je rožnovskými arteterapeuty využíváno zřídka.**

Frekvence užívání LD terapeuty je velmi individuální. V RT se tento námět klientům zadává převážně ve speciálních situacích, ačkoli je vesměs hodnocen jako velmi účinný.

Tento předpoklad se částečně potvrdil.

- Teze třetí: **Tematický akvarel s námětem *loutkové divadlo* má příliš mnoho podtémat a jeho terapeutické využití je proto obtížné.**
Pravdou je, že téma LD v RT je složité a mnohvrstevné. Není to ale rozhodně na překážku v jeho úspěšném terapeutickém působení.
Tento předpoklad se nepotvrdil.
- Teze čtvrtá: **Marioneta je převládajícím konstrukčním typem zobrazované loutky, jestliže klient zvolí jiný typ, je vhodné se zabývat otázkou, co vedlo klienta k neobvyklému výběru.**
Podle analýzy produkce a na základě studia anamnézy klientů, kteří nahradili v obraze marionetu jinými typy loutek je jasné, že tento fakt je významný a může signalizovat závažný problém.
Tento předpoklad se potvrdil.
- Teze pátá: **Jestliže nabídneme více jedincům přímou zkušenost s různými konstrukčními typy loutek, bude možné najít v jejich preferencích určitou zákonitost.**
Výsledky experimentu naznačují, že předpoklad je správný. Pozice nade mnou – proti mně – pode mnou jsou z pocitového hlediska značně odlišné a není pochyb, že určité povahové rysy se do výběru promítají. Pro jasnou průkaznost experimentu ale nebyl vzorek 23 respondentů dostatečný.
Tento předpoklad se jeví jako pravdivý, ale pro jeho definitivní potvrzení je nutný následný výzkum.

V teoretických kapitolách se podařilo zmapovat významnou část problematiky týkající se loutky a loutkového divadla v kontextu jejich vývoje a funkce jako mnohavýznamového znaku. Poznatky byly dány do souvislosti s potenciálem, který LD představuje pro terapii. Bližší pozornost by zasluhovaly otázky týkající se projekce

sociálních vztahů do divadelních aktivit s vazbou na možnosti jejich využití v arteterapii. Dále funkce loutkového divadla v rožnovské terapii jako paralely fenoménu divadla na divadle.

Výborné výsledky přinesly rozhovory s osmi rožnovskými terapeuty. Povedlo se shromáždit a utřídit velké množství poznatků, které jsou využitelné pro běžnou analytickou praxi v arteterapii.

Pilotní experiment považuji za úspěšný. Prokázal, že výroba loutky pomocí výtvarné asambláže je nadějná arteterapeutická technika nosná zejména u starých lidí a klientů psychiatrických ústavů. Zdokonalila se její metodika a odstranily se některé její nedostatky. Velký potenciál vidím v možnosti více přiblížit práci s reálnou loutkou RT, zejména techniku asambláže úžeji propojit s technikou koláže a podřídit ji rožnovským principům práce s barvou. Největším problémem stávajícího experimentu je slabá dramaterapeutická složka.

Během celé doby, kdy jsem se zabývala loutkou a loutkovým divadlem jsem měla intenzivní sokratovský pocit, že se přede mnou odkrývají další a další otázky, na které by bylo zajímavé znát odpověď. Neznámých přibývalo, takže nebylo těžké splnit poslední zadaný úkol a předložit návrhy na směřování dalšího výzkumu.

Úkol propojit loutkářské zkušenosti s rožnovskou terapií jsem vnímala jako osobní výzvu. Bylo mi jasné, že vstupuji na tenký led neznámého prostoru a cíle práce nemohou být příliš vysoké. Proto jsem původně zamýšlený kvalitativní předvýzkum nahradila experimentálním pilotním screeningem.

Mezi mnoha kapitolami teoretické části panuje nepoměr. Některá témata chybí, jiná jsou rozpracovaná do neúměrné šíře. Je to tím, že záměrem nebylo připravit ucelenou a vyváženou studii, ale především mapovat potenciál tématu z nejrůznějších úhlů pohledu, aby bylo možné v práci účinně pokračovat.

Bakalářská práce je veřejný dokument, přesto bych ji chtěla uzavřít vzpomínkou navýsost osobní. K loutkovému divadlu mě přivedla šťastná náhoda, když mi bylo sedm let. Na dalších patnáct se pro mě stalo samozřejmou součástí života. Hlavní osobou mé loutkářské éry byla paní Hanka Budínská, která měla dar spojovat lidi, učit je

pohybovat se ve sférách iluze a fantazie a, řečeno s Ludškem Richterem, dokázala vychovat řadu samostatně myslících lidí. Před několika měsíci vyměnila hmotný svět za nehmotný. Ve stejnou dobu, kdy jsem se začala k divadlu vracet, ona pověstné theatrum mundi opustila. Práce je poděkováním za divadelní dětství, profesní nasměrování a za společnost vyjímečných lidí, které jsem díky ní poznala.

Seznam použité literatury:

- ANZIEU, D., CHABERT, C. (1961): *Les méthodes projectives*. Paris: Le psychologue, 2011.
- ATKINSON, R.L. (2003): *Psychologie*. Praha: Portál, 2003.
- BERNE, E. (1964): *Jak si lidé hrají*. Praha: Svoboda, 1970.
- CALLOIS, R. (1998). *Hry a lidé*. Praha: Studio Ypsilon.
- BROCKETT, O.G. (2006): *Dějiny divadla*. Praha: Nakladatelství LN, 2008.
- CRAIG, E. G. (1993): Herec a nadloutka. In: *Loutkář*. Praha, 1993, č. 10-12.
- ČERMÁK, B. (2015): *Máme doma feťáka*. Abeceda osudů. Brno: Facta Medica, 2015.
- ČERVENKA, M (2003): *Fikční světy lyriky*. Praha, Litomyšl: Paseka, 2003.
- ČESAL, M. (1970): Loutka, loutkovost, loutková hra a teorie dramatu. In: *Československý loutkář*. Praha 1970, č. 10-12.
- ČESAL, M. (1987): *Kapitoly z historie českého loutkového divadla*. Praha: DAMU, 1987.
- DUBSKÁ, A. (2004): *Dvě století českého loutkářství*. Praha: AMU, 2004
- DVOŘÁK, J., Eliášková, V. a kol. (2008): *Karel Makonj a Vedené divadlo*. Praha: Pražská scéna, 2008.
- ECO, U. (2004): *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004.
- ETLÍK, J. (1998): Loutka. In: *Loutkář*. Praha: 1998, č.5.-6.
- FONAGY, P., Target, M. (2005): *Psychoanalytické teorie*. Praha: Portál, 2005.
- FRANZ, M.L. von (1998): *Psychologický výklad pohádek*. Praha: Portál, 1998.
- HALLS, W.D. (1960): *Maurice Maeterlinck, A Study of his Life and Thought*. Oxford: 1960.
- HELLER, J. (2010): *Starověká náboženství*. Praha: Verbum-Novum, 2010.
- HORČIČKOVÁ, J. (2013): *Faust v loutkovém divadle*. Bakalářská práce (Bc.). Č. Bud.: JUČB, 2013.
- HUIZINGA, J. (1971). *Homo ludens*. Praha: Mladá fronta
- JIRÁSEK, P. (2011): *Loutka a moderna*. Arbor vitae, 2011.
- JIRÁSEK, P., Jirásek, V., Blecha, J. (2008): *Česká loutka*. Praha: KANT, 2008.
- JURKOVSKI, H. (1970): Hrající loutka jako metafora. In: *Divadelní revue*. Praha, č.4, 47-51
- JURKOVSKI, H. (1997): *Magie loutky*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 1997.

- JURKOVSKI, H. (2000): *Métamorphoses: la marionnette au XXe siècle*. Charleville-Mézières: Institut international de la marionnette, 2000.
- KALINA, P. (2013): *Umění a mystika*. Praha: Academia, 2013.
- KNÍŽÁK, M. (2005): *Encyklopedie výtvarníků loutkového divadla v českých zemích a na Slovensku od vystopovatelné minulosti do roku 1950, I. a II.* Nucleus HK, 2005.
- KLIMEŠ, J. (2005): *Partneři a rozchody*. Praha: Portál, 2005.
- KOUKOLÍK, F. (2003): *Já. O vztahu mozku, vědomí a sebeuvědomování*. Praha: Karolinum, 2003.
- LHOTOVÁ, M. (2010): *Proměny výtvarné tvorby v arteterapii*, Teologická fakulta JU, 2010.
- LÜSCHER, M. (1997): *Čtyřbarevný člověk*. Praha: Ivo Železný, 1997.
- MAGNIN, Ch. (2005): *Dějiny loutkového divadla v Evropě 1*. Praha: AMU, 2005.
- MAGNIN, Ch. (2010): *Dějiny loutkového divadla v Evropě 2*. Praha: AMU, 2010.
- MAKONJ, K. (2007): *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007.
- MALÍK, J., Dvořák, J.V. (1978): *Svět loutek*. Hradec Králové: KRUH, 1978.
- ONDRUŠKA, L.: *Existenční modely v divadle na divadle*, Brno, 2008, str. 15-16
- PASQUALINO, A. (1983): *Marionettes and glove puppets: Two theatrical systems of Southern Italy*. In: *Semiotica* Amsterdam, Berlin, New York: Mouton 1983. Vol. 47-1/4., pp. 217-358
- PAIN, S. (2007): *Les fondements de l'arthérapie*. Paris: Harmattan 2007.
- PAVLOVSKÝ, P. (1987): *Základní pojmy loutkového divadla*. Praha: 1987.
- PETŘÍČEK, M. (1993): *Myšlení o divadle I a II*. Praha: Herrmann & Synové, 1993.
- PETŘÍČEK, M. (1997): *Úvod do současné filosofie*. Praha: Herrmann & Synové, 1997.
- QUINE, W. V. O. (2002): *Od stimulu k vědě*. Praha: Filosofia 2002.
- RICHTER, L.(1997): *Od předmětu k loutce, od loutky k divadlu*. Praha: IPOS-ARTAMA, 1997.
- RICHTER, L.: *Praktický divadelní slovník*, Praha (2008).
- RUBINOVÁ, J. A. (2008): *Přístupy v arteterapii. Teorie a technika*. Praha : Triton, 2008.
- SLAVÍK, J. (2001): *Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefiletiky)*. I. díl. Praha: Univerzita Karlova – Pedagogická fakulta, 2004. 281 s.
- SLAVÍK, J. (2003): *Přenos a jeho lateralizace v arteterapii*. In: *Arteterapie*. Praha: 2003. č. 3, s.20-26.

- SLAVÍK, J., WAWROSZ, P. (2004): *Umění zážitku, zážitek umění*. II. díl. Praha : Univerzita Karlova – Pedagogická fakulta, 2004. 303 s.
- SLAVÍK, J. (2005): Mezi fantazií a realitou v arteterapii. K Winnicotově koncepci potenciálního prostoru. In: *Arteterapie*. Praha: 2005, 3, č. 9, s. 20 – 27
- SOKOL, F. (1987): *Svět loutkového divadla*, Praha: Albatros, 1987.
- SOKOL, F. (1988): Loutka jako znak dramatické postavy. In: *Československý loutkář*, Praha 1988, č.5, 104-105.
- STUHLÍKOVÁ, I. (2007): *Základy psychologie emocí*. Praha: Portál, 2007.
- ŠALOUN, L. (1920): *Z duševní dílny umělcovy*, Dílo XV. Praha: 1920.
- TOMÁNEK, A. (1998): *Podoby loutky*. Praha: DAMU, 1998.
- VALENTA, M. (2001): *Dramaterapie*. Praha: Portál, 2001.
- VAVRDA, V. (2005): *Otázky soudobé psychoanalýzy*. Praha: Nakladatelství LN, 2005.
- VELTRUSKÝ, J.: Drama jako básnické dílo, in *Existenční modely v divadle na divadle*, Brno, 2008, str. 15
- WALTON, K. L. (1992): *Mimesis as Make-Believe (on the foundations of the representational arts)*. London: Harvard University Press, 1992.
- WASZKIEL, M. (1992): *Present Trends in Research of the World Puppetry*. Warsaw, 1992.
- WINNICOTT, D.W. (1971): *Playing and reality*. New York: Basic Books, 1971.
- WITTLICH, P. (2000): *Sochařství české secese*. Praha: Karolinum, 2000.
- ZAVARSKÝ, J. (2011): *Kapitoly z dějin scénografie*. Brno: JAMU, 2011.

Zdroje fotodokumentace

- Kapitola *Práce s tématem LD v pojetí terapeutů RT*, podkapitola *Konkrétní příklady významných jevů*: Obrázky LD 01 až LD 5 pocházejí z produkce studentů PF JCU a klientů psychiatrických léčeben. Jejich autorství je anonymní. Jedna fotografie je převzatá z bakalářské práce J. Horčíčkové. (Horčíčková, 2013)
- Příloha č. 1: Obrázky 1. – 23. patří do archivu autora práce

PŘÍLOHY

Seznam příloh:

1. Fotodokumentace k pilotnímu experimentálnímu screeningu
2. Česká literatura k teorii loutky
3. Hlavní přínosy práce v RT pro individuální rozvoj

Příloha č. 1

Fotodokumentace k pilotnímu experimentálnímu screeningu

- Javajky
- Marionety
- Manekýni

Javajky – loutky vedené zdola

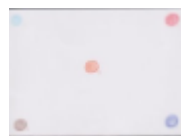
Vysvětlivky k popisku: *Jméno loutky, Pohlaví loutky, (Pohlaví a věk autora)*



Obr. F1 Kristýnka, ♀
(žena, 63 let)



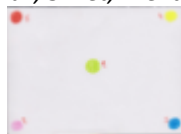
Obr. F2 Alfred Jarry, ♂
(muž, 20 let)



Obr. F3 Andulka ♀
(žena, 41 let)

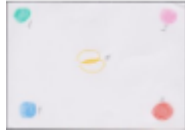


Obr. F4 Áda, ♂
(muž, 37 let, klientPL)





Obr. F5 Dobrá duše, ♀
(muž, 29 let, klient P.L.)



Obr. F6 Veronika, ♀
(muž, 20 let, klient P.L.)



Obr. F7 Eliška, ♀
(muž, 58 let)



Obr. F8 Petr, ♂
(žena, 34 let)

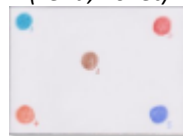




Obr. F9 Amálka, ♀
(žena, 38 let, klient P.L.)



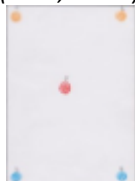
Obr. F10 Zvíře, ♂
(žena, 20 let)



Manekýni – loutky vedené zezadu



Obr. F11 Honza, ♂
(žena, 84 let)

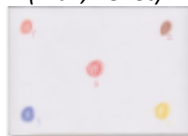


Obr. F12 Katka, ♀
(muž, 52 let, klient P.L.)





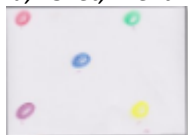
Obr. F13 Hodža Nasredin, ♂
(muž, 48 let)



Obr. F14 Aneta, ♀
(muž, 18 let, klient P.L.)



Obr. F15 Alča, ♀
(žena, 43 let, klient P.L.)

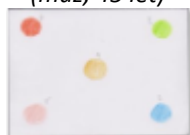


Obr. F16 Katka, ♀
(muž, 25 let, klient P.L.)





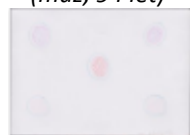
Obr. F17 Jimmy, ♂
(muž, 45 let)



Obr. F18 Julie, ♀
(muž, 35 let)



Obr. F19 Bonifác, ♂
(muž, 94 let)



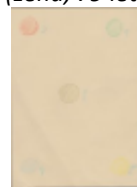
Marionety – loutky vedené shora



Obr. F20 Tomáš, ♂
(žena, 75 let)



Obr. F21 Helenka, ♀
(žena, 79 let)



Obr. F22 Pavel, ♂
(muž, 57 let)



Obr. F23 Ludmila, ♀
(žena, 55 let, klient P.L.)



Příloha č. 2

Česká literatura k teorii loutky

Určitě nepřekvapí, že naše odborná literatura k teorii loutkového divadla je kusá. Nejvíce knih je věnováno hmotnému dědictví a to především historii loutek. Pozornost autorů se zaměřuje na tzv. zlaté období českého loutkářství, tedy na devatenácté století a začátek dvacátého století, kdy loutkové divadlo sloužilo jako nosič národního sebevědomí. Starší literatura se obrací k tradici rodiny Kopeckých, především k osobě Matěje Kopeckého a buduje tak mýtus o LD jako specificky českém kulturním fenoménu, vycházejícím z lidového podhoubí. Valná většina obrazových publikací o loutkách se zaměřuje na rodinná marionetová divadla právě z tohoto období. Máme dobře zdokumentované kolekce loutek od předních umělců, např. od L. Šalouna, K. Svolinského a od V. Suchardy, loutkářského profesionála a zakladatele první stálé scény Říše loutek. V nedávné době vyšlo několik obsáhlých monografií o české loutce 20. století, kde najdeme tvarové experimenty loutkové avantgardy, soustružené loutky J. Sutnara, kabaretní loutky J. Skupy, J. Trnku a mnohé další.

Po léta vycházel odborný časopis Československý loutkář, nyní Loutkář, kde vycházely recenze jednotlivých inscenací a problematika LD se diskutovala se převážně z pohledu inscenačního. Řešila se například přiznaná přítomnost živého herce na jevišti a způsob jeho viditelné koexistence s loutkou ve vztahu k divákovi.

Podstatnou roli v hledání nových cest LD v období socialismu měli poloprofesionální a amatérští loutkáři. Významným polem pro rozvoj progresivních tendencí LD bylo i divadlo dětské. Tady bych chtěla vyzdvihnout především práci Hany Budínské. Ve všech těchto oblastech působilo mnoho nadaných tvůrců, kteří neměli možnost se oficiální cestou profesionalizovat. To sebou sice neslo řadu problémů, ale na druhou stranu bylo neoficiální divadlo výbornou živnou půdou pro nezávazný experiment. Platformou pro společnou diskuzi amatérů i profesionálů byl právě časopis Československý Loutkář, případně sborníky z loutkářských přehlídek v Chrudimi a Kaplici.

Od čtyřicátých let byla naše loutková scéna provázaná, díky zájezdním představením moskevského LD, se sovětskou, což by v tomto případě nebylo vhodné odsoudit. V Sovětském svazu tehdy fungovala řada teoretiků, kteří se snažili popsat základní problémy předmětného divadla. Významné stati píše ruský loutkář S.V. Obrazcov, který se zamýšlí mimo jiné nad problémem, jak divák vnímá oživení loutky na scéně, užívá pojem „zázrak oživé hmoty“. Na dlouhá léta definuje základní problematiku, především postavení loutky jako divadelní osoby.

Od sedmdesátých let do divadelní teorie vstupuje polský vliv podmíněný Grotovského divadelní revolucí. Nejvýraznější autoritou polské loutkářské teorie je H. Jurkowski.

Valná většina úvah o loutkovém divadle pochází od aktivních loutkářů a režisérů a to výhradně v podobě odborných článků a esejů. Některé z nich byly později uspořádány do sborníků. U nás se filosofií loutek zabývá především K. Makonj, na toto téma publikuje i L. Richter.

Příloha č. 3

Hlavní přínosy práce v RT pro individuální rozvoj:

(Zpracované na základě přehledu M. Lhotové)

- Relaxační případně aktivizační přínos činnosti
- Rozvoj schopnosti splnit zadaný úkol a to v daném časovém limitu
- Rozvoj vizuálně estetického vnímání
- Rozvoj potenciálu k výtvarnému a obecně uměleckému vyjádřování
- Rozvoj citlivosti ke kompozici, barvě a tvaru
- Rozvoj schopnosti kreativně řešit zadání
- Zpředmětnění a konkretizace představ
- Zviditelnění skrytých duševních obsahů a jejich strukturování
- Zpřítomnění citových hnutí, vzpomínek a jejich zvládnutí
- Pomoc při získávání sebnáhledu a náhledu na realitu
- Pozitivní změny v sebepojetí
- Adaptace na nové postoje
- Zvládnutí vlivu náhody na činnost
- Smíření se s nemožností mít vše pod kontrolou
- Smíření se s neúspěchem a naopak objevení nových kompetencí

(Lhotová, 2010)