

Lurley

Scénář – Dramatická výchova směrek divadelnímu tvaru
Stanislav Havlík

Předloha

O vodní panně na černé skále, v O čertech, obrech a dobrých lidech, uspořádal Jan Červenka (Praha 1986)

Postavy

Rybář - muž neupraveného vzhledu ve zchátralých šatech.

Panna - dívka s dlouhými vlasy a příjemným hlasem zahalená do šálu.

Syn knížete - vysoký mladý muž v dlouhém černém plášti popř. s kloboukem

Kníže (hlas) - mohutný mužský hlas

Voják 1, Voják 2 - mladíci ve vojenské uniformě, budící dojem dávné historie.

Rekvizity na scéně

Černá skála - štafle zakryté černou látkou.

Moře - dva pruhy bleděmodře zbarvené látky (plátna).

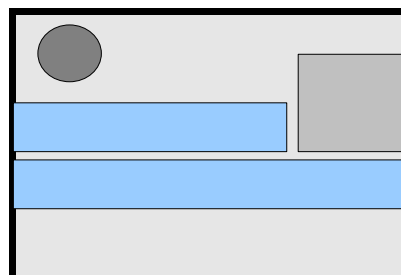
Břeh - nízký praktikábl nejlépe čtvercového půdorysu.

Židle

Loďka - mohly by posloužit tři krabice od banánů slepené za sebou kratší stěnou a seříznuté a namalované tak aby to připomínalo loďku.

Popis scény

Na pravé straně na pomezí středního a zadního plánu scény bude umístěn praktikábl (břeh), u něj budou přichyceny k podlaze dva pruhy plátna, které povedou až na druhý (levý) kraj scény, tam budou uvolněny, aby se s nimi dalo vlnit. První pruh může vést již před praktikáblem. Vlnění budou zajišťovat osoby, které mohou být publiku přiznány. Intenzita vlnění záleží na tom, jak moc rozbouřené by mělo být moře v dané scéně. Za těmito pruhy látky, v levé části scény v zadním plánu bude postavena skála.



Technické požadavky

Světla - celkové osvětlení scény, regulovatelné + dvě bodová světla.

Zvuky - buď nahrávka zvuku, který připomíná vlny moře narážející na břeh nebo využití předmětů, které vydávají zvuky tomuto podobné (dešťové hole atp.). Pravděpodobně kvůli intenzitě a regulaci zvuku bude třeba využít zesilovací aparaturu.

Poznámky ke scénáři

<...> ohraničují akci světla

=...= ohraničují akci zvuků

SCÉNA 1.

břeh, rozbouřené moře, černá skála

=pomalinku se začíná zesilovat zvuk vln, které narážejí do skály=

<celkové osvětlení scény se pomalinku rozsvítí>

Moře se mohutně vlní. Rybář stojí na břehu dále od černé skály, pomalými a unavenými pohyby hodí do moře síť a vytahuje ji ven. V síti nemá žádnou rybu. Znovu nahazuje síť a opět ji vytahuje prázdnou.

RYBÁŘ: (zarmouceně) Zase ani rybička.

Rybář pomalu přejde na břeh blíže k černé skále a hledí do rozbouřeného moře.

<celkové osvětlení scény potemní>

RYBÁŘ: (smutně) To snad abych tento bídný život ukončil a skočil do rozbouřených vod u černé skály.

Na vršku černé skály se objeví panna. Češe se.

<na pannu se rozsvítí bodové světlo>

PANNA: Rybáři!

=hluk moře se ztiší=

Moře přestane bouřit a začne se vlnit mírně.

PANNA: Rybáři!

Rybář pohlédne na pannu.

<na rybáře se rozsvítí bodové světlo>

RYBÁŘ: Dobrý den, krásná panno. (více pro sebe) Jaký máte jemný hlas.

PANNA: Jmenuji se Lurley. Víím, že jsi hodný člověk, proto ti pomohu. Kdykoli budeš mít nedostatek, vhod' síť do vody u černé skály a uvidíš pak sám. Každého jiného však varuj, kdo by se mnou chtěl mluvit nebo dokonce chtěl za mnou lézt na skálu. Životem by zaplatil. I tobě by se tak stalo.

<bodové světlo na pannu zhasne>

RYBÁŘ: (rozpačitě) Děkuji Vám, Lurley.

<pohasne celá scéna>

SCÉNA 2

židle (ve střední části jeviště)

<bodové světlo na židli s rybářem, bodové světlo na místo kam přijde syn knížete – kousek před židli, mimo osu židle>

Rybář sedí na židli a čistí rybu. Ozve se bušení na dřevěné dveře.

RYBÁŘ: Vstupte!

Přichází syn knížete. Zaujme pevný postoj proti rybáři (ve světle, zády k divákům).

SYN KNÍŽETE: (nahlas a povýšeně) Jsem syn knížete, jež vládne tomuto kraji. Ty mi teď, rybáři, povíš o kráse a dobrotě víly, která ti pomohla. A nic nezatajuj, to by se ti zatraceně nevyplatilo! Hezky všechno od začátku a ani sebemenší maličkost nezatajit!

Rybář si nenuceně povzdechne.

<světla zhasnou a po chvíli se zase stejně rozsvítí>

SYN KNÍŽETE: Připravíš teď loďku a pojedeme spolu neprodleně ke skále, než zapadne slunce. Tam počkáš a já si vylezu na skálu, abych si tu krasotinku prohlédl a poslechl pěkně zblízka.

Rybář se ulekne. Vzhledne ke knížecímu synu.

RYBÁŘ: (vylekaně, naléhavě) Kdo se pokusí vylézt na skálu, toho Lurley zahubí! Nikdo tam nesmí!

SYN KNÍŽETE: (zpupně) Nesmí? To teprve uvidí. Žije na mém území a je tedy moje poddaná. Pospěš si, ať už jdeme. Víc nechci slyšet!

<světla zhasnou>

SCÉNA 3

břeh, rozbouřené moře, černá skála, loďka

<celkové osvětlení scény>

=velmi hlasitý zvuk rozbouřeného moře=

Lod'ka s rybářem a knížecím synem se nachází na moři ve vlnách před černou skálou, na které sedí panna a češe si vlasy. Rybář sedí na zádi a pevně se drží okrajů loďky. Syn knížete stojí vzpřímeně na přídi, jednu nohu má opřenou o okraj loďky a hledí směrem k černé skále.

RYBÁŘ: (řve tak, aby ho bylo slyšet přes hluk moře) Ještě je čas se vrátit!

Knížecí syn nehne ani brvou a stále vzhlíží ke skále.

Náhle se odráží a skáče směrem k černé skále. Skok je však moc krátký a končí v rozbouřených vodách pod černou skalou. Syn knížete mizí ve vlnách. Rybář ještě chvíli sedí v loďce pevně se držíc okrajů a hledí do rozbouřených vln.

<světlo zhasne>

SCÉNA 4

černá skála, moře, břeh (bez akce)

<neznatelné celkové osvětlení scény, tak aby byly těžko rozpoznatelné rekvizity na scéně>

Ozve se silný hlas knížete.

KNÍŽE: (rozlíceně) Cože! Můj syn utonul!... Černou skálu srovnat se zemí. Lurley zajmout a přivést ji živou na knížecí hrad. Vykonat příkaz, i kdyby měli všichni vojáci při tom zahynout. Bez té čarodějnice se nevracejte!

<světlo zhasne>

SCÉNA 5

černá skála, moře, břeh, loďka

=moře silně burácí=

<celkové osvětlení scény>

V lodce na moři u černé skály jsou dva vojáci a vypadá to, že se chtějí dostat ke skále. Balancují na lodce v rozbouřeném moři, skoro se už skály dotýkají. Lurley na černé skále se (vyděšeně) kouká směrem k vojákům. Pak si stoupne na vršek skály a koukne nahoru, jakoby do nebe.

PANNA: (naléhavě) Otče! Otče, zachraň mě. Odnese mě pryč.

Náhle se setmí

<světlo najednou zhasne>

<po delší pauze se pomalinku rozvěcuje>

Opuštěná černá skála, rozbouřené moře, břeh... to je vše co zbylo.

Aktivity

Pohyb v prostoru

Žáci se pohybují různě po prostoru. Vedoucí bude říkat různá prostředí a po tlesknutí se žáci budou pohybovat tak, jako by se v daném prostředí nacházeli.

Prostředí: vzduch, země, silný protivítr, voda, rozbouřené moře.

Pro větší prožitek (nebo když by se žáci vzájemně svými pohyby ohrožovali) je možné pohyby na tlesknutí zpomalit jako ve zpomaleného filmu. Na další tlesknutí přejít zase do normálu nebo jiného prostředí.

Čtení příběhu

Vedoucí přečte žákům pohádku. Každý pak dostane kopii, aby si ji mohl znovu sám v klidu přečíst. Na to se vymezí nějaký čas.

Grafické znázornění postav a prostředí

Žáci dostanou za úkol každý sám za sebe graficky vyjádřit jednu událost, postavu nebo prostředí příběhu. Neklade se důraz na kresebné provedení, ale na vyjádření dynamiky, barvy a tvaru. Výtvary se pak rozloží po obvodu prostoru a nechá se čas, aby si žáci mohli všechny obrázky prohlédnout. Může následovat krátká reflexe, jaké měli žáci jako diváci pocity z obrázků apod.

Příběh do scén

Žáci utvoří pět skupin. Ve skupině pak příběh rozdělí do pěti zásadních scén a každé scéně dají pojmenování. Mezi skupinami pak proběhne diskuze, kdy se všichni dohodnou na jednotném uspořádání scén a jejich pojmenování, které se napíše na papír a vyvěsí.

Živé obrazy

Každá skupina bude mít za úkol nacvičit živý obraz na jednu scénu. Ne každý musí zákonitě hrát v obraze lidskou postavu – může být i předmětem nebo obdobně. Vymyslí k němu ještě zvuk, který ho bude doprovázet. Živé obrazy se pak předvedou.

Rozhovory

Objevují se zvěsti, že na černé skále u jedné přímořské vesničky se objevuje bytost, která má na svědomí už několikáté utonutí námořníka. Žáci se rozdělí do dvojic. Jeden z dvojice bude představovat vesničana, druhý novináře, který přijel do vesnice vypátrat informace o tom, co se tam děje. Po té se uspořádá tiskovka, kde jednotliví novináři budou referovat o tom, co se dověděli.