

Princezna

Princezna je hlavní postava hry. Ze všech pohádkových princezen se nejvíc podobá princezně Koloběžce – je zvědavá, vynalézavá, inteligentní, emancipovaná, nebojí se vzít věci do vlastních rukou a ty ruce si jimi ušpinit. Zároveň je však taková trochu švihlá. Filosofie jí evidentně vydlabala z hlavy nějaká kolečka a tak si žije ve vlastním světě, ve kterém rozumí jenom tomu, co může převést na filosofii. Působí proto tak trochu mimózním dojmem, jako holka, které nikdo nerozumí a všichni se jí tak trochu straní, což ji ovšem nezlomilo, naopak ji to naučilo spoléhat samu na sebe. Má rázná gesta, ničím se příliš nezdržuje, nepostojí dlouho na místě, pokud zrovna nemusí, a je hyperaktivní. Je to filosofka-samouk, takže hodně přemýšlí, druhé buď soustředěně poslouchá nebo se o ně naopak za mák nezajímá. Může si dělat poznámky do notesu, studovat něco, pokud se mi podaří prosadit dalekohled, může se dívat dalekohledem. Mluví energicky, věcně, prakticky.

Princezna by se mi líbila ztvárněna jako někdo, komu sice byly vnuceny nějaké hloupé konvence, ale kdo se jimi snaží řídit jen do té míry, do jaké to uspokojí její rodiče. Měla by být tedy oblečena částečně stejně uniformě, jako královský pár (musíme tedy najít nějaký kostým podobný pro celou královskou rodinu), ovšem z druhé části si tento kostým upravila tak, aby odpovídal jejím praktickým potřebám. Může tedy mít barety, měla by mít tlumok (nikoliv kabelku!), ve kterém si nosí svůj notes a další nezbytné vybavení. Praktická obuv, na krku třeba ten dalekohled, šaty porůznu vyspravované (potrhala si je, jak pořád někam lezla). Měla by vypadat na jednu stranu sice jako princezna, na druhou stranu jako princezna, která se každou chvíli chystá na skautskou výpravu.

Král a Královna

Král a Královna jsou nerozlučný vládnoucí pár, který společně řídí království. To je z nich patrné každým jejich gestem – jejich monarchická přezíravost, majestátnost a snobství z nich číší nepokrytě přepjatě. Brada nahoru, pitoreskně vážný výraz ve tváři, důstojný parádní krok, intonace lidí, kteří nejsou zvyklí na protesty. Takovou mají povahu, když „vladaří“.

Když ovšem nevladaří, projevuje se jejich lidštější stránka, která je k té královské poněkud v protikladu. Královna je úzkostlivá matřona se sklony k hysterii, Král je senilnějící, ale v podstatě dobrosrdečný starý pán. Královna si ráda zhurta vystartuje, ovšem uznává své podřízené postavení (jako správná žena), takže nechává poslední slovo manželovi. To poslední slovo nebývá vždycky takové, jaké by ráda, protože Král je ve své civilní poloze hodný, snaživý, smířčí a pozitivně naladěný. Protože už stárne a hloupne, nepůsobí vždy dojmem, že si pamatuje, kde je a co se stalo před chvílí.

Jinak jsou ale relativně nerozluční a v názorové unii – kráčí bok po boku, doplňují své repliky, často se drží za ruce, vystupují jako jeden důstojný celek.

Král a Královna jsou postavy, které v podstatě řetězec událostí uvedou do pohybu a které jej ukončí (stranou teď toho, že všechno je z pozadí manipulováno osudem, tedy sudičkami, resp. Sudičkou, samozřejmě).

Bylo by záhodno, aby byli oblečení nějak uniformě (uniformita jednak zdůrazní jejich majestát, jednak je učiní podobnými), rozlišení například jen barvou a polohou královské šerpy, nebo něco takového. Rozhodně netřeba korun, žezel a hermelínů.

Princové

Princové jsou další jednoduší doplňující se celek, ovšem na rozdíl od královské rodiny se nepodporují, nýbrž spolu soupeří. Jejich motivace je jasná – prokázat, že ta jejich jedna jediná vlastnost, kterou mají (krása, síla, bohatství), je nutná a dostatečná podmínka pravého princovství. Snaží se tedy dělat agresivní reklamu sami na sebe, snaží se v tom přehlušit své dva další druhy, upoutat víc pozornosti. Strkají se, šťouchají se, zavazují si, pletou se jeden druhému pod nohy, skákají si do řeči. Drží se tedy vždycky dost blízko sebe a ta jejich šťouchanice je docela nehodná jejich šlechtickému postavení. Jejich trojice tím vytváří jakýsi kontrast ke trojici Král – Královna – Lokaj.

Ten, který z trojice zrovna mluví, se musí nacházet vždycky uprostřed. Pokud odříkává nějakou, sebekratší, repliku, musí se prvně prodrat mezi rameny zbylých dvou. V tomto zápolení poněkud zanikají rozdílné charaktery všech Princů, přesto:

Princ Prachoň

je především marnivý. Je to náfuca, hrdý na své bohatství a svůj vytříbený módní vkus, s romantickým vztahem k sobě samému a ke všemu, co vlastní. Chová se k sobě jako k uměleckému dílu a vyjadřuje se o sobě tak. Je to fiflena, urážlivý, arogantní, netykavý, sebejistý a tak by se měl též celou hru tvářit a s takovým přezíravým tónem i mluvit. Je opatrný na svou garderobu a neskrývá své pohrdání druhými dvěma princí.

Oblečený by měl být nějak bohatě, ovšem bohatě na motivy, nikoliv co do ceny oblečení. Naopak klidně může být oblečený jako trhan, ovšem musí toho na sobě mít co nejvíc a měl by mít po ruce vždycky nějaké cetky, kterými se může opájet (např. parfém).

Princ Krasoň

je především donchuán. Má zženštilá gesta. Bude obtížné odlišit jeho zženštilá gesta od Prachoňových zženštilých gest, protože Prachoň k nim svým sebeopájením bude též inklinovat. Udělejme tedy z Prachoně spíše toho jemného, nezúčastněného, nekontaktního, a z Krasoně romantického, vášnivého, kontaktního milovníka. Není ovšem jasné, čeho že je vlastně milovník – jeho gesta jsou taková přiteplalá, stejně tak i jeho intonace. Na to pozor – má to sice své jednoznačné místo (je to jeho atribut, kterým se výrazně odlišuje od ostatních princů), ale nesmí to sklouznout k nějakému gay pitvoření, nehrajeme českou populární komedii. Rád sahá na lidi, je takový celý flirtózní, pokoušivý, rozpustilý.

Oblečený by měl být vyzývavě, jako někdo, kdo si je velmi jistý vlastní fyzickou krásou. Upnuté kalhoty, upnuté košile, rozhalené tak, aby odhalovaly mužnou hrud'.

Princ Stalon

je především drsný. Na rozdíl od svých dvou kolegů se s ničím nepáře, nedělá kolem ničeho žádné cavyky, nemá žádné velké ohledy, je takový banálně neurvalý, humpolácký, prostoduchý. Jeho gesta, stále v protikladu k druhým dvěma princům, nejsou nijak vyumělkovaná, jsou naopak neohrabaná, rázná a agresivní. Od držení těla až po intonaci je zřejmé, že ho nějaké dvorní způsoby nezajímají, že chce prostě jen lapnout princeznu a hurá zpátky do války. Krychlík mu na konkurzu dodal silný ostravský přízvuk (nebo to měla být romština?), něco takového se k němu přesně hodí.

Oblečen by měl být tak, jako by právě opustil posilovnu, nebo se chystal jít si zaběhat.

Poznámka ke kostýmům: Princové jsou oblečeni podle svých motivů (marnivě, vyzývavě, sportovně), ale nemělo by se ztratit to, že jsou to princové. Alespoň jedním prvkem by se to mělo zdůraznit a to u všech stejně. Například můžou mít na zádech pláštík nebo na hlavě klobouk nebo u pasu kord. Nebo všechno. A aby v nich nebyl příliš velký chaos, každý z nich by mohl být tak nějak víceméně barevně sladěn (jeden do černa, druhý do zlata, třetí do růžova, například).

Pohádkový Dědeček

Dědeček má ve hře roli takového pohádkového deus ex machina. Musí naplnit svou pohádkovou funkci – když si princezna neví rady, zjeví se, nechá si pomoci a dobrý skutek odmění vyřešením zápletky. Zdánlivě má nějaké trápení, ale ve skutečnosti chce jen nasměrovat princeznu správným směrem. Takže je to vlastně podvodník! Musí dávat najevo, že ví víc, než dává najevo, a že ve skutečnosti není tak bezbranný. Ztvárňuje tedy na jedné straně křehkost, věčnost, bolavá záda, slabost, achich ouvej, ale na druhé straně (když se princezna nedívá), je to silný, agilní, cílevědomý, vypočítavý manipulátor.

Taktéž dědeček by zprvu nemusel být oblečen vůbec jako dědeček, ovšem mohl by se na scéně v dědečka „přestrojit“, tj. mohl by si odněkud vytáhnout hůl, hodit na sebe nějaký ošuntělý plášť, především si samozřejmě nasadit umělé vousy. A to tak, že i Nikolas. Především Nikolas.

Hloupý Honza

Hloupý Honza především vůbec není hloupý, naopak je to nesnesitelný know-it-all a svou nadřazenou mentální kapacitu rád předvádí. Je takový domýšlivý, přezíravý, lhostejný vůči ostatním. Nikam nepospíchá a uspišit se ani nenechá. Z nudy občas poučuje druhé, dělá to ale po svém a je mu docela jedno, jestli o jeho moudrost někdo stojí. Pohrdá hloupostí a nevdá mu si z hloupých utahovat. Jeho gesta, pohyby a intonace se odvíjejí od jeho intelektuální sebejistoty, jeho lenosti a jeho hloubavosti. Každopádně by měl být takový celý úsporný.

Hloupý Honza by mohl být oblečen nějak vyloženě atypicky a nepohádkovsky, nějak abstraktně, sešivaně, postmoderně, zároveň ale stroze, střízlivě, suchopárně.

Drak, resp. Saň

Saň, resp. Drak, je strašlivé, kolosální, vraždící monstrum. S největší pravděpodobností jej ztvárníme tak, že jej diváci budou tušit někde nad svými hlavami a pouštět budeme pouze hromový hlas dračích hlav, před kterým se princezna bude v bázi třást. Zkušené herci ovšem mohou zkusit zahrát právě ten hlas, tedy odříkávat repliky draka, zatímco princezna kouká někam úplně jinam a odpovídá někomu úplně jinému.

Herci, kteří budou hlavy namlouvat, to mají pochopitelně snazší. Především musí mluvit monumentálně, osudově, jako něco většího než Bůh. S tímto na zřeteli, první hlava je taková nenažraná, přímočará, tupá (ale pořád děsuplná, tedy její tupost by neměla být zřejmá hned z první repliky, tím spíš, že její replikou se saň uvádí). Druhá hlava je vychytralá, zákeřná a zlá. Třetí hlava je oproti tomu přátelská, ráda si povídá, zvláště o filosofii. Stále ale mluví monumentálně a dramaticky.

Ti, kteří hrají hlas saně, to mají o dost těžší, ale zajímavější. Platí to stejné, co pro namluvené hlavy – dechberoucí monumentální hřmění, ve kterém je jednou špetka přímočaré dravosti, podruhé úskočné proradnosti a potřetí bezelstného mentorování. Ovšem musí tyto polohy co nejvíce rozrůznit, aby bylo zřejmé, že se jedná o tři rozdílné hlavy. Nejen intonací, ale i výrazem ve tváři, který bude nutné měnit i několikrát do půl minuty.

Zahraná varianta saně totiž bude pravděpodobně stát princezně celou dobu za zády, bude zpoza ní „vykukovat“, pokaždé z jiného směru jako jiná hlava. Bude to takový „našeptávač“, drakovi patří pouze hlas, kterým mluví, ale jinak hraje jakéhosi ducha nebo šotka, který je nalepený na princeznu. Přitom musí velmi rychle měnit hlasy, výrazy a polohy těla, takže to bude docela tělocvik.

Hlas saně bude oblečen nějak nenápadně, třeba celočerně. Asi by bylo záhodno, aby měl černě nalíčený i obličej, přes hlavu kutnu a na ruku rukavice.

Sudička

Sudička je trochu problém. Udělat z ní vetchou pohádkovou babičku znamená konkurovat vetchému pohádkovému dědečkovi a co z toho. Mohli bychom z ní však učinit mnohorozměrnou enigmatickou bytost – je to ostatně manifestace osudu, zvěstovatelka věcí budoucích (které nosí po kapsách na kartičkách). Sudičky jsou vždycky tři, my máme jednu a ta o sobě prohlašuje, že je ta hodná. Ovšem proč jí to věřit? Její morální status by měl být nesamozřejmý – na jedné straně by se měla chovat laskavě, jako ta „hodná babička“, na druhou stranu by měla dávat tušit, že má vlastní agendu, ne úplně poctivou (snad by mohla sklouznout až do pozice psychopata).

Jinými slovy, zatím moc nevím, co s ní, a apeluji na vlastní kreativitu představitelk. Jisté je doposud jen to, že část svých replik bude Sudička nosit po kapsách na tahácích – většinou taková ta sudičkovská kliše –, ovšem ne vždy bude souhlasit s tím, co v nich stojí.

Lokaj

Lokaj má ve hře dva účely – zaprvé podtrhnout důstojnost a majestát královské rodiny. Bude za nimi stále kráčet, nosit jim různé propriety, vždy v distingovaném mlčení. V tomto ohledu musí být ztělesněním snobství a perfektní dvorní etikety, jako číšník ve špičkovém hotelu. Jediné momenty, kdy opouští svou důstojnou polohu, jsou ty, kdy rychle reaguje změnou své pozice na náhlou změnu pozice královského páru (který ze svého snobství občas vystupuje). Druhý lokajův účel je doplnit královské rodině pohádkovou mystiku čísla tři. Drak má tři hlavy, sudičky jsou tři, princové jsou tři, třemi zkouškami princezna projde (drak, sudička, Honza), než ji konečně dědeček zachrání, tedy i král – královna – lokaj tvoří trojici.

Lokaj bude oblečen ve stejné módě, jako král s královnou. Tedy uniformně.

Obecná poznámka:

Všechny postavy jsou tak trošku praštěné, všechny jsou do jisté míry karikatury. Je tedy dovoleno malinko (malinko!) přehrávat. Hra by měla mít spát, měla by volně plynout. Všechny postavy, i ty nudné, by proto měly být energické, pohyblivé a nonšalantně poťouchlé. Až budete přemýšlet, jak svou roli pojmout, doporučuji pustit si předtím nějaký skeč od Monty Pythonů, popř. film Wese Andersona, pro tu správnou atmosféru.