

**JANÁČKOVA AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V BRNĚ**

**Divadelní fakulta**

**Ateliér Klaunské scénické a filmové tvorby**

**Herec komedie dell'arte**

**Bakalářská práce**

**Autor práce: Lukáš Karásek**

**Vedoucí práce: Mgr. Martina Musilová, Ph.D.**

**Oponent práce: MgA. Pavel Trtílek, Ph.D.**

**Brno 2013**

## **Anotace**

Bakalářská práce „Herec komedie dell'arte“ pojednává o praktikách a principech využívaných hercem v představeních komedie dell'arte. Dále práce popisuje techniky zkoumané v rámci workshopu *The Spirit of Commedia dell'Arte*. Také se práce věnuje základním postavám tohoto druhu divadla a rozebírá jejich ztvárnění hercem na jevišti. V práci jsou načrtnuty možné typy postav, které by se uplatnily v dnešním představení komedie dell'arte.

## **Annotation**

Diploma thesis „*Actor of Commedia dell'Arte*“ deals with the practices and principles used by an actor in the Commedia dell'Arte performances. Further, the thesis describes techniques studied within the workshop *The Spirit of Commedia dell'Arte*. Also, the thesis deals with the basic personas of this field of theatre and discusses their interpretations by the actor on the stage. The thesis sketches the different types of characters that could apply in today's Commedia dell'Arte performance.

## **Klíčová slova**

Komedie dell'Arte, herectví, divadlo masek, fyzické divadlo, hlas masky, charaktery komedie, Tešlon a Frkl.

## **Keywords**

Commedia dell'Arte, acting, mask theatre, physical theatre, voice of a mask, characters of Commedia dell'Arte, Tešlon a Frkl

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jsem pouze uvedené informační zdroje.

V Brně, dne 22. května 2013

Lukáš Karásek

## **Poděkování**

Rád bych zde poděkoval Mgr. Martině Musilové, Ph.D. za pomoc při vedení práce. Dále bych taky rád poděkoval pedagogům ve Florencii – Giovanni Fusettimu, Matteu Destrovi, Elizabeth Baronové a Sarah Liane Fosterové, za předání zkušeností v oblasti *komedie dell'arte*, na základě kterých tato práce vznikala. A také Pierru Nadaudovi, za jeho podnět k cestě do Florencie.

# Obsah

Úvod.....	1
1. Workshop The Spirit of Commedia dell'Arte, Florencie.....	2
2. Prvky herectví v Komedii dell'Arte.....	5
2.1. Princip pull a push.....	5
2.2. Drive.....	6
2.3. Theme, téma.....	6
2.4. Gradace.....	7
2.5. Fixní body.....	8
2.6. Taking, sdílení.....	9
2.7. Od masky k postavě.....	9
2.8. Argomenti.....	11
2.9. Canovaccio.....	11
2.10. Lazzi a improvizace.....	12
3. Hlas podle postavení těla.....	13
3.1. Výčet základních poloh hlasů.....	14
4. Postavy Komédie dell'arte.....	16
4.1. Pantalone.....	16
4.2. Dottore.....	17
4.3. Capitano.....	18
4.4. Zanni.....	19
4.5. Innamorati.....	21
5. Pedagogové ve Florencii.....	23
5.1. Giovanni Fusetti.....	23
5.2. Matteo Destro.....	23
5.3. Elizabeth Baron.....	24
5.4. Sarah Liane Foster.....	25
6. Komédie dell'arte dnes.....	26
6.1. Nástin možných charakterů Komédie dell'arte dnes.....	26
7. Analýza absolventského představení Tešlon a Frkl.....	30
7.1. Myšlenka, námět.....	30
7.2. Stavba a dramaturgie.....	30
7.3. Kostýmy, scéna, světla, hudba.....	34
Závěr.....	36

## **Předmluva**

Slovo *komedie* psáno kurzívou je v bakalářské práci používáno výhradně ve smyslu „komedie dell'arte“.

## Úvod

Téma Herectví v komedii dell'arte jsem si vybral proto, že mě tato forma divadla zaujala pro svou propojenost s civilním životem. Postavami a jejich chováním, jež jsou inspirovány skutečností. Ve své práci se budu věnovat hlavně tomu, jak se musí herec připravit pro vystoupení, co všechno by se měl naučit, jak probíhá zkoušení a hraní. Zkušenosti jsem čerpal hlavně na workshopu *The Spirit of Commedia dell'Arte*, který probíhal od 2. února do 24. února 2013 ve Florencii, pod vedením Giovanniho Fusettiho. Vylíčím jednotlivé principy, jež jsem se naučil na kurzu, jako například - *push/pull, drive, lazzi*, a jiné- Poté popíši základní postavy, hledání jejich pohybů, hlasu, lazzi. Na závěr bych chtěl nastínit, jak by mohly vypadat charaktery *komedie* inspirované dnešní dobou. A v jakých situacích by se mohly tyto postavy ocitnout. Zároveň mě také zajímá, jestli by se velmi lišily od klasických typů.

## 1. Workshop The Spirit of Commedia dell'Arte, Florencie

První otázka, kterou mi Giovanni Fusetti po příjezdu položil, byla: “Takže Lukáši, teď nám řekni tvůj neuvěřitelný příběh, proč jsi musel přijet o den později.” A když jsem začal “Protože jsme v pátek...” Giovanni mě zastavil a řekl: “Ne tohle je pravdivý příběh, my chceme slyšet ten neuvěřitelný.” V té chvíli jsem pochopil, že jsem se ocitl v tvůrčím prostředí.

Obsah výuky prvního dne jsem si rychle doplnil. Pracovalo se na *level of tension* – úrovni napětí, podle Jacquese Lecoqa. Úroveň je celkem sedm, a to od prvního *exhausted* – extrémně unavený, kdy herec pouze stojí a je uzemněn. Dále pak *cool* – v pohodě, to je uzemněná, těžká chůze bez vzruchů a reakcí na okolí. Třetí *economy of movement* – úsporný pohyb, který je čistě účelový, za cílem a bez “parazitních” pohybů, tedy neobsahuje nic navíc. Čtvrtým je *alert* – poplach. Tehdy má herec oči na stopkách, je připraven akceptovat jakýkoli podnět, ale zatím pouze připraven. Pátá úroveň *action* – akce. Herec jde přímo za svým cílem. Šestá *emotion* – emoce. Jaké reakce a emoce mi cíl přináší. A poslední *paralysis* – paralýza. Takové množství emocí, při kterém dochází k paralýze, až pominutí smyslů.

S těmito znalostmi jsme se pustili do hledání postavy, klauna v sobě samém. Při hledání sami v sobě, je dobré mít pozorovatele zvenčí, a proto jsme byli rozděleni na dvě skupiny, jedna pozorovala a druhá hledala svoji neutrální chůzi. Poté se skupiny vyměnily a ti, co se dívali, popsalí slovně chůzi těch předchozích a následně ji napodobovali. Nešlo úplně o karikatury, ale znázorňování výrazných rysů chůze (např. houpající ruce, točení boků, aj.). Tím dali lidem zřetelně najevo jejich zvláštnosti, aby si sami mohli uvědomit, jaká je jejich chůze a tím se do ní zpětně snadno dostat. V podstatě se jednalo o naučení se *učení se díváním*. Tenhle princip je výborný i při osvojování si charakterů z *komedie*.

První typ masky, se kterou jsme začali pracovat, byla larvální maska. Její jednoduché a na první pohled jasné rysy byly dobrým vodítkem v hledání postoje a pohybu těla s maskou. Například maska s podlouhlým nosem, určuje tělu směr



chůze za čichem. K tomu jsme praktikovali jedno cvičení, kdy jsme byli taženi (*pull or push* - více o těchto principech napíše níže) smysly. Tažení probíhalo za čichem, za chutí, za hmatem, zrakem či sluchem a probíhalo intenzivně, protože v komedii je všechno urgentní. Tím mám na mysli, že čím blíže jsme byli předmětu nebo situaci již jsme taženi, tím silnější a větší tažení bylo. Než jsme si larvální masku nasadili, probírali jsme slovně její vzhled, upozorňovali na výrazné rysy a tedy možnosti postoje a pohybu těla v masce. S těmito znalostmi jsme teprve vklouzli do jejího těla. A tak jako při hledání chůzí klaunů, pomohly tyto slovní popisy uvědomit si hlouběji podstatu postoje, pohybu a lehčí cestu k nim.

Stejně jsme pracovali i s dalším typem masky, *expresivní maskou*, která už má nějaký výraz, má také trochu složitější strukturu než larvální, ale ještě se nejedná o masku s typem. Při této příležitosti jsme se dozvěděli něco o *level of silence* – úrovni ticha. Kdy každý typ masky má jinou úroveň ticha, to jest doby, kdy herec nejedná či jedná minimálně. Pak v jednání představuje jen to, co je nezbytně nutné. Vyzkoušeli jsme postupně 4 masky (larvální, expresivní, polomasku a masku *komedie*) a dospěli k závěru, že v tomto pořadí jsou masky seřazeny od největší úrovně ticha po nejmenší. *Level of Silence* zmíněných masek, si každý zkoušel sám na vlastní kůži. Zadáním bylo: postupně s každou maskou pouze přijít, posadit se a odejít. Při použití larvální masky akce opravdu neobsahovala žádné pohyby navíc, protože její vzhled a její rysy jsou čisté a jednoduché. Když jsme použili masku členitější a složitější, jako například expresivní masku, začaly se objevovat drobné pohyby vyjadřující její charakter. U masky *komedie* se vyskytly kromě fyzických, také hlasové projevy (záleželo na typu zvolené masky). Dalo by se říci, že maska *komedie* má naprosto minimální úroveň ticha, až skoro žádnou. Ale na druhou stranu je třeba zmínit, že i s touto maskou platí, čeho je moc, toho je příliš.

Na dalších hodinách s Elizabeth Baron, jsme se věnovali hlasu. Hledání hlasu vycházelo z postavení těla. Jako první věc jsme nehledali přímo hlas, nýbrž rezonanci těla v dané poloze – tedy souznění zvuku se zkoumanou částí těla. Například jsme hledali v postoji Zanniho, tedy příkrčení, těžiště hodně nízko. Pro snadnější nalezení

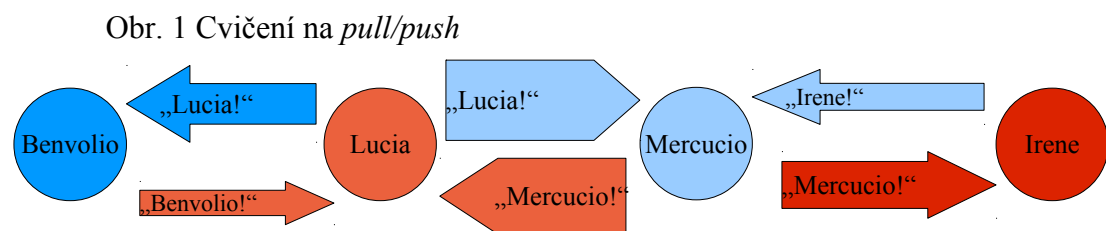
jsme se ještě schoulili na zem a soustředili se na pánev. Hledali jsme v ní rezonanci, kterou jsme následně transformovali do hlasového projevu. Z této polohy vyšel nízko položený hlas, tzv. *dropped*. Hlas však stále nebyl řečí, byla to pouze rezonance beze slov. Ty jsme přidávali postupně, každý volil taková slova, která se mu vyslovovala s danou rezonancí přirozeně. Pro mě například u výše zmíněného hlasu to bylo slovo *tube* [tjúb]. Základních druhů hlasů jsme se později naučili celkem sedm.

Poté jsme se už vrhli na jednotlivé charaktery *komedie*, probírali jsme ty základní, tedy Pantalone, Dottore, Capitano, Zanni, Arlecchino a Innamorati. U všech jsme se nejdříve učili jejich základní chůzi, hledali jejich možná témata hraní, jejich *drive*, co je v ději táhne a také jejich hlasy. S těmito technickými znalostmi a dovednostmi jsme mohli už sami začít tvořit *canovaccio* a tedy celý výstup, kterým byl workshop ukončen.

## 2. Prvky herectví v Komedii dell'Arte

### 2.1. Princip *pull a push*

V *komedii* je několik pevných typů postav, masek s daným charakterem. Ten ovlivňuje a určuje jejich chování, reakce či repliky. Poté je tady situace na kterou musí postavy reagovat. A tou jsou buďto tažení – *pull*, nebo do situace přináší něco nového, a tudíž ji tlačí, posouvají – *push*. Typicky tažení jsou například milenci. Táhne je cit k jejich lásce, můžeme si jej představit jako provázek zaháknutý v jejich hrudi, za nějž někdo nebo něco (láska) táhne. Cvičení na princip *pull/push*: čtyři herci (dva muži a dvě ženy) stojí střídavě a volají se svými jmény (obrázek č. 1). Pár uprostřed je tažen lidmi z venku a zároveň sám sebou. Jsme taženi tím, že slyšíme své jméno a síla tažení je tak velká, s jakou intenzitou jej slyšíme.



Postavy na krajích volají pouze jméno postavy před nimi (Benvolio volá Lucii a Irene volá Mercucia). Postavy uprostřed se volají navzájem, a tím se přitahují, ale jsou také volány postavami z kraje a pokud je toto tažení silnější, přebíjí to jejich vzájemný tah a vnitřní postavy proto volají ty krajní. V analogii s provázkem zaháknutým v hrudi si můžeme představit, jakoby postavami procházel špagát úplně a na každém jeho konci za něj někdo tahá. Kdo za provaz tahá silněji (kdo uplatňuje větší *pull*), ten vyhrává.

Dalším prvkem, který když přidáme do tohoto cvičení, dostaneme princip *push*, tedy tlačení. A to když například Benvolio vystoupí z linie a zavolá na Mercucia, ve smyslu výhrůžky za to, že volá a tahá jeho Lucii. Tím může Mercucia zatlačovat a oslabovat jeho tažení Lucie.

## 2.2. Drive

Když herec v postavě vstoupí na jeviště, je zapotřebí, aby si uvědomil svůj *drive*. To může být jednak důvod, proč vstupuje na scénu a jakým směrem chce situaci posunout. Nebo je to okolnost, která herce nutí se nějakým způsobem zachovat. Každý typ v *komedii* má výrazný jeden nebo více prvků, kterými je ovlivňován ve svém jednání. U postavy Pantalona je to například jmění, tedy peníze je Pantalone přitahován, ale mohou to být i jiné prvky, například zájem o ženy. Capitano je rád středem pozornosti a tak když se může někomu vychloubat, je ve svém živlu, zvláště před ženami. Dottore se rád pyšní svými znalostmi, a tak je jeho *drive* aktivován například když může vysvětlovat nějaký pojem. Arlecchino a další sluhové slyší většinou na jídlo a Innamorati jeden na druhého. *Drive* je také zakotven v postavě fyzicky a to v části, která je pro charakter výrazná. Pro Pantalona je důležité držet pytlík mincí v rukou a ty jsou taky část, která jej vede. Nemusí však být vždy stejná, například Capitano může být veden svým sexuální pudem a tedy pánví nebo jindy pýchou, potom převládá pohyb v hrudním koši. Ale neznamená to vždy, že část těla, která se řadí k *drive* postavy, vede tělo v jeho chůzi. Například Dottore klade velký důraz na vědomosti a vzdělání a jeho *drive* tedy sídlí v hlavě, přesto je jeho chůze typická vystrčeným břichem a zakloněnou hlavou.

## 2.3. Theme, téma

Při improvizovaném herectví herec často neví, co přesně bude na scéně dělat. Pro diváka je ale zapotřebí, aby hereckému projevu rozuměl, proto je důležité, aby

herec vnímal, co a jak hraje. Z toho vypozeruje téma svého výstupu. Většinou ji herec objeví během improvizace a pozná ji tak, že rozesměje publikum nějakou akcí. Akci pak opakuje (s využitím gradace) a tím se jedna akce stává celým jeho tématem. Se svým tématem pak pracuje a všechny odkazy na něj jsou pro diváka srozumitelné a vtipné. Zároveň si divák téma přiřadí ke konkrétní postavě a to tak zůstane až do konce představení.

Například, vstoupí Pantalone na scénu s měšcem a chce být se svými zlatáky sám. Proto je obezřetný vůči každému zvuku či jinému náznaku, který by mohl znamenat, že se někdo blíží. A to se stává jeho tématem – strach ze zvuků. Za pomoci gradace se dostává až k úzkostlivému strachu třeba i jen z vánku. Diváci se baví právě na tom, jak hercovo téma graduje. Když pak při dalším výstupu Pantalona, který už nemusí být o tom, že chce být sám s penězi, herec opět použije odkaz na tohle téma, diváci si to spojí a opět se baví. Ale pozor, v souladu s využitím gradace, tato další zmínka musí být více vygradovaná než zmínka předešlá, i když je dělí značný časový interval. Jinak je pouhým opakováním a opakovaný vtip už není vtipem.

Také je důležité zmínit, že pokud je témat v jednání více, může se divák začít ztrácet, proto by měl být herecký projev co nejčistší a nejsrozumitelnější. Ideální je, když herec sleduje jedno téma, s kterým přišel a to postupně graduje.

## 2.4. Gradace

Gradace je v *komedii* velmi důležitým prvkem. Jednak graduje celý děj, jak je zvykem u dramatických produkcí. Také je však důležité, aby gradaci obsahovaly i jednotlivé herecké výstupy a také *lazzi*. Například gradace *lazzi* „Identifikace milované“:

Potkají se dva *Innamorati*, dva muži:

A: *Já jsem včera potkal lásku svého života.*

B: Ach, jaká nádhera, já taky jsem také potkal lásku svého života.

A: *To je úžasné, a ta má, má světlé vlasy jako lilie.*

B: Li lili li lilie, ano lilie, i ta má je lilie ze všech nejbělejší, a její tenký hlásek jako skřivánek.

A: *Ach ta má spívá jako ptáček, jako skřivánek, ííí.*

B: To její ííí je jak zpěv skřivánka.

A: *Skřivánka? A..*

B: Ano skřivánka, ííí. Íisabela.

A: *Lilie?*

B: Lilie!

A: *Isabela?*

B: Isabela!

A: *ááá (reakce)*

Gradace v herectví *komedie* nemá přesná pravidla, snad jen to, že se jí využívá hodně. A využívá se nejen v rámci jednoho *lazzi* či výstupu, ale také graduje *téma* výstupu během celého představení. Pokud je *téma* výstupů postavy například: jsem rozrušený a uklidním se jedením čokolády, pak poprvé, když s tímto tématem hraji, pouze jednoduše sním jeden čtvereček z tabulky čokolády. Když vystoupím podruhé, sním tabulku celou. Po třetí už čokoládu ani nerozbalím a nacpu si ji do pusy. Logika jednání v rámci gradace není výrazně omezená, snad jen charakterem postavy. A tak dochází k absurditám, které jsou však diváky nejvíce oceňovány.

## 2.5. Fixní body

Herectví v *komedii*, jelikož je založeno hlavně na fyzickém projevu, využívá také prvků fixních bodů, podobným pantomimě. Jedná se o to, že zafixujeme určitou část těla a hýbeme s ostatními. Nejjednodušším příkladem je pokrčení ramen. Gesto vyjadřující "nevím", můžeme provést zcela klasickým způsobem. Povšimněme si, že pozice ramen se vůči hlavě změnila v tom smyslu, že se ramena přiblížila, ale hlava

zůstala na místě. Jejich pohyb proto vyměníme, zafixujeme ramena v prostoru a hlavu přitáhneme k ramenům. Jejich relativní pozice se nezměnila, jiným pohybem jsme dosáhli stejného efektu - ramena se s hlavou navzájem přiblížili. Tohoto principu například hojně využívají postavy *Innamorati*, které zafixují své dlaně v prostoru a pak jen přemísťují své tělo mezi nimi - jako dvě strany lásky, opěťovaná a neopěťovaná. Nad využitím fixních bodů herec nepřemýšlí, ale využívá je zcela automaticky tak, jak je pro danou postavu objevil. K procvičování se pak používá například cvičení s otáčením hlavy. Stojíme rovně a hlavou se podíváme na pravou stranu. Tam zafixujeme hlavu a pod ní otočíme tělem, tedy dostaneme levé rameno pod bradu namísto pravého, aniž bychom otočili hlavou. Pokračuje zase hlava. Cvičení pak provádíme ve dvojici. Jeden člověk chodí dokola a druhý ho sleduje výše popsaným způsobem, tedy otáčí buďto hlavou a tělo je zafixované nebo tělem, potom je v zafixované pozici hlava.

## 2.6. *Taking*, sdílení

*Taking* se sice nepřekládá jako sdílení, ale v češtině to vystihuje podstatu tohoto principu. Jedná se totiž o sdílení emocí či názorů s publikem, které postava má během představení. Jinak se dá *taking* přeložit jako „převzetí, zabrání“ tedy ve smyslu převzetí divákova pohledu či jeho pozornosti. Jelikož herec s maskou nemůže využít mimiky pro sdělení emoce a názoru na situaci, využívá se právě pohledu. Pohled není nijak komentován ani fyzickou akcí, jedná se jen čistě o pohled. Ale i tak sám o sobě řekne mnoho, protože divák tím, že zná charakter postav, tuší její emoci v určité situaci. A ta je sdělena právě díky pohledu. Kdyby herec nepoužíval *taking*, divák sice může emoci tušit, ale s hercem ji nesdílí, a tedy ji neprožívá zároveň s ním zároveň. O to je pak herecká akce bohatší – o emoci která je díky *sdílení* jak u herce tak u diváka.

## 2.7. Od masky k postavě

Velmi zajímavé lekce byly ty, kde jsme se věnovali přechodu k postavě přes masku. Masky *komedie* mají mnoho rysů, které určují charakter postavy a tedy i její postoj. Právě pro svoji členitost není lehké do nich proklouznout na první pokus, proto jsme začali u masek jednodušších, larválních. Ještě dříve však u samotného těla, které mělo být formováno.

Za tímto účelem jsme se rozdělili do dvojic. Jeden z dvojice zaujal svůj neutrální postoj a druhý ho jen sledoval. Slovy pak popsal co viděl, dával si pozor zejména na atypické jevy, ale snažil se zároveň popsat každý jemný detail postoje. Mírně zvýšené rameno, povystrčené břicho, vytočené nohy, všechny tyto drobnosti se hodí k pozdějšímu ztvárňování postav *komedie*, protože pocházejí přímo z herců, lidí. A typy v *komedii* jsou založeny na lidech a na karikatuře obecných vlastností různých typů lidí (Capitano – bojácný voják, Pantalone – lakomý kupec,...). Aby vjem pro toho, jež pouze stál byl ještě silnější, po slovním popisu ještě pozorovatel ztvárnil postoj sám. Při tom dal důraz na ty zvláštnosti postoje, ale ne s úmyslem karikovat. Přesto už tyto postavy dostávají rysy postav *komedie*.

Po prozkoumání vlastního těla jsme tedy přešli k tomu jednoduššímu typu, k larválním maskám. Tyto masky mají jednoduché základní rysy, takže určování postavení těla je jasnější. Postup je ještě obohacen o prvotní zkoumání, jednoduše prohlížení masky. Při tom je dobré použít na opis i slova, to nám pomůže pochopit hlavní rysy masky. Rysů, kterých si všímáme a které pak určují vlastnosti jsou: výška nebo šířka masky – horizontála, výrazný obličejový prvek a jeho směr, jednotlivé další orgány, jejich velikost a postavení vůči sobě navzájem. Horizontála předznamená jednak to jestli je postava hubenější nebo širší, ale na to nemusí mít herec vždy ty správné proporce. Hlavně určují uzemnění postavy. Jestli je postava těžká ve smyslu, že má blízko k zemi, tím se může zvýrazňovat například jednoduchost charakteru. Nebo je úzká, takže míří spíš nahoru k nebi. Je pak lehká i charakterově a může to být nějaký idealista. Dále pak masky mívají jeden výrazný smyslový orgán. Třeba takový placatý nos nám pak zatlačí celou hlavu dozadu.



Nebo dlouhý nos zahnutý dolů, hlavu povystrčí a předkloní směrem k zemi. Ovšem maska může mít výrazný i jiný smyslový orgán, podle toho pak zjistíme za jakým smyslem maska nejvíce táhne. Pokud je to za čichem v případě nosu, nebo zrakem při výrazných očích, popřípadě sluchem. Nejlepší věci ve fyzickém divadle však nevymyslíme, a proto je důležité si masku nasadit a vyzkoušet si své domněnky před publikem. I my jsme si takhle ověřovali v praxi tyto masky a snažili se vnímat reakce publika. Vystupovalo nás takhle více v jeden čas, a proto bylo potřeba být stále přítomný, protože publikum, které se skládalo zatím pouze pedagogů a kolegů, se mohlo začít soustředit na jiného interpreta. To ale bylo přínosné, jelikož to nutilo hledat další možnosti pohybu masky a nezůstávat na místě.

Poté jsme přešli k maskám *komedie*, kde je postup stejný. Všimáme si výrazných prvků masky, jejich tvarů a ty pak přenášíme do těla.

## 2.8. Argomenti

V Češtině znamená argument. Byl nedílnou součástí představení *komedie*. Uvádí se většinou samostatně, nezávisle na hře, ale váže se ke scénáři, *cannovacciu*. Ve zkratce uvedl argument celý děj a představil postavy, které budou vystupovat. Jeho hlavním významem je nalákat na sledování celé hry a seznámit s charaktery. Není však podmínkou, aby děj vyprávěl, je možné pouze ukázat postavy v situacích ze hry. Jeho délka je v rozsahu několika málo minut. Dal by se přirovnat k filmovému traileru a pokud si po něm diváci na otázku „*Chceme vidět tuhle hru?*“ zodpověděli „Ano“, pak splnil svůj účel. Je to tedy ukázka, která je argumentem *pro* sledování celého představení.

## 2.9. Canovaccio

Česky plátno. V *komedii* neexistuje scénář, podle kterého by herci hráli představení, ale je zde plátno, nebo-li bodový scénář. Pláten se nám dochovalo hodně,

a mnohá z nich herecké společnosti přejímaly a uváděly. Ale každé plátno někdo napsal a když herec hraje to, co si sám napsal nebo zapsal do textu to, co hrou objevil, hraje se mu o to lépe. My jsme ve Florencii sice měli zadané téma, pracovat na příběhu Romea a Julie, ale to co bude naše plátno obsahovat, bylo zcela na nás, na hercích. Situace a jednání obsažené v našem *canovacciu* jsme volili dvěma cestami. Jednak intelektuálně, logicky, to co je pro příběh a jeho sdělení potřebné. Například scéna s Julií a knězem, kde zjistíme, že kněz má nápad jak jejich vztah zachránit. Druhý způsob volení scén, jež jsme využívali častěji a raději, můžeme nazvat citový, emocionální. *Komedie* je hlavně o emocích a náladě z jednotlivých výstupů, logika příběhu je až druhořadá. Herci *Komedie* se znají, znají své postavy i mezi sebou navzájem a potkávali se s nimi v různých kombinacích. V našem případě, to sice byly tři týdny zkoušení, ale za to intenzivního. Zažili jsme hodně improvizovaných situací, kdy někdo představoval jednu postavu a jiný další postavu. Proto jsme taky věděli, kdo s jakou postavou a s kým na scéně dělá to, co je v *komedii* potřeba, tedy baví obecenstvo.

## 2.10. Lazzi a improvizace

Představení *komedie* je sice do určité míry improvizované, ale herci často používají vtipné výstupy, které znají předem a mají je nacvičené – *lazzi*. Každý herec si udržuje seznam *lazzi*, které si buďto sám vymyslel, objevil je při jiné improvizaci nebo se nechal při jejich tvorbě inspirovat jinými herci. *Lazzi* je pak v *canovacciu* zapsáno nejjednodušším možným způsobem, například:

Vejde Pantalone – *lazzi* schování měšce s penězi

Herec už potom ví co má hrát. *Lazzi* samozřejmě nemusí být jen pro jednoho herce, může být například *lazzi* „souboj dvou Capitano“. *Lazzi* mohou využívat různé výrazové prostředky, tedy mohou být *lazzi* založená na fyzické akci, *lazzi* mluvená, zpívaná či mimovaná.

V samotné hře je pak pro lazzi vyhrazen prostor bezmezně, takže další herec nepřijde, dokud se lazzi nedohraje. Ale zároveň musí být ve střehu, kdyby se něco nepovedlo jak by mělo, vchází na scénu aby zachránil kolegu.

### 3. Hlas podle postavení těla

Hlas a řeč jsou v *komedii* u každé postavy velmi důležité, některé postavy na nich mají založenou svoji komiku. U hlasu velmi záleží na postavení těla, pokud se přihrbím a zatlačím tak na plíce, můj hlas bude znít jinak, než pokud se vzpřímím. To je základ hledání hlasu pro charaktery v *komedii*. Vychází se z postavení těla. Dříve než hlas, však hledáme pouze rezonanci nebo-li znění. Zaměříme se na oblast těla, v níž bude rezonance vznikat. Pro hledání je výhodnější jít s prozkoumávanou částí do extrémních poloh. Proto třeba pokud hledáme hlas hrudní (*chest*) vypínáme hrudní koš. V této části těla zatím hledáme pouze vnitřní rezonanci. Snažíme se vnímat vibraci zkoumané části těla, popřípadě si můžeme lehce pobrukovat. Když se nám toto podaří, otevřeme ústa a přidáme k vibraci hlas. Dodržujeme stejné pravidlo, soustředění se na tělo a jeho části. A když jsme i s tímto spokojeni přidáme slova. Hledání slov pro konkrétní vibraci necháme taky na spontánnosti. Nemusíme hned používat slova nesoucí význam, bohatě postačí *gramelot*, tedy nějaký smyšlený jazyk. Hledáme právě taková slova, která se s danou vibrací vyslovují přirozeně. Ty pak jakoby samy vyplnou z úst, jejich vyslovování je přirozenější a podle nich pak hledáme významová slova, která lze pro postavu použít. Jako příklad bych uvedl, při prozkoumávání hrudního hlasu *chest* se mi velmi přirozeně vyslovovala slova zakončená na samohlásku „ý“. Následně pak při vytváření postavy Capitana, kdy jsem používal tento hlas, byl logický výběr slov „*see me*“, která jednak končí na onu samohlásku a zároveň i významem pasují k postavě Capitana.

Postup s hledáním hlasu se dá obrátit, čili můžeme vycházet ze zvuku, který známe a postupně formovat tělo do pozice, která se zvukem rezonuje. Soustředíme se na část, ve které vzniká vibrace, a tu formujeme přirozeným myšlením těla, a ostatní části těla přizpůsobujeme. Poté stačí jen hlas odebrat a máme tvar těla i pro masku, která nepoužívá hlasový projev. Zároveň z toho vyplývá, že si stále můžeme vnitřně přehrávat rezonanci postavy a tím kontrolovat a popřípadě ovlivňovat tvar těla, aniž by bylo cokoli slyšet.

### **3.1. Výčet základních poloh hlasů**

Hlasy, které jsme zkoumali, jsou pouze základními druhy, rozdělené podle části těla, ve které rezonují. Pokud hledáme rezonanci hlasu pro nějakou postavu, většinou je kombinací těchto základních rezonancí.

#### **3.1.1. Dropped**

Nízko položený hlas, vzniká v oblasti pánve. Hlas je velmi uzemněný, a tudíž je využíván hlavně charaktery, které jsou i postojem blíže k zemi, jako například sluhové – Zanni. Hledáme rezonanci v pánvi a pro její jednodušší nalezení tuto část těla uvolníme a položíme na zem. Můžeme se schoulit do klubíčka, začít si pobrukovat a postupně tuto rezonanci dostávat do pánve.

#### **3.1.2. Chest**

Jak název napovídá, jedná se o hrudní hlas. Je velmi zvučný a také níže položený jako *dropped*. Vzniká v hrudním koši a nese v sobě znamení pyšnosti, a proto je často využíván pro postavu Capitana. Nejlépe se hledá ve stoje, jako silný proud vzduchu vypuštěný z hrudníku.

#### **3.1.3. Alveolar**

Tento hlas je tvořen vypouštěním vzduchu přes horní patro, zůstává však v dutině ústní a nepokračuje přes nos, i když se to tak na první poslech může jevit. Na horním patře cítíme i rezonanci tohoto hlasu. Jeho naivní vyznění pasuje jednak k postavám zamilovaných a zároveň naplněné vzdělaností se hodí k postavě Dottora.

#### 3.1.4. Nasal a Prenasal

Hlasy *nasal* a *prenasal* znějí jako při nachlazení, když máme plný nos. V jejich znění jsou jen drobné detaily a liší se hlavně umístěním rezonance. Rezonance je právě v nose. U hlasu *nasal* je více v zadní části, kdežto u *prenasal* cítíme rezonanci blíže špičce nosu.

#### 3.1.5. Falsetto

Vysoko položený tón hlasu, kdy i rezonance je vzhledem k vertikále těla vysoko, přibližně uprostřed hlavy a v mozkovně.

#### 3.1.6. Vocal fry

Podobně jako *falsetto* rezonuje v hlavě, ale rezonance je zatlačena blíže krku a dozadu. To způsobuje, že se hlas zanese a zní jako po vdechnutí hélia.

#### 3.1.7. Head

Rezonanci hlasu *head* se snažíme cítit v lebce. Až skoro na hranici mezi tělem a prostorem. Jeho tón je proto vysoký až pisklavý.

## 4. Postavy Komédie dell'arte

### 4.1. Pantalone

Postavu Pantalona řadíme mezi „starší“. Jedná se většinou o mužskou postavu, ale není vyloučena ani její ženská varianta. Pojmenování vychází z kostýmu, typické červené přiléhavé kalhoty (italsky - pantaloni). Přes sebe má také dlouhý černý plášť. Mluví benátským dialektem a to jednoduše proto, že se jedná o benátského obchodníka. A jako obchodník je velmi posedlý penězi. Pantalone je velmi lakomý a chamtivý, s nikým se nepodělí a když má něco platit, raději by život položil, než by vydal byť jen jednu minci. Kromě peněz si také libuje v mladých ženách, pokud se jedná o mužského představitele. Vytahuje se se svojí výkonností v sexuální oblasti, ale při jeho stáří jsou to jenom povídačky. Stáří a nemoci jsou dalším častým námětem jednání Pantalona. Je nemocný všemi možnými nemocemi a jediné co jej dokáže uzdravit je vidina bohatství. Jeho zdravotní stav je podle něho samotného na hranici smrti, když však uslyší například od Dottora, kolik má za léčbu zaplatit, hned je zdravý jako rybička. Mívá dceru, kterou chce provdat za bohatého pána a přijít si tak na peníze, vždy však proti její vůli.

#### 4.1.1. Figura postavy

Pantalone je stařík a jako takový je postižen nejrozmanitějšími chorobami, i když si je většinou sám vymýšlí. Jeho tělo je právě proto shrbené, a díky zahnutému nosu který jeho maska má, je hlava předkloněna dopředu a k zemi. Je to docela ptačí rys. Aktivní jsou u Pantalona hlavně ruce. Ty přijímají zlatáky a všechno co se třpytí by braly. I přes svůj věk se Pantalone považuje za velmi aktivního milovníka, takže ani výrazné pohyby pánví nejsou výjimkou.

## 4.2. Dottore

Typ Dottore pochází z Boloně, a mluví tamním dialektem. Jednoduše proto, že v Boloni byla založena první univerzita. Je vzdělán ve všech oborech lidského poznání, ale přesto v žádném. Většinou si vymýšlí, dokáže dlouze mluvit o jakémkoli tématu, ale jeho opravdové znalosti jsou takřka žádné. Často je Dottore přítelem Pantalona, a Pantalone by za něj nejraději provdal svoji dceru. Protože mít v rodině doktora, je velmi výhodné. Takový rodinný známý vyléčí nemoci a nebude chtít žádný poplatek za svoje služby. Nemusí se však vždy jednat jen o lékaře. Jeho obor vzdělání může být jakýkoli a téměř vždy si je jistý, že jsou to minimálně všechny známé obory. Jeho směšnost je založena především na slovním humoru.

### 4.2.1. Figura postavy

Maska tohoto typu má v *komedii* jednu atypičnost, nezakrývá líce jak je u masek zvykem, je složena pouze z čela a velkého nosu. Ten předznamená uzemnění postavy Dottora a jemné zaklonění trupu dozadu. To z něho dělá tak trochu pozorovatele, a to taky je, rád se ohlídne za ženou. Dottore je sukničkář, ale je na tom docela podobně jako Pantalone, přes vysoký věk se jedná spíše o vlastnost určenou k pobavení. Zvýrazněné čelo zase klade důraz na myšlení tohoto typu. Jeho humor je založen více na slovech než na pohybu.

### 4.2.2. Mluva a hlas

Pokud Dottore o něčem vypráví, jeho řeč je pásmem asociací. Využívá často cizích slov, aby ukázal svoji vzdělanost, i přes to, že kolikrát sám neví, co znamenají. Těchto slov se zachytává, rozčleňuje je a nabaluje na ně další. Nezřídka užívá tautologie nebo popisuje věci v kruhu, například:

*Dottore: Co znamená nadpis, nadpis, to slovo si musíme nejdříve rozdělit na nad a pis, tedy nad z latinského naadra, což znamená být na opačném konci vertikály než pod. A pis, tedy pistum odvozeno od pístu, který zatlačováním*



*a vytlačováním volného vzduchu, vyráží dané věci nad sebe a opisuje je. Tyhle slova dohromady když spojíme dostaneme tedy věc, která je nad opisovaným, čili nad inscrito, čili nadpis.*

Jak je patrné z ukázky, Dottore si často vymýšlí, nemusí to být pravda, hlavně když to zní vzdělaně. Často je svojí řečí tak unesen, že si nevšímá okolí, soustředí se plně pouze na svoji řeč. To může být v kombinaci s umírajícím Pantalonom výborné lazzi. Pantalone vzdychá, lapá po dechu, kdežto Dottore se snaží popsat jeho příznaky a přiřadit k nim správnou diagnózu. Pantalone tak může naříkat například, že jej bolí hlava, ale Dottore to komentuje pouze: „*Ano, bolest hlavy, tu jsem studoval na Karlově univerzitě, kde jsem vystudoval všechny fakulty, poté jsem přednášel na...*“ Když se sejdou dva Dottore, jejich debaty se mohou táhnout do nekonečna. Navazují na sebe, přihrávají si slovíčka, doslova s nimi žonglují, a i když jeden druhému nerozumí, za každou cenu se tváří, že plně chápou. Obecně pak Dottore ze své řeči nevyvodí žádné nové závěry, pouze se dostane zase na začátek k jádru problému.

### **4.3. Capitano**

Postava Capitana pochází od španělských vojáků, kteří se potulovali Itálií a lidé je v lásce zrovna neměli. Mluví proto směsicí španělštiny a italštiny. Jedná se o chlubitivého vojína, který se chvástá svými vojenskými úspěchy, svou zdatností, úspěchem u žen a vším čím se chvástat lze. Jsou to však jenom slova a když dojde na činy, ukáže se pravá tvář Capitana. Je jako kohout, který si pyšně vykračuje na svém dvorečku, ale jakmile proběhne kolem myška, vyleká se a utíká. Dokazuje si svoji sílu na slabších, ale před silnějším protivníkem bojácně utíká.

#### **4.3.1. Figura postavy**

Maska Capitana je typická svým dlouhým nosem zahnutým většinou pyšně nahoru. Povýšený postoj je pro něj proto běžný, s hlavou mírně zvednutou

a vypnutým hrudním košem. I nohy vykračují výrazně dopředu. Chůze není zrovna rychlá, spíš takový pyšné kohoutí vykračování, když se však Capitano něčeho poleká nebo při vychloubání se a ukazování svých dovedností, může herec využít své akrobatické zkušenosti a mrštnost. V chůzi Capitana je vidět jednak směr za nosem, tedy pýcha jež ho vede kupředu, a také směr za pánví, protože Capitano je nejlepší a nejzdatnější milovník v širokém okolí.

#### 4.3.2. Mluva a hlas

Jelikož je Capitano vznešený voják, respektive on se za něj považuje, odpovídá tomu obecně i forma jeho hlasového projevu. Záleží sice na konkrétním typu Capitana, ale většinou je jeho hlas zvučný, nese se do dálky. Proto se vhodně využívá hlasu hrudního nebo níže položeného. Zároveň ale může být dost komické využití naopak hlasu vyššího nebo naivního, který v kombinaci s obsahem slov vyvolá smích. Obsah řeči Capitana je založen na vychloubání se, vyjmenovává své statné činy, počty milenek a nad každým se povyšuje. První vstup Capitana na scénu je doprovázen jeho představením. Capitano se představuje sám a dlouze. Popisuje své jméno, jež se vztahuje k postavě, takže obsahuje přídavná jména jako statný, chrabrý a nejsou vyloučena ani vymyšlená, například „mnohopoctivý“. Záleží na hercově fantazii, tak jako v celé *komedii*. Ideálně se také jméno skládá z několika jmen a obsahuje přídomky jako „syn slavného..., potomek..“. A ještě mezi jednotlivá jména vkládá svoje nejvýznamnější činy a jména milenek.

#### 4.4. Zanni

Vedle postav starých jsou v *komedii* velmi důležití sluhové – Zanni. Existují dva základní typy sluhů a to sluhové pocházející ze severu (Arlecchino, Brighella) a sluhové původem z jihu (Pulcinella). Sluhové se většinou objevují ve dvojici a jeden z nich bývá chytřejší a mazanější, ten druhý je zase naivnější. Kromě toho mívají také sluhové své protějšky opačného pohlaví. Ženy služky (Colombina) pak

většinou stejně jako Innamorati nenosí masku, pouze se líčí. Jelikož workshop, kterého jsem se účastnil byl ve Florencii, jež se řadí spíše k severní větvi, vybral jsem si jako zástupce sluhů Arlecchina. Je to zároveň nejznámější sluha *komedie* obecně.

Jako u většiny sluhů, i u Arlecchina platí, že jeho hlavním cílem je přežít, a tedy najíst se. Arlecchino je trochu naivním sluhou, ale je zároveň většinou chytřejší než jeho pán, a proto se mu daří z něj dostat odměnu, kterou si za služby zaslouží.

#### 4.4.1. Figura postavy

Jako chudý a stále hladový sluha je Arlecchino tenké postavy, ale to mu dává možnost být mrštný. Často také Arlecchino předvádí nejrůznější akrobatické kousky a je nejmrštnější postavou ze souboru. Jeho maska, která má zatlačený nos, mu dává takový psí nebo kočičí charakter. Má hravost malého štěněte a jeho kroky jsou proto rychlé a zároveň elegantní jako u kočky. Rytmus chůze je zase velmi přesný: krok – sun – krok na jednu stranu, krok – sun – krok na druhou stranu, otočka, zastavení. Jeho komika je dána hlavně fyzickou akcí, která je hodně dětská. Dále má velmi aktivní hlavu, tak jako kočka a zároveň mrštný a pohyblivý jazyk.

#### 4.4.2. Mluva a hlas

Tenký hlásek pro Arlecchina není zvláštností. Obsahově buďto často jen přihloupě opakuje co slyší, zvláště když má tlumočit nějakou zprávu. Ale když pak zprávu tlumočí jejímu adresátovi, většinu slov zkomolí a doplete. Tím zamotává často celý děj hry. Zároveň však si následně uvědomuje svoji chybu a je také tím, kdo se snaží zamotaný děj rozplést. Někdy také pokládá tak naivní dotazy, kterými však neudělá blázna ze sebe, ale většinou z někoho jiného.

## 4.5. Innamorati

V překladu zamilování. Jsou v *komedii* velmi důležití, objevují se jako synové a dcery starších postav (Pantalone, Dottore). Většinou bývají dva páry Innamorati, tedy celkem čtyři zamilování. Jsou to jedny z mála charakterů *komedie* (ještě společně se služebnými ženského pohlaví), které nenosí masku. Zamilované většinou hráli mladí, pěkní herci a herečky a publikum chtělo vidět jejich tvář. Ale neplatí to úplně doslova, protože i styl herectví Innamorati obsahuje hodně prvků, které se využívají při hraní s maskou. Navíc jejich líčení můžeme považovat za druh masky – *masku líčenou*. Takže i když nehrají s klasickou maskou, využívají často principu sdílení (*taking*) masky. Každý Innamorato má svůj protějšek opačného pohlaví, do toho je bezmezně zamilován. Jejich lásce se však do cesty stavějí různé překážky. Nejčastěji to bývají jejich rodiče, kteří pro ně dávno mají vybrané ženichy a nevěsty. Kdo jim však v lásce může pomáhat jsou sluhové.

### 4.5.1. Figura postavy

Tím že Innamorati hrají bez masky, hledá se jejich postavení jinak. A to přes cit, kterým jsou naplněni – láska. Je to také jejich hlavní téma, a to co je v příběhu táhne dál. A jelikož tento cit je umístěn v srdci, je to právě hrud', která určuje jejich směr pohybu. Innamorati jsou většinou pouze taženi, málokdy využívají opačného principu tlačení (*push*). Jejich cit může být jednou opětován, jindy ne. Proto často Innamorati využívají ve svém fyzickém projevu fixních bodů, kdy mají jednu ruku nataženou od těla, druhou naopak u těla. Dlaně pak zafixují a přemísťují mezi nimi hrud'. Hodně výrazná je u Innamorati také vertikála, postavy jakoby létali, jsou hodně lehké a to také někdy způsobuje, že zamilování běhají takřka po špičkách.

### 4.5.2. Mluva a hlas

V hlase Innamorati se promítá jejich cit, proto je tón hlasu spíš výše položený. Je to jakoby stále recitovali báseň. Poezii také často herci využívají, když ji

přednášejí svým vyvoleným. Proto si zapisují všechny krásné poezie, na které narazí. Zároveň není výjimkou přejdou-li do zpěvu. Často také využívají citoslovceí.

## 5. Pedagogové ve Florencii

### 5.1. Giovanni Fusetti

Celý workshop *The Spirit of Commedia dell'Arte* měl na svědomí Giovanni Fusetti. Italský herec, režisér a pedagog. Věnuje se hlavně fyzickému divadlu a divadlu masek. Vystudoval Ecole Internationale de Theatre Jacques Lecoq v Paříži, v roce 1994. Poté hrával ve skupinách s bývalými studenty Jacquese Lecoqa, jako například "Circo Crappo" (1993), "Teatro Osvaldo" (1994-95), "The Clod Ensemble" (1995, London), "Tre Magi Teatro" (1997) a spoluzaložil mezinárodní divadelní společnost "Il Triangolo", s kterou hrával v letech 1994 - 1999 v Anglii, Itálii a Kanadě, většinou na ulicích, opravdové škole života, jak sám říká ve svém životopise. Následně se vrátil na Ecole Internationale de Theatre Jacques Lecoq, kde vystudoval tříletý pedagogický kurz a Laboratoire d'Etude du Mouvement. Rok na to jej Jacques Lecoq osobně pozval, aby vyučoval na jeho škole, jako lektor improvizace. Po smrti Lecoqa se vrátil do Itálie a založil školu Kiklos Teatro v Padově. V roce 2010 pak navázal na Kiklos a založil ve Florencii Helikos Scuola Internazionale di Creazione Teatrale. Pořádá workshopy zaměřené na divadlo masek a klaunství nejen ve Florencii, ale i na celém světě. Například, Centre Generation Tao, Paris, LISPA London International School of Performing Arts, Dell'Arte School of Physical Theatre (Blue Lake , (California).

Na kurzu, kterého jsem se účastnil vedl hlavně hodiny improvizace, klauniády a tvorby scénáře. Neteoretizoval dlouho, ale většinu věcí nás učil na praktických ukázkách. Po kterých okamžitě reflektoval předvedené výkony a uváděl příklady z praxe.

## 5.2. Matteo Destro

S Giovannim se Matteo Destro seznámil, když se účastnil jeho workshopu. Tak jako Giovanni i on vystudoval École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq v Paříži. Při svých studiích se zaměřil na analýzu a techniku pohybu a poté se přidal k Giovannimu jako asistent v Kiklos Teatro. A spolupráce pokračuje dodnes. Matteo se kromě pohybu věnuje také tvorbě masek, hledá nové typy a využívá při tom všemožné materiály od klasické kůže přes papír, až třeba po neopren. Vytváří masky například pro Anonima Teatro (Francie), Teatro em Branco (Portugalsko). Matteo vedl hodiny pohybu a herectví s maskou, a stejně jako Giovanni nejčastěji učil na příkladech. Při jedné rozpravě mi říkal, že když spolupracuje s Francouzi, často slyší: "Vy Italové do všeho jdete po hlavě, nad ničím nepřemýšlíte". Ale snad právě proto byla *komedie* velmi rozšířená na Apeninském poloostrově. Protože vyžaduje velkou dávku spontánnosti.

## 5.3. Elizabeth Baron

Další členka pedagogického týmu ve Florencii byla Elizebeth Baron nebo-li Liz. Liz Pochází ze Spojených států amerických. Vystudovala Lecoq Based Actor Created Theater na Naropa University, USA a London International School of the Performing Arts (LISPA). Profesionálně vystupuje na Off-Broadway v New Yorku. Věnuje se převážně hlasu a zpěvu. Lekce s Liz, zaměřené právě na hlasovou techniku také neobsahovaly mnoho teoretických pouček, nýbrž jsme tón a řeč hledali sami v sobě, hlavně z postavení těla. Liz na nic netlačila a každý měl dostatek času prozkoumat různé typy hlasů. A jemné nuance, které skoro nebyly slyšet, Liz dokázala odstranit jedinou poznámkou o postavení těla. Tady se dokonale ukázala provázanost fyzického divadla, které studovala a hlasového projevu, kterému se věnuje.

#### **5.4. Sarah Liane Foster**

Poslední a nejmladší, členkou Helikos týmu, byla Sarah. Vystudovala Dell'Arte International School of Physical Theatre v Kalifornii. Poté začala vyučovat a hrát se společností Nomadic Theatre. Při práci na posledním představení *You'll Ever See* se seznámila s Giovannim Fusettim, a začala vyučovat na jeho škole Helikos v roce 2010. Zde kromě kurzů Red Nose Clown pro veřejnost vede hodiny pohybu a akrobacie.



## 6. Komedie dell'arte dnes

Pro přenesení *komedie* do dnešní doby podle mne není důležité znát dokonale všechny dávné postavy a upoutat se na ně, nýbrž znát dobře dnešní svět. Protože o tom *komedie* byla, ukázat vtipně, satiricky aktuální společnost. Vybrat si ty prvky, které jsou výrazné a karikovat je. Vše vlastně zůstává tak jak to bylo, herec by se měl orientovat v aktuálním dění, shromažďovat potenciální materiál z dnes informacemi plného světa. Využívat naplno prostředky, které tohle poskytují, tedy určitě internet, televize, ale i tolik nenáviděné reklamní spoty a jejich slogany, protože ty jsou psány proto, aby se dobře pamatovaly, tedy publikum je zná. Dnes je však situace jiná, díky více globalizované společnosti. Proto můžeme reagovat i na události například ze zámorí, protože je všichni znají ze zpráv. V tom je rozdíl oproti minulosti, kdy si herci museli zjišťovat informace z místa kde přijeli hrát. Ale i v dnešní době je jistě velkou výhodou znát lokální dění, které je publiku mnoho bližší než to globální.

### 6.1. Nástin možných charakterů Komedie dell'arte dnes

Už se o to pokoušeli jiní, takže vím, že se nejedná o nic originálního. Ale přesto bych rád uvedl několik málo charakterů, které by se dnes mohli objevit ve vystoupení *komedie*. Charaktery pouze nastiňuji a to zcela bez osobního nádechu. A také lehce potlačené do extrému, tak jako u postav klasických. Příklady by musely projít dlouhodobějším výzkumem jednak v oblasti ztvárnění fyzického i hlasového, ale také z hlediska logiky a začlenění do herecké společnosti. Pokud se snažím vyhledat situace, které by mohly být vtipné, jde pouze o návrhy. Pro tvorbu *komedie* bychom museli zkoušet a improvizovat, přemýšlet tělem – jak je pro fyzické divadlo důležité.

### 6.1.1. Aktivisti

Hodně lidí dnes pracuje v různých neziskových organizacích, ale náplň jejich práce je hodně nejasná. Často proti něčemu brojí, bojují za zákaz staveb, vážou se kolem stromů, ale někdy tím mohou spíše škodit. Zablokují stavby na několik měsíců, a ostatní tak musí trpět, jen kvůli jejich osobnímu zájmu, který i přes to prohlašují za veřejný.

Mohlo by se jednat o sluhy ve službách nedobrých lidí, pouze slepě provádějí příkazy svých pánů aniž by tušili za co bojují. Chůze by mohla být podobná Arlecchinově, jako taková naivní, lehká. Zajímavá by mohla být situace, kdy by byli přivázáni někým jiným. Dostali by se tak do polohy, která je jim vlastní, ale nedobrovolně.

### 6.1.2. Přepřacovaní

Další typ sluhů nebo služebných. Nejčastěji by se jednalo o takové, kteří celý den prodávají zavřeni v trafice, mluví denně s desítkami lidí. Ale právě proto, že jich potkají tolik, a slyší nesčetně možných lidských příběhů, nemají už na další náladu a jsou milí jako drát v oku. Vezmeme-li jejich práci v tom smyslu, že když neprodají zboží – nevydělají peníze, o tolik budou mít nižší mzdu, je potom komický paradox, že právě to, že od nich chcete něco koupit považují za vrchol drzosti vůči nim a dokáží vám to pěkně spočítat.

Jako služební mocných a bohatých, by jim taky někdy za jejich příkazy mohli pěkně vynadat, srazit je na kolena.

### 6.1.3. Zamilovaní

Zamilovaní lidé se nacházejí určitě v každé době. Tu dnešní by mohli vyjadřovat například mladé zamilované dívky, které neví komu dát své srdce. Každý týden milují jiného hochu a myslí si, že už je to konečně ten pravý, se kterým

zůstanou do konce života. O tom předchozím si zároveň myslí, že je to naprosto neschopný idiot, který jim jen zlomil srdce. Vystupovaly by například dvě takové zamilované dívky spolu a popisovaly své bývalé a jejich negativní vlastnosti. Ty by gradovaly do absurdních rovin, jako třeba:

„A Milan, ten měl tři podpaží, pamatuješ?“

„Myslíš Milana z prváku nebo Milana od sousedů?“

„Ne, Milana z knihovny...“

Také by pro dnešní dobu bylo zajímavým prozkoumat kontroverzní téma homosexuality. K níž polovina společnosti přistupuje maximálně tolerantně a druhá početná skupina ji stále odmítá, jako něco nepřírozeného.

#### 6.1.4. Ajtáci

Výrazná skupina většinou mladých kluků. Viděl bych je jako novodobé *Dottore*. Jsou vzdělaní v oblasti výpočetní techniky a o ničem jiném se s nimi nedá mluvit. O holkách vědí vše, přesto že s žádnou doopravdy nikdy nic neměli, všechny znalosti si „vygooglili“. Jsou bledí a málo pohybliví, z častého sezení u počítače v malé temné místnosti. Vtipná by mohla být situace, kdy se ocitnou sami s dívkou, a budou přesně vědět co mají dělat. Respektive, budou sáhodlouze popisovat co je vhodné udělat, k čemu dojde, jaké jsou nejlepší taktiky sbalit holku, ale to je vše k čemu se dostanou. V ruce by drželi svůj nejnovější *smart phone*, a často by mohli komunikovat pouze přes něj. Například dva *ajtáci* stojící vedle sebe si píšou textové zprávy. Možná by také mohli mluvit bez diakritiky.

#### 6.1.5. Podnikatelé

Jako zástupce movitých a bohatých bych vybral typ podnikatelů, kteří začínali s dvacetikorunou v kapse a vše co dnes mají, je jen jejich zásluha. Jsou na svoji společnost – své dílo – velmi hrdí a ostatní považují za póvl, protože nedokázali to co

oni. Lakota je jim vlastní a své zaměstnance okrádají na všem možném. V tomhle ohledu mají dosti podobné charakterové vlastnosti jako Pantalone. Nerad bych jmenoval někoho konkrétního, příklady ať si každý vybaví sám.

Nejspíše by stále něco počítali, mohli by všude chodit s kalkulačkou a počítat své zaměstnance, počítat jejich knoflíky na košili, jejich oči, jestli jich nemají moc. Spočítat jim například ruce a poté lazzi o sekání nadbytečných ruk. Při rozmluvě se zaměstnanci by počítali jejich slova a pak jim je odpočítávali z platu. Všechno by viděli ve statistikách. I přitele svých mnohokrát zamilovaných dcer by měli spočítané a taky kolik je to celé stálo.

## 7. Analýza absolventského představení Tešlon a Frkl

### 7.1. Myšlenka, námět

Na začátku, když jsem si vybíral téma mého absolventského představení, jsem byl zaujat vesmírem. Sledoval jsem dokumenty o vzniku vesmíru, jeho fungování, o pohybech vesmírných těles. Právě ta přesnost pohybu v souladu s organickým principem universa bylo to co mne zaujalo. Chtěl jsem zkoumat propojení mechanického, strojového či automatizovaného pohybu a organického, lidského. Na mechanickém mne zaujalo jeho zacyklení, když skončí jeden proces, začne znovu od začátku a tak stále dokola. Až dokud nezasáhne člověk a proces buďto ukončí nebo naruší jeho cykličnost. Tato myšlenka mě zajímala ve vztahu k pohybu, proto jsem zvolil formu divadla pohybového. Jako spolu-herce jsem si vybral Florenta Golfiera, se kterým už jsem měl zkušenost z jiného pohybového představení. Zvolená forma pohybového divadla je ještě stále dosti široký pojem, proto jsem se snažil upřesnit ji na znázornění tělem a tělu přirozeným životním cyklem a cyklem, který má svá pravidla a zákonitosti. Pro abstraktnost tématu jsem zvolil i adekvátní formu pohybového divadla, vyprávění fyzickými obrazy.

### 7.2. Stavba a dramaturgie

#### 7.2.1. Výběr materiálu

Pro znázornění motivů, které jsem si vybral jsme začali hledat výrazový materiál za pomoci improvizace. Tuto cestu jsem zvolil, protože zkušenosti z předchozí tvorby, jednak s Karin Ponties na představení Pisum Sativum a taky z kurzu ve Florencii, mne přesvědčily o tom, že ve fyzickém divadle je výhodnější, když herecká akce vznikne přímo za využití nástroje, tedy těla. Témata pro improvizace byla například zacyklení, narušení cyklu, samovolné narušení cyklu, rozklad, zkamenění či vzpoura. Následně jsme vybírali to nejzajímavější a stavěli

tematické sekvence popřípadě dál improvizovali s užším zadáním. Výběr probíhal podle dvou základních kritérií, jednak materiál vizuálně zajímavý a hlavně tematický. To byl pro nás takový, kde byl vidět nějaký opakující se prvek, buďto v rámci jedné akce nebo opakující se častěji ve více improvizacích. Například „bobek“, pozice kdy jsem přikrčen a nohy mám přitažené k hrudi. Objevila se několikrát a tak jsme s ní začali více pracovat a některé improvizace se vztahovaly jenom k této pozici. Kromě improvizací jsme však také zkoušeli hledat materiál přímým zadáním určitých pravidel pohybu. Například jsem na podlahu rozmístil lana a tyče navzájem na sebe kolmé a stanovil typy chůzí, které se můžou používat jen pro určitou tyč nebo část lana. Z tohoto hledání nakonec nebyl vybrán žádný materiál. Tím si potvrzuji, že u fyzického divadla je potřeba myslet tělem.

### 7.2.2. Skládání materiálu a dramaturgie

Ze zvoleného materiálu jsme začali skládat příběh, který jsme chtěli znázornit. Nejdříve jsme však začali sestavováním kratších tematických celků. Těmito celky byly cyklus, znázornění činnosti, která se opakuje stále dokola a opakuje se téměř stejně, jen s drobnými nuancemi. To právě proto, aby obsahovala jak přesnou strojovost, tak i něco živého. Zvolil jsem tak, protože si myslím, že nic není jednoznačné a vše má i svoji druhou stranu mince. Dalším celkem bylo setkání dvou bytostí, kdy jedna druhou vyruší v jejím zacyklení. Tady bylo důležité vybrat materiál, který zapadá do cyklu, využívá jeho prvky a zatím do něj nevnáší nic svého, nic nového. Je to proces vzájemného se poznávání, objevování možností toho druhého. Obsahuje také prvky přejímání cyklu a učení se. Pozice, kdy na začátku stojím na hlavě a nohy mám volně do prostoru, do níž se dostávám svépomocí, je pak využita v tomhle smyslu, protože Florent mě do ní ustaví aniž bych já vykonal nějaký pohyb. Postupem času však do cyklu začíná druhá postava přinášet vlastní energii a nové prvky. Ty jsme volili také s ohledem na využití cyklu, ale forma využití už byla značně volnější. Je to například situace, kdy na mě Florent vyskočí a obalí se kolem mé hlavy, do „bobku“. Jeho postava, si jej chce taky vyzkoušet, ale jde na to

odlišným způsobem. K znázornění naprostého vybočení z cyklu jsme využili ten nejvíce dynamický materiál, který jsme našli. Z hlediska dramaturgie příběhu, tím také dochází ke gradaci vztahu. Věci začínají být urgentní a abychom vyjádřili naléhavost jejich vztahu, sáhli jsme k improvizaci na jevišti. Nejedná se však o improvizaci bez tématu, máme zvoleny prvky, které využíváme – skoky na sebe, padání a chytání se. Tato část je hodně o překvapování se navzájem, jsme stále ve střehu – v napětí, a naše napětí se přenáší na diváka. Je to situace těsně před okamžikem, kdy se něco změní. Proto se změní i použitý materiál. Najednou se stane téměř statický, vzbuzuje dojem, jako by do celého představení nezapadal, ale právě proto tam je. Něco se změnilo, a ta změna je ono vyhoření. Pro tuto chvíli jsme využili prvky, které v sobě nesly zkamenění. Naprostý blok v pohybu a neschopnost svévolného uskutečnění jediného kroku. Florent se mnou chodí přes jeviště a musí dávat směr mým končetinám. Následně se materiál odkazuje k začátku cyklu. Tam kde začal musí skončit, aby se kruh uzavřel. Pak už jen snaha znovu provést cyklus. A ten se tak dostává na svůj začátek.

### 7.2.3. Postavy

Kdo jsou Tešlon a Frkl? Tato dvě smyšlená slova, mohou sice být jména postav a nikomu to vyvracet nebudu, ale kdo je přesně Tešlon a kdo Frkl není známo. Proto se i v popisu vyvaruji přímého pojmenování. Je to tak zvoleno záměrně, protože není důležité, kdo Tešlon a Frkl jsou. Jsou to dvě neznámé postavy na neznámém místě. A divák si tak může zvolit výklad jaký je mu blízký. Ovšem pro hereckou akci je pro nás důležité, vědět v jaké situaci se právě nacházíme: Za tímto účelem máme domluvený jeden výklad příběhu, kterého se držíme. Výklad jsme si našli sami až během zkoušení, vzniklo to právě z požadavku, znát místo, čas a smysl našeho jednání. Příběh jsme si zvolili z několika variant, jež jsme s Florentem vymysleli nezávisle na sobě. Zajímavé pro nás bylo porovnání našich výkladů navzájem a zjištění, že se jich několik shoduje. A to způsobuje, že i přes velkou svobodu pro diváka v interpretaci příběhu se naprostá většina přibližuje k interpretaci naší.

#### 7.2.4. Zkoušení, cviky a jejich vliv na výkon

Představení Tešlon a Frkl je fyzicky dosti náročným kouskem. Pro ztvárnění jsme proto potřebovali intenzivní fyzickou přípravu. Před každou zkouškou jsme měli, a doposud máme rozcvičku. Ta se skládá jednak z běžných cviků pro aktivování svalů a jejich protažení, ale hlavně má jednu část, jejíž význam přesahuje za hranice fyzického rozcvičení. Jedná se o sérii pohybů, které jsme se naučili při spolupráci s Teatr Novogo Fronta. Jsou to přesně dané pohyby, které začínají vždy na jednu stranu a vykonáváme je oba zároveň ve stejném rytmu. Zvolili jsme si je právě pro jejich přesnost, která nám pomáhá sjednotit se, dostává nás takzvaně „na stejnou vlnu“. Mít stejný rytmus je pro nás důležité nejen během celého vystoupení, ale hlavně v improvizované části. Zvyšuje to naši důvěru v sebe navzájem a proto si můžeme dovolit prvky, které jsou jinak náročnější. Když jsme reprízovali představení v rámci festivalu Setkání/Encounter 2013, neměli jsme moc času důkladně se rozcvičit ani provést tuhle sérii pohybů. Během výstupu pak, právě při improvizaci došlo k menšímu pádu. Stalo se to poprvé a připisuji to právě té skutečnosti nesjednoceného rytmu.

#### 7.2.5. Náš výklad

Jak už jsem psal výše, výkladů u takhle abstraktního představení je více. Jednak jsem měl různé výklady v hlavě, už během celého procesu tvorby, také jsme si vymýšleli s Florentem další, ale hlavně, mě zajímají výklady lidí z publika. Protože každý takový výklad má něco nového, i když jeho základy jsou podobné těm, které už známe. Ale nemám v úmyslu námi zvolený výklad na těchto řádcích podrobně vypisovat. Pro nás je však důležité během hraní držet se jednoho výkladu, abychom se mohli orientovat v tom, co se právě odehrává na scéně. Zároveň nám to pomáhá uvědomit si, jakou náladu či emoci a taky názor na situaci, postavy mají. Tyto sice neztvárňujeme pro diváka, ale vnitřně nám velmi pomáhají.



## 7.3. Kostýmy, scéna, světla, hudba

### 7.3.1. Kostýmy

Kostýmy i scéna jsou u představení Tešlon a Frkl prosté. Ale v jednoduchosti je síla. Jednobarevné kalhoty a triko, s krátkými nohavicemi a rukávy umožňují osvětlit holé údy těla a ty tak vynikají na tmavém pozadí. Avšak volba této kombinace nebyla první. Vzhledem k tématu zacyklení jsem nejdříve preferoval kostýmy, které nesou známku uzavřeného oběhu. Pro znázornění jsem vybral schéma, které se používá pro znázornění systému podzemních drah. Síť linek, ze které není úniku, které jezdí podle předem daného systému, jež může být narušen jen akcí z venku. Tato volba ale vnesla do představení další téma metra, které sice koresponduje s myšlenkou zacyklení, ale žije si až příliš svým životem a přináší i něco nového. Proto se kostýmy zjednodušili na neutrální a daly tak vyniknout částem těla, které jsou nástrojem vyprávění.

### 7.3.2. Scéna

Prostředí, ve kterém se příběh Tešlona a Frkla odehrává, není blíže určeno. Vzhledem k abstraktnosti postav a jejich vztahu jsem proto i scénu ponechal prázdnou, což ponechává prostor pro divákovu fantazii. Co se ale prostoru na scéně týče, je rozdělen do několika částí a každá má svůj význam. Ne náhodou končí setkání dvou postav tam, kde začíná cyklus jedné z nich. Místo je svaté pro oba, a proto se jejich další interakce odehrává jinde. Stejně tak i místo odkud přijde narušitel procesu, se nevyužívá jinak. Jediným scénickým prvkem, který je využit pro odlišení obou postav je sádra. Je nanášena na kostýmu představitele cyklu, tedy toho jež začíná, a i když se už při prvních pohybech opráší, bílé zrnka prachu stále zůstávají v prostoru, vyplňují jej, a dotváří abstraktní prostředí. S každým dalším dynamickým pohybem pak prach znovu vibruje a přebírá tak pohyb obou postav a vyplňuje s ním prostor. Postupným „očistěním“ jsem také chtěl vyjádřit proces

vyhoření, vyprázdnění a konec života. Zároveň druhá postava přichází čistá, avšak interakcí s první dochází k jejímu znečištění, zapojení do cyklu.

### 7.3.3. Světla

Stejně jako kostýmy a scéna i světla mají v představení Tešlon a Frkl jednu jedinou primární funkci. Využitím dvou barev umocňují náladu a význam vztahu, který právě panuje na jevišti mezi postavami. Je to další způsob komunikace mezi nimi, kterým druhému popisují svůj stav a názor na situaci. Martin Holoubek, světelný designér, správně zvolil kombinaci barev teplé oranžové a chladné modro-bílé. Ta jde ruku v ruce s hlavním tématem příběhu, živočišným teplem, chladnou strojovostí a jejich vzájemné působení na sebe, ať už mezi sebou spolupracují nebo se vylučují.

### 7.3.4. Hudba, zvuková složka představení

I když se na první pohled může zdát podivné, proč popisuji hudbu u mého absolventského představení, není tomu tak. Hudba sice není přítomna ve formě klasické, ale je zde přítomná zvuková složka, která nese význam, nýbrž je použita právě jako atmosféra. Tou složkou je Florentova francouzština. Většina diváků sice nerozumí francouzštině, a proto často slýchávám dotazy o čem Florent mluvil. V tom případě připouštím, jelikož jsem zamýšlel tuto řeč využít jako pouze jako atmosféru, jisté nedotažení nebo nedokonalé sdělení. Pracovali jsme i s mým hlasovým projevem, který neobsahoval vůbec žádná slova, pak by to snad bylo pochopitelnější, ale upustili jsme od toho. Také to bylo dáno tím, že tento hlasový projev se hledal docela dlouho, ale pro Florenta bylo přirozené mluvit jeho rodným jazykem. V této oblasti proto vidím do budoucna ještě hlubší výzkum a zkoušení a snad i zlepšení.

## Závěr

Cílem mé práce bylo zjistit, jak by se měl herec připravit, když chce hrát *komedii*. Ze zkušeností z workshopu a během psaní práce jsem vysledoval, že je pro herce důležité znát základní principy používané v *komedii* a obecně v divadle masek. Tedy to jsou hlavně principy *pull/push, drive, a taking*. Neméně důležité je pochopit fungování gradace. A to jak děje celkově, tak i jeho jednotlivých částí.

Herec by se měl orientovat v aktuálním dění, aby na něj mohl na jevišti reagovat. Zároveň je důležitá i znalost typů postav jak z *komedie*, tak i z reálného světa, pokud chce tvořit postavy vlastní. Zásoba *lazzi*, je nepostradatelná, zvláště pak užitečná, když ji herec stále obohacuje o nové a vylepšuje ty starší. V neposlední řadě dobrá fyzická kondice. Která sice záleží na ztvárňovaném charakteru, ale pokud více slovně založený typ postavy překvapí s nějakým pohybovým *lazzi*, vděčnost publika se jistě projeví.

Chceme-li ztvárňovat v *komedii* dnešní charaktery lidí, je zapotřebí jednak hlubšího výzkumu v této oblasti. Zvláště pak praktického. A také hlavně četnost a intenzita improvizování před publikem, protože zde se uplatní princip velmi důležitý v této formě divadla – spontánní myšlení tělem.

## **Použité informační zdroje**

### **Seznam použité literatury**

KRATOCHVÍL, Karel. Ze světa komedie dell'arte. Praha: Panorama, 1987.

OREGLIA, Giacomo. The Commedia dell'Arte. Velká Británie. Methuen & Co Ltd, 1968.

### **Webové stránky**

<http://www.helikos.com/pages/faculty.php?lang=en>, 19. 5. 2013