

Lukáš Karásek
Autorské herectví v divadle masek

Úvod

V únoru 2013 jsem se zúčastnil měsíčního workshopu *The Spirit of Commedia dell'Arte* ve Florencii. Pod vedením Giovanni Fusettiho a dalších pedagogů jsem se měsíc učil praktikám divadla komedie dell'arte a divadla masek obecně, abych se zdokonalil v oblasti divadla, která mne zajímá a také abych mohl zkušenosti přinést do Brna a předávat dál.

V tomto výstupu chci shrnout získané zkušenosti z workshopu a jejich následnou aplikaci při vedení workshopu vlastního. Jeho psaní mě zároveň nutí přemýšlet o budoucnosti, tedy o možnosti prozkoumat komedii dell'arte důkladněji a zprostředkovat ji i divadelníkům v Čechách.

Harmonogram workshopu ve Florencii

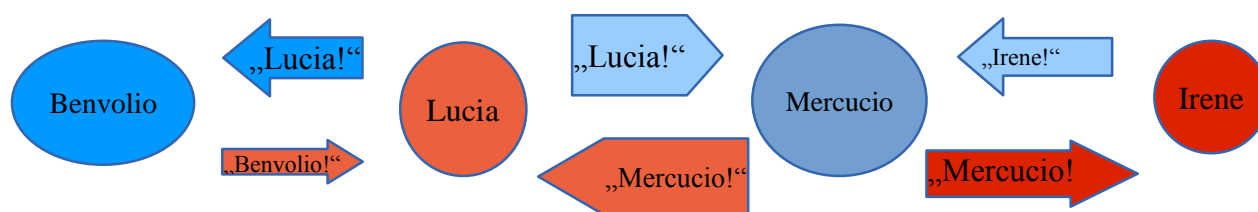
Workshop *The Spirit of Commedia dell'Arte* byl rozdělen na čtyři týdenní bloky. První týden lze nazvat technickým, kdy jsme se v hodinách učili základním technikám pohybovým a hlasovým. Druhý týden jsme pak tyto základy rozšiřovali a zakomponovávali do herecké improvizace a herectví s maskou. Třetí týden patřil tvorbě *cannovacia* (plátna), tedy scénáře připravovaného výstupu. Na plátně jsme pracovali sami (účastníci workshopu) a až poté konzultovali s týmem pedagogů. Poslední týden už probíhalo nacvičování celého výstupu. Tady už jsme pracovali zcela sami a byly nám dávány pouze připomínky při předvádění.

Měsíc není zrovna dlouhá doba na vstřebání jakékoli herecké techniky a její řádné uložení do těla, ale právě toto členění nám dalo směr a vydolovalo z nás dostupné maximum. Výsledkem workshopu tak nebyl pouze samotný výstup, ale také jakýsi návod na celoživotní hereckou práci. Postupné vedení od základů až po vlastní tvorbu není však jedinou použitou metodou výuky. Byť možná nevědomky, ale přeci, měli jsme během našeho učení se možnost přímo sledovat práci a výuku studentů, kteří již jsou na škole, a tedy se herectví s maskou věnují podstatně déle. A podobně inspirativní bylo, když jsme na hereckých hodinách spolupracovali se studenty druhého ročníku, kteří již měli za sebou jeden rok technických, pohybových a hlasových lekcí. A večer jsme se chodili dívat na pravidelné vystoupení studentů posledního ročníku, vždy připomínkované a zpravidla otevřené veřejnosti.

Principy

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 jsou v ní situace, na které musí postavy reagovat. Jsou jimi buďto taženy – *pull*, nebo do situace přinášejí 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 je slyšíme.



Obr. 1 Cvičení na *pull/push*

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 tahal. Kdo za provaz tahá silněji (kdo uplatňuje větší *pull*), ten vyhrává.

Když přidáme do tohoto cvičení další prvek, dostaneme princip *push*, tedy tlačení. Například když 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. 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 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 v situaci, kdy 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 částí těla, 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.

3. Téma

Při improvizovaném herectví herec často neví, co přesně bude na scéně dělat. Pro diváka je ale zapotřebí, aby hereckému projevu rozuměl, a proto je důležité, aby herec vnímal, co a jak hraje. Z toho vypožuruje téma svého výstupu. Většinou je herec objeven během improvizace a pozná je 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 tak to zůstane až do konce představení.

Například Pantalone vstupuje 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 tím, 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 toto 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.

Důležité je také zmínit, že pokud je témat v jednání více, může divák ztratit orientaci, a proto by měl být herecký projev co nejčistší a nejsrozumitelnější. Ideální je, když herec sleduje téma, se kterým přišel, a to postupně graduje.

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*. Jako příklad si můžeme uvést 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, íííí.

B: To její ííí je jak zpěv skřivánka.

A: Skřivánka? A..

B: Ano skřivánka, íííí. Ísabela.

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.

5. Fixní body

Herectví v *komedii*, jelikož je založeno hlavně na fyzickém projevu, využívá také fixních bodů, podobných jako 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 přiblížily. Tohoto principu například hojně využívají postavy *Innamorati*, které zafixují své dlaně v prostoru a pak jen přemístují 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, a v tom případě je v zafixované pozici hlava.

6. Taking (sdílení)

Doslovným překladem výrazu *taking* sice není sdílení, ale tento český pojem asi nejlépe vystihuje podstatu tohoto principu. Jedná se totiž o vyjadřování emocí či názorů, které postava má během představení, a o jejich sdílení s publikem. 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 sdílení emoce a názoru na situaci, využívá se právě *taking*. Kdyby herec nepoužíval *taking*, divák by sice mohl emoci tušit, ale s hercem by ji nesdílel, a tedy ji ani neprožíval zároveň s ním. O to je pak herecká akce bohatší – o emoci, která je díky *sdílení* jak u herce, tak u diváka.

7. Od masky k postavě

Velmi zajímavé lekce byly ty, v nichž 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, a 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 to, co viděl, a 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 atd.). Aby byl vjem silnější pro toho, jenž pouze stál, po slovním popisu ještě pozorovatel ztvárnil postoj sám. Při tom dal důraz na ty zvláštnosti postoje, avšak ne s úmyslem karikovat. Přesto už tyto postavy dostávaly rysy postav *komedie*.

Po prozkoumání vlastního těla jsme přešli k jednoduššímu typu masek, k larválním maskám. Předně je důležité masku dobře znát. 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, neboť to umožňuje pochopit hlavní rysy masky. Nebojme se říct nahlas i ty na první pohled zřejmé věci, protože ty nám pomohou v cestě k uvědomění si větších detailů. 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 – byť třeba i v rozporu s proporcemi herce. Hlavně určují uzemnění postavy. Jestli je postava těžká ve smyslu, že má blízko k zemi, čímž 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 placatý nos 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 a podle toho pak zjistíme, za jakým smyslem maska nejvíce táhne, zda 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. Všímali jsme si výrazných prvků masky, jejich tvarů – a ty jsme pak přenášeli do těla.

Nejjednodušší by bylo, kdyby se po nasazení masky tělo okamžitě přeformovalo do pozice. Ale tento stav je nejen nemožný, ale pravděpodobně i nežádoucí. Cesta hledání figury těla podle masky, je totiž jednak zajímavá práce, ale hlavně během cesty lze objevit spoustu nepoznaného. Tvorbou si zkonkrétníme podobu postavy a zodpovíme si detaily, které nejsou na první pohled jasné. A možná i objevíme něco, co jsme nepředpokládali.

Dvoudenní workshop v červnu 2013

Není lepšího způsobu, jak zužitkovat čerstvě nabitě zkušenosti a poznatky, než je předat dále. Tento způsob jsem praktikoval již na střední škole, kde jsem spolužákům vysvětloval to, co jsem pochopil rychleji, a na oplátku jsem požadoval vysvětlit to, co přijímám pomaleji. Proto jsem uvítal nápad aplikovat zažité věci na druhé. Možnosti však nebyly takové, aby se celý workshop „přenesl“ na jiné místo. Popravdě, ani bych si na to pár měsíců po návratu netroufl. Proto jsem se rozhodl pro dílnu menšího rozsahu, kde zprostředkuji jen nejzákladnější cvičení a techniky. Lekce probíhaly ve dvou dnech po čtyřech hodinách. Jelikož jsem cvičení zažil ze strany studenta, věděl jsem, či lépe tušil jsem, na co se mám při výkladu a vysvětlování zaměřit. Dosud byla cvičení pouze v mé paměti a na papíru, ale tímto přenesením jsem nejen obohatil další potencionální zájemce, nýbrž prohloubil znalosti v sobě samém.

Nyní uvedu, jaká cvičení jsem vybral a proč právě tato. Zajisté nepřekvapí, že jsme začínali rozcvičením, rozpohybováním těla. Jak je již po dlouhou dobu lidem v divadle známo, zaktivování svalů vede i k zaktivování myšlení. Nicméně, připadá mi to natolik důležité, abych řekl již řečené. První cvičení, které se divadla masek týká, jsem zvolil „Seven levels of tension“. Jedná se o sedm úrovní napětí, které praktikoval na svých studentech Jacques Lecoq (jehož žákem byl i Giovanni, vedoucí workshopu ve Florencii). V těchto stupních projde tělo od skoro nehybné pozice až k „pomnutí“ svalové tkáně. Jako herec považuji za nezbytné si tyto úrovně vštěpit hluboko do paměti (zvláště paměti těla), aby bylo možno je využívat prakticky podvědomě. Cvičení probíhá hromadně, všichni zúčastnění vyvažují prostor (pohybují se tak, aby byli rovnoměrně rozprostřeni) a za postupného vysvětlování procházejí všemi úrovněmi.¹

1. *exhausted* (extrémně unavený) – postavu nic nezajímá, nepřijímá žádné podněty z okolí, ani ze sebe sama. Neodehrává se vnitřně ani navenek nic. Většina lidí má tendenci se i v této úrovni alespoň minimálně pohybovat. Já jsem zastáncem toho, aby krajní dvě úrovně zůstaly extrémy, mezi nimiž je to „realističtější“.

2. *cool* (v pohodě) – postava je smířená se vším co se kolem ní děje. Není úplně bez pohybu, ale nemá žádný cíl, za kterým by se vydala. Pouhá chůze, bez jiných parazitních pohybů.

3. *economy of movement* (úsporný pohyb) – jeden jednoduchý cíl, za kterým postava jde. Chci se poškrábat za uchem, tedy nejkratší možnou cestou zvednu ruku k uchu a poškrabu se. Vše ostatní zůstává klidné.

¹ Názvy používám nejdříve anglické, jak jsme se je naučili od Giovanni Fusettiho, dále vlastní český překlad.

4. *alert* (poplach) – vzbuzují se naše smysly. Postava je schopna vnímat podněty z okolí. Je zvědavá, ptá se sama sebe: „Co je v téhle místnosti?“

5. *reaction* (akce) – více se ponoříme do zkoumání podnětů. A hledáme vlastními silami další, ptáme se: „Sleduje mě někdo?“ či „Je v téhle místnosti bomba?“

6. *emotion* (emoce) – na povrch vyplouvá naše emoce a náš názor na akci. Tělo je projevuje velmi intenzivně. Vidíme už věci jasně: „Ano, v téhle místnosti je bomba!“

7. *paralysis* (paralýza) – „Tato bomba za chvíli vybuchne!!!“. Poslední extrém. Svalový tonus dosáhl takového bodu, že každý sval se chce vydat jiným směrem. Tělo je v takovém napětí, až není schopné prakticky žádného pohybu.

Pro zvládnutí těchto úrovní je ideální, po postupném průchodu jimi, je rychle střídat a přeskakovat na kteroukoli z nich. Tak se nám vryjí pod kůži a jsou připraveny pro použití v kterékoli situaci. Také analogie s bombou zapojuje představivost a dopomáhá k rychlejšímu vstřebání.

Dalším cvičením, které jsem vybral pro svůj dvoudenní workshop, bylo hledání postavy, klauna ve vlastním těle. A to nejdříve z postoje – pracuje se ve dvojici, jeden stojí neutrálně a druhý si všímá všech detailů jeho postoje. Tedy jsou-li ruce u těla nebo vysunuté dopředu, kam směřuje hlava, tvar zad, atd. Poté se do této polohy postaví pozorovatel. Nečiní tak proto, aby prvního karikoval, ale téměř vždy se to podaří. Myslím si, že právě kdyby do toho šel s úmyslem vytvořit karikaturu svého partnera, tak by se mu to nepodařilo. Stejný princip – tedy aktér a pozorovatel – se pak využije při chůzi. Navíc zde poté, co aktér zhlédne svou chůzi v někom jiném, přechází zpět do své chůze, která už je teď ale zvětšena a obohacena tím, co do ní vnesl partner. Je zde velmi důležité popisovat si mezi sebou viditelné postavení těla. Ano, říkat si i ty nejzřejmější věci, jako například: „Při chůzi zvedáš kolena velmi vysoko a ruce ti plandají ze strany na stranu. Hrudník máš povystrčený, ale bradu zaraženou.“ Díky tomuto popisu si lépe uvědomujeme činnost jednotlivých částí těla a jejich ovládnutí je pak jednodušší. První věc, kterou můžeme s touto svojí novou chůzí udělat, je všechno převést v opak. Tedy vystrčenou hrud' zastrčit a plandavé ruce přimknout pevně k tělu. Anebo si podle libosti vymýšlet vlastní kombinace.

Pro divadlo masek a i obecně ve fyzickém divadle toto cvičení považuji za velmi důležité. Zlepšuje schopnost vnímání vlastního těla a zvláště jednotlivých jeho částí. Při tvorbě pohybového charakteru masky poté máme snadnější cestu, která se postupem času stává automatickou.

Výrazně více technické cvičení, které jsem zařadil do své dílny, jsem vybral proto, abych zprostředkoval tak důležitou věc v divadle masek, jako je *taking*. Stroze, ale výstižně řečeno, jedná

se o pohled na diváka.² Masky mají pevný a neměnný tvar, tedy mají i jednu danou náladu, emoci či charakter, které jsou jim vlastní. A právě tento pohled je nezbytné divákovi věnovat. Říká mu beze slov: „Podívej, já se dívám na tohle, tohle je pro mě důležité.“ I když je výraz neměnný, vyjadřuje to, co si postava myslí či jak situaci vnímá, a tím i rozvíjí děj. A hlavně vtáhne diváka do hry. Jeho informační hodnotu můžeme uzpůsobovat rychlostí či postavením těla při pohledu. Jako cvičení rozvíjející *taking* jsem použil počítání ve dvojici. Stačí počítat stále dokola do tří. Počítá vždy jeden a při počítání se dívá na diváka, kdežto ten druhý se dívá na počítajícího. Dají se kombinovat různé varianty, například: počítající předá slovo pohledem na druhého a jejich role se vymění. Nebo naopak ten, který nepočítá, vezme slovo prvnímu a on je pak donucen svůj pohled obrátit na něj. Cvičení však může provádět i více lidí, než jen dva. V tomto cvičení se zaměřujeme pouze na pohyb hlavy s cílem jeho automatizace. Další cvičení už neprocvičuje pouze technickou stránku *sdílení*. Probíhá opět ve dvojici, kdy jeden je po celou dobu divák a sleduje svého partnera. Ten zkoumá předměty v místnosti a „sděluje“ je divákovi. Tedy vidím okno – podívám se na diváka, abych mu řekl: „Okno, jdu k němu.“ – „Na okně je klika.“ – „Tou klikou to okno otevírá.“ – „To je výška.“ Všechny tyto věty sdělujeme pouze pohledem. Samozřejmě, čím složitější věc, tím těžší je ji sdělit. Proto akce, předmět a cokoli, na co reagujeme a o co se chceme podělit s divákem, musí být zřejmé nám. Když je akce srozumitelná, divák pochopí, co mu chceme sdělit. Proto také někdy používáme *sharing* – s divákem sdílíme své pocity a myšlenky.

Práce s maskami

Během dílny v červnu jsem také uvítal možnost využití masek, které má Pierre Nadaud v ateliéru KSFT. Nejedná se o klasické masky komedie dell'arte, ale jsou pojaty výtvarným způsobem. Avšak i přes jejich různé barevné a tvarové dispozice v nich lze vystopovat prvky komedie dell'arte. Jedná se celkem o pět masek: Pantalone, Dottore, Harlekýn, Zanni a Capitano.

Z důvodu časového omezení nebylo možné projít všechny postavy detailně, a proto jsme se věnovali základům chůze každé masky. Díky předchozím zkušenostem ze cvičení hledání vlastní postavy byl tento průzkum snadnější. Protože jsme si dříve slovně popisovali detaily pozice těla a jeho částí, mohli jsme nyní rychleji myslet tělem a přijmout postavu masky. Během následující improvizace, kterou jsme prováděli ve dvojicích na zadané téma, jsme se snažili využít všechny principy, jež jsme za dva dny vyzkoušeli. I přes krátký čas věnovaný jednotlivým technikám, byl zjevný

² Během workshopu jsme používali *take* i jako podstatné jméno: „Give me a take!“ ve smyslu: „Věnuj mi pohled!“

podobný vývoj při vytváření postav, jaký jsem zažil na workshopu ve Florencii. Stejně připomínky, které nám dával Giovanni, jsem mohl použít i já. Díky tomu se studenti mohli dozvědět ještě něco například ohledně gradace děje či ustálených gagů v komedii dell'arte – lazzi.

Závěr

Studenti, kteří se účastnili dvoudenní dílny v červnu, měli možnost přičichnout k základům divadla komedie dell'arte. Bylo to tedy jen letmé pohlazení, které však probudilo touhu jít hlouběji v průzkumu tohoto pole divadla. V České republice není příliš možností, kde se vzdělat. Tahle mezera čeká na svoje zaplnění. Ve Florencii jsem byl svědkem, že si žáci, kromě výuky herectví, také vyráběli své masky. Tady začíná práce herce v divadle masek. Výrobou dojde k seznámení s maskou, jejími detaily, které nám vznikají pod prsty. Bylo by proto velmi vhodné kdyby i zde, v Brně, měli studenti možnost masky nejprve vytvářet a poté se v nich realizovat.

