

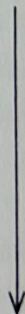
tvorit kontext, který vzbuzuje otázky, zápletku, která si žádá vysvětlení, rozřešení, které vyvolává zvědavost typu: „proč?“ nebo „co kdyby?“

Co lze vyjádřit obrazem, není nutné vyjadřovat slovem. Začínající hráči si zpočátku nejsou jisti poměrem zobrazení a popisu a nadhodnocují význam druhého. Vznikají tak nudné dlouhé pasáže toho, co hráči verbálně popisují (vzhledem k téměř nulové scénografii je to velmi častým jevem), než aby jednali. Dlouze popisují to, čím jsou, než aby tím byli. I zde existuje implicitní vědomí správného poměru ve prospěch popisu a představení, kterému se hráči musí postupně učit.

4.3.2 Aplikované postupy

Improvizace nejsou fixací konkrétních příběhů a v tomto duchu jsou i herci trénováni. Ide o vědomí implicitních principů, kterými lze vznik příběhů podpořit. Příběh je v Zápasech vždy rámcován některou z vnějších determinant: téma, kategorie, počet hráčů (aktérů příběhu), časový limit, objektivní technické omezení scény a ve velké míře reakce Rozhodčího a diváků. Příběh je stavěn buď v jednoduché, nebo složitější kompozici, kdy hráči sledují více dějových linií. Příběh je vždy charakteristicky spojen s žánrovým stylem vyprávění, s výstavbou jazyka, s jeho prostředky, zvláště pak v žánrových kategoriích. V Zápase v divadelní improvizaci probíhá většina improvizací v časovém limitu 2–3 minut. Je patrné, že ne vždy bude dodržena základní dramatická struktura, charakteristická pro dramatický příběh. Spíše naopak. Často hráči ani nedospějí k závěru a Rozhodčí improvizaci ukončuje. Tento, z pohledu dramatického příběhu, zřejmý nedostatek je vyvažován celkovým temporytmem struktury Zápasu, ve kterém se střídají improvizace s promluvami Rozhodčího, hlasováním diváků, 20vteřinovými přípravami, mezihrami hudebníků apod. Ačkoliv tedy není klasická aristotelská dramatická struktura dodržována, přesto a právě proto je třeba ji mít v implicitním vědomí při stavbě příběhů v průběhu improvizace. Převeďme ono klasické aristotelské schéma do prostředí Zápasů:

Nastolení kontextu
Systém postav
Zápleтка – Centrální otázka (Plot point 1)
Vyostření centrální otázky
Krize – Zvraty a odhalení
Rozřešení centrální otázky (Plot point 2)
Závěr



Rozvedeno v textu platí, že záhy po nastolení kontextu, prostředí a systému postav je nutné zvýraznit postavu hlavní. Zápleтка (Plot point 1) určuje, co bude předmětem snažení, předmětem touhy hlavní postavy. Hráči v zápletce hledají problém, překážku, kterou je nutno překonat; konflikt, jehož řešení vyžaduje od aktérů kreativitu, fantazii a odvahu. Centrální otázka může znít: Co získá, čeho dosáhne, pokud hlavní postava překoná nástrahy? Slávu? Poklad? Bohatství? Lásku? Přátelství? Svobodu? Pomstu? apod. V zápletce je implicitně obsažen cíl snažení postavy hlavní a rozřešení centrální otázky (Plot point 2).

Často tento cíl a rozřešení není s to hlavní postava vidět, proto je nutné, aby jí další postavy příběhu na této cestě pomohly. V další fázi příběhu je centrální otázka vyostřena, jsou odvrženy podružné, sekundární možnosti vyřešení, hlavní postava je vržena do centrální krize, ve které buď obstojí, či neobstojí. V centrální krizi dochází ke zvrátům a odhalení, která napomáhají k rozřešení centrální otázky. Pojďme se nyní podrobněji věnovat jednotlivým fázím tvorby příběhu.

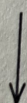
Nastolení kontextu

Kontextem nazýváme všechny **počáteční informace**, které vstupují do hry na počátku improvizace. G. Lösel (2004, s. 150) kontext nazývá jako *Plattform*, Del Close (1994, s. 87) *Pattern*, K. Johnstone a další autoři *Frame*. V tomto významu je však příliš omezen na rozestavění postav a jejich jednání. V Zápasech ale do hry vstupují již nabídky diváků, promluvy Rozhodčího, počet hráčů, zadaná kategorie a téma či jiná technická omezení a především hudební složka, jako silný spoluhráč na scéně. Vnímáme tedy úvod improvizace jako široký kontext, ze kterého bude následně vybírán systém postav a rozvíjen příběh. Účelem kontextu je vzbudit zájem a zvědavost a představit prostředí. Kontext odpovídá na základní otázky: Kdy? Kde? a naznačuje rámec a žánr. Hráči s divákem uzavírají nepsanou dohodu o žánru, konvenci, úhlu pohledu, míře stylizace. Kontext může být nastolován pozvolně (jako např. v kategorii Enface, Duet), obšírně (kategorie Vyprávěná, FM apod.) či může být otázkou několika vteřin (kategorie Toaster, Pyramida). Kontext má vzbudit divákův zájem, přivést diváka takříkajíc *in media res*. Vytváření kontextu je realizováno buď přímo skrze jednání postav, či nepřímo skrze postavu vypravěče, zvuky, pomocí story editingu, side coachingu či vnějšího komentáře. Kontext také záměrně pracuje s diváckým očekáváním v rámci tématu, kategorie a žánru. Na počátku improvizace, kdy je zadána např. kategorie Horor, je výhodné začínat idylickou scénou, neboť informace horor už je známa, takže je třeba diváka napínat v očekávání následné hrůzy. Kontext je místem naznačování, postupného sdělování informací. Hráči mají k dispozici dostatek času, divák je svěží a zvědavý. V dalších fázích se však dramatický čas zhušťuje, zrychluje. V rámci kontextu je prostor pro náhodu, záměnu, rozpor či klam.

Systém postav

Nastolení kontextu

Systém postav



Systém postav je budován v rámci významového kontextu během prvních vteřin improvizace. Systém postav chápeme jako „*strukturální vzorec narýsovaný systémem sil*“ (Souriau, 1994, s. 202), přičemž osoby zúčastněné v tomto systému jej oživují, ztělesňují nebo mu podléhají. Systém postav vzniká zodpovězením základních situačních otázek: Co jsou to za postavy? Jak vypadají? Jak se jmenují? atd. Toto zodpovídání základních otázek je v angloamerické literatuře označováno jako dotace postav. (Endowments, viz Johnstone, 1999, s. 184.) Dotací je zde myšleno dotváření, podpora, dotování fikce. Podstatnou dotací je určení jména. Výstižně padnoucí jméno pomáhá postavě v jejím dalším vývoji. Jak píše G. Lösel (2004, s. 160): „Zjistíme, že mnohá jména vyvolávají množství obrazů a asociací,

jiná spíše málo. Dobrá jména se ale tisíckrát vyplatí: postavy se stávají nezaměnitelnými, ztrácí zřídka svou identitu během hry a uvíznou v paměti.“ Pojmenovávání (křtění) postav je jednou z pravidelně trénovaných dovedností hráčů.

Dalším charakteristickým rysem každé postavy je její status. Již jsme uvedli, že princip statutu a práce s ním objeveně pojmenoval K. Johnstone. Statut charakterizuje (1981, s. 36) *a confusing term it's understood as something one does.*)“ Pojem status je zde míněn jak v psychologicko-sociologickém významu, tak v jeho významu etologicko-antropologickém. Je míněn jako vnitřní hnutí postavy k převaze, k nabytí silné či slabé pozice vůči druhému jedinci, k dosažení svého cíle. Status je dynamicky přizpůsobován okolnostem, změnám v rozložení sil, je s ním pracováno jako s prostředkem k dosahování účelu. K. Johnstone (1981, s. 37) hovoří o principu houpačky: „*Já stoupám, ty klesáš. (see-saw principle: I go up and you go down.)*“ Johnstone (s. 39) uvádí jako příklad tuto anekdotu:

„A: Kdo je ta stará uřvaná tlustá baba?

B: To je moje žena.

A: Ach, to mě mrzí...

B: Mrzí! Jak si myslíte, že je teď mně...”

Status je tedy účelně situaci přizpůsobovaný silný/slabý postoj postavy vůči dalším postavám, se kterými je v interakci. V divadelní improvizaci je se statutem pracováno takto:

- Status lze v čase měnit, přesto je důležité, aby jedna z postav situace získávala určitou převahu či se ji pokoušela získat.
- Převaha jedné postavy nad druhou se může během situace udržovat, stoupat nebo klesat. Přejde-li převaha z jedné postavy na druhou, získáváme progres v ději.
- Situace může přecházet v druhou situaci, aniž by byl patrný ohraničený přechod.

Při definování postav a jejich statutu je nutné používat tzv. **otevřené definování postav**. Máme tím na mysli otevřenost nabídky ve směru možného dotvoření ze strany partnera. Již jsme hovořili o principu zlatého řezu. Pro definování postav platí pravidlo: 1/3 určuje hráč samotný, 1/3 jeho spoluhráči, zbylou třetinu diváci ve své fantazii a mysli. Uvedme krátký příklad:

A: (shrbeně a s pohledem stranou) „Budete ještě něco potřebovat, pane Wilsone?“

B: „Dejte si pauzu, Alfréde. Ve tři začíná lov, tak buďte připraven se psy u altánu.“

Hráč A otevírá prostor hry tím, že sám sebe postuluje jako postavu s nižším statutem. To je výhodné, neboť pokud by sám sebe postuloval do statutu vyššího, nutně by vyvolal obrannou reakci hráče B. Na nabídku hráče A („pane?“) hráč B odpovídá jednoznačně vyšším statutem, kauzálně vyplývajícím z nabídky hráče A, přičemž nevyvíjí primárně nátlak („dejte si pauzu“), ale otevírá možný děj směrem k budoucnosti („lov začíná ve tři“) a zřetelnou funkci hráče A v tomto ději. Třetina divácké kreativity je obsažena v mož-

ném domýšlení charakterů obou postav. V řeči není přímo vyjádřeno, s jakými charaktery máme tu čest, jde pouze o typy postav: sluha – pán, jistým místně časovým určením.

Důležitým principem systému postav je jejich provázanost, souvztažnost. Úkolem hráčů je v počátečních vteřinách improvizace vytvářet vztahy, které je vzájemně propojují do jednoho systému. Ch. Halpern (1994, s. 81) píše: „...čím rychleji jsou vztahy mezi postavami určeny, tím rychleji situace pokročí vpřed.“ Velmi často využívané systémy jsou: rodina a její příslušníci, typická pracoviště (lékaři, novináři, filmaři, prodávači), historická prostředí (hrad, zámek, chudá vesnice), žánrová prostředí (western, sci-fi, muzikál, balet) atd. Systém postav je třeba nastolit s vědomím, že další vývoj děje bude tímto systémem určován. Tedy, pokud nastolíme dvě postavy uprostřed letiště, které se nikdy neviděly, je třeba mít na zřeteli, že budeme potřebovat určitý čas na to, aby se jejich vztah vybudoval. Pokud nastolíme manžele po třiceti letech manželství, můžeme vstoupit do situace *in media res* např. takto: „Václavééé, kam jsi zase položil klíče od auta?“

V systému postav je třeba rozpoznat, označit a zvýraznit postavu hlavní. Jak však rozoznat hlavní postavu od ostatních? Jak ji vydělit? Které charakterizační znaky to umožňují? G. Lösel (2004, s. 151) vyjmenovává některé charakterizace hlavního hrdiny, přičemž poznamenává, že jednotný názor neexistuje: „Zde je několik definic, které jsem posbíral na seminářích dramaturgie (zřejmě jich existuje tolik, kolik je kreativních dramaturgů...): *Hlavní postava je ta, která nejvíce trpí! Hlavní postava je ta, jejíž vnitřní život je nekošatější! Hlavní postava je ta, která je na začátku nejvíce nejasná! Hlavní postava je ta, jejíž svět se rozpadá! Hlavní postava je ta, která má nejvíce možností rozvoje! Hlavní postava je ta, které nejtoužebněji přejeme vývoj!*“ Z praxe lze potvrdit, že všechny uvedené výroky jsou platné, přičemž platí, že vzhledem k tématu, kontextu, žánru a základnímu rozložení postav je třeba hledat hlavní postavu tak, aby se s ní divák mohl identifikovat. Platí, že **hlavní postava musí být zřetelně definovaná, v souladu se všemi ostatními postavami**, které ji určují (G. Lösel: nabíjejí – aufladen), čímž je myšlena informační, statusová i charakterizační podpora; musí mít podstatné znaky ideálu, ale přitom zůstat v podobnosti skutečného života; musí divákovi zpřístupnit určité osobní detaily, vnitřní hnutí, zvyklosti, záliby a averze; musí mít obrovský potenciál, se slabým, zranitelným místem (Herakleitos, Achilles, Hamlet, Král Lear); musí opustit rutinu a vydat se k neznámému; musí se prokazovat neobyčejnými skutky; musí být atraktivní, ve smyslu přitahování postav jiných.

(Poznámka: Hráč, který je do hlavní postavy určen či se sám do ní určí, musí svou roli přijmout a zůstat v ní až do konce. To není vůbec jednoduché. Jak jsme již uvedli, hlavní postava je ta, která trpí, která se rozhoduje, která pochybuje, která prodělává vývoj, která chybuje. Diváci na rozdíl od hráčů chyby vyžadují. Dávají jim pocit převahy. Ne každý hráč je schopen a má odvahu tuto roli přijmout a zůstat v ní po celou dobu improvizace. Univerzálním znakem dramatu je, že hrdina je po většinu času trápen a sužován, což platí možná především pro komedie. Vyřešení úskalí naopak trvá pouze několik minut, v některých komediích i méně. Je zřejmé, že tuto trpitelskou roli nechtějí hráči přijímat, daleko více inklinují k rolím komplikujícím hrdinovi život.)

Pro budování ostatních postav platí, že některé z nich hlavní postavě v její změně brání, jiné jí pomáhají. G. Lösel (s. 166–167) je nazývá postavami **regresivními a progresivními**. Není důležité, koho konkrétně představují, jde pouze o vytvoření vztahů k hlavní postavě a k rozhodnutí, zda tento typ postavy hlavní postavě brání v jejím vývoji a dosažení

cíle, či ne. Při výběru a budování všech postav platí, že je třeba sice zodpovědět základní otázky, které je charakterizují, jako „Co je to za postavu?“ „Kde se nachází?“ „Jak se jmenuje?“, ale kromě těchto otázek, které musí být zodpovězeny, existují otázky, které záměrně zodpovězeny nejsou, ale vzbuzují zvědavost: „Proč má s sebou ten velký kufr?“ „Proč si je vzezřením, chováním, neverbální složkou, tedy vyvstávají pouze v mysli diváka a budou zodpovězeny během hry. Vznikají tak bílá místa, která jsou doplňována během hry. Nutno podotknout, že většinu otázek je třeba zodpovědět ihned a to co nejkonkrétněji, aby se mohl divák zaobírat otázkou centrální.

Tvorba zápletky a centrální otázky

Nastolení kontextu

Systém postav

Zápletky – Centrální otázka (Plot point 1)

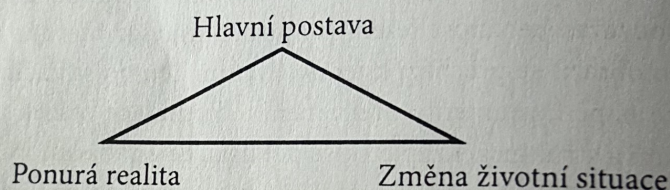


Zápletky (označovaná jako *plot* – viz Pavis, 2003, s. 147) je první dramatický moment, vytvářející napětí. Je to také úhelný kámen závěrečného rozuzlení. Jde o první střet protichůdných sil, o naznačení možných podob hlavního konfliktu. Děj se zauzluje. Je vyloučena první podružná možnost řešení (ta poslední je likvidována v závěrečné peripetii). Od celkového obrazu se přechází k jednotlivcům. Tempo se začíná zrychlovat. Objevuje se dramatické napětí, momenty překvapení a formulace otázek a jisté zadržování děje. O pojmenování a strukturaci zápletek se pokusila celá řada autorů a literárních teoretiků. M. Lukeš (2001, s. 78) vypočítává některé z nich: „Carlo Gozzi vypočetl třicet šest tragických situací, Friedrich Schiller, podle svědectví Goethova, se snažil zjistit více takových, ale nenašel prý ani tolik, co Gozzi. I Georges Polti (1895) pojednává o 36 dramatických situacích, mezi nimiž jsou některé zcela holé (např. trest, obětovat se, žal). Tento postup jako by zparodoval Étienne Souriau (1950): uvažoval šest základních typů postav dramatu a matematickým výpočtem dospěl přesně k číslu 210 141 dramatických situací, aniž se je ovšem pokoušel pojmenovat.“

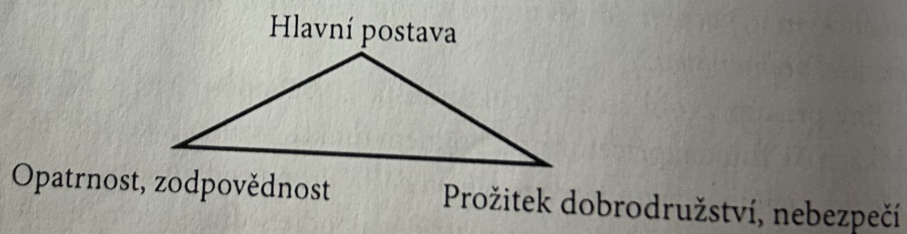
Jiný přístup zvolil ruský strukturalista J. V. Propp (1999, s. 27), který stanovil v pohádkách 31 funkcí, přičemž pod pojmem funkce rozumí „akci jednajících osoby, vymezenou z hlediska jejího významu pro rozvíjení děje.“ Propp podřizuje postavy „okruhům jednání“, v nichž může být jejich činnost roztržena podle sedmi obecných rolí: škůdce, dárce, pomocník, carova dcera (hledaná osoba) a její otec, odesílatel, hrdina, nepravý hrdina. Tři funkce společně vytvářejí sekvenci, v níž představují tři logická stadia: možnost, proces, výsledek (s. 30). Jedním z mnoha autorů, pokoušejících se vytvořit smysluplný přehled zápletek, je i R. B. Tobias, který ve své knize *20 Master Plots* (srov. Tobias, R. B. *20 Master Plots (and How to Build Them)*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1993) popisuje dvacet zápletek, které staví do systému **triangulace**. Tvrdí, že všechny příběhy lze redukovat na jednoduchý vzorec trojúhelníku, který tvoří základní rámec zápletky. Podobně se vyjadřuje i G. Lösel (2004, s. 208): „Pro účely improvizace je plodné zkoumat poté příběhy tam, kde lze nalézt nějakou triangulaci, protože pak je možno zcela jednoduše vizualizovat dané trojúhelníky. Takto můžeme příběh rychle a efektivně zredukovat na samou podstatu a tu si také

představit.“ V tomto smyslu potvrzuje Löslovy předpoklady i Z. Hořínek (2003, s. 153), když v souvislosti s komedií píše: „Technicky vzato je trojúhelník velmi vděčné dramatické schéma, protože obsahuje ostré a jednoduché konfliktní jádro.“ R. B. Tobias tento systém trojúhelníků dále rozpracovává do dvaceti možných triangulačních zápletek, přičemž každou z nich podrobně charakterizuje. Pro divadelní improvizace jsou cennou inspirací, neboť ukazují jednoduché modely, kterými lze rychle vytvořit zápletku pro nastolený systém postav. Pokud bychom naznačili kroky postupu, pak by probíhal následovně: Vytvoření kontextu (prostředí, čas, žánr); Vytvoření systému postav s vnitřními relacemi; Nastolení zápletky pro nastolené postavy. V této fázi stavby příběhu je nutné, ve spolupráci se všemi hráči nastolit nevyvážený systém. Hledáme dramatickou situaci, která rozkolísá dosavadní homeostázi systému. Dochází k prvnímu střetu sil, konfliktu, dramatickému napětí. Pro účely této práce zápletky Ronalda Tobiase pouze vyjmenujeme se stručnou charakteristikou, přičemž klademe důraz na triangulaci a rozvržení systému postav. To je ostatně jejich nejcennější přínos.

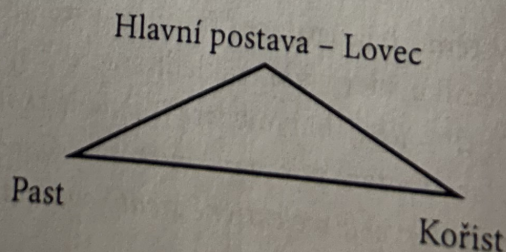
1. Quest – Hledání: Hlavní postava se vydává na cestu hledat něco, co změní její ponurou životní situaci, vytrhne z šedé reality, přičemž musí překonávat nástrahy postav, které ji od změny odrazují.



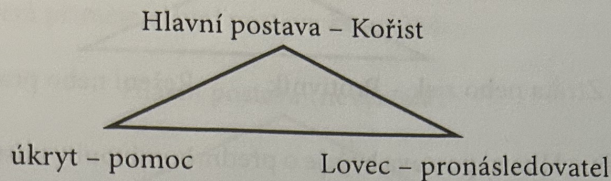
2. Adventure – Dobrodružství: Jde o podobnou zápletku, která ovšem nabízí hlavní postavě především vzrušení, dobrodružství a nebezpečí. V předchozí zápletce jde spíše o duchovní poznání.



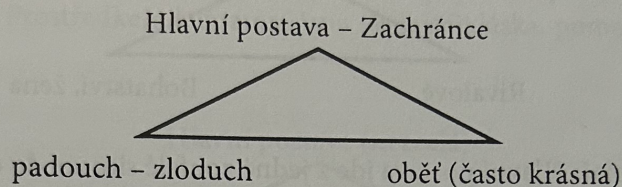
3. Pursuit – Pronásledování: Jde o velmi často využívanou zápletku, která zobrazuje archaický obraz lovu. Lovec a kořist, lov a útěk. Má dvě varianty. Hlavní postava jako lovec, nebo hlavní postava jako kořist. Třetí stranu trojúhelníku představuje úkryt, nebo pomocník.



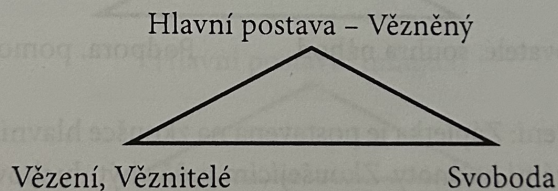
nebo:



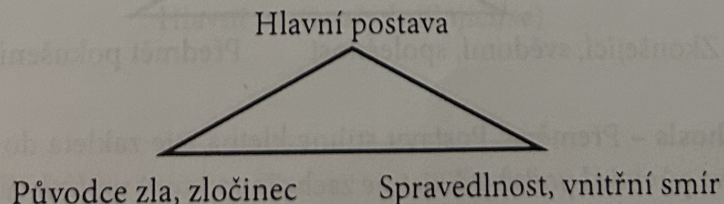
4. Rescue – Záchrana, Vysvobození: Zápletka je postavena na jednoduchém principu záchrany oběti, kterou hlavní postava buď ukryje, nebo vyrve ze spárů zloducha.



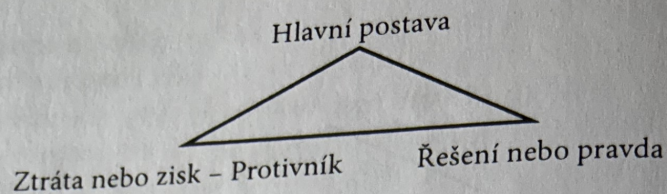
5. Escape – Útěk, Únik: Zápletka je postavena na boji hlavní postavy o svoji vlastní svobodu. Musí překonávat odpor vězňitelů, přičemž druhů a podob vězení existuje nespočetné množství.



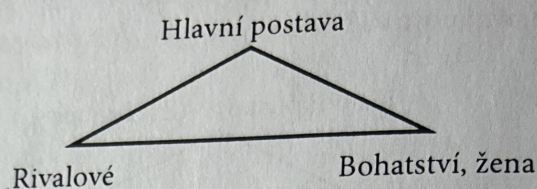
6. Revenge – Pomsta, Odveta: Zápletka je postavena na spravedlivé odplatě, pomstě či odvetě, nejčastěji tam, kde světská moc selhala. Hlavní postava hledá původce křivdy, zla, postupně jej nachází a naplňuje hlavní cíl pomsty: spravedlnost a vnitřní klid.



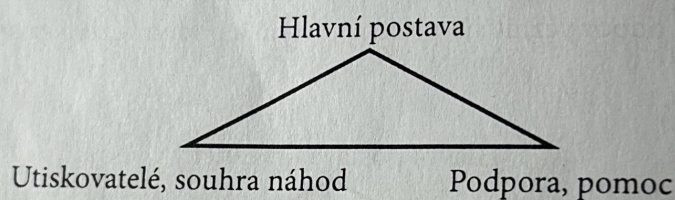
7. The Riddle – Hádanka, Záhada: tato zápletka je postavena na nutném vyřešení záhady, která hlavní postavě přinese vysoký zisk, nebo bolestnou ztrátu, v případě nevyřešení. Čím vyšší hodnota za vyřešení, tím vyšší napětí. Protivníkem jsou zde ti, kteří hlavní postavu zkoušejí, nebo pravdu zakrývají.



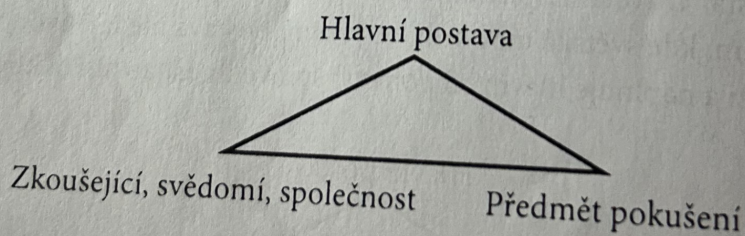
8. **Rivalty** – Rivalita: Hlavní postava bojuje o předmět své touhy s ostatními protivníky-rivaly. V případě vítězství dosáhne svého.



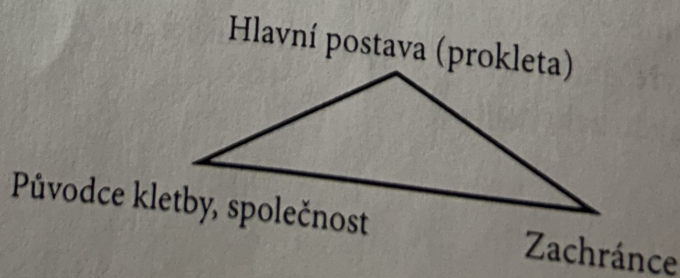
9. **Underdog** – Smolař: Hlavní postava jde z jedné zoufalé situace do druhé. Utiskovatelé, nebo souhra náhod ho tlačí k zemi. Objevuje se pomoc, přičemž platí, že jde spíše o dodání odvahy či radu, štěstí musí hlavní postava získat sama.



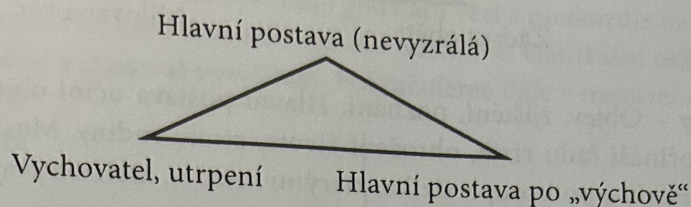
10. **Temptation** – Pokušení: Zápleтка je postavena na zkoušce hlavní postavy. Je tříben její charakter, svědomí, morální hodnoty. Zkoušejícím může být duchovní bytost, společnost či svědomí.



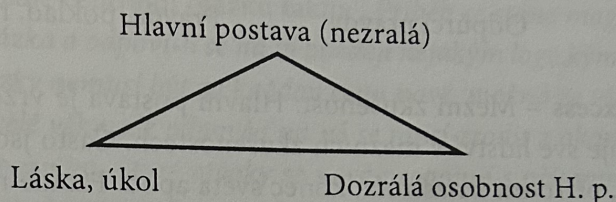
11. **Metamorphosis** – Přeměna: Postavu stihne kletba a je zakleta do jiné podoby. Snaží se navrátit do své původní podoby. Existuje zachránce, který rozpozná pravou podobu zakletého a odhalí ji. A existuje někdo, kdo chce tuto kletbu zachovat. To může být původce kletby, nebo společnost s předsudky.



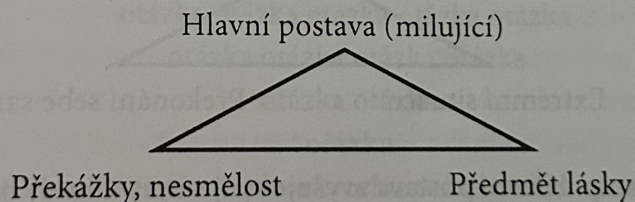
12. Transformation – Změna: Hlavní postava potřebuje změnu. Je nevyrovnaná, nezralá, destruktivní, proviňující se. Musí se od základu změnit, najít sama sebe. Objevuje se postava – „vychovatel“, která přiměje hlavní postavu ke změně.



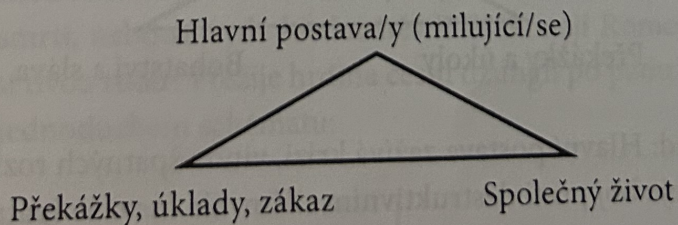
13. Maturation – Dozrávání: Hlavní postava prochází procesem poznání a dozrání v odpovědnou osobnost. Prostředkem k dozrání jsou nejčastěji láska, pomoc, dítě, významný úkol.



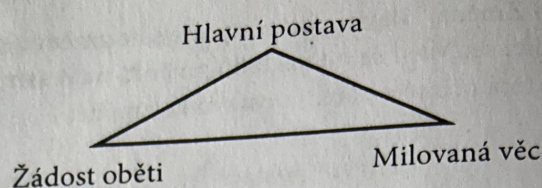
14. Love – Láska: Fabule sleduje průběh lásky od jejího vzniku, přes překonávání řady překážek a nástrah. Nemusí být nutně zakončena šťastně. Tato fabule má nespočetně variací.



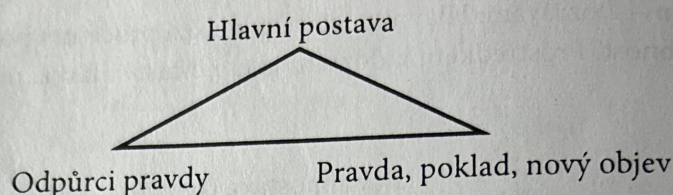
15. Forbidden Love – Zakázaná láska: V cestě stojí úklady okolí. Hlavní postava je často zdvojená. Využíván princip zklamaného očekávání diváka, tedy láska není naplněna.



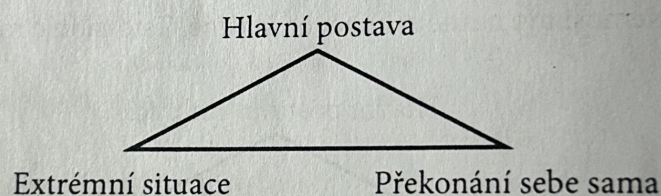
16. Sacrifice – Oběť: Hlavní postava musí přinést oběť, aby dosáhla cíle. Příběh ukazuje konflikt: vyšší moc (božstvo, rodiče, představení) žádá oběť. Jde o emocionální zkoušku, je nezbytné se s něčím rozloučit. Samozřejmě může selhat, nebo odmítnout, přinést oběť.



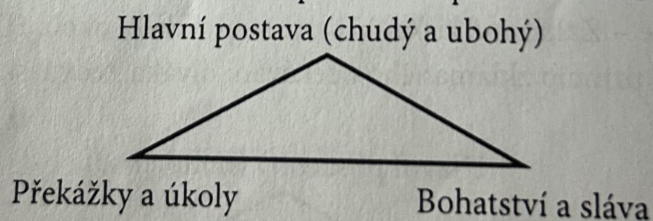
17. Discovery – Objev, zjištění, poznání: Hlavní postava učiní objev či odhalí pravdu. Toto zjištění přináší řadu rizik, ohrožení života, ztrátu rodiny. Musí se rozhodnout pro následování pravdy a podstoupit rizika, kterými hrozí ti, kteří skrývají pravdu.



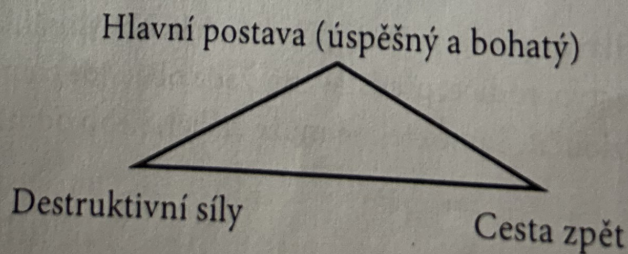
18. Wretched Excess – Mezní zkušenost: Hlavní postava je vržena do extrémních podmínek a osvědčuje své lidství v mezních zkušenostech. Často jsou to pády letadla, válka, smrtelná nemoc, přírodní katastrofa, konec světa apod. Fabule naplňuje lidskou potřebu zažít extrémní situace, ve kterých přestávají platit konvence a stereotypy.



19. Ascension – Vzestup: Hlavní postava zvyšuje svůj statut. Chudý bohatne, bezvýznamný se proslaví, ubohý získá krásnou ženu a společenské postavení. Fabule stále platná.



20. Descension – Pád: Hlavní postava zažívá krizi, vinou špatných rozhodnutí se ocitá na dně. Příběh ukazuje boj proti destruktivním silám, ale často se špatným koncem.



Pokud je správně vytvořena zápleтка, začíná vysvítat centrální otázka, na kterou hra následně odpoví. K. Johnstone, Ch. Halpern, Del Close a další nazývají tuto otázku jako klíčovou (K-question) nebo G. Lösel jako centrální otázku (zentrale Frage). Volíme tedy označení centrální otázka, neboť více vystihuje podstatu věci a poukazuje na systém scény jako místa, kde se improvizovaná divadelní narace odehrává. **Centrální otázka musí vyžadovat odpověď.** Musí vyžadovat vysvětlení. Pokračujeme dále v nastaveném schématu:

Nastolení kontextu
Systém postav
Zápleтка – Centrální otázka (Plot point 1) ↓

Celý proces hledání centrální otázky je odpovídáním na otázky vedlejší, které poukazují na otázku centrální, jejíž odpověď bude hledána v příštím vývoji příběhu. G. Lösel (2004, s. 199) charakterizuje centrální otázku takto: „Příběh se stane magickým tehdy, vysloví-li se nějaká velká otázka a odpoví-li se na ni později nějakým logickým, ale nečekaným! způsobem. Vyslovené otázky nemusí být za každou cenu nové, možná že všechny velké otázky jsou formulovány už celé věky, ale odpověď na ně se musí zrodit z okamžiku, aby vznikl zážitek bezprostředního poznání. Staré otázky se nově propojují s přítomností.“ A demonstruje grafický model, charakterizující proces hledání centrální otázky:

otázka otázka otázka otázka otázka otázka otázka otázka otázka
otázka otázka otázka otázka otázka otázka otázka otázka
otázka otázka otázka otázka otázka otázka otázka
otázka otázka otázka otázka otázka
otázka otázka otázka otázka
otázka otázka
otázka

Z tohoto schématu je patrné, že nejde o tvorbu otázek, ale o redukci množství otázek tím, že na některé z nich odpovídáme. Otázky netřeba hledat, je třeba je odpověďmi redukovat. G. Lösel (s. 199) tuto práci směrem dovnitř přirovnává k práci sochaře, „který otesává kámen až do podoby sochy.“ Centrální otázka musí být otevřená, problémová, tedy musí nabízet nejednoduché odpovědi. Často bývá postulována jako alternativní: Zůstane Honza líný až do smrti, nebo se vydá hledat štěstí? Překonají Romeo s Julií svojí láskou pradávnou nenávist dvou rodů? Přežije hrdina cestu džunglí po pádu letadla? Pokračujeme další fází v našem jednoduchém schématu:

Nastolení kontextu
Systém postav
Zápleтка – Centrální otázka (Plot point 1)
Vyostření centrální otázky ↓

Tato fáze tvorby příběhu je charakterizována vyjádřením „What goes wrong?“, které můžeme překládat jako „Co se kazí?“ či „Co je špatně?“ Přesněji vyjádřena by tato dramaturgická formule měla znít jako „Everything goes wrong“ – „Všechno se kazí“. Hlavní postava se tak dostává do situací, kdy kroky, které podniká k vyřešení centrální otázky, jen

zhoršují její situaci. Zřejmé je to především v komediích a fraškách: každý krok hlavního hrdiny spouští eskapádu následných problémů.

Vyostření je místo v příběhu, kde se hlavní postava rozhoduje špatně. Diváci špatná rozhodnutí milují, neboť jim dávají pocítit vyšší statut a převahu nad hráči i nad hlavním hrdinou. **Špatná rozhodnutí a selhání** také spouštějí kreativitu a imaginaci, jak je patrné z duševní práce diváka během a po shlédnutí silného tragického příběhu. Konstruuje alternativní možnosti, které by vyústění tragédie zabránily. Špatná rozhodnutí a selhání dále předurčují blížící se centrální krizi, neboť hlavní postava sérií špatných rozhodnutí jde po jednosměrné cestě, vedoucí k nutnosti změny. Jak píše G. Lösel (2004, s. 201): „Centrální otázka se vyostří tím, že hlavní postava vyzkoušela mnohé cesty řešení a odpovědi – a tím všechno jen zhorší. Musí být zřetelné, že se jedná o jednu otázku, pro hlavní postavu existenciální, která převyšuje obvyklé mechanismy pro její zvládnutí. Hlavní postava nenachází ve svém repertoáru nic, co by mohlo tento problém vyřešit a je stále zřetelnější: ona sama se bude muset změnit!“

Důležitou hráčskou schopností pro fázi *Vyostření centrální otázky* je **systémová inteligence**. Správně rozpoznat a nastolit postavy, které hlavní postavu do takové situace dostanou, které jí budou ztěžovat život, které ji budou podezírat, které ji budou obviňovat a stavět do cesty překážky. Řada hráčů tuto fázi příběhu řeší jen s obtížemi, ačkoliv jejich schopnosti budovat zápletku a hlavní postavu jsou výborné. Správné načasování, míra a způsob vedení útoku proti hlavní postavě je jeden z nejtěžších úkolů improvizované divadelní narace, který ne všichni hráči jsou schopni zvládnout. Jde o jisté destruktivní síly, které nastolený systém postav nabourávají, rozrušují a vytvářejí tlak na postavu hlavní. Ta se sérií špatných rozhodnutí ocitá v krizi, která naznačuje jediné východisko, a to změnu sebe sama, čemuž se však slepě brání, což divák s potěšením kvituje, neboť takovou situaci ze svého života dobře zná. Centrální krize je jev, který je v reálném životě potlačován. Rituály, osobní magie, plánování, riskmanagement, pojištění – to vše slouží k potlačení důsledků krize. Snažíme se jak zajistit proti možným dopadům, tak proti vzniku krize. Zajímavým jevem je, že divák centrální krize nejen vyžaduje, ale bude přímo zklamán, pokud nenastane. Potřeba mezní zkušenosti, ale zároveň potřeba odstupu předurčuje divadlo jako prostor, v němž je tato potřeba naplňována. Schéma tedy pokračuje takto:

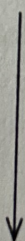
Nastolení kontextu

Systém postav

Zápleтка – Centrální otázka (Plot point 1)

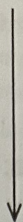
Vyostření centrální otázky

Krize



G. Lösel (2004, s. 203) k centrální krizi poznamenává. „Z tohoto hlediska se stává centrální krize důležitou a autentickou zkušeností hry. Místo toho, abychom se nevědomě vyhnuli vyostření, hledáme ho. Bezradnost hlavní postavy není hraná, je opravdová! Tímto způsobem se z každého dobrého příběhu stává zkušenost, a sice tak, že teprve bezradnost nalézá řešení.“ Krize tak zákonitě spěje k vyřešení centrální otázky.

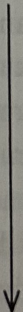
Nastolení kontextu
Systém postav
Zápletka – Centrální otázka (Plot point 1)
Vyostření centrální otázky
Krize – Zvraty a odhalení
Rozřešení centrální otázky (Plot point 2)



V momentech krize se osvědčuje hráčská zkušenost, kdy představitel hlavní postavy musí přistoupit na řešení, které se jakoby nabízelo hned v úvodu celého příběhu a on je **možnosti, které byly naznačeny hned v úvodu**. Hráč, představitel hlavní postavy, zde musí prokázat nejen odvahu tuto situaci zvládnout, ale musí být schopen se rozpomenout i na to, co bylo na počátku jen naznačeno. Lze říci, že závěrečné vyřešení centrální otázky je především záležitostí dobré paměti, která nás vrací na počátek příběhu, aby se kruh smysluplně uzavřel. Zároveň však hráči musí dokázat nechat tyto události, nabírající na rychlosti a spějící k závěru, proběhnout jaksi samovolně, bez přísné kontroly vůle. Jak píše K. Johnstone (1981, s. 100): „*Herec, který přijímá cokoliv, co přichází, vypadá velmi přirozeně. To je nejúžasnější věc na improvizaci: jste náhle v kontaktu s lidmi, kteří nejsou spoutáni a limitováni ve své imaginaci.*“

V této fázi příběhu dochází k bojům, honičkám, soubojům muž proti muži, náhlým zvrátům, nečekaným odhalením a klasickému antickému řešení „deus ex machina“. V závěrečné fázi se hlavní postava dobírá poslední možnosti vyřešení krize, tedy vlastní proměny. Nejtransparentněji tuto fázi vystihuje smrt hlavního hrdiny v tragickém příběhu. Romeo a Julie umírají, aby vztahy mezi rody mohly být proměněny. Proměna hlavní postavy, její prohlédnutí, zodpovězení své vlastní i divácké otázky probíhá na velmi malé ploše ve srovnání s dlouhým časem utrpení, kterým hrdina musel procházet. Tento nepoměr je nutné dodržet, neboť vychází z obecné lidské zkušenosti, že okamžiky radosti, štěstí a naplnění jsou krátké, ale o to více intenzivní. Dostáváme se k závěru.

Nastolení kontextu
Systém postav
Zápletka – Centrální otázka (Plot point 1)
Vyostření centrální otázky
Krize – Zvraty a odhalení
Rozřešení centrální otázky (Plot point 2)
Závěr



Příběh spěje velmi rychle ke svému závěru. Pokud hlavní postava krizi přežívá, dochází změny i naplnění a je zodpovězena centrální otázka, bývá ještě podrobena krátké zkoušce, která prověřuje opravdovost její změny. Hlavní postava na ni odpovídá správným, tedy proměněným způsobem a vychází ze situace vítězně. Pokud krizi nepřežije, na tuto zkoušku reagují především její pozůstalí přátelé, kteří v této zkoušce ob stojí a tím prokáží odkaz hlavního hrdiny. V případě klasické tragédie je tento akt prověření zkouškou přenesen na diváka, jako katarzní důsledek viděného a prožitého příběhu. V komediích je naznačen

další možný vývoj hlavní postavy a jeho druhů, v romantických a milostných příbězích je dokončen naplněním vztahu.

4.4 Prostředky tvorby syžetu: principy konstrukce příběhu

V Zápasech v divadelní improvizaci lze velmi rychle měnit místo a čas děje pomocí **střihů**. Vzhledem k nulovému použití trojrozměrných scénických prvků jsou přestavby realizovány prostým oznámením některého z hráčů. Tyto střihy imitují rychlé přechody, jaké známe z filmových prostředků vyprávění či televizní tvorby. Jeden z hráčů např. zvolá: „Střih: mezitím na letišti!“ a celá scéna se během vteřiny změní. Hráči, kteří v tu chvíli byli na scéně, odbíhají a přibíhají jiní, kteří hrají danou situaci na letišti. Podobně se využívá posun v čase, kdy někdo z hráčů zvolá „Střih! O 10 let později!“ a všechny postavy zestárnou o 10 let. Střihy mají několik funkcí:

- **Akcelerují děj**, neboť nezobrazují to, co bude vysvětleno v následující scéně, nebo to, co si divák domyslí z dalšího vývoje příběhu. Vznikají tak diskrétní sdělení, která provokují divákovu kreativitu a nutí ho, aby ve své mysli dotvářel zatajené, nezobrazené, nedorečené.
- **Umožňují koláž**. Lze vytvářet kontrasty, kompozice obrazů, situací a promluv postav, které se vzájemně doplňují či vyvracejí. Střihy také obracejí pozornost diváka na detaily, což je patrné zvláště v kategorii Diapozitivy, kde se s koláží pracuje velmi výrazně.
- **Umožňují zobrazit „nezobrazením“** výjevy, které divák nechce vidět nebo je herci nechtějí ztvárnit. Střihem se pak ukazují pouze následky, důsledky takového jednání, což opět jak akceleruje děj, tak zároveň nastoluje jistou naivní poetiku Zápasů v divadelní improvizaci. Ty jsou především hrou a teprve následně sdělením, proto je kladen důraz na diskrétní ludičnost obsahů.

V Zápasech, jak jsme již několikrát uvedli, nejsou používány žádné kostýmy, rekvizity, ani scénické prostředky, vytvářející mizanscénu. Proto hráči nemohou zobrazovat realitu výrazně podobnou, vše je pouze v náznaku, aluzi. Přesto a právě proto je nutné, aby hráči dokázali svým tělesným materiálem a prací s detailem vytvářet přesvědčivé impulzy pro diváckou kreativitu, která fragmenty scénických obrazů následně dokreslí. Platí zde beze zbytku pravidlo, že čím méně a konkrétněji je zobrazováno, tím více pracuje imaginace diváka. Jednání hráčů je zde hračkou pro diváckou imaginaci, musí tedy splňovat základní funkci imaginativní hračky: musí vzbuzovat zájem a zvědavost. Zájem o to, co je představováno a zvědavost na to, co se s tím stane dál.

Již jsme hovořili o možnostech odstupování od postav příběhu zpět do role hráče Zápasu. Podobně je možné i v rámci příběhu zobrazovat různé **transformace postav**, vzhledem k prostředí, posunu v čase, v proměně historické doby. Často jsou hráči zobrazováni věci, objekty, vědecko-technické předměty, zvířata či rostliny, které jsou vzájemnou hrou personifikovány, imaginární postavy z oblasti náboženství a kultu apod. V těchto transformacích není podstatnou složkou přesvědčivost zobrazení, nýbrž přesvědčivost, se kterou je hra hrána čili *vážnost hry*, jak o ní píše např. J. Huizinga (1971, s. 24). Principů transfor-

mace i transpozice postav je naplno využito v kategorii Filmové žánry, kde hráči na ploše několika málo minut vstupují do celé řady postav, které jsou určovány zadaným žánrem. Často je také využíván princip ich-formy výpovědi, např. ve zpěvu v kategorii Mikrofon, kde jsou podobně jako u interpretačního divadla promluvy herce tzv. „do diváků“. Hráči často nejen komentují vlastní jednání, ale také jednání dalších postav, rozhodnutí Rozhodčího či přímo komunikují s divákem.

Dalším prostředkem tvorby syžetu je **zapping** (přepínání televizních programů). Činnost, kterou intimně znají především muži. V Zápasech využívaný prostředek k akceleraci děje, stejně jako k rozevření prostoru pro náhodu a chaos. Např. kategorie Poslední věta je takovou názornou ukázkou. V průběhu několika minut je neustále přepínáno mezi několika příběhy, přičemž vždy v nich dochází k posunu v ději, který přibližně odpovídá době, po kterou divák „nemohl“ děj sledovat. Hráči pak pracují s diváckým rámcem očekávání, kdy předpokládaný vývoj příběhu pozmění tak, aby byl divák překvapován.

Replay – opakování časového úseku. Tento scénický prostředek dovoluje přehrávat již jednou předvedený děj v různých simulacích, jako je tomu např. v kategorii Polovina času. Hráči odehrají během 40 vteřin krátký příběh, který je opakován, s tím že se o polovinu zkracuje čas: 20 – 10 – 5 – 2,5 vteřiny. Zrychlením vznikají bizarní situace, celé dialogy jsou vynechávány, pracuje se se zkratkou a aluzí.

Hyperlink. Název napovídá, že jde o prostředek přejatý z prostředí internetu. Jde o divergentní, rozbíhavé sledování dějové linky, kdy hráči vkládají do hlavního děje příběhu krátké pohledy na to, co by se mohlo stát, kdyby se děj ubíral jiným směrem či co se zatím odehrává paralelně s hlavním dějem. Tento princip hyperlinkového střihu byl užit např. ve filmech *Lola běží o život* či *Amélie z Montmartru*. Hyperlink je využíván v kategorii Toaster, kde hráči mohou hrát vždy jen s těmi, kteří jsou ve stoje, přičemž zůstávají stále stejnou postavou v celistvém příběhu. Vznikají tak paralelní čili hyperlinkové příběhy, jež v koláži vytvářejí srozumitelnou kompozici příběhu.

4.5 Principy interakce s publikem

Zápas v divadelní improvizaci v sobě nese charakteristické rysy performance. Nutnost společného setkání **zde a nyní** všech zúčastněných (herců i diváků), probíhající v čase, je při Zápasech nejen ontologickou nutností, ale i ludicky principiální. Reakce diváků, jejich smích, potlesk, jejich povzbuzování, tedy všechny jejich verbální i nonverbální reakce na zpřítomněnou tvorbu působí jako přímá, okamžitá zpětná vazba aktérům. Divák představuje „diváka“ sportovního zápasu, tedy nejen přihlíží, ale také sám sebe (si) představuje jako někoho jiného a takto je druhou stranou vnímán a spoluhrán. Toto společné představování někoho jiného dává hře rysy spojení, spoluhry, spoluprezence Zápasu. Diváci nejsou pouze pozorující, ale participující, spoluhrající. Spoluhra jako společná hra, souhra jako společné herní naladění, jako kooperace, vyladění, souhra jako akceptace a porozumění společným pravidlům a znakům hry.

Aktivní percepce diváka, porušování hranice mezi oběma stranami divadelního sdělování či, jak píše M. Brauneck (2005, s. 33), „divadelně inscenované zrušení divadelní situace“ jsou charakteristickými rysy postmoderního performativního umění. Jednotlivé slož-