

Co je proboha na situační komedii k smíchu?

Stavba situační komedie se zdá stále stejná jako technický výkres. V expozici se divák seznámí s hlavními aktéry hry, s prostředím a zápletkou, ve druhé části hry se pak stává svědkem zašmodrchání všech příběhů, kdy podstatnou roli hrají klamné hypotézy postav - jejich omyly, které se vrší jeden za druhým. Podstatnou roli samozřejmě sehraje náhoda, která, jak už to tak bývá, nepřeje ani jedné z postav. Důmyslně sehraje všechny aktéry děje dohromady a ti, aby se vyhnuli zoufalé frázi „není to tak, jak to vypadá“, se pokouší z nastalé situace vylhat. Jenže, jak se říká, lež má krátké nohy a tak musí každou chvíli vymýšlet lži nové, aby zakryli pravdu vycházející pomalu a v klidu na povrch. V poslední části hry se nakonec pravda vyjeví, všechny na okamžik šokuje a pak už jen záleží na autorovi, jak své postavy nechá pravdě čelit. Buď se jí všechno vyřeší, nebo se s ní postavy nesmíří a dají přednost některé ze lží, nebo se jí pokusí šikovně zamaskovat. Nelze si však představovat, že by se pravda na konci vyjevila v celé své kráse. Ne, čirou, holou pravdu zná snad jen divák, což nemusí nutně znamenat, že se v ní vyzná.

Ať už je struktura hry postavená všelijak, pokaždé všechny tyto tři fáze od položení zápletky, přes nekonečný počet peripetií po rozuzlení, obsahuje. Složitost stavby dramatu se pak obvykle odvíjí od „řemeslné zručnosti“ autorů. Tzv. intuitivní psaní v tomhle žánru nemá své místo, protože hry jsou přesnými technickými výkresy, žádné odchylky, žádné mnohvrstevnaté výklady. Karty jsou zkrátka od začátku loženy a divák se baví tím, že je jediný v celé hře, kdo to ví. Je to pravděpodobně schopnost nadsázky a diváková citová nezainteresovanost, která vede publikum ke smíchu, když vidí tu přehlídku loutek v rukou osudu (autora).

Situační komedie dle mého názoru využívá ty nejzákladnější komické postupy. Vyhýbá se sporným nebo náročnějším tématům, vyhledává situace pro všechny srozumitelné a jasné. Ráda hraje na notu lehkého erotična, protože to je to, o čem se mluví potají a s nesmírnou oblibou. Situační komedie neuráží, nevulgarizuje a není příliš konkrétní a přímá, řeší především vztahy měšťácké třídy, politika se vyskytuje spíše okrajově a v míře obecného mínění (každý přece souhlasí s tím, že politici jsou šašci, nebo ne?). Postavy jsou nástroji pro rozvíjení situace, prostředky k využití další vrstvy humoru. Bývají typizované, směšné ve své vážnosti nebo naopak lehkomyšlné a přelétavé jak motýli *Ze života hmyzu* bratří Čapků. Jejich cílem není vzbudit soucit, a když tak jen proto, aby ho v následující chvíli proměnily ve smích.

Je to jasné, podle všech předpokladů a výpočtů autorů vaudevillů bych se měla smát. Ale proč to na mě neplatí? Není to proto, že by mě něco na těchto hrách uráželo, vlastně mě na nich neuráží zhola nic. Necítím se citově zainteresovaná, neprohlašuji, že si zbytek publika hru klamně vykládá, protože autor je vlastně nepochopený kritik, naopak věřím, že hry vznikly s cílem mě pobavit. Tak proč se to nedaří?

Myslím, že problém spočívá v tom, že jakmile divák nakoukne do kuchyně situační komedie a pochopí princip zábavy, začne mu to připadat méně zábavné. Ještě pár her s nadšením sleduje různé přístupy autorů, ale pak se začne ztrácet i v tom, kdo co napsal a vše se mu slije v jedinou frašku. Uvažovala jsem nad tím, jestli má vliv na redukci smíchu při sledování těchto her fakt, že si živě dokážu představit, jak to skončí. A musela jsem přiznat, že částečně, protože to co se vytrácí, když znáte konec, je „napětí“. Samozřejmě, že nejde jen o závěr, potřebným hnacím motorem je jakékoli napětí, třeba otázka „kam až jen tohle může zajít?“. A v tom

je zřejmě zakopaný pes. Stoletími okoukaný princip peripetií a intrik už vyvolává napětí jen velmi obtížně.

Přesto i pro mě existují situační komedie, které mě zaručeně pobaví. Například Veberův *Otravný chlap* nebo *Blbec k večeři*. Ačkoli obě hry používají obdobných principů načrtnutých ve stručnosti výše, přeci jen se řadí vedle situační komedie ještě k jinému žánru komedie - konverzační. Fyzické, byť dobře vystavěné gagy, se dle mého názoru od středověké frašky či *comédie dell'arte* proměňují jen velmi úsporně, a tak se okoukají. Zato slovní komika dokáže být překvapivě aktuální a proměnlivá. Dokonce i v případě, že jste ji napsali, podobně jako *Oscar Wilde* ve hře *Jak je důležité mítí Filipa*, před více než sto lety. Komickým zdrojem v tomto případě není milostný trojúhelník, ale cynický, sarkastický či ironický dobře vybroušený vtip.

Stejně jak *Wildovy*, tak i *Veberovy* komedie pracují nejen s komikou gagů, ale především se slovním humorem. Právě konverzační nádech hry *Blbec k večeři* nebo *Otravný chlap* umožňuje zredukovat (u situačních komedií obvyklý) vysoký počet postav a zaměřit se na několik málo přítomných a telefon. Vtipy jsou cynické, ironické, ale ani zde neuráží, protože divák jakoby byl neustále masírován autorem ve smyslu: „Nebojte, nikdo není takový blbec... kromě Pignona.“ Díky tomu získávám nadhled, bavím se na účet cizích, a ačkoli jsou zde postavy o něco prokreslenější než u typických vaudevillových komedií (*Labiche: Slaměný klobouk*), stále ještě mi nepřipomínají žádnou konkrétní živou osobnost. Jsou jen jakýmsi rámy charakterů, které zůstávají nevyplněné. Tudíž se snadno aplikují na všechny a nikoho.

Pro mě otázka „Co je na situační komedii k smíchu?“ má jasný závěr. Směju se, pokud vnímám hru jako aktuální (např. několik *Feydeových* frašek o manželství mi přijde několik let

po svatbě velmi vtipných), pokud mě hra nijak neuráží a můj pohled je nadosobní (*Veberův Pignon* je blbec, já ne), pokud pochopím vtip a mám z toho procesu radost (*Wildův cynismus* je těžší zkouška, než *Labichův* kolotoč svatebčanů ve *Slaměném klobouku*). Tak to je na tom k smíchu... Asi.