

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Katedra divadelní vědy

Bakalářská práce

Jana Jurčová

Divadelní kostým jako sdělení

Theatre costume as a message

Praha 2013

Vedoucí práce: Mgr. Alena Sarkissian Ph.D.

Poděkování

Děkuji Dr. Aleně Sarkissian za vedení této práce. Bez ní by nikdy nevznikla.

Děkuji všem, kteří mě během práce podporovali. Jmenovitě bych ráda ocenila pomoc svých spolužáků Michala Zahálky a Natálie Preslové.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 31. July 2013

.....

Jméno a příjmení

Klíčová slova

Česky:

Kostým, jevištní výtvarnictví, divadelní postava, tvar, barva, materiál

English keywords:

Costume, stage design, theatre character, shape, colour, material

Abstrakt

Práce se zabývá divadelním kostýmem, konkrétně jeho výtvarnými a informačními možnostmi. Představuje způsob, jakým divákovi předává informace o postavě, především o jejím charakteru a postavení v rámci dramatických vztahů. Za tímto účelem popisuje ve třech hlavních částech práce tři základní možnosti výtvarného vyjádření divadelního kostýmu, a to přesněji tvar, barvu a materiál. K tomu využívá tři současných inscenací, jmenovitě *Soudné sestry* z Divadla v Dlouhé, *Faidru* z téhož divadla a *Evžena Oněgina* z Divadla Petra Bezruče. Na případových studiích vybraných postav z těchto divadelních her jsou předložené teorie prezentovány.

English abstract:

This thesis is concerned on the theatre costume, especially on its visual and informative options. How the costume can demonstrate the personality of the theatre character and the relationships between characters will be shown. Three basic possibilities of creative expression – shape of the costume, colour and materiel will be each described in one chapter. These possibilities are illustrated on the characters from three different plays - Wyrd Sisters of Divadlo v Dlouhé, Phaedra from the same theatre and Eugene Onegin of the Petr Bezruč Theatre.

Obsah

I.	ÚVOD	3
II.	VIZUÁLNÍ STRÁNKA DIVADLA.....	4
III.	MOŽNOSTI KOSTÝMU.....	7
IV.	TVAR DIVADELNÍHO KOSTÝMU	8
A.	DIVADLO V DLOUHÉ, <i>SOUDNÉ SESTRY: LADY FELMET</i>	9
1.	První setkání s postavou	9
2.	Definice postavy	11
3.	Pohyb postavy.....	14
4.	Vztah k ostatním postavám.....	16
5.	Zasazení do prostoru.....	18
B.	DIVADLO PETRA BEZRUČE, <i>EVŽEN ONĚGIN: TAŽÁNA</i>.....	18
V.	BARVA V DIVADELNÍM KOSTÝMU.....	22
A.	DIVADLO PETRA BEZRUČE, <i>EVŽEN ONĚGIN: TAŽÁNA</i>.....	23
1.	První setkání s postavou	23
2.	Definice postavy	24
3.	Pohyb	28
4.	Vztah k ostatním postavám.....	28
5.	Zasazení do prostoru.....	33
B.	DIVADLO V DLOUHÉ, <i>FAIDRA: FAIDRA</i>.....	33

VI.	MATERIÁL DIVADELNÍHO KOSTÝMU	37
A.	DIVADLO V DLOUHÉ, <i>FAIDRA</i>: FAIDRA.....	37
1.	První setkání s postavou	37
2.	Definice postavy	39
3.	Pohyb	42
4.	Vztahy k ostatním postavám.....	45
5.	Zasazení do prostoru	49
B.	DIVADLO V DLOUHÉ , <i>SOUDNÉ SESTRY</i>: LADY FELMET.....	52
ZÁVĚR.....		56
ZDROJE.....		59

I. Úvod

Během posledních let se začal výrazně stupňovat zájem o vizuální stránku divadla. První se ke slovu dostala scénografie (jako prostor „pro hru“), jako druhá se začíná prosazovat kostýmní složka (jako „definice postavy“). Tou se zabývá i má práce, která se ovšem nezaměřuje na historický vývoj, nebo případné hodnocení výtvarníků, ale soustředí se přímo na základní možnosti výtvarného vyjádření kostýmem pomocí barvy, tvaru a materiálu.

Předmětem mého zkoumání budou vybrané postavy z konkrétních současných inscenací, na kterých bude možno názorně ukázat a objasnit můj výzkum v této sféře. Ke každému výše uvedenému způsobu vyjádření uvedu dva inscenační příklady, doprovázené fotografickou dokumentací, abych získala možnost lépe objasnit svá stanoviska.

Mimo rozbor výtvarných možností zpracování kostýmu, je cílem práce definovat jeho roli a možnosti v inscenaci - zejména pojmenovat způsoby, jakými je předávána divákům informace o charakteru postavy a postavení v rámci dramatických vztahů. Kostým je také spjat s hercem a jeho osobností, s jeho fyzickými možnostmi a pohybem, pokusím se tedy postihnout také tyto vazby. Nezanedbatelné je také spojení s vytvořeným prostorem.

Toto téma, tedy téma kostýmního výtvarnictví, je velmi těžce uchopitelné už jen proto, že má mnohem kratší životnost než scénografie. Možná právě pro jistou nezařaditelnost jsou u nás zatím kostýmy komentovány spíše popisně.

II. Vizualní stránka divadla

Tato kapitola by měla přiblížit chápání výtvarné složky divadla a připravit nás teoreticky na následující praktické ukázky. Pokusím se stručně vymezit, co vše se týká vizuality na jevišti, co toto umění ovlivňuje, a samozřejmě přihlédnout i k vývoji divadla. Klíčové v celé práci potom budou pojmy jako: vizualita, dramatičnost, dramatické dílo, interpretace, scénický prostor, scénický obraz, pohyb, herec a postava. Domnívám se, že je velmi důležité nevnímat divadelní složky pouze jednotlivě, ale zkoumat je ve vzájemných souvislostech.

V této práci se budu primárně věnovat zkoumání konkrétního ztvárnění dramatického díla. K tomu bych ráda využila Zichovy teorie, ve které za dramatické dílo nepovažuje samotný dramatický text, ale až divadelní představení jako konkrétní ztvárnění. Ve své *Estetice dramatického umění* rozlišuje čtyři složky dramatického díla – textovou, hudební, scénickou a hereckou. Za vizuální se tedy takto dá považovat celá polovina dramatického díla. Přitom bereme v potaz, že optické vjemy jsou pevně vázány ke konkrétnímu představení a jsou vystavěny s určitým uměleckým a estetickým úmyslem. „*Dramatické dílo může subjektivně existovati jako vjem, jež máme z nějakého skutečného, reálného provozování, kde tedy obě složky, viditelná i slyšitelná, mají smyslovou názornost.*“¹

Divadelní tvorba, zvláště její vizuální složka, je neoddělitelně spjata s výtvarným uměním. Od vynálezu fotografie je toto umění osvobozeno od pouhého napodobování reality a umělec i divák dostává čím dál větší prostor pro fantazii a osobní interpretaci. V rámci dvacátého století je možné dobře ilustrovat, že vizuální strana divadelní tvorby

¹ ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění*. Praha: Melantrich, 1931, s.18

není vedena jen promítáním rychle se vyvíjejících výtvarných stylů, ale výrazně se mění i vnímání divadla jako takového.

Proměna je patrná i v chápání herce. Pozornost se na něj začíná upírat už v osvětlenství s prvními moderními teoriemi herectví a končí 20. stoletím objevem tělesnosti. Divadelní výtvarníci překračují původně vymezenou ilustrující funkci a do popředí se dostává fenomén lidského těla a pohyb, který dominuje a ovlivňuje diváky a tvůrce po celém světě. S postupem doby se přirozeně rozšiřovaly možnosti výtvarného vyjádření, což bylo dáno rychlejším vývojem, mediální publicitou, novými technikami i větší volností projevu.

V další části této kapitoly se budu zabývat tím, co vše tvoří či může tvořit vizualitu divadelní. Jde o celkový scénický obraz a tedy vše, co je v tomto prostoru zasazeno. V praxi se jedná klasicky o scénickou stavbu, rekvizity, masku herce a kostým. Částečně do této skupiny můžeme zahrnout i hercovo tělo a gesta, protože je divák může správně vnímat jako součást obrazu. Cílem této práce není rozebírat podrobně scénografii, je však důležité definovat její vztah s kostýmním výtvarnictvím. Scénografie ani kostýmní výtvarnictví by nemělo prosazovat své nápady na úkor celistvosti, a většinou platí, že výtvarně dominující může být jen jedna ze složek, aby prostor nebyl přehlcen. Veškeré vizuální složky spolu musí vzájemně korespondovat a podporovat se, pomáhat společně vyjádřit myšlenku tvůrců a v neposlední řadě pomoci ve vyjádření i herci.

Moderní divadlo posouvá, popřípadě boří mnohé z četných ustálených tradic, jako je předpokládaná pasivita předmětů nebo aktivita herce. Rekvizity ani scénický prostor nemusí vytvářet realistický obraz, nemusí dokonce ani existovat. Herec může definovat prostor kolem sebe pouze svou hereckou akcí (jako např. v čínském divadle), nebo může zdánlivě neutrálnímu předmětu dávat svým výstupem různé významy. Tato divadelní iluze a maximální stylizace může samozřejmě fungovat u všeho kromě hercova těla².

Libovolná scéna s hereckou akcí nám tedy vytváří jistý obraz. Divadelní kostým je pro nás nedílnou součástí tohoto obrazu a prošel za svou historii dlouhým vývojem. Zpočátku měl jen úlohu charakterizační a zakrýval hercovo tělo, nyní je jeho druhou kůží. Jeho přítomnost i absence velmi ovlivňují náš názor na charakter postavy, vyznění celého díla a jeho pochopení. A to samozřejmě jak v pozitivním směru, tak v negativním. Ve

² Více rozebírá Jindřich Honzl ve svém pojednání o Pohybu divadelního znaku. (URL: <<http://sas.ujc.cas.cz/archiv.php?art=353>>)

dvacátém století se například začalo opět využívat tělesnosti a tabu nahoty, které nás ve století jedenadvacátém již přestává šokovat³.

Kostým může herci i inscenaci velmi pomoci. Dokresluje verbálně obtížně definovatelnou charakterizaci postavy, v ideálním nastavení by měl herci pomoci s uchopením postavy, pohybem po jevišti, a současně také celkově zapadat do vizuálního konceptu tvůrců. Může nám postavu přiblížit nebo také zcizit, může ji začlenit mezi ostatní figury nebo naopak vymezit proti společnosti. Často se říká, že šaty dělají člověka. Na scéně platí ještě mnohem více, že kostým stylizuje a zvýrazňuje základní znaky toho, jak si podvědomě automaticky představujeme některé charaktery, profese atd.

Vzhledem k novým divadelním formám a vyjadřování, které nemusí mít nutně základ pouze v textu, se dostává i kostýmu nových možností, které jsou poměrně individuální a vázané k danému typu zobrazení. Rozhodně ovšem výtvarnictví překročilo stín ilustrátorství a pokouší se o svébytnost vedle již zmíněné scénografie.

³ Této problematice se více věnuje Erika Fischer-Lichte ve své *Estetice performativity* (FISCHER-LICHTE, Erika. *Estetika performativny*. Mníšek pod Brdy: Na konáři 2011, 334 s)

III. Možnosti kostýmu

V minulé kapitole jsme se věnovali určení toho, co je možno považovat za vizuální stránku divadla. Nyní se zmíníme o tom, co zajišťuje funkčnost vizuální stránky divadla v rámci inscenace. Je samozřejmé, že předpokladem práce na kostýmní složce inscenace je konkrétní dramaturgická koncepce.

V té jsou obsaženy všechny vnitřní vazby příběhu, směřuje diváka k určitému vyznění a pochopení díla. Dá se říci, že dramaturgie vytváří předobraz, ze kterého výtvarníci vytváří obraz reálný a podnětný pro diváka. Jinak vnímáme prázdný prostor a v něm jednu postavu, jinak přehlcení prostoru a jinak situaci, v níž část scény bude zcela prázdná a část přeplněná s množstvím postav. Tímto způsobem se dají jednoduše navodit pocity stísněnosti, prázdnoty, cizosti atd. Přitom je zřejmé, že kostým a prostor mají jiné výrazové možnosti. Scéna je obrazem světa, ve kterém se drama odehrává. Zobrazuje atmosféru prostředí a odráží společenskou situaci, pokud je pro to prostor. Kostým naproti tomu patří každé postavě zvlášť. Bez postavy se kostým stává pouhou rekvizitou nebo nanejvýš znakem, který může k postavě odkazovat. Každá postava by tedy měla mít v rámci inscenace své specifické výtvarné vyjádření.

Tato část práce se již bude věnovat konkrétním možnostem zpracování kostýmu na základě analýzy dramatické osoby i herecké postavy. V rámci toho budou popsány tři základní výrazové prostředky – tvar, barva a materiál. Tyto základní výrazové prostředky budou pro ilustraci demonstrovány na konkrétních postavách ve vybraných inscenacích. Fakt, že jsou prostředky představovány jednotlivě, ovšem neznamená, že ve skutečnosti nepracují společně. Naopak jsou tyto prostředky často vzájemně provázané, i když má většinou dominantní úlohu jen jeden. Pro větší přehlednost se bude každá kapitola zaměřovat jen na jednu ze zmíněných oblastí.

IV. Tvar divadelního kostýmu

Protože divadlo disponuje jinými prostředky než například filmová tvorba, musíme kromě estetických kvalit vzít v potaz i divákovu vzdálenost od herecké akce. Divák si také sám vybírá, na kterou část prostoru se soustředí, a tím mu samozřejmě unikají určité detaily.

Nepostradatelnou částí výtvarného sdělení je proto silueta. Sděluje například, zda se jedná o muže, či ženu nebo o velkou, či malou postavu. Při bližší pozornosti můžeme dešifrovat i jiné detaily, které nám mohou pomoci při zařazení postavy v rámci celku. Také historický kostým poznáme převážně podle siluety, a některé symboly, jako například koruna, nám zase pomáhají určit společenské postavení hrdiny.

Kostýmní tvar je ovlivněn i fyzickými dispozicemi herce. To, že je herecká postava nahrbená, tělnatá atp., často vypovídá o jejím charakteru a životě. V případě kostýmu stavíme na lidském těle, které má určité parametry a tvary, které ale můžeme doladovat podle aktuálních potřeb.

Tvar také pracuje s pocity, jež v nás podvědomě vyvolává ostrost a oblost, případně naddimenzovanost. Lidské tělo je převážně oblé, a tyto křivky nám dávají pocit plnosti, měkkosti atd. Jakmile použijeme špičaté tvary, vzbuzuje to v nás zcela jiné emoce, spíše záporné.

Nezanedbatelné je také uvedení diváka do prostředí a doby. V první řadě nás asi zaujme odkaz ke konkrétnímu období a také míra realismu. V divadelním výtvarnictví často o dobovém zařazení vypovídá třeba jen jeden dominantní výrazový prvek. V každém případě je tvar siluety kostýmu nositelem informace o prostředí a čase.

A. Divadlo v Dlouhé, *Soudné sestry*: lady Felmet

1. První setkání s postavou

V této kapitole využiji analýzu postavy jako případovou studii použití kostýmu v inscenaci. Postavu Lady Felmet z inscenace *Soudné sestry*⁴ poprvé zahlédneme ve chvíli vraždy. Díky rudé barvě svého kostýmu je natolik výrazná, že nás upoutá, přestože stojí v pozadí. Mnohem důležitější je ovšem první skutečné setkání s ní, kdy stojí v centru jeviště. Dojmy z této postavy bychom ale měli rozdělit do dvou kategorií. První se týkají toho, co kostým reálně vypovídá nebo by vypovídat mohl, druhé potom toho, co evokuje.



Obrázek 1

⁴ Premiéra: 27.4.2001, režie: Hana Burešová, kostýmy: Samiha Malehová, scéna: Karel Glogr

Předně vnímáme, že postava lady Felmet dominuje jevišti. Dokáže za pomoci kostýmu zaplnit velkou část prostoru, svým čepcem převyšuje mnohé ostatní postavy a rudá barva nás nutí ji sledovat a vnímat jako dravý a nebezpečný prvek. Pokud nepřechází do akce, má její kostým kónický tvar, který narušují jen nepřírozně vycpaná ňadra, patrná zejména z profilu jako nepřehlédnutelný monument. Královský majestát je sdělován pomocí zlaté barvy, hermelínu, dlouhých pachů⁵ a zejména zvláštní pokrývkou hlavy vzdáleně připomínající královnu Nefertiti. Kostým je jako celek fantaskní, ale jeho jednotlivé části vycházejí z historických základů. Výtvarnice zřejmě využila převážně prvků pozdní gotiky, ale přidala další prvky jako límec⁶, vlečkové vrstvení na zádech⁷ nebo zdobené rukavice. Celkový dojem překvapivě nevyznívá v rámci inscenace nepatříčně.

Osobní divákova evokace pracuje na základě našeho obecného kulturního odkazu. Lady Felmet spíše než živou bytost často připomíná šachovou figurku, nebo ještě lépe postavu srdcové královny z Alenky v říši divů. Tato podobnost je zřetelná zejména tehdy, zůstává-li postava v nečinnosti, když je statická. Obruč v koncové části kostýmu udržuje kónický tvar od prsou až na zem a napomáhá navodit pocit podstavce. Pohyb postavy je až karikaturní, čímž je do inscenace vnesena pratchettovská nadsázka. Trhaný ostrý pohyb ve spojitosti s kostýmem působí loutkovitě, což lze považovat za další odlidšťující element, který nepřidává postavě sympatií.

Další vlastností kostýmu a pohybu postavy je animálnost. V lady Felmet vidíme prakticky zhmotnění predátora, které je viditelné v časté temperamentní akci, a je demonstrováno rozpohybováním pachů a expresivním použitím rukou s drápy. Eliminací přirozených lidských vizuálních ukazatelů jako jsou vlasy, pas, nebo přiznání nohou ovšem výtvarnice ve svých náznacích zdaleka nekončí. U lady Felmet vidíme celou řadu znaků evokujících animálnost. Při natočení zad můžeme kupříkladu „zahlédnout“ křídla nebo

⁵ Pachy jsou součástí středověkého oděvu. Jedná se o volně visící rukávy či spíše falešné rukávy, přišité v ramenní nebo loketní části oděv. Často sahaly až k zemi. Obecně platilo, že čím bohatší byl nositel, tím delší pachy na svých šatech měl. (KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání – Středověk*. Praha: Lidové noviny 2001. S. 95)

⁶ inspirace otevřeným renesančním límcem

⁷ inspirované francouzskou rokokovou módou – „Contouche“ cca 30 léta 18 století

krovky, ruce nám připomínají pařáty a rudá barva naznačuje krev. Správné použití materiálu může být ve spojení s pohybem taky nápomocné naší fantazii.



Obrázek 2



Obrázek 3

2. Definice postavy

Kým tedy je lady Felmet? Čím více se noříme do inscenace, tím více si všímáme dalších detailů, které nám na první pohled mohly uniknout. Ve verbálním projevu pocítujeme takřka hmatatelnou ostrost charakteru, která má také vizuální zrcadlení: dominující ňadra mají špičatý tvar, a výsledně spíše připomínají účelnou policičku než měkké ženské vnady. Vyjadřují tak, že tzv. „ženské zbraně“ patří spíše do kategorie užitého umění. Nové provedení nám také pokládá skrytou otázku, nakolik je u této postavy možno vnímat ňadra jako lidské tělo a znak ženství, a nakolik jako pouhý účelový nástroj.



Obrázek 4

Ostrost se objevuje i ve zdobení černých rukavic, které sice v první chvíli dávají zprávu o bohatství, ale hned v druhé chvíli upozorňují na skryté nebezpečí. Na klasické černé rukavice nechala výtvarnice aplikovat zlaté zdobení po celé délce prstů zakončené dlouhými kovovými nehty. Zdobení se táhne i přes hřbety rukou. Drápy vycházejí ze zdobení natolik kultivovaně, že si jich v první chvíli ani nemusíme všimnout. Zlatě akcentované jsou jen určité kusy ruky, čímž se podařilo tvarově naznačit pařáty, čitelné převážně díky svému zakončení.

Když mluvíme o tom, že v každém člověku dřímá zvíře, měli bychom sestoupit až ke kořenům naší kultury a k primitivismu. Tím v tomto konkrétním případě zasahujeme do problematiky masky, která ale s otázkou kostýmu souvisí. Lady Felmet totiž vlastní anomálii, která může mít mnoho různých výkladů. Když se podíváme pozorně, spatříme mohutné ušní boltce, ještě zvýrazněné těžkými náušnicemi. Můžeme je připsat karikaturnímu ztvárnění pratchettovského světa, často nadsazujícímu určité prvky do nelidských rozměrů. Dál se nám můžou vybavit primitivní kultury, nebo můžeme uši spojit se sluchem, a tedy příběhem, kde hrají hlavní roli slova a pomluvy. Nakonec bychom mohli opět využít k interpretaci animálnost, která je v tomto místě spíše pohádková.

Vzpomeňme si na vlčí či vlkodlačí podstatu, ke které se váže slavná věta „babičko, proč máš tak velké uši?“. Ať byl záměr jakýkoli, tato předimenzovanost doplňuje fantaskní vzhled - a navíc je velmi ironické, že postava s takovým sluchovým vybavením se neobtěžuje poslouchat druhé.

Maska nám pomáhá i svým líčením: ostrým vystínováním obličeje, které je zvláštní hlavně svou převahou černé. Dokonce i rty jsou kontrastně orámovány černou tužkou. Největší pozornosti se ale dostává štětinatému, vzhledem ke kultivovanosti kostýmu neúměrně velkému obočí – postava v rámci inscenace přejala mužskou úlohu, ale také divokost a zmíněnou primitivnost či zvířecí podstatu. Nejzajímavější je ale vytvořený protiklad podstata/tělo x obal/oblečení. Podstata osobnosti je totiž viditelná i přes iluzi, kterou kolem sebe lady Felmet šíří.



Obrázek 5

3. Pohyb postavy

Pohyb lady Felmet je promyšlený, i když zpočátku může působit chaoticky. Jak jsem se zmínila dříve, je podmíněn kvalitami kostýmu a využívá veškerých jeho možností. Na jevišti se projevuje v zásadě čtyřmi způsoby: staticky, rychlou akcí (ať už křečovitou nebo útočnou), běžným pohybem a nakonec speciálním vábivým pohybem.

Měli bychom začít stavem klidu lady Felmet. Tím, že občas klidně stojí a vyčkává, je mnohdy efektnější, než když se pohybuje. I tak ovšem vzbuzuje neklid tím, že lehce trhá hlavou, nebo se takřka nadouvá ve svém kostýmu jako holub. Nečinností těla na sebe ale upozorňuje, protože se jí vymezuje vůči svému aktivnímu okolí. Když se začne pohybovat, je v ní snad nejvíce vidět vztažení k loutce, srdcové královně či podstatě dravce. Využívá zejména trhaných rychlých pohybů paží. Použití rukou působí dojmem pařátů, rozhozením pachů rozšiřuje svou siluetu, a obecně můžeme říct, že spodní polovinu těla nevyužívá, leda k přesunu a rychlým otočkám. Tento pohyb může evokovat figurky, které mají pohyblivé součástky jen v horní polovině, dají se otáčet ještě v pase, a ve spodní části mají kolečka.

Tím, že nevidíme aktivitu spodní části těla, strhává na sebe ještě více pozornosti horní polovina těla. V podstatě by se dalo říci, že pakliže využívá zejména křeče paží, pohyb vyznívá loutkovitě, a pakliže využívá plynuleji a více pohybu celého těla, převládá sepětí pohybu se zvířecí podstatou této postavy. Využívá pomyslného zvětšení těla k nahnání strachu, nakrčení k přípravě útoku atd. Pohyb potom přechází do pohybu běžného všem postavám. Pohybově nejzajímavější se nám ale může zdát využití prsou jako vábničky či útočné zbraně. Připomíná v tu chvíli bitevní loď, která pluje na vlnách vstříc nepřátelům.



Obrázek 6



Obrázek 7

4. Vztah k ostatním postavám

Vzhledem k společenskému postavení i charakteru lady Felmet záměrně mezi ostatní postavy nezapadá, i když je nutno zmínit, že je postavou párovou, protože je od prvního okamžiku zřejmé, že s postavou manžela funguje výlučně společně. Nejde jen o to, že se jedná o královský pár a shakespearovské téma. Z dialogů víme, že jsou v království cizí a že narušili řád. Ostatní postavy můžeme vnímat jednotně jako společnost, která vystupuje v opozici barevnostní i tvarové.

Postavy krále a královny spojují společné barvy, použití hermelínu, využití pachů i celkový tvarový příklon ke gotickému stylu. Na druhé straně, i přestože oba kostýmy mají základ ve středověku, předobraz lady Felmet zasahuje do pozdější éry a má i přesah do renesance či rokoka. Můžeme říci, že lady Felmet používá novější, modernější verzi dobového kostýmu. Přesto je patrné, že k sobě král s královnou patří, a ačkoli je Felmet vyšší než jeho žena, působí často díky svému nahrbení a celkovému pokroucení menším dojmem. Její nadřazenost je zřejmá i díky pásu cudnosti, který Felmet nosí, a barevné tvary na hrudní části jeho kostýmu pak evokují kostru. Felmetovi zůstává více lidských rysů než lady Felmet, ale působí tak proti ní až jednoduše. Na scéně vyhledává vždy spodní plán a služebnou roli nezmění ani obléknutím hermelínového pláště po vraždě starého krále, protože lady Felmet nosí hermelín od první chvíle, kdy ji spatříme. Už tehdy vidíme její úmysl převzít vládu. Své role si vymění pouze jednou, a to velmi jednoznačně. Felmet nakrátko opustí svou podřízenou roli, narovná se a využije svou lady jako kus nábytku, když jí položí pohár na ňadra. Tato degradace největších královniných zbraní má samozřejmě komický rozměr.



Obrázek 8



Obrázek 9

5. Zasazení do prostoru

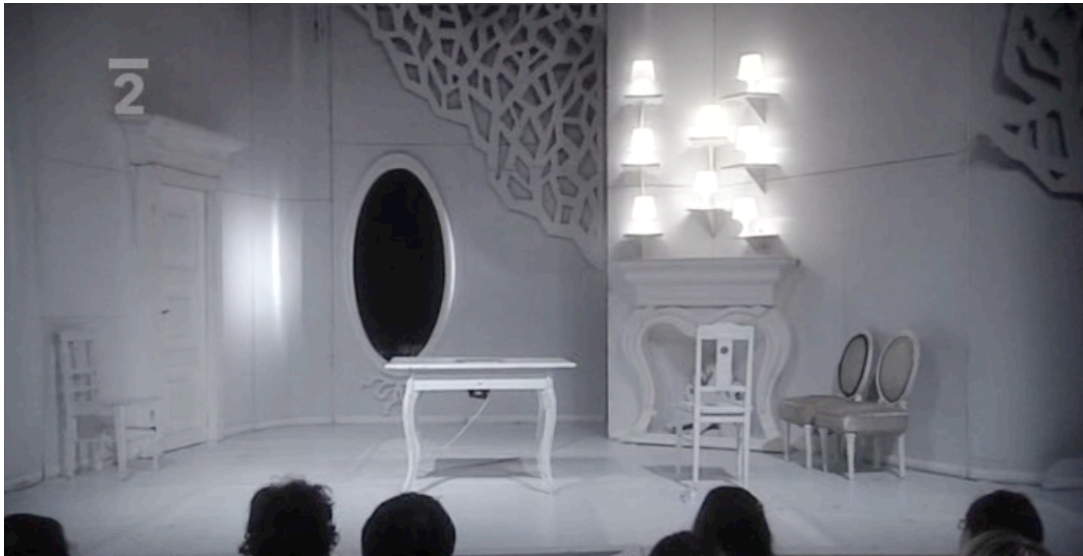
Tento problém je v rámci pratchettovského světa komplikovaný. Jde o fantaskní prostor, kde můžete potkat prakticky úplně všechno včetně bludného kamene. Motivy scény vycházejí z ilustrovaných přebalů Zeměplochy, které nemají daleko ke kýči. Pokud tedy postavy zůstávají vizuálně bizarní, do prostoru se hodí a nijak se z něj nevyčleňují.

Královský pár do Lancerského království nepatří, což je sdělováno převážně verbálně. Lady Felmet se vyskytuje prakticky jen v prostředí paláce, a i když působí cizokrajněji než její muž (a případně zbytek postav), můžeme s definitivní platností říct, že na jeviště zcela zapadá.

B. Divadlo Petra Bezruče, *Evžen Oněgin: Tat'ána*

Stejně schéma zkusíme v krátkosti uplatnit na postavě Tat'ány v inscenaci *Evžena Oněgina*⁸. Na bílém pozadí výrazně vyniká výstřednost kostýmů a pohybu, a často zde tvůrci pracují se světlem a stínem. Tat'ána, stejně jako všichni ostatní, do tohoto prostoru nepatří. Postavy působí v prostoru cize, protože jde o unikátní pojetí živých postav v umělém světě. Historizující prvky kostýmu jsou zachovány jen u mužských postav hlásících se k Puškinovu odkazu, ženy potom nemají jednotný styl a působí spíše jako panenky ve svém vlastním světě, což dává stylizovanému prostoru další významovou rovinu nadčasovosti tématu. Přitom stojí za povšimnutí, že ženy nosí velké paruky a muži jsou výrazně nalíčení. Usiluje se možná o zesměšnění, nebo je kladena otázka, kdo kým vlastně ve skutečnosti je.

⁸ Premiéra: 5.10.2007, režie: Jan Mikulášek, výprava: Marek Cpin



Obrázek 10

Ačkoli předloha hodně využívá zrcadlových postav, tato inscenace redukuje zájem na vztah Oněgina a Taťány. Zrcadlení se tedy omezuje na polohu vesnice-město a ženy-muži. Taťána zastupuje vesnici-ženy a Oněgin město-muže. Příslušnost k vesnici a k městu se odráží i na kostýmech. Každopádně je zřejmé, že se Oněgin s Táňou míjejí, a v závěrečném obrazu si vyměňují role.

Když poprvé vidíme Taťánu, je nám zřejmé, že jde o naivní až infantilní bytost – možná proto, že přináší rekvizitu papírového létajícího draka. Siluetou nemá daleko k porcelánové panence pastýřky, což je dáno jak velkou parukou, tak zvláštním tvarem sukňe nad kolena. Na sukni je nejpodivnější část přímo pod pasovou linií, jelikož výtvarník nevyužívá klasické siluety krinolíny, ale vytváří díky vnitřní konstrukci siluetu hranatou. Taťána má přímo pod pasem vyztužený kruh či ovál, což jí pomáhá držet od těla nejen látku sukňe, ale i ostatní postavy inscenace. Předpokládala bych použití těžšího materiálu, ale v zásadě to není potřeba. Dolní lem sukňe sice bývá v pohybu a ruší tak iluzi porcelánu, ale nedotýká se nohou díky krinolínovému odsazení. Jelikož ji přirozeně nekopíruje, dává pocit, že není součástí Taťány – podobně, jako když oblečete panenku či figurínu. Přes veškerou materiálovou lehkost působí však těžkopádně, stejně jako kostýmy ostatních dam, což je zřejmě odkaz na obhroublé prostředí venkova.

Stylem svého oblečení ovšem záměrně vyčnívá ze společnosti. V prostředí ostrých kontrastů má Taťána světle růžové šaty doplněné žlutým lemem a s nabíranými dětsky působícími rukávy. Ačkoli ženské kostýmy nemají v této inscenaci jednotný historický základ, můžeme v horní polovině Taťánina kostýmu poznat inspiraci v secesi. Přesněji ji můžeme sledovat v projmutí pasové linie, korzetového zakončení živůtku, v použití

stojáčku, nabíraných rukávů, i v použití transparentního materiálu v dekoltu. Inspirace secesní módou ovšem vrcholí zejména v závěrečné siluetě Tat'ániných šatů.



Obrázek 11



Obrázek 12



Obrázek 13

Další vizuální zvláštností jsou černé punčocháče a boty k pastelovým barvám oblečení dam, což je kromě paruk jediný pojící prvek ženských postav. Možná jde o kontrast vůči bílé scénografii, možná paradox ke stylu domku pro panenky, a možná jde jen o pojící barvu k mužským kostýmům. Ve vesnici měly všechny dámy sukně nad kolena a zmíněný černý základ, který mohl evokovat mimo příslušnosti v domě i větší náchylnost k manipulaci a hře. To se mění ve městě, kdy tento pocit již nemáme. Dámy oblékají dlouhé večerní šaty, kde již nohy nejsou viditelné. Taťána mění s barvou šatů i svou siluetu. Stále máme pocit, že vidíme panenku, která ovšem nyní dospěla. Po venkovské těžkopádnosti není najednou ani stopa, vystupují jen ženské tvary a zmíněná secesní elegance.



Obrázek 14

S kostýmem souvisí i pohyb po jevišti. Taťána je plachá, a když už se pohybuje, jedná se o melancholické dlouhé a táhlé pohyby. To podporuje i kostým, zpočátku naivní, ale s velkým kontrastem nohou, na konci inscenace s velmi ženskou siluetou.

Závěr odehrávající se ve městě fascinuje hrou s kontrastem černé a bílé: postavy v černé jsou samy sobě siluetou a stínem z minulosti. Možná i to je část výpovědi, kterou chtěl výtvarník předat. Je možné ztratit se ve svém stínu a jediné, co potom zbývá, je kontrast a potřeba světla. Hra v umělém světě zůstává, jen má jiná pravidla.

V. Barva v divadelním kostýmu

Druhým tématem, kterým se práce bude zabývat, je vědomé použití barev v inscenačním tvaru. S ním jsou často spojeny další aspekty divadelní inscenace, jako například maska, kde má barva výjimečný význam. Barevnost není, nebo by alespoň neměla být volena náhodně. I v běžném životě světlo a barva kolem nás často určují naši náladu, a stejně tak světlo a barva na jevišti vytvářejí první pocity z prostoru a postav. Vykreslují atmosféru, kterou by diváci měli cítit, a evokují určité asociace. Některé barvy jsou častěji než jiné používány symbolicky, jiné fungují jen v souvislosti s prostorem nebo ostatními postavami. Barva může mít v celkovém vizuálu roli hlavní, nebo pouze roli dokreslující. Proměna charakteru postavy, nebo příprava na budoucí události se často zobrazuje právě změnou barvy.

Začněme u typových postav s ustáleným charakterem a fixním zobrazením, jako např. v komedii dell'arte. Do tohoto okruhu spadají také pracovní kroje nebo uniformy, například bílý lékařský plášť nebo modrá námořní uniforma. Stejný princip můžeme aplikovat i na pohádky (postavy Kašpárka, princezny, krále, čerta, čarodějnice, vodníka, Červené Karkulky atd.). Co se vyjádření charakteru a jeho činnosti týká, je barva nejsdělnější: bílá čarodějka je vnímána jako kladná postava a ztělesnění dobra, černá jako záporná postava/ztělesnění zla atd.

Závislost výkladu barvy na kulturním kontextu je důležitá, a to zejména v případě symbolického použití barev. Někde je totiž bílá barvou smutku (například v Indii, Číně, nebo dříve u starých Slovanů), červená život a věčnost (taoismus) atd. V naší kultuře je například bílá vnímána jako barva nevinnosti, černá smutku/zla, červená barva vášně/krve/nebezpečí atd. Pastelové barvy jsou přirozeně vnímány jako barvy lyrické, romantické či barvy mládí, stejně tak ostré kontrasty vnímáme jako příznak závažného

sdělení, vystřízlivění a dospělosti. Tak jsme schopni dekodovat jazyk barev z našeho kulturního sektoru poměrně jednoduše, což je zřejmá výhoda, se kterou inscenátoři pracují. Barvy vytvoří podvědomý základ sdělení, z něhož mohou vycházet a vědomé myšlení diváka zaměstnávat dalšími informacemi.

A. Divadlo Petra Bezruče, *Evžen Oněgin*: Tat'ána

1. První setkání s postavou

Když poprvé spatříme postavu Tat'ány, sledujeme, jak doslova vplouvá na jeviště. V tomto okamžiku působí zcela jinak než ostatní postavy a také svému okolí dominuje, což je umocněno papírovým drakem, kterého si přináší sebou a který opticky zvětšuje její osobní prostor. Drak je symbolem volnosti, naivity i touhy a je proto důležitá charakterizující rekvizita. Na jevišti se objeví dřív než Tat'ána, která se za něj posléze schovává.

Do bílého stylizovaného pokoje, kde má i většina rekvizit bílou barvu, vstupují ostatní postavy v kontrastních sytých barvách. Převážně čerobílý svět se vstupem Tat'ány hroutí, protože do té chvíle se pastelové tóny na scéně neobjevily. Ukazuje se tak od začátku rozdílnost v myšlení postav a jejich vnímání světa. Tat'ána ve svých pastelových šatech působí vůči ostatním nepatříčně.



Obrázek 15

Působí také jednoznačně jako romantická postava. Možná zosobňuje naděje a ideály všech žen na scéně, přestože stojí jaksí stranou, vidíme mezi ní a zbytkem ženských postav pojící prvky (stejná délka šatů, černé punčochy, paruky atd.). Krátká krinolína jejich šatů, která až nepatříčně odhaluje černé punčochy, vyznívá takřka bezmocně. Připomíná tak uvězněnou baletku z hrací skříňky, která se musí otáčet v přesně vymezeném prostoru. Zůstává jen otázka, kdo je hybatelem, jestli společenská konvence, nebo síla lidské touhy.

2. Definice postavy

Nejdřív bychom ale měli pochopit, že Taťána je zobrazena jako zástupkyně žen i vesnice. V Taťaně se zrcadlí její matka i sestra. Jsou si vizuálně velmi blízko, a to nejen nezařaditelným stylem kostýmu. Nohy, které je v tomto umělém světě vedou jako loutky, jsou v černé barvě u všech ženských postav. To může spolu s kratšími délkami sukně připomínat venkov, zatímco barevnost naznačuje, že stojí pevně nohama na zemi. Tak od začátku inscenace vidíme, jak jsou tyto postavy ve svém základu záměnné. Také účesy mají ženy velmi podobné, a každá převlékne jednou za hru kostým. Olga je černobílá, přesněji má bílou paruku a šaty. Matka potom je celá v tmavém, a to i když nosí šaty

v modro-zelené kombinaci. Taťána stojí ve své barevnosti mezi nimi. Obléká černou paruku, ale její šaty mají světlou barvu.

Je ovšem nutné si uvědomit, že Taťána reprezentuje vesnici pouze v první části inscenace. Když se po letech setkává s Oněginem, vymění si pozice a zosobněním města se stává ona. Oněgin ztrácí své výrazné líčení a Taťána se převléká.

Už jsme tedy přišli na to, že Taťána je naivní dívka, což je znát zejména ve scéně psaní dopisu, která je záměrně zaranžována do kýčovitě podoby. Inscenátoři chtěli zachytit první lásku ve vší křehkosti i romantické přepjatosti. Každopádně ve chvílích velkého vyznání se Taťána svěruje své představě Oněgina. Rytíři, vysvoboditeli a princí, který v béžovém obleku vypadá stejně čistě jako ona. Když scéna jejího vyznání vrcholí, objeví se v zrcadle na zdi přímo proti nám červená barva a srdce. Tento moment nepracuje pouze s vizuálním kýčem nebo vyjádřením romantické představy, červená barva upozorňuje i na blížící se akci, na důležitý moment či zlom v ději.

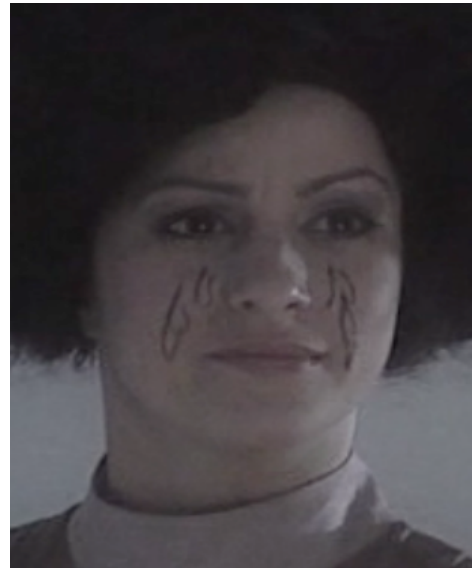


Obrázek 16

Ten přichází s Oněginovým odmítnutím, které ovlivní zejména podobu Taťániny masky. Během jeho monologu si Taťána sama nakreslí na tváře slzy, snadno pochopitelný symbol. Zajímavé je, že slzy si kreslí sama, nedělá to Oněgin. Scéna se ocitá na hranici klaunského výstupu. Názorně tak vidíme, jak se obě postavy míjejí: sice se potkají, ale nevstupují si vzájemně do osobního prostoru. Nejednají jen za sebe, ale opět znázorňují dva odlišné světy. Opět – svět žen vedle světa mužů a svět vesnice vedle města.

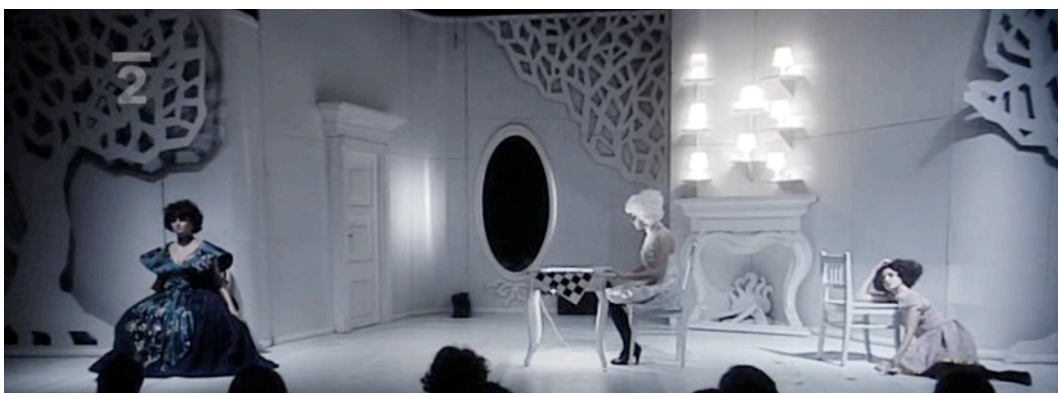


Obrázek 17



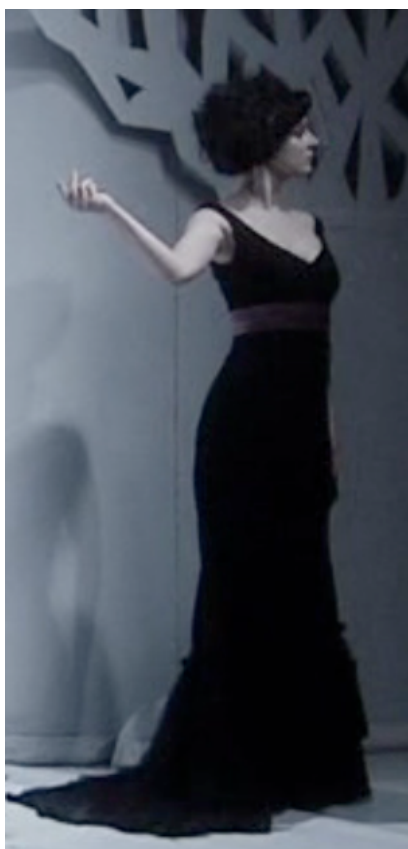
Obrázek 18

Taťaniným vyznáním se tedy vlastně fakticky nic nemění, a proto se nemění ani její kostým, možná jen jeho působení na publikum. To, co dříve působilo dětsky a snově, začíná díky hereckému ztvárnění vyznívat pouze vesnický a neohrabaně. Sukně, která dříve jen poukazovala na panenkovitost, teď představuje ochranu před okolím. Po zklamání, kterým prochází, působí najednou pastelové tóny nepatřičně a pro zralou ženu až trapně. Přitom ale není pravda, že by její vnitřní stav nepronikl do vizuální podoby, i když se zrcadlí v ostatních ženských postavách. V očekávání rozhodnutí před smrtí Lenského vymění kostým Olga, možná jako znak naděje na změnu, ale po jeho smrti (a po Oněginově odmítnutí Taťány) se opět vrací do své původní šachové kombinace. V té chvíli se zase převléká do večerních šatů matka a ukazuje tak Táně její budoucí osud a stěhování do města.



Obrázek 19

Samotná Taťána přechází od pastelového ladění kostýmu na konci inscenace přímo k černé, a vyměňuje nemotorný tvar za ženskou siluetu. Jde o její jedinou změnu v kostýmu a ponechává si z bývalých barev jen temně růžovou saténovou stuhu pod prsy. V kontrastu k této vizuální podobě ovšem stojí sdělená informace, že má na sobě šaty karmínové barvy. Tato inkongruence samozřejmě není náhodná. Červená barva poukazuje na osudovost, akci a upoutává divákův pohled. Protože se řečený fakt míjí s realitou, je divák nucen přemýšlet a klást si další otázky. Výtvarník nemusí znázorňovat Taťanino postavení ve společnosti a naopak se může pokusit vyjádřit smutek, který je ukrytý hluboko uvnitř její bytosti. Vyniká i proto, že taneční sál plný lidí je pouze naznačen zavěšenými ramínky s bílými košilemi. V tomto momentu vidí Oněgin poprvé po letech Taťánu.



Obrázek 20



Obrázek 21

3. Pohyb

Scéna si vystačí s málem. Není nutné zabývat se detailně scénografií, ale je dobré si uvědomit, že v prázdném nebo víceméně prázdném prostoru se postavy pohybují jinak než v prostoru plném. Například pomocí přesouvání židlí na oslavě je elegantně naznačen zájem společnosti o ústřední dvojici a zobrazeno pronásledování mladého páru.



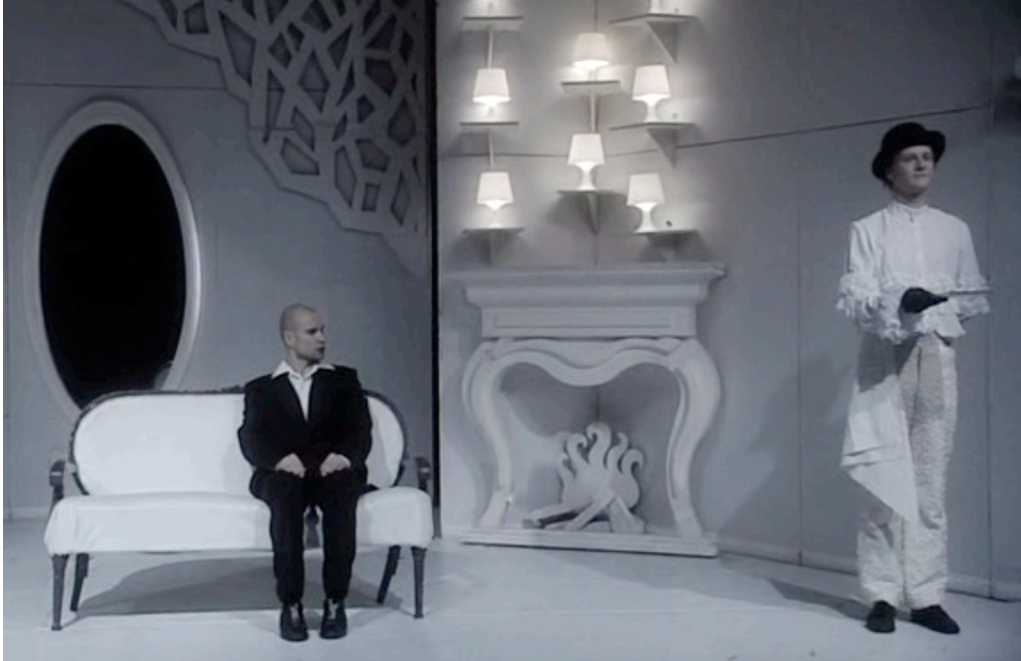
Obrázek 22

Barva tedy s pohybem příliš nesouvisí, rozhodně ne přímo. Pohyb podporuje především tvar a materiál kostýmu.

4. Vztah k ostatním postavám

Otázka vztahů s okolím je jednou z nejzajímavějších, právě pro zrcadlení ostatních postav v Táně a Oněginovi. Tento nosný prvek hýbe veškerým děním. Jak jsem dříve zmiňovala, Taťána je obecným archetypem ženy, stejně jako Oněgin muže.

Oněgin nemění kostým po celou dobu inscenace a na konci jen upouští od výrazného líčení. Jeho černobílost, možná i odkaz na Oněginovo počáteční zjednodušené vnímání reality, je nejpatrnější v začáteční scéně. Sluha, který podává zprávy a připravuje Oněgina na odjezd, je také oblečen černobíle. Kromě černého klobouku a bot ovšem v bílém stejnokroji prakticky splývá s bílou scénografií. Zdůrazňuje se tím jeho dějová nedůležitost, a více si tak uvědomíme Oněgina, jehož černý oblek a bílá košile je kombinace natolik klasická, že si bychom ji jinak snad ani nezaznamenali.



Obrázek 23

Lenský je Oněginovým odrazem jeho mladší nehotové naivní venkovské já. Nevyzrállost je vidět předně na kostýmu. Lenského oblek nemá rukávy, a nemá finálně zpracované ani klopky, na kterých vidíme výztužné plátno a stehy. Tím, že ho Oněgin zabíjí, zabíjí své mládí.



Obrázek 24

Poslední důležitou postavou je generál a manžel Tat'ány, který k ní ovšem vůbec neladí. Přestože je také převážně v černé, jeho šerpa má zlatou barvu. Tím se vizuálně přibližuje mnohem více její matce, a tedy starší a unavené generaci. Když se objevuje Oněgin, generál po chvíli odchází ze scény a nechává prostor hlavním postavám.



Obrázek 25

Oněginova postava sice kostým nemění, ale přesto se herec převléká do jiného kostýmu, aby byl postavou z Tat'ánina snu – tehdy ho Tat'ána vidí ve svém světě a pokouší se mu přiblížit. Včleňuje ho v té chvíli do vesnice a přijímá ho mezi ženy. Díky stylu i barvám vnímáme v této chvíli Oněgina ne jako reálnou postavu, ale jako vysněnou projekci Tat'ány.



Obrázek 26



Obrázek 27

O Taťaniných odrazech už jsem se zmiňovala dříve. Úsměvné je, že Oněginovi se nejvíce podobá jednoduchá Olga. Je nejbližší jeho světu přístupem i černobílou kombinací, kterou v inscenaci vnímáme spíš u mužského světa. K barevné vesnici se váže jen líčením. Jako jediná z žen je nalíčena podobně silně jako muži. Je na ní také nejvíce patrná bezduchost loutek, a proto chováním připomíná panenku asi nejvíce ze všech. Jde o zosobnění dobové ženy vymodelované k manželství.



Obrázek 28

Její vzhled se ale velmi změní na Taťanině ‘barevné’ oslavě. Nejenže vymění kostým a obleče se do zlato–modré kombinace barev, čímž opět odkazuje k matce. Je to navíc jediná postava, která se vzdá černé barvy a svlékne černé punčochy i boty. Olga přestává poslouchat konvence a řád domu. Dává se všanc fyzicky tak, jako se Taťána duševně odkrývá v dopise. Tato podobnost je patrná i v Oněginových reakcích. Odmítá slovem Taťanino vyznání stejně, jako využívá nabízející se Olgy na večírku. Olga je symbolem naděje, svobody a víry v budoucnost bez předsudků.



Obrázek 29



Obrázek 30

Nejblíže se k sobě ústřední dvojice přiblíží až v závěrečném vyznání. Taťána se ocitá díky své černé róbě v mužské dominantní roli a Oněgin se svým chováním a bez líčení stává použitou hračkou podobnou panenčkám ze začátku hry.



Obrázek 31

5. Zasazení do prostoru

Jak již bylo zmíněno, scénografie je minimalistická a podporuje kostýmní vyznění. K upozornění na zrcadlení postav visí uprostřed zadního plánu velké oválné zrcadlo, které odráží všechny postavy během inscenace.

Spojení kostýmu a prostoru sledujeme i u znázornění bezvýznamného davu na plese. K zaplnění prostoru tvůrci jen rozmístili do prostoru na ramínkách bílé šaty. I tento moment zapadá do kompozice domku pro panenky.



Obrázek 32

B. Divadlo v Dlouhé, *Faidra*: Faidra

Poznatky použití barvy krátce shrneme na druhém příkladu, ke kterému použiji inscenaci *Faidry*⁹ v Divadle v Dlouhé. Tato inscenace bude podrobně rozebrána v další kapitole zaměřené na materiál, ale je vhodným příkladem i pro závěr této části. Inscenace *Faidry* je také velmi stylizovaná a není zasazena do konkrétního prostoru nebo času, protože čas zde možná plyne cyklicky a tak se příběh přehrává stále znovu. Mohl by se stát kdekoli a možná i kdykoli, přesto se v této konkrétní inscenaci kostýmy drží jakéhosi dobového výkladu. Jednoduchá scéna dává prostor pohybu a zadní panel transparentností a

⁹ Premiéra: 17.3.2007, režie: Hana Burešová, kostýmy: Hana Fischerová, scéna: David Marek

změnou barev pomáhá komentovat situace a navodit atmosféru. Jde ovšem o hru tří postav a osudu.

Hned v prvních minutách se nám představí prakticky všechny osoby, protože přicházejí na scénu společně. Jediné dvě postavy, které se vymykají z celku, jsou Hippolytus a Faidra. Každý z nich se vymezuje výtvarně jinak, ale je tak zřejmé, že jde o dvě ústřední postavy dramatu.



Obrázek 33

Zbytek postav na scéně kromě chůvy nemůžeme považovat za běžné dějotvorné charaktery. Jsou vykresleny pomocí červené a černé, což jsou samy o sobě velmi symbolické barvy krve, vášně a smutku. Sbor přichází s černými šátky přehozenými přes ramena, které sundává už ve chvíli prvního monologu Hippolyta. Použití těchto barev nám rovnou prozrazuje, že jde o tragédii. Tento příběh se již stal a my můžeme jen sledovat jeho opakování. Vše bylo a je jasně dané. Čeká nás vášně, destrukce a krev. Na to jsme upozorňováni, kdykoli na jevišti převládne rudá barva.



Obrázek 34

V prvním momentu, kdy ji vidíme, nás Faidra oslní svým zlatým rouchem. Zlatá barva představuje nejen bohatství či vznešenost, ale Řekové ji považovali za symbol nesmrtelnosti. Faidra je královna a její rod pochází z Kréty. Nepochází z Řecka, a proto je vnímána jako barbarka. Dovídáme se i o prokletí její rodiny, takže nejde jen o Faidru samotnou. V té chvíli můžeme brát okolní rudou jako krev jen čekající na své naplnění.



Obrázek 35

Když vidíme Hippolyta v bílé barvě, chápeme, že jde o člověka čistého a nepoznamenaného. Je nejbližší představě antického ideálu, protože antické Řecko máme díky Winckelmanovi často stereotypně spojené s bílou barvou. Je pro nás v tomto spojení i barvou důstojnosti, zásad a filosofie. Přitom ve chvíli, kdy se Faidra zbavuje svého barbarského odění, vidíme, že odkrývá stejně barevnou podstatu. Vizuelní párovost ovšem nestačí. Tento fakt ale víme od první scény.



Obrázek 36

Když přichází Theseus, je vidět propastný rozdíl mezi jím a jeho ženou. Vypadá mnohem víc jako barbar než ona, což je patrně dáno tím, že se vrací z podsvětí a divočiny. Na sobě má šat hnědo-šedé barvy, která nekoresponduje s žádnou jinou postavou a může evokovat spíše prach z cest a mrtvolnost. Faidra v té chvíli opět mění kostým a přes odhalenou bílou nevinnost přehodí černý průhledný župan. Černá tady může znamenat smutek, pózu i pošpiněnou ctnost. Faidra se tak mění před očima diváků dvakrát, aby nakonec naplnila osud tragické hrdinky.



Obrázek 37

VI. Materiál divadelního kostýmu

Problematika použití materiálu bude rozebrána jako poslední, jednak proto, že je nejhůře uchopitelná, jednak přímo navazuje na předchozí kapitoly. Materiál přitom ze všech zmíněných výtvarných prostředků nikdy nevnímáme vědomě, ale spíše jen podvědomě. Obecněji můžeme říci, že materiál dává často divákovi informace o dobovém ukotvení inscenace a doplňuje tak i informace naznačené tvarem. Historická období mají své typické materiály, nebo je alespoň v dnešní době takto vyhodnocujeme. Igelit bychom primárně nehledali v archaické době stejně, jako je brokát netypický pro současnost. Pracuje také s vlastnostmi materiálu, například s jeho strukturou, tíhou, transparentností, vrstvením atd. Dále může být materiál nápomocný k pochopení sociálního zařazení postavy, případně může vypovídat i o jejím charakteru či proměnách během inscenace.

Zvláštním případem je potom práce s lidskou nahotou, případně i kontrast holé lidské kůže oproti kostýmu. To vše ukážeme na příkladu *Faidry* z Divadla v Dlouhé, kde se tyto principy objevují.

A. Divadlo v Dlouhé, *Faidra*: Faidra

1. První setkání s postavou

První scéna této inscenace je velmi obrazová. Představuje nám v náznaku začátek tragického vztahu Faidry s Hippolytem a ukazuje prostor, kde se bude odehrávat. Od první chvíle je zřejmé, že jsou si tvůrci antické tradice sice plně vědomi, ale budou se jí pouze inspirovat. Tím vytvořili historicky nezařaditelný vizuální obraz, který ale obsahuje množství skrytých odkazů.

V prvním momentu nás Faidra doslova oslní. Tento efekt je dán složitým rouchem, jehož mačkaný povrch jen podporuje pocit pravého zlata. Vytváří tak množství plošek, které odráží světlo, a tak si až po nějaké chvíli uvědomíme, že vnímáme víc kostým než Faidru. Zlato přitom přirozeně překládáme jako ukazatel bohatství a moci. Tak na nás Faidra působí více jako ikona než jako reálný člověk.

Faidra je složitá postava. Hned z počátku je představena ve své životní roli, kterou je nucena hrát pro veřejnost. Je tím, čím ji ostatní chtějí mít. Je sice z královského rodu, ale množství zlata vypovídá i o tom, že je cizinkou. Výrazně se odchyluje od prvků antického kánonu krásy, který vnímáme u Hippolyta (viz dále). Nejenže nemá jednoduchou řízu, ale také je ověšená šperky a na hlavě má složitý účes. Z tohoto důvodu absence čistých linií v její siluetě ji vnímáme jako barbarku.



Obrázek 38



Obrázek 39

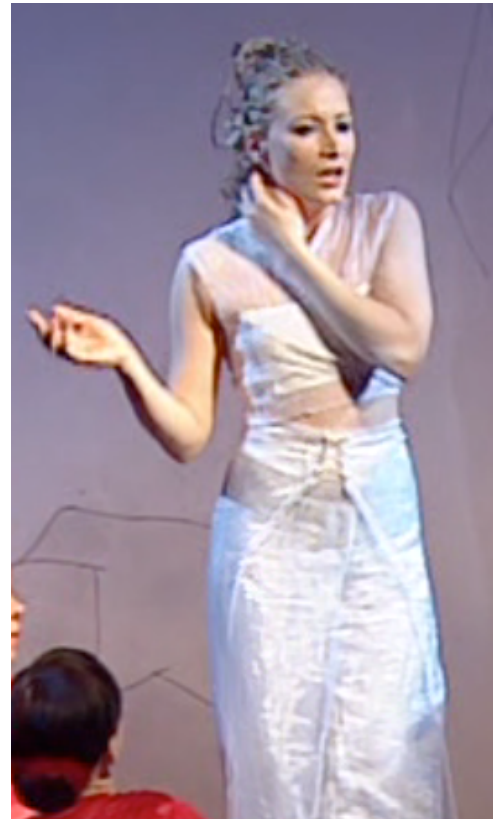
2. Definice postavy

Jak již bylo naznačeno, Faidra se během svého příběhu vizuálně velmi proměňuje. Tato proměna je závislá na pokusu o naplnění její touhy, když se pokouší přiblížit Hippolytovi. Ten nám v rámci inscenace ztělesňuje řecký ideál prostoty. Celkové proměny kostýmu máme přitom přesně dvě.

První začíná s Hippolytovým odchodem ze scény na lov. Uniká tak Faidře, která se pokouší uniknout sobě samé a svému údělu. Proto přichází její rozhodnutí nastoupit novou cestu, ve které vstupuje do Hippolytova světa a tím i do jeho příběhu. Její postavení přestává být důležité a touží stejně jako Hippolytos po svobodě. Prakticky se Faidra nechá vysvléct před zraky diváků ze zlatého roucha do spodních šatů. Zbavuje se šperků a jiných ozdob, takže najednou můžeme vidět skutečnou Faidru i to, kým se snaží být. To je princip, který nacházíme v antickém dramatu poměrně často. Stává se tak vizuální součástí řeckého světa. Už nejde o to, co představuje, ale o to, kým je.



Obrázek 40



Obrázek 41

Když se podíváme na její nový kostým podrobněji, vidíme, že od plastičnosti přechází k jednoduchosti. Přitom začíná Faidra čím dál více připomínat antickou sochu. Nejen holými pažemi, ale také bílou barvou, čímž naplňuje stereotypní představu o antice. Jak píše Winckelmann: „*Barva není krásou samou, ale přispívá ke kráse, zvýrazňuje ji i její formy. Protože bílá barva odráží nejvíc světelných paprsků, a je tudíž nejvýraznější, bude i krásnější, bude i krásné tělo tím krásnější, čím je bělejší, ...*“¹⁰

Faidřino roucho sice nenavozuje dojem „mokrých drapérií“ klasické doby, zato svou siluetou připomíná dřívější archaickou koré. Horní díl kostýmu končí v pase a těsně obepíná tělo, spodní je volnější, ale přesto zachovává užší přirozenou siluetu. Použitý transparentní materiál je evidentně moderní, dodává kostýmu matný lesk a zajímavý povrch. Průsvitnost pracuje s divákovou představou.

Ve chvíli, kdy se Faidra v příběhu nemůže odhalit víc, než to již dělá, svléká si horní díl šatů a při odkrývání znaků ženství se ještě více přibližuje Hippolytovi v kánonu antické krásy. Pokouší se přiblížit, osvobodit a odevzdat. Bezprostředně poté je ovšem

¹⁰ WINCKELMANN, Johann Joachim, *Dějiny umění starověku stáří*, Praha: Odeon, 1986, str. 125-

Hippolytem odmítnuta a v podstatě z jeho světa vykázána.

Před další proměnou máme ještě krátký vstup chůvy, která Faidru utěšuje a připomíná jí její postavení ze začátku inscenace. Zahaluje ji (stejně jako se balí již zmíněné sochy nebo děti) do nám známého zlatého materiálu ze začátku inscenace. Tím dává Faidře opět „masku“, za kterou je možné se schovat. Připomíná její hrdost, moc i postavení.



Obrázek 42

Tím se dostáváme k poslednímu převleku. Faidra přijímá přes svůj bílý kostým ještě černou transparentní vrstvu. Nechává tak stále zřetelný bílý základ, což může podněcovat mnohé otázky. Černá s bílou tvoří šedou, což vzhledem k pomalovaným tvářím může působit přímo mrtvolně. Černá nám také navozuje smutek, nebo v tomto případě spíš ztrátu nevinnosti, popřípadě černé svědomí. Transparentnost materiálu ovšem naznačuje, že jde o „nános na povrchu“. Proto bych se zde přikláněla k výkladu, že Faidra je nyní pošpiněná.



Obrázek 43

3. Pohyb

Materiál ovlivňuje divácký dojem z pohybu nejvíce schopností kopírovat tělesný pohyb. Jde tedy zejména o rozdílnost chování při statickém kopírování postavy a postavy v pohybu. Přitom výsledný dojem nejvíce ovlivňuje tíha materiálu, jeho množství, nebo případné vrstvy, ze kterých je hotový kostým tvořen.

Faidra projde v zásadě třemi převleky. První, tedy zlaté roucho, je zvláštní v tom, že se nepoddává pohybu. Nemá k tomu tíhu ani lehkost, o to víc působí jeho mačkaný povrch královsky a majestátně. V pohybu můžeme jen více sledovat lesk zlata a pohyb šperků. Možnost uvolnění je až v dalším převleku, protože právě lehký materiál dotváří celkový dojem proměny. Faidra také užívá čím dál prudší expresivní pohyby, v nichž se může uplatnit nejen lehkost základního materiálu, ale hlavně světlě i transparentní vrchní část. Kvality této průsvitné tkaniny nevnímám pouze v její zjevné lehkosti. Látka je také tužší, než by se na první pohled zdálo, a i když se pohybuje více než zlatá tkanina, nevlaje široce kolem Faidřina těla. Naopak zachovává správnou siluetu, jakou má od začátku inscenace. S druhým převlekem vidíme také stále více lidské pokožky, a je důležité, že šat se pohybuje vlastně jen od pasu dolů. Jak jsme pozorovali výše, jde opět právě o řecký kánon (viz korai).



Obrázek 44

V poslední změně Faidra obléká již zmíněnou černou průhlednou vrstvu. Tím opět zakrývá holé paže a také mění svoji siluetu. Přestože ji pod černým volným šatem stále vnímáme, nový tvar ji přikrývá a narušuje nám těsné linie horní poloviny těla. O to více ale fungují světelné efekty a pohyb materiálu.



Obrázek 45



Obrázek 46



Obrázek 47

4. Vztahy k ostatním postavám

Toto téma přináší co do užití materiálu patrně nejprůkaznější a nejkonkrétnější informace, protože materiál naznačuje případné vztahy. Ačkoli máme během celé inscenace pocit, že je scéna plná postav, prakticky se na ní vyskytují pouze tři hlavní tragické postavy. Faidru provází v první části její posedlost Hippolytem, ve druhé se navrácí domů Theseus.

První důležitou postavou příběhu je Hippolytos, který v inscenaci nejlépe naplňuje winckelmannovskou představu o antické kráse. Po Faidřině proměně je jí i vizuálně nejbližší postavou. Je tak zřejmé, že základní zápletkou příběhu je právě vztah těchto dvou postav.



Obrázek 48

Když se na Hippolyta podíváme blíže vidíme, že krom již zmíněného bílého oděvu, je od pasu nahoru nahý. Mladé mužské tělo bylo v archaickém a klasickém Řecku

zobrazované častěji než ženské. Hippolytos je tedy symbolem tohoto kultu krásy a harmonie. Navíc se do jeho kostýmu promítá i dříve zmiňovaná Diana. Mimo jejích atributů (luku a toulce), je patrná i v jeho přepásané hrudi, čelence, nebo v suknicí. Ačkoli je Hippolytos oblečen do kalhot, výtvarnice zvolila pro jeho kostým další vrstvení. To pomáhá opět připomenout draperii chitonu¹¹. Materiál je velmi blízký, ne-li stejný jako u Faidřina druhého kostýmu. To dává námět k přemýšlení o Faidřině proměně. Z jejího projevu je patrné, že touží po svobodě, lovu a lesích. Je tedy pravděpodobné, že se marně touží stát součástí Dianiny družiny, aby se dostala blíže Hippolytovi.

To samozřejmě není možné. Faidra není panenskou lovkyní, a přestože je nyní Hippolytovi blíže než kdy předtím, ve svých touhách se zcela míjejí. Jak jsme zmínili výše, pokouší se přiblížit i obnažením hrudi ve snaze osvobodit své tělo. Na této úrovni se mu ale Faidra nemůže nikdy rovnat.



Obrázek 49

Za povšimnutí také stojí, že v mnoha případech Hippolytos na scéně vyhledává vyvýšenou pozici. Zvýšený skleněný objekt uprostřed tak může působit jako piedestal, zejména díky tomu, že Hippolytos se na jevišti aranžuje do statických pozic. Při konfrontaci s Faidrou využijí objekt oba aktéři, přitom je ale Hippolytos vždy výš než ona. Po této konfrontaci Hippolytos utíká a na scénu se již nevrátí.

¹¹ Starořecký spodní oděv



Obrázek 50

Faidra po tomto odmítnutí prochází poslední proměnou, ve které ji zastihne Theseus, navracející se z podsvětí. I to je zřejmě důvodem, že vypadá zcela jinak než ostatní postavy. I u něj výtvarnice pracuje s nahotou, ale protože se už nejedná o tělo mladého muže v luxusním materiálu, vyznívá zcela jinak. Už nepracujeme s řeckým ideálem. Starý muž ve spojení s hrubou tkaninou, která je nezačištěná a v zemitých barvách, nám připomíná něco archaického a syrového. Přichází z podsvětí, možná prošel barbarským územím, ale možná jen přichází do nové epochy. Theseus také přichází v masce, což je další důležitý symbol.

S jeho příchodem se proměňuje i atmosféra na scéně. Je zřejmé, že se hra blíží k tragickému závěru. Bílá barva i lehkost se ztrácí. Faidra už je připravená a ví, co sdělí světu. Obléká černou, rve si vlasy a špiní si obličej. Přibližuje se mu tak vizuálně mnohem více, přestože je zcela jasné, jak jsou si vzdálení. Podobnost je patrná vlastně pouze v barevnosti, která potemněla spolu s příběhem. Materiálově nemohou být vzdálenější. Faidra zůstává u lehkých, luxusních a hlavně moderních materiálů. Theseus naproti tomu už nemůže být ve svém plášti a kůži hrubější a těžkopádnější. Podvědomě je nám tedy ihned jasné, jak jsou protikladní.



Obrázek 51



Obrázek 52



Obrázek 53

Při vstupu na scénu Theseus odkládá svou masku. Můžeme ji vnímat jako masku posmrtnou a symbol návratu na zem, ale i jako odkaz k prvku divadelního představení. Ve chvíli, kdy se očištěn (bez masky) vrací do města, je Faidřinou manipulací nucen se znovu zapojit do děje a přijmout roli, kterou mu přiřkla. Theseus se poté začíná mstít, čímž nás dovede až k tragickému konci.



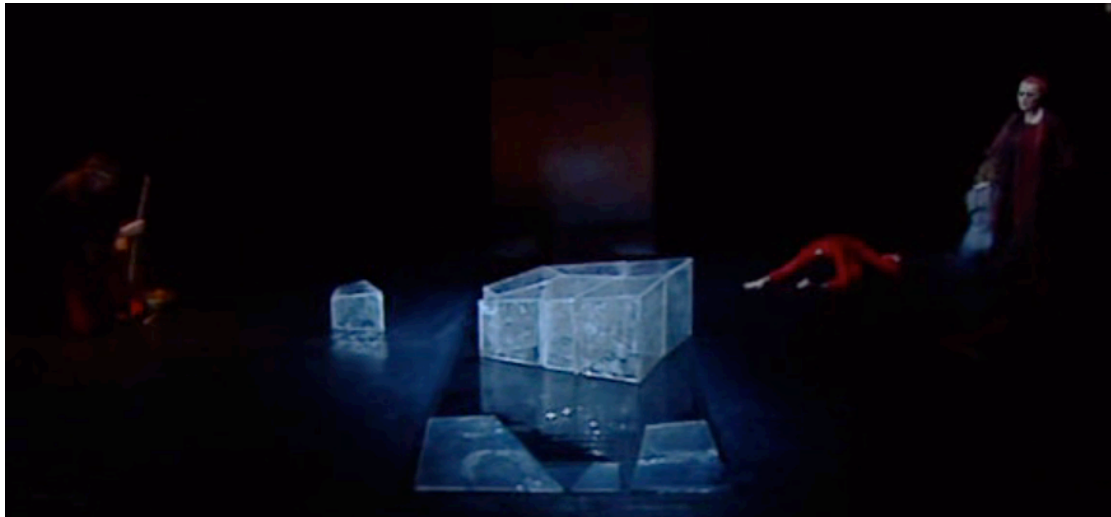
Obrázek 54

5. Zasazení do prostoru

Scénografie je v této inscenaci skutečně čistá a tím nechá vyniknout kostýmům. V zadní části scény je obdélníková, zřejmě skleněná, stěna. Ta vytváří prostor, který je využitelný jako východ ze scény nebo například zvýrazňuje siluetu postav a dotváří atmosféru. Mění podle potřeby barvy a intenzitu světla. Jediný další objekt je průhledný skleněný krystal uprostřed scény, který se dá vykládat podle použití mnoha způsoby, a který nelze jednoznačně zařadit. Váže se ke všem epochám, kterými se příběh prolíná. Vzhledem k vnitřnímu osvětlení je používán pro atmosferické a dramatické momenty v příběhu.



Obrázek 55



Obrázek 56



Obrázek 57

Jednoduchost a nadčasovost scény dává kostýmům větší mnohoznačnost. Například zmíněná bílá transparentní tkanina je ve skutečnosti velmi podobná krystalovému objektu. Tento prostor tak podtrhuje podobnost při interakci Hippolyta s Faidrou, ale také nechává vyniknout zlaté roucho v první scéně stejně jako hrubost kostýmu Thesea.

Samotný krystal má mnoho výkladových možností. Faidra ho využívá předně jako jakýsi odpočinkový divan, Hippolytos potom jako již zmiňovaný piedestal.



Obrázek 58

Další význam získává situačně. Když Hippolytos Faidru odmítne a chce potrestat její hříšnost smrtí, získává krystal podobu obětního kamene *“ó mocná Diano, tvůj oltář ještě nepil lepší krev...”*¹². Faidra ale smrt vítá, což je zřejmě rozhodující moment, který obrací Hippolytův záměr. Utíká a stává se tak obětí sám. Dochází tedy i k proměně rolí. Další podobná situace nastává na samotném konci, když Theseus spojuje dohromady tělo Hippolyta, svého mrtvého syna. V té chvíli je krystal pohřebním místem a nejvíce se podobá oltáři. Pracuje se tu tedy s proměnlivým prostorem.

¹² SENECA, Lucius Anneus. *Faidra*. Přeložila Eva Stehlíková. Divadelní revue 20, 2009, č. 2, s. 94



Obrázek 59

B. Divadlo v Dlouhé , *Soudné sestry*: lady Felmet

Nyní se pokusíme aplikovat stejné postupy z rozboru *Faidry* na postavu lady Felmet se *Soudných sester*, kde má materiál také významotvornou funkci.

Kostým lady Felmet se stejně jako její charakter nemění, a proto musí být jeho podoba detailně propracovaná a vícevrstvá. Divák má od první chvíle k dispozici veškeré indicie, ale na jejich význam (nebo možné významy) přichází až plynule s dějem. Volba těžkých materiálů pro její kostým je velice účelová –v jemnějších materiálech by bylo obtížnější působit stejně hrůzostrašně. Postava lady Felmet nepotřebuje měkkost, ale naopak dramaticčnost a dominanci. Kostým plně využívá váhy použitého sametu a brokátu na dokreslení jejích pohybů. Použití pravého sametu, díky jeho velké tíze a hutnosti,

působí honosně a nepřístupně. Je zajímavé, že Felmetův kostým je oproti jejímu ušit ze sametu umělého, který je mnohem měkčí a působí celkově laciněji a poddajněji. Vzhledem k založení charakterů postav je ovšem tento záměr zcela pochopitelný.



Obrázek 60

Tím ovšem rozdílnost mezi postavami panovníků nekončí. Felmetův kostým má jen několik málo ozdobných lemů, opasek, pás cudnosti a až v průběhu hry přibude hermelínový plášť, který je ovšem zděděn společně s královskou korunou. Oproti tomu celková podoba kostýmu lady Felmet ještě zesiluje honosné působení sametu. Například dolní obruč pomáhá popřít základní rys sametu, protože mu nedovolí vytvářet přirozenou měkkou drapérii a tím podporuje celkově ostré vyznění tvaru kostýmu. Dalším příkladem mohou být už tak dost těžké pachy, které jsou vyloženy hermelínem, díky kterému udržují monumentální siluetu. Navíc je v přední části kostýmu použit jako další rozmařilost královsky zlatý materiál. Neměli bychom zapomínat ani na brokát, který se na žádné jiné postavě inscenace nevyskytuje. Tento luxusní materiál najdeme mimo kostýmu i na čepci a jeho matné odlesky vzoru upoutávají divákovu pozornost.



Obrázek 61

Celková tíha kostýmu ledy Felmet je ještě výraznější v kontrastu s kostýmem ducha krále Verence, který naopak doslova “vlaje” a na jehož kostýmu je hojně použito transparentního materiálu ke zdůraznění již rozebírané lehkosti. Lady Felmet je oproti němu svým těžkým rouchem skutečně velmi hmotná.



Obrázek 62

Díky hybnosti, kterou kostým díky použitým materiálům získává, můžeme také říci, že lady Felmet vizuálně zaplňuje už tak dost přeplněný prostor. Všechny prvky výpravy jsou naddimenzované a podobným způsobem je navrstven i kostým lady Felmet.



Obrázek 63

Práci s nahotou překvapivě nacházíme i na kostýmu lady Felmet. Tato postava je velmi důmyslně zahalena tak, aby každá část jejího kostýmu odkazoval k luxusu a nádheře, kromě odhalených paží. Tento prvek je moderní a poukazuje na nehistoričnost, ale může mít i jiné významy. Na tomto místě ovšem opět nejvíce sedí výklad primitivismu (viz kapitola IV., str. 12), které je jinak umně schované v honosném kostýmu. Tomu nasvědčuje i její chování a předchozí výklad.

V závěrečné scéně lady Felmet je výpověď materiálu největší. Díky množství postav na jevišti vystupuje její kostým do popředí ještě více než dřív. Také máme přímé srovnání se zbytkem postav a vidíme tak propastný rozdíl mezi luxusem a obyčejností.

Závěr

Ve své práci jsem postupně prozkoumala tři základní možnosti zpracování kostýmu, tvar, barvu a materiál. U většiny inscenací bývá dominující pouze jeden z těchto prvků a ostatní ho pouze dokreslují. Přitom se vzájemně mohou v celkovém vyznění podporovat, nebo naopak podávají protichůdné informace. Například kostým Felmeta v Soudných sestřích má sice tvar honosného kostýmu, ale materiál je zcela neadekvátní, což podporuje celkové karikaturní vyznění (viz kapitola VI. str. 54). Naproti tomu v případě zlatého kostýmu Faidry se vzájemně podporují tvar, barva i materiál. Volba způsobu sdělení je zcela individuální a závisí mimo dramaturgie výtvarně také na scénografii.

První rozebíraný aspekt divadelního kostýmu byl tvar, protože je nejdůležitější pro prvotní výklad divadelního kostýmu. Na příkladu lady Felmet z Divadla v Dlouhé (v kapitolách IV. a VI.) jsme měli možnost sledovat kostým, ve kterém výrazně dominoval tvar. To samozřejmě neznamená, že byly ostatní použité výtvarné prostředky nevýrazné. V tomto konkrétním případě by potlačení zbylých výtvarných prostředků dokonce ani nebylo možné, protože inscenace využívá právě karikaturní vizuální přemrštěnost. Pro celkovou stylizovanost do fantasmagorického výjevu byl kostým lady Felmet ještě podpořen výraznou barevností a materiálem, aby i v tomto prostředí vynikla. Přesto je zajímavé, že tvar kostýmu nejvíce vypovídá o charakteru postavy a byl také snadno zapamatovatelný. Dominující tvar v tomto náročném výtvarném chaosu tak dokazuje teorii, že tvar divadelního kostýmu bývá pro divadelní inscenaci základním stavebním kamenem. Pro divadelní prezentaci, kde pracujeme s celkovým obrazem scény, je potřeba využívat právě výtvarných prostředků viditelných ze všech koutů hlediště. Tvar kostýmu je v tomto bodě prakticky nenahraditelný. Nejlépe vystihuje polohu, do které je inscenace

stylizována. Většinou platí, že čím monumentálnější kostýmní tvar, tím střízlivější scéna. To jsme měli možnost sledovat na příkladu Taťány, kde scénografie v barevnosti ustoupila, aby postavy měly větší prostor.

Zatímco již zmíněný tvar vychází z tvaru lidské postavy, kterou podporuje nebo naopak deformuje (např. lady Felmet), výklad symboliky barev zdaleka není tak univerzální a je závislý na kulturním základu. Tím se dostáváme k další části práce věnované barvě. Ta je také dobře viditelná, ale jak už jsme zmínili, pracuje více s podvědomím diváka. Na příkladu Taťány z Divadla Petra Bezruče (kapitola V.) můžeme sledovat vztah kostýmu a scénografie při práci s barvou. Scéna je v této inscenaci neměnná a jednobarevná, přitom zastupuje více interiérů. Je důležité zmínit, že není upozaděna na úkor kostýmu. V čem se jí nedostává v barevném zpracování, to plně nahrazuje tvarová rozmanitost. Oproti realistickému prostoru má stylizace výhodu možnosti osobní interpretace a tím dodává příběhu možný přesah. Svým jedinečným pojetím evokuje umělý prostor, který není nepodobný domečkům pro panenky. Na bílé holoscéně tak můžou vyniknout všechny postavy a jejich charakter. Vidíme každou křivku postav a také veškeré barevnostní rozdíly. Když z výtvarných prostředků upřednostňujeme barvu, potlačujeme tím často ostatní výtvarné možnosti. Materiálu si můžeme povšimnout spíše v detailu, není zde natolik výrazný, aby byl viditelný i ze zadních řad. Tvar kostýmu plně podporuje barevný koncept. Ve Faidřině případě vidíme podobný princip, kdy je scénografie ještě minimalističtější. To je mimo jiné dáno i tím, že v ohnisku zájmu máme vlastně jen tři tragické charaktery, od kterých se tímto neodvádí pozornost.

Materiál kostýmů bývá často v pojednáních opomíjen. Je to dáno jeho podřízeností k ostatním možnostem výtvarného zpracování, protože je převážně doplňuje. Detaily struktury mohou divákovi s rostoucí vzdáleností od jeviště unikat. Zato se více využívá chování materiálu v pohybu postavy a můžeme na něm velmi dobře sledovat historické zařazení kostýmu, přestože o něm nemusí nutně vypovídat tvar. Všem inscenacím v této práci byla společná tendence k historismu, který ale nebyl pojat způsobem dobové věrnosti. To je dáno možnostmi, které skýtá divadelní prostor. Na případu Faidry můžeme například sledovat (kapitola VI.) současné i historizující materiály v jedné inscenaci. Dávají nám pocit nezařaditelnosti a možná i bezčasí, které vyzdvihuje odehrávající se příběh a charaktery postav. Faidra je pojící figurou, prochází příběhem a přibližuje se převleky zbylým dvěma tragickým postavám. Materiál se potom výrazně mění během celého procesu její proměny. Zpočátku dává textura zlaté látky informaci o jejím

postavení, v bílém transparentním materiálu se kostýmově přibližuje Hippolytově stylizaci antického kánonu. V závěru ji můžeme díky černé průhledné tkanině vnímat jako pošpiněnou. Důležitou roli materiálu vidíme potom v chóru, který je sice výrazně barevně odlišen, ale materiálem je svou texturou nevýrazný. Svou červenou barvou při vstupu na scénu sice upozorňují na blížící se neštěstí, ale vedle ostatních materiálů výrazných postav je nevnímáme jako zásadní charaktery. U lady Felmet můžeme v použití materiálu vidět zejména její rozdílnost vůči zbytku postav. Historismus jejího kostýmu je představen právě použitým materiálem a výraznou siluetou.

Kostýmní výtvarnictví je odkázáno na spolupráci. Není možné, aby fungovalo bez přihlídnutí k dramaturgickým potřebám. Zároveň úzce spolupracuje se scénografií, se kterou tvoří vizuální celek. Je potřeba se zmínit o tom, že výtvarně je vždy upřednostňována buď scéna, nebo kostýmy. Tyto dva výtvarné prvky fungují ve vzájemné harmonii, pouze pokud vzájemně respektují své hranice. Tato případová studie měla předložit jeden (nikoli jediný) možný pohled, jak na kostým nahlížet, případně jakým způsobem je možné ho číst a hodnotit.

Zdroje

Použitá literatura:

FISCHER-LICHTE, Erika. *Estetika performativy*. Mníšek pod Brdy: Na konáři 2011, 334 s.

HONZL, Jindřich. Pohyb divadelního znaku. [online]. [cit. 30. 7. 2013] URL: <http://sas.ujc.cas.cz/archiv.php?art=353> >

KYBALOVÁ, Ludmila. *Dějiny odívání – Středověk*. Praha: Lidové noviny 2001. 278 s.

SENECA, Lucius Anneus. *Faidra*. Přeložila Eva Stehlíková. Divadelní revue 20, 2009, č. 2, s. 84 - 106.

WINCKELMANN, Johann Joachim. *Dějiny umění starověku*. Praha: Odeon 1986. 442 s.

ZICH Otakar. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. Praha: Melantrich, 1931. 408 s.

Audiovizuální prameny:

Záznam České televize představení *Soudné sestry* (režie Hana Burešová, režie záznamu: Jan Břichcín, 2007). DVD v archivu Divadla v Dlouhé.

Záznam České televize představení *Evžen Oněgin* (režie: Jan Mikulášek, 2009). DVD v archivu Divadla Petra Bezruč.

Záznam České televize představení *Faidra* (režie: Hana Burešová, režie záznamu: Jan Břichcín, 2008). DVD v archivu Divadla v Dlouhé.

Fotografie:

Ilustrační fotografie jsou zachyceny z videozáznamů.