

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
DIVADELNÍ FAKULTA

# **DIPLOMOVÁ PRÁCE**

Praha, 2019

Alena Dziarnovich

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Katedra scénografie

Scénografie

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**ODRAZ KŘESŤANSKÉ IKONOGRAFIE V DIVADELNÍM KOSTÝMU  
STŘEDOVĚKU**

**KOSTÝMNÍ PROJEKT**

**PRO HRU MICHELA DE GHELDERODA**

**SLEČNA JAIROVÁ**

**Bc. Alena Dziarnovich**

Vedoucí práce: MgA. Hana Fischerová

Oponent práce: MgA. Dana Zábrodská

Datum obhajoby: 09.09.2019

Přidělovaný akademický titul: MgA

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THEATRE FACULTY**

Department of Scenography

Stage Design

**MASTER'S THESIS**

**REFLECTION OF CHRISTIAN ICONOGRAPHY IN THEATERICAL  
COSTUMES OF THE MIDDLE AGES**

**COSTUME DESIGN PROJECT**

**FOR MICHEL DE GHELDERODE**

**MADEMOISELLE JAIRE**

**Bc. Alena Dziarnovich**

Supervisor: MgA. Hana Fischerová

Opponent: MgA. Dana Zábrowská

Date of defence: 09.09.2019

Assigned academic title: MgA

Prague, 2019

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Slečna Jairová - Kostýmní projekt pro hru Michela de Ghelderoda
---

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne.....

.....

podpis diplomanta

## Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

**Poděkování** Nejdříve bych ráda poděkovala vedoucí mé práce Mgr. Haně Fischerové za podnětné rady a odbornou pomoc, kterou mi poskytovala při zpracovávání mé magisterské práce a za čas, který mi věnovala. V neposlední řadě také děkuji Doc. PhDr. Vlastě Koubské za odborné vedení práce a za konzultaci a trpělivost při jejím vytváření. Tato práce by dále nemohla vzniknout bez obrovské podpory a pomoci katedry scénografie.



## ABSTRAKT

Cílem mé magisterské práce je zaměřit se detailněji s tvorbou zajímavého a dříve mně málo známého dramatika Michela de Ghelderoda a písemně analyzovat své výtvarné řešení kostýmů jeho hry *Slečna Jairová*.

Autorova tvorba sestává z groteskních dramát-podobenství, často na biblická témata nebo z historie středověké Evropy. Je naplněná obrazy kostlivců, oslav masopustu, cirkusovou klauniádou, ale i beznadějnou apokalyptickou náladou, je totiž přímo ovlivněna nejlepší tradicí vlámského umění a jeho nejpřednějšími představiteli od Hieronyma Bosche a Pietera Brueghela až po Jamese Ensora. Ghelderodova hra *Slečna Jairová* můžeme označit jako groteskní hororové mystérium. Než se začnu zabývat hrou *Slečna Jairová* a koncepcí svého kostýmního řešení této hry, chci rozebrat některé aspekty středověkého náboženského divadla, vysvětlit pojem ikonografie a ikonografická metoda a popsat odraz křesťanské ikonografie v divadelním kostýmu té doby.

Část své magisterské práce budu věnovat některým momentům ze života belgického dramatika Michela de Ghelderoda. Dále budu podrobněji analyzovat jeho hru *Slečna Jairová*, její filozofickou a morální rovinu, děj, postavy a jejich úlohu ve hře - rovněž v různých inscenacích, světových i českých. Závěr druhé části mé práce tvoří koncepce mého kostýmního řešení hry, kde popisují kostýmní návrhy každé postavy a to, co ve hře reprezentují. Pojednám zde také o své práci na realizaci masek a kostýmů. Kromě toho bych chtěla vysvětlit, co mě ovlivnilo, co inspirovalo a jaká je moje koncepce celkového kostýmního řešení hry *Slečna Jairová*.

## ABSTRACT

The aim of my master's thesis is to get acquainted in more detail with the work of an interesting and formerly little-known playwright like Michel de Ghelderode, and to write my costume design in his play *Mademoiselle Jaïre* (1934).

The author's work consists of grotesque dramatic parables, often on biblical themes or the history of medieval Europe. Filled with skeletons, carnival festivities, circus clowns, and hopeless apocalyptic moods, it is directly influenced by the best traditions of Flemish art and its leading representatives from Hieronymus Bosch and Peter Bruegel to James Ensor. Gelderod's play *Mademoiselle Jaïre* is a grotesque mystery of horror. Before I begin to study Miss Geir's play and the costume design concept of the play, I want to discuss some aspects of medieval religious theatre, explain the concept of iconography and iconography and describe the reflection of Christian iconography in the theatrical costume of the time.

Part of my master's thesis will be devoted to some moments from the writer's life of the Belgian playwright Michel de Ghelderod. I will further analyze Michel de Ghelderod's play *Mademoiselle Jaïre*, her philosophical and moral idea, her storyline, characters and their role in the game; also by various performances in various world and Czech productions. The conclusion of the second part is the concept of my costume design of the play *Mademoiselle Jaïre*, where I describe the individual costume designs of each character, what they represent in the play.

The conclusion of the second part is the conception of my costume solution *Mademoiselle Jaïre*. Furthermore, there will be a description of the individual images of each character of the play, what they represent, and the process of working on the implementation of masks and costumes. Besides, I would like to explain what influenced me, what inspired me, what genres I most accentuated and what concepts I wanted to achieve in my realization.

## OBSAH

ÚVOD.....	9
SEZNÁMENÍ S POJMEM IKONOGRRAFIE A CO ZNAMENÁ IKONOGRRAFICKÁ METODA? .....	10
ROZVOJ KŘEŠŤANSKÉ IKONOGRRAFIE. OD KÁNONU K BOSCHOVI A BRUEGELOVI. ROZDÍL MEZI IKONOU A OBRAZEM.....	12
DIVADLO A NÁBOŽENSTVÍ - PROTIVNÍCI NEBO SPOJENCI? OD NABOŽENSKÉHO K LIDOVÉMU DIVADLU .....	18
KŘEŠŤANSKÁ IKONOGRRAFIE V DIVADELNÍCH KOSTÝMECH STŘEDOVĚKÉ EVROPY O VZKŘÍŠENÍ .....	23 26
VZKŘÍŠENÍ JAIROVY DCERY (PŘÍBĚH Z NOVÉHO ZÁKONA). SYNOPSE GHELDERODOVY HRY SLEČNA JAIROVA. ....	28
KŘEŠŤANSKÁ IKONOGRRAFIE HRY SLEČNA JAIROVÁ .....	32
ŽIVOT A DÍLO MICHELA DE GHELDERODA .....	35
VLIV NA TVORBU MICHELA DE GHELDERODA.....	37
GHELDERODOVO DIVADLO .....	41
KONCEPCE.....	43
POPIS JEDNOTLIVÝCH POSTAV A KOSTÝMŮ .....	46
ZÁVĚR.....	59
PŘEDEŠLÉ REALIZACE HRY SLEČNA JAIROVÁ.....	61
POPIS PRACOVNÍHO PROCESU PŘI KOSTÝMNÍ REALIZACI .....	63
SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ .....	69
SEZNAM ILUSTRACÍ .....	70



## ÚVOD

Ve své diplomové práci se částečně budu věnovat vysvětlení pojmu ikonografie a ikonografická metoda, vzniku křesťanské ikonografie a jejího odrazu na divadelní kostým té doby, náboženskému divadlu středověku a jeho vývoji.

Vybrala jsem téma odrazu křesťanské ikonografie v divadelním kostýmu, protože jsem chtěla více porozumět významu symbolů a znaků v náboženství, najít jejich odraz v divadle a věnovat se atmosféře doby, ze které Michel de Ghelderode čerpal inspiraci pro svá dramatická díla. Zaměřuji se na křesťanskou ikonografii, její vývoj a formování kánonů, která se nejvíc projevovaly v portrétních ikonách. Pokusím se zjistit, co je křesťanský kánon a najít rozdíl mezi ikonou a obrazem v malbě na příkladu mistrů starých Flander, jako je Hieronymus Bosch a Pieter Brueghel. Jejich tvorba ovlivnila drama Michela de Ghelderoda. Je to patrné z jeho poznámek, kde často místo děje hry označuje za Brueghelandia<sup>1</sup> a mnozí divadelní kritici označovali Ghelderoda za Bosche v literatuře. Ikonografie té doby se pro mě stala oknem do minulosti, prostředkem komunikace mezi dobami. Nakonec, středověk a naši současnost sice oddělují století, ale zároveň existují duchovní a materiální hodnoty života, které nás spojují. Jedná se o věčná témata jako hříšnost – ctnost, mír – válka, zapojení – odcizení, světlo-tma. Můžeme pokračovat dál a klást věčné otázky: Existuje Bůh? Jaký je smysl života? Existuje posmrtný život? Co je štěstí? Láska? ... atd.

Právě tato životní filosofie zachycená náboženským příběhem je předmětem Ghelderodovy hry *Slečna Jairová*. Díky tomu je aktuální a blízká současnému divákovi. Touto hrou - *Slečna Jairová* – a jejími filozofickými a morálními tématy, křesťanskými symboly a dějem, postavami a jejich úlohou ve hře; se budu zabývat. Připojím hlavní informace o tvorbě a životě belgického dramatika Michela de Ghelderoda, které se mi podařilo vyhledat. V závěru budu prezentovat a popisovat své vlastní kostýmní řešení hry a představím různé předešlé inscenace hry.

---

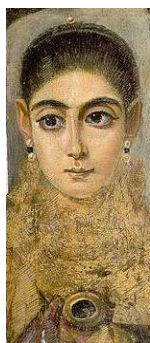
<sup>1</sup>**Brueghelandia** – je to imaginární svět, stvořený Ghelderodem - obsahuje celou filozofii, symboliku a koncepci postavy - loutky.

## SEZNÁMENÍ S POJMEM IKONOGRAFIE A CO ZNAMENÁ IKONOGRAFICKÁ METODA?

Pro tuto práci je důležitý pojem ikonografie, stejně tak, kde lze nalézt kořeny křesťanské ikonografie, kdy a v jakých podmínkách se rozvíjela a jak se tento rozvoj projevoval.

Slovo ikonografie má dva kořeny: první je z řeckého *ikon* – zobrazení, druhý kořen z řeckého slovesa *graf* – psát. Z toho lze odvodit logické a jasné určení termínu ikonografie, který zahrnuje popis obrazu, vizuální realizaci tématu. Tento pojem se dříve vztahoval převážně ke křesťanství, kde můžeme najít množství podobných slov s kořenem *ikon*: ikona, ikonostas, ikonopisectví, ikonopisný, ikonický. Ale v současné vědě se jeho význam rozšířil a zahrnuje veškerou sféru výtvarné činnosti člověka od prehistorických skalních kreseb po současnost a může být použit dokonce k souhrnnému zobrazení biologických objektů stejného druhu (například hmyzu), nebo ke komplexnímu zobrazení jakékoli osoby (spisovatele, politického činitele atd.).

Podíváme-li se do historie, tak raná primitivní křesťanská ikonografie vzniká krátce poté, co vzniklo i samo křesťanství v Palestině v 1. století. Od 4. století se již prosazuje portrétní ikonografie a proto můžeme hovořit o vzniku křesťanské ikony, který se tradičně spojuje s nástěnnými malbami v římských katakombách, s jejich symbolickou tematikou a prvním uvedením událostí z evangelií. Výzkumy přinesly mnoho důkazů ukazujících, že v raně křesťanském zobrazování byly použity antické způsoby vyjádření naplněné novým obsahem v souladu s požadavky křesťanské věrouky. Tématu antických pohanských kořenů v křesťanství se ještě dotknu později v kapitole Divadlo a náboženství. Teď chci upozornit na výraznou vizuální podobu mezi pozdně antickými fajjúmskými portréty a prvními sinajskými ikonami.



**Fajjúmské portréty**



**Sinajské ikony**



Ikonografie portrétu vychází z reálného vzhledu portrétovaného s jeho charakteristickými rysy a zpravidla si obraz postavy idealizuje. Kromě toho, autor portrétu do podoby obvykle vkládá informaci o historické roli této osobnosti. Ikony s obrazy Ježíše Krista, Matky Boží a světců nejsou "portréty", protože nejsou malovány podle konkrétní osoby, ale zobecňují ideální obrazy. Výjimkou jsou portréty novodobých svatých, vytvořené během jejich života nebo krátce po smrti, podle vzpomínek "portréty podle obrazu svatého".

Symbols a obrazy raného křesťanství přerostly do tradice a v průběhu let vedlo opakování toho či onoho námětu nevyhnutelně k vytváření ustálených kompozičních schémat, což nakonec vyústilo ve formování toho, co dnes nazýváme ikonografický kánon. O něm budu psát podrobně při hledání rozdílů mezi kanonickou ikonou a obrazem v malbě.

Pokud jde o rozvoj samotné ikonografie jako disciplíny, byla vytvořena celá metoda nazvaná ikonografická, která se poprvé objevila ve 40. letech 19. století ve Francii a v Německu jako prostředek ke studiu středověkého umění, jeho pramenů, spojitostí a vztahů s religiozními a literárními jevy. Nesmím zapomenout na vynikajícího badatele v oboru ikonografie a významného představitele německé vědy o umění Erwina Panofského, který popsal umělecká díla jako třídílnou strukturu: primární téma, sekundární konvenční smysl a "vnitřní význam" neboli obsah. Podle Panofského každé úrovni této struktury odpovídá jeden ze způsobů analýzy (formální, ikonografický a ikonologický) a jeden z prostředků studia (praktická zkušenost, písemné prameny, "syntetická intuice").

Ikonografickou analýzou, tedy interpretací symboliky, alegorií a znaků, popisem a klasifikací témat, syžetů, motivů a postav můžeme určit typy zobrazení charakteristické pro různé epochy a regiony. Touto ikonografickou analýzou je možné určit data, původ, a někdy dokonce i pravost díla.

V druhé polovině 19. století byl proveden základní výzkum v ikonografii, byly vydány encyklopedie a slovníky, které mají vědecký význam až do současnosti.

Současné ikonografické bádání – to jsou převážně mezidisciplinární výzkumy beroucí v úvahu přístupy historie, náboženství, literární vědy, psychologie, antropologie, sociologie, sémiologie a jiných humanitních disciplín (H. Belting, S. Sinding-Larsen, V.N. Lazarev, O.S.Popovová, O.E. Etinhof, E.I. Rotenberg, M.N. Sokolov, A.L. Batalov aj.).

Ikonografie položila ve 20. – 30. letech 20. století základy ke vzniku vědecké disciplíny ikonologie, která se zabývá studiem symbolických aspektů uměleckého díla. Je třeba ji vnímat jako pokračování ikonografie, tzv. "interpretační ikonografii".

# **ROZVOJ KŘESŤANSKÉ IKONOGRAFIE. OD KÁNONU K BOSCHOVI A BRUEGELOVI. ROZDÍL MEZI IKONOU A OBRAZEM**

Z pohledu odborníka na ikonografii je historie výtvarného umění historií ikonografických jevů různého rozsahu a trvání. Například, renesance je charakteristická nejen obnovením pohanské antické mytologické ikonografie, ale i celkovou alegoričností a často snahou o záměrnou obrazovou zašifrovanost. V době baroka se symbolika zobrazování ještě zkomplikovala a proplétají se v ní antické a křesťanské postavy s olympskými bohy i svatými apoštoly.

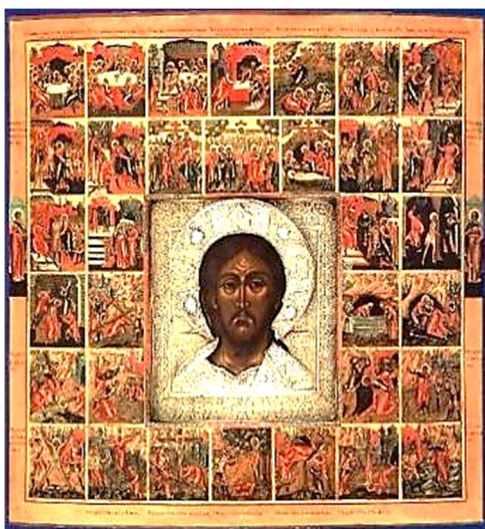
Srovnávat zvláštnosti ikonografie výtvarného umění různých epoch můžeme i díky tomu, že se zachovaly zápisy o přísných pravidlech pro realizaci díla nazývaných ikonografické kánony. Když mluvíme o pojmu kánon, je třeba připomenout čtyři jména: Matouš, Marek, Lukáš a Jan - autory čtyř kanonických evangelií, kteří jsou důležitými postavami v křesťanském umění. Jsou dokonce známa jejich symbolická zobrazení v podobě čtyř okřídlených bytostí: člověka (anděla), lva, býka a orla (nebo jediné bytosti se čtyřmi tvářemi – tetramorfa). Kánony, které vznikly kontaktem starověkého umění s náboženským kultem a rituálem, obsahují krátké popisy typických rysů postav, barev i schémata zobrazení dějových kompozic, což usnadňuje poznávání obrazu nebo scény.

Kanonická pravidla pro zobrazení výjevů užívaných při malbě ikon (ikonopisectví) omezovala fantazii umělce pouze tím, že mu nedovolovala vymýšlet jakékoli doplňování a variace, které neodpovídaly starobylé církevní tradici. Ale bez ohledu na ustálenost v čase a určitý konzervatismus ikonografické kánony přesto prodělaly některé historické změny. Jejich interpretace odrážela vždy zprostředkovaně chod historie, její konkrétní události a ideové, kulturní a dokonce politické zájmy. Nejpřísnější a neotřesitelně pevná pravidla ikonografie se týkala hlavních postav křesťanské historie – Krista, Matky Boží, andělů a svatých.

Zajímala mě především pravidla pro zobrazení oděvů. Ikonické oblečení se slušelo malovat v rovných, jasných plochách, ohyby těla by pak měly kopírovat lehké záhyby oděvu. Podle oděvu tak bylo možné poznat cara, vojáka, mnicha (svaté), kněze (biskupy), proroky, mučedníky a blahoslavené.

Co se týká pozadí, krajiny, dějových obrázků, toho, co bych označila jako scénografii ikony, tak pro jejich zobrazení jsou charakteristické určitý

schematismus, detailně promyšlená kompozice, symbolika barev a linií. Často se stává výtvarným námětem cyklus událostí z evangelia (Zvěstování Panny Marie, Narození Krista, Křest Krista v řece Jordán, Proměnění Páně, Příjezd do Jeruzaléma, dále jsou Kristovy zázraky – jako Vzkříšení Lazara a dcera Jairovy, konec pozemského putování Spasitele, Ukřižování, Vzkříšení) a cyklus Utrpení Kristovo, kam patří: Polibek Jidáše, Pilátův soud, Bičování Krista, Ježíš s trnovou korunou, Nesení kříže, nakonec Ukřižování Krista, pak následují: Sejmutí z kříže, Ukládání do hrobu a cyklus završuje Nanebevstoupení Páně. Celý cyklus Kristových utrpení se zobrazuje buď v ikonostasu<sup>2</sup>, nebo jako klejma<sup>3</sup>. Vizuálně by se tyto obrázkové cykly daly srovnat s komiksem, je to takový, řekla bych, biblický komiks.



**Ikona s klejmy Život Kristův**



**Ikonostas v Novgorodském chrámu**

V závěru první části této kapitoly bych chtěla zdůraznit vše výše uvedené o rozvoji křesťanské ikonografie: ikonografie se zrodila v nejstarších epochách křesťanství v jednoduché formě, v průběhu doby se proměňovala a komplikovala; schémata a svůj počáteční charakter měnila podle toho, jak se mění vztah křesťanského vědomí k samotnému textu evangelia a jak se modifikuje celkový názor na úlohu křesťanského umění a ikonografie.

<sup>2</sup> **ikonostas** – příčka (přepážka), na níž jsou umístěny ikony. Díky ní se oltář odděluje od zbývajících chrámu. Jestliže oltář zpodobňuje nebeský svět, pak ikonostas, z něhož na nás hledí tváře svatých, vyjadřuje svět pozemský. Ikonostas tak jako by spojuje dva světy – nebeský a pozemský.

<sup>3</sup> **klejma** – při malování ikon je to dějově i kompozičně samostatná část ikony, obvykle obdélníkového tvaru zobrazující scény, které rozvíjejí nebo objasňují děj centrální kompozice. Nejčastěji se klejma rozkládají na okrajích ikony, kolem archy (skříňky s posvátnými předměty) se střední příčkou. Podle pravidel se klejma počítají podle hodinových ručiček od toho, které se nachází v levém horním rohu, nevelké ucelené kompozice na krajích ikony zobrazující cyklus.

V žánrové malbě ve středověku je nejbohatší křesťanská ikonografie zastoupena na obrazech tajemného umělce té doby - Hieronyma Bosche. Podle dochovaných svědectví byl Bosch obvykle považován za jakéhosi vypravěče, který vymýšlel různé ďábly, příšery a podivné neskutečné obrazy z nočních můr. Ale pokud se obrátíme k ilustracím událostí té doby, je obtížné ho považovat za výstředního, pouze jen aktivně přemýšlel o tom, co se kolem něj děje. Byla to nesmírně znepokojivá doba, rozpad vévodství Karla Smělého ve Francii, vznik Flander a Nizozemska, začátek éry národních válek. Evropu nejen trápily války, ale přidala se k nim v roce 1345 velká morová epidemie. Všechno, co se stalo, bylo podobou pekla na zemi, člověk nemohl najít spásu ani v kostele. Kostely byly poničeny, kněží žehnali hrůzám a prodávali odpustky<sup>4</sup>. Ukázalo se, že duchovní jsou chamtiví a krutí jako šlechtici a bohatí profitující z hladu obyčejných občanů, kteří byli nevzdělaní, podrobení a izolovaní. Bylo to století velkého obratu, století zhroutil evropské civilizace a víry v křesťanský svět. Není tedy divu, že lidé, kteří žili v této těžké době, se pokusili vysvětlit zlé časy prostřednictvím machinace démonů, čarodějnic a Satana. Téma smrti prostupuje ve všechna díla té doby a převládají negativní pocity. Na církevních obrazech se objevují kostlivci a dušičky se stávají téměř oblíbenými svátky. S přihlédnutím ke všem probíhajícím událostem je jasné, proč se fyzický svět na Boschových obrazech jeví jako zcela temný a neharmonický.

Ikonografie Bosche stále není dobře pochopena. Jeho tvorba byla někdy interpretována jako kacířská, ale častěji byl umělec považován za výstředního, ale věrného křesťana, který byl ovlivněn alchymií a svou práci věnoval tématu pekla a démonům. Bosch byl především mystikem, který maloval živé obrazy z onoho světa a zobrazoval pekelné scény. Abychom pochopili jeho práci, měli bychom s jeho díly zacházet jako s duchovním poselstvím. Jako vzdělaný a sekulární člověk obratně použil ve svých dílech symboly křesťanství, které jsou dnes běžně označovány jako surrealismus. Michel de Ghelderode a Hieronymus Bosch jsou si v mnohém podobní. Ne nadarmo se říká, že Ghelderode je Bosch v literatuře. Zájem o mystiku, křesťanství a surreálné je cítit v každé jeho hře.

Erwin Panofsky, přední odborník na ikonografii raného Nizozemí, kterého jsem zmínila dříve, provedl podrobnou analýzu tradičních křesťanských představ o Bohu a vesmíru, vyjádřených v nizozemském vizuálním umění XV. století.

---

<sup>4</sup> **odpustky** – písemné rozřešení a odpuštění hříchů

Nepovažuje malíře Bosche za heretika a zároveň nemůže popřít, že jeho díla se liší od děl kanonických.

Podle Panofského je ikonografie Bosche osamělý a nepřístupný ostrov v proudu raného holandského umění. Bosch stojí stranou. Jeho pohled na svět a jeho víra jsou zcela odlišné od křesťanských názorů jeho současníků. Historik umění Lotte Brand Philip tvrdí, že Bosch používá kanonický obraz a zároveň mění jeho význam. Některé nuance ukazují jeho ne zcela uctivý přístup k dogmatům. Izákova socha tak doslova stojí na plazech. Žáby nepřímou naznačují, že podle Bosche jsou jak Starý zákon, tak Nový zákon spojeny s temnotou a ďáblem. Většina scén Boschových obrazů souvisí s epizodami ze života Krista nebo svatých, jsou konfrontací s neřestí nebo jsou alegoriemi lidské chamtivosti a hlouposti. Dlouho se věřilo, že většina Boschových děl je určena pro církev, - to bylo naznačeno jak triptychovým formátem, tak "skládací" formou, která byla pro oltáře považována za nejvhodnější. Nyní však má smysl předpokládat, že Bosch nevytvořil ikony: jeho díla jsou nyní považována za příklad zcela nové estetiky, plné nejen sakrálního, ale i světského významu. Přes nestandardní vizi náboženských obrazů a uměleckých předmětů ho církev nikdy neperzekuovala. I když v Nizozemsku zuřila inkvizice, vévodové, hrabata a další vysoce postavené osobnosti zůstaly jeho zákazníky. Malby malíře Bosche, plné příšer, různých interpretací a hlubokých významů, vždy rozdělovala diváky na ty, co jeho dílo obdivovali, ale i ty, které děsilo. Mezi umělci, na které udělal obrovský dojem, byl například mladý nizozemský malíř Pieter Brueghel. Ale i přes velký vliv, který Bosch na jeho práci měl, se Brueghel vydal svou vlastní cestou.

Tito dva umělci jsou často zmiňováni společně, dokonce velmi blízce, ale pokud se díváme pozorně, je jasné, že Brueghel a Bosch zosobňují protiklady. Bosch vynalézal metafory bytí, byl vizionář, noční můry jeho obrazů jsou jako noční můry snů. Vzácným rysem Pietera Brueghela je, že tento umělec vymýšlel nové prvky jen velmi zřídka. Obrazy Pietera Brueghela jsou pečlivým vyobrazením okolní reality s biblickými náměty. Podobně to dělal Michel de Ghelderode - vzal si biblické téma a zpřítomnil je. Opět se vracíme k tomu, že Brueghel maloval obrazy přesně tak, jaká byla skutečnost. Neztvářňoval monstra a hrůzy, protože jeho skutečnost totiž občas přesahovala i noční můry: vojáci rozřezávali děti na kousky (jako vraždění neviňátek betlémských v Bibli), žoldnéri kopali těhotné ženy, jezdci zapalovali domy, v kulisách domů čněly na obzoru šibenice, země byla zasažena náboženskými válkami.

Alegorie Breughel maloval jen velmi vzácně. Nejvýraznějším příkladem, který jsem dokázala najít v jeho tvorbě, je obraz *Vítězství smrti* (umístěný v Pradu), na kterém do města vchází armáda kostlivců, vyhlazující všechny živé. Tato alegorie má konkrétní adresu - morovou epidemii.

Rozdíl mezi Brueghelem a Boschem je také v tom, kdo je jejich hrdina. Bosch je gotický umělec, který popisuje nejdramatičtější fázi gotického stylu - planoucí gotiku, která vypukla před zánikem rytířské éry. Třídílný rytmus jeho kompozic nás odkazuje na hlavní loď katedrály a protáhlé proporce postav nás nutí myslet na sochy z průčelí katedrál. Je to v podstatě oltářní, dvorní malba. Stejně jako ostatní umělci na dvoře burgundského vévodství je Boschovým hrdinou kavalír, rytíř. Liší se jen v tom, že Bosch postavil svou postavu namísto palácových komnat na pozadí otevřeného okna s nekonečnou perspektivou zdobených mostů a věží do pekla, kde byla ponechán na milost a nemilost času. Viděli jsme vysoký životní standard burgundského dvora, kde postavy malíře Bosche ztratily krásné oblečení a byly zobrazovány mezi obludami nahé. Bezbranné nahé dívky se chvějí v trnitých pažích příšer; nazí, ubozí mladí muži se stávají oběťmi plazů.

Brueghel zobrazuje těžce pracující dělníky, rolníky, a všechny ty, kdo si na jídlo vydělávají prací. Umělec učinil hrdiny chudé a zmrzačené společnosti - pozorně se na ně dívejte: jsme všichni takoví.

Bosch maloval chvějícím se štětcem a zachycoval třepotání v ranním oparu. Brueghel ve slavném grafickém autoportrétu maloval tvrdou, silnou, širokou linií a zobrazil se s tlustým štětcem v ruce - to je do očí bijící detail! Tento kartáč je spíše vhodný pro jeho oblíbené farmáře a horníky. Umělcovy prsty drží rukojeť štětce jako rukojeť kladiva - tento nástroj není vhodný pro vynikající díla burgundské školy.

Bosch a Brueghel často pro své obrazy používali témata z evangelia. Samozřejmě se ale oba malíři ve svých dílech neuchýlili ke křesťanským ikonografickým kánonům. Mezi díla, ve kterých Bosch používá náboženská témata, patří *Nanebevstoupení spravedlivého*, *Marnotratný syn*, *Klanění tří králů*, *Nesení kříže*, *Sedm smrtelných hříchů a čtyři poslední věci člověka*, *Pokusení sv. Antonína*, *Poslední soud* atd. Brueghel znázorňuje ve své tvorbě například *Klanění tří králů*, *Nesení kříže*, *Sčítání lidu v Betlémě*, *Vraždění neviňátek*. V jeho obrazech najdete hladkou smaltovanou barvu a tvrdě řezaný obrys, což se vztahuje k jeho obrazům se středověkými vitrážovými okny a ikonami. Ale hlavně, odehrávají se v kulisách jeho pokojné současnosti, ve vesničkách Flander jsou vražděna neviňátka! Tato



schopnost vidět dostatečnou dramatickou metaforu ve své vlastní skutečnosti, je i něčím, co potom nacházíme u Ghelderoda.

Vliv a význam náboženství na všechny sféry lidského života a kultury ve středověku je ohromný. Postupně, malými krůčky se umění stávalo více světským, rozvoj realismu a tvůrčí individuality umělců ovlivnily svobodu výkladu starých ikonografických schémat i vznik nových, méně přísně reglementovaných schémat. Co se týká rozdílu mezi křesťanskou ikonografií v ikonách a žánrovou malbou je zřejmý. Ikona - ať už je to stará freska nebo dílo moderního mistra - je vždy namalována podle jasných vizuálních kánonů. A při pohledu na obraz vidíme osobnost umělce, jeho emoce - zármutek nad utrpením Krista na kříži, hněv jeho pronásledovatelů, nadšení ze vzkříšení. Obraz může být krásný, dokonce i brilantní, může těšit naše srdce, ale v případě modlitby stojíme před ikonou. Ikona je neprůhledná - myšlenky a pocity malíře ikon zůstávají mimo jeho rámec a jeho talent slouží jednomu hlavnímu cíli - komunikaci s Bohem a proměně lidské duše.

Podívejme se na malbu Pietera Brueghela a Hieronyma Bosche. Představovali svět jako obrovskou divadelní scénu, na které se hrály dramatické situace, do nichž byli stejně zapojeni lidé i příroda. Místem této obrovské divadelní "akce" jsou scény na náměstí, na nichž se skutečné domy proměňují v kulisy. Jedná se o celé jevištní kompozice středověkých tajemství, jimiž se budu podrobněji zabývat později.

# **DIVADLO A NÁBOŽENSTVÍ - PROTIVNÍCI NEBO SPOJENCI? OD NABOŽENSKÉHO K LIDOVÉMU DIVADLU**

V průběhu dvoutisícileté historie křesťanství zaujímala církve vůči divadlu různé pozice. Nejstarší evropské divadlo je antické a svými kořeny se vztahuje k rituálům a obřadům. Například Řekové měli divadelní představení, v nichž uctívali boha Dionýsa, u Římanů to byly selské slavnosti spojené se začátkem sklizně. Hrané scénky byly založeny na mytologii - pověstech o stvoření světa, o bozích a dávných hrdinech, kteří byli navíc vnímáni i jako herci a diváci, a v žádném případě ne jako mýty, ale jako realita. Pohanské kořeny antického divadla jsou zcela nepochybné.

Těžko a velice málo přijatelný pro křesťanské chápání je motiv antické dramaturgie - téma ovládaného lidského osudu, kdy zlá vůle bohů je naplňována nezávisle na lidských snahách a pokusech zařídit život jinak. Dále se zde také objevovaly křesťanské morálce cizí prvky, jak v kostýmech komediální krátké chitóny, které ponechávaly holé zadky a zvýrazněný pohlavní úd, tak i v inscenaci scén (např. "kordak" - tanec s nepřístojnými pohyby těla).

Vzpomeňme si, že byly křesťanské chrámy někdy stavěny na místech bývalých pohanských rituálů (např. chrám Sofie v Konstantinopolu). Navíc u mnohých křesťanských svátků víme, že některé z nich byly kdysi pohanské a později se změnily na křesťanské. Zajímavé pozorování provedl prof. A. Běleckij v knize *Starobylé divadlo v Rusku*. Konstrukce pravoslavného chrámu připomíná konstrukci starořecké scény antického divadla. Stěna oltáře s ikonami odpovídá "skéné", která má také troje dveře. V divadle ve starobylém Řecku byly prostřední dveře určeny pro vcházení císařů, v křesťanském ikonostasu se centrální dveře nazývají "císařská vrata". V řeckém divadle bylo vyvýšení - "proskénion", kde se recitativ herců překřížoval s výkřiky a sborovými písněmi; v pravoslavném chrámu se tato plošina jmenuje ambón. Třem hercům podle stupně důležitosti a podílu jejich účasti odpovídají ve starořecké tragédii tři církevní sloužící v pravoslavném chrámu: protagonist - kněz, deuteragonista - diákon, a tritagonista - deklamátor (žalmista).

Ještě jeden detail, ale tentokrát na základě lingvistiky: slovo "jev" označuje jak církevní zjevení, tak i jednotku scénického úkonu (synonymum slova "obraz",

"scéna", "výjev"). Při studování těchto podobností vyvstává otázka: "Je-li tento nesmiřitelný postoj, který zaujala křesťanská církev ve vztahu k divadlu kvůli jeho nekřesťanské podstatě, objektivní?"

Paradoxem je, že se středověké divadlo zrodilo a existovalo právě v rámci křesťanského náboženství. Po dlouhých stoletích totální devastace divadelního umění církev připustila nejen možnost, ale i nutnost použití uměleckých názorných prostředků divadla. Právě proto, že byla bohoslužba v chrámu určena pro prostý lid, který nerozuměl ničemu ani z křesťanských dogmat, ani z latinských kázání, bylo nutné oficiální rituál nějak ilustrovat, zpřístupnit církevní obrazy a myšlenky, aby zanechaly v lidu silné dojmy. A tak se bohoslužby začaly doplňovat divadelními fragmenty. Ty se staly natolik populární a efektivní, že kněží a mniši začali všude drammatizovat liturgie. Tím se zrodilo náboženské divadlo, jehož kořeny spadají do 9. století. Samozřejmě, že to nebylo divadlo v klasickém pojetí daného termínu. Vypadalo to následovně: v chrámu se v době církevních obřadů hrály krátké scénky, epizody z Bible, které ztvárňovali samotní kněží, byly vypracovávány přesné režisérské instrukce pro vstupy, mizanscény, repliky a styl provedení byl výjimečně slavnostní. Postupně vznikly dokonce dva cykly liturgických dramát: velikonoční (pašije) a vánoční. Z vánočního cyklu liturgických dramát potom v 17. století vznikl Betlém.<sup>5</sup>

Od 9. století byl základní liturgický text rozšiřován o krátké zpívané texty a předváděné výstupy. V roce 965 biskup Ethelwood z Winchestru vydal doporučení (Regularis Concordia), jak má být předvedena pasáž o zmrtvýchvstání Ježíše Krista a návštěvě tří Marií v rámci velikonoční liturgie. Vzniklo tak první liturgické drama officium, které hráli v chrámu a v rámci bohoslužby. Officium vycházelo tematicky z Nového a Starého zákona a z apokryfů. Předváděli jej kněží, kteří se v tu chvíli proměnili v postavy tří Marií a anděla. Počátky liturgických textů, které byly psané v oficiálním jazyce bohoslužeb latině, můžeme najít ve všech evropských zemích.

Středověké evropské gotické chrámy jsou velké, dokonce obrovské. Sahají až k nebi, aby ze skla a kamene dokázaly stvořit odraz božího majestátu. Pokud jste někdy stáli v pařížské katedrále Notre-Dame, v Kolínském dóme nebo Yorkské katedrále, pravděpodobně znáte ten ohromující pocit, který vychází z těchto obrovských staveb. Ale i tyto obrovské budovy byly příliš malé na to, aby samy o

---

<sup>5</sup> **Betlém** - lidské loutkové divadlo, které představuje dvoupatrovou dřevěnou bednu připomínající specifickou platformu.

sobě stačily úchvatné a okouzující podívané na divadelní umění. Organizátoři liturgických představení díky zkušenosti a díky různým technickým zařízením (poklopy nebo různé zdvihací mechanismy pro vzestup Krista a stroje, které ukazují pohyb betlémské hvězdy) již obratně a velkolepě prezentují scény a zázraky z evangelia.

Popularita této podívané rostla. Bylo proto třeba přenést liturgické drama zpod oblouků chrámu a brzy divadelní podívaná opouští kostel, aby byla umístěna na úplně jiném místě - jediném, které má dost čtverečních metrů: hraje se pod širým nebem. Druhou příčinou, že se liturgická drama dostalo mimo kostel, bylo pronikání výstupů se světskou tematikou, pokleslá zábava a fraška také konkrétní jazykové prvky (vulgarismy, odposlechnuté repliky z tržiště). Bohoslužba se tak začala neúměrně protahovat, proto jako výsledek došlo k odloučení officií od liturgického obřadu a zákazu liturgických dramát v kostelích výnosem v roce 1210 papeže Inocence III.

Na veřejném prostranství náboženské drama splynulo s běžnými lidovými divadelními produkcemi. Projevy světských motivů v liturgickém dramatu současně ovlivnily témata, organizaci, jazyk, složení účastníků a způsob vykonávání obřadů. Stává se z něj světská divadelní forma, která se přesunula na tzv. simultánní jeviště. Na tomto jevišti byly umístěny domečky, mansiony, které byly opatřeny oponou a vybaveny rekvizitami a důmyslnými stroji. Diváci se přesunovali mezi jednotlivými stanovišti od akce k akci. Takto uspořádaný prostor se využíval u mystérií a pašijových cyklů – poloha mansionů byla stabilní (vlevo nebe, vpravo peklo znázorněné "tlamou pekelnou"). Simultánní uspořádání bylo symbolem současné přítomnosti nebe, pekla a světového dění, tedy celistvosti křesťanského vesmíru a publikum bylo jeho součástí. Mansionové jeviště mělo variantu ve vozovém uspořádání. Účinkující se přesunovali za diváky na vozech, každý vůz měl připraven vlastní výjev, v každém hráli jiní herci.

Základním prostorem pro lidové divadlo prvního období byl kruhový prostor obklopený diváky ze všech stran. Středověký divadelní prostor vycházel z charakteru a potřeb divadelních produkcí.

S církevní linií byla pevně spojena žánrová forma mystéria (ze slova ministerium – mše). Náboženské děje, rozsáhlé cykly čerpající z Nového zákona a Starého zákona v kombinaci s každodenním realismem, tj. scénami z každodenního

života, představované herci (hlavně měšťany), se zbožností i rouháním. Většina textů neměla konkrétního autora, šířily se opisováním a přebíráním.

Mystéria byla plná náboženských zázraků, bylo nutné je jasně předvést, protože obraz byl předpokladem pro lidovou podívanou. Například vražda, ke které došlo během mystéria, byla doprovázena kalužemi krve. Herci skrývali pod oblečením měch s červenou tekutinou, kterou propíchlí nožem a člověk "krvácel". Počet herců mohl vzrůst až na několik stovek; čas hry je celý věk od stvoření světa; scéna je celý vesmír. Představení mohlo trvat 2 až 20 dní, protože text obsahoval až 70 tisíc veršů. Prvky masopustních oslav, estetika karnevalu, zděděné pohanské rituály a rituální tradice, naplněné ambivalentním smíchem, úpadkem a profanací, hrubou obscénností vtrhly do náboženských myšlenek. Mystéria, která byla produktem náboženského divadla a která měla sloužit k předávání ideologie křesťanství masám, se tak změnila v arénu boje mezi kulturními tradicemi křesťanství a pohanství, měla prvky zábavy, humoru a lidových tradic. Náboženská složka postupně zmizela a proto od poloviny 16. století téměř ve všech zemích západní Evropy byla mystéria zakázána a produkce lidových herců byly přísně pronásledovány.

Na základě náboženských témat vznikly miráky (francouzský výraz miracle – zázrak), tedy hry s náměty ze života svatých. Na pomezí církevní a světské linie stály morality. Jejich obsah je více náboženský a alegorický než pašije. Šlo o zdramatizovanou alegorii s výchovným cílem. V moralitách byl předváděn úděl člověka, upozorňovaly na nedostatky a chyby. Byly tam alegorické postavy – Dobro, Zlo, Morálka, Bohatství, Krása, Lakota, Smrt atd.

Pochopení podstaty morality je celkem jednoduché - všechny hry tohoto žánru nesou jednu jednoduchou zprávu: všichni zemřete. Takže raději začněte jednat. Vše, co milujete, své bohatství, své peníze, vás nebude následovat na onen svět. A co vás bude následovat? Samozřejmě dobré skutky. Tak jděte a pomozte slepci přes ulici, než bude příliš pozdě.

Dalším potomkem mystéria byla fraška, která se v 16. století stala dominantním typem divadelní podívané. Hlavní principy jednání byly specifičnost, přivedená do parodické karikatury, a dynamika. Úkolem jevištních umělců bylo opětovné vytvoření určitých typů. V Itálii se commedia dell'arte narodila z frašky; ve Francii živily Molière. Fraška se stala spojnicí mezi starým a novým divadlem.

V hlubinách mystéria se zrodilo mnoho divadelních profesí, od herců, scénografů po režiséry, a dokonce i producenty provádějící veškerou finanční a organizační práci, aby hru vytvořili. Mystéria připravila některé rysy renesančního dramatu a ovlivnila alžbětinské divadlo, tragédie Shakespeara, ožila ve hrách Cervantese a Molièra.

V té době neexistovala televize, noviny a internet a proto vláda komunikovala prostřednictvím církví a divadlo bylo jakýmsi "opozičním médiem": ruský Petruška, německý Hans Vurst, francouzský Polieshinieli, italský Pulcinella se vysmívali vládě, autoritám a duchovenstvu. Ale to bylo ve třináctém století.

Co si myslí duchovní vůdci pravoslaví a katolicismu o vztahu mezi divadlem a náboženstvím dnes? Moderní divadlo se samozřejmě zbavilo kontroly církve a získalo svobodu projevu. Morální a estetické postoje kultury a civilizace jako celku se změnily, obsah her se změnil a změnila se vnější podoba inscenací v divadle. Přesto předsudky týkající se náboženství a divadla byly a zůstávají. Pravoslavní kněží věří, že profese herce se Bohu nelíbí. Konec konců, herec by měl být schopen se "proměnit" na dramatickou postavu, nejen ve svých myšlenkách, ale také ve vášních. Ale v Bibli zobrazení jednoho člověka druhým nikdo nezakázal. A co katolíci? Jejich názor na divadlo a jednání je poněkud odlišný, věří, že divadlo není hříšná činnost, protože nikdo nezrušil radost a zábavu a každý člověk má své poslání od Boha, které je povinen splnit a povolání herce není jiné ani horší. Výsledkem je, že ve většině případů je přístup divadla a náboženství omezen na jeden princip, pokud kreativita pomáhá morálně a duchovně přeměnit člověka, Církev mu žehná. Pokud se kultura začne protivit Bohu, jednat protinábožensky nebo antihumánně, promění se v antikulturu, pak církev duchovně oponuje.

## KŘESŤANSKÁ IKONOGRAFIE V DIVADELNÍCH KOSTÝMECH STŘEDOVĚKÉ EVROPY

Nehledě na nepřátelské vztahy středověké církve k divadlu, můžeme po celou dobu existence Byzantské říše pozorovat stabilní proces teatralizace křesťanských bohoslužeb. Předtím, než začnu popisovat vliv křesťanství na divadelní kostýmy, bych ráda připomněla určité aspekty, které ovlivnily obraz této doby.

Je nutné začít od určujícího faktoru v evropských zemích ve všech životních oblastí -tj. od křesťanské církve, právě ta vytvořila v době středověku nový estetický ideál člověka - asketu, který se zřekl všech pozemských radostí.

Ve středověku byla pozemská krása považována za hřích a těšit se z ní, bylo zakázáno. Lidé byli znázorňováni jako neproporcionální nehmotné postavy s výrazem strádání v obličeji. Proto bylo základní funkcí kostýmu maskování, oblečení téměř zcela zakrývalo tělo, vyrovnávalo jeho tvary, jak to vyžaduje křesťanská morálka. Ideál ženy ztvárňovala svatá Panna Marie - podlouhlý oválný obličej, zvýrazněné vysoké čelo, obrovské oči a malá ústa. Základními zdroji znázornění vnějšího lidského vzhledu a jeho kostýmu byly ve výtvarném umění vitráže, sochy středověkých chrámů a knižní miniatury.

Po dobu celé epochy se silueta oblečení několikrát měnila. To ovlivnila i byzantská móda, náboženství a záliba v rytířské kultuře. Jestliže se vrátíme k analýze divadelních kostýmů daného období, je těžké na samotném začátku formování liturgických dramát a náboženského divadla celkově mluvit o existenci speciálních divadelních kostýmů.

Inscenace vypadaly následovně. Byly to krátké úryvky z Bible, kterých se účastnili kněží ve své uniformě, kteří hráli jak mužské, tak i ženské role. S nárůstem stále většího zájmu o takto dramatizované bohoslužby se jejich tvůrčí část stávala stále bohatší. Prvním liturgickým dramatem byla scéna tří Marií, které přišly ke hrobu Ježíše Krista. Role Marií ztvárňovali kněží, kteří využívali detaily kostýmů tzv. akmity (šátky přes ramena, které označovaly ženské oblečení).

Vznik církevního dramatu se stal dalším posunem v rozvoji kostýmů křesťanských divadelních her. Ve scéně, kdy se Kristus setkává s apoštoly, byli náboženští kněží, kteří je znázorňovali, oblečeni do obyčejných kostýmů poutníků - tunik a klobouků. V rukou třímali hole. Stejně prostě byl oblečen i Kristus: v začátcích vycházel bosý s tornou a poté se apoštolům zjevoval zahalený do

červeného pláště. Pastýři měli dlouhé vousy a široké klobouky; vojáci nosili helmy, Jan Křtitel zvířecí kůži, Nabukadnesar carské roucho.

Časem se divadelní kostým stále více podobal obyčejnému oblečení. Zvláště se to odráželo v představeních potulných herců. Kostým v jejich představách vypadal stejně jako kostým ostatních lidí z chudých vrstev, ale byl ozdoben zářivými pentlemi a rolničkami. Z představení vzniklých v tomto období náboženského divadla měla největší úspěch mystéria. Jejich začátku předcházely pestrobarevné průvod masek v různých kostýmech s různým líčením.

Mezi nimi byla Pana Marie, Ježíš a bibliční prorokové, čerti, ďáblové a prostí měšťané. I když byly kostýmy nazdobené, lišily se v různých provedeních, ale většinou byly minimalistické bez zbytečných detailů: svatí byli v bílém, Kristus - s pozlacenými vlasy, čerti ve výrazných fantastických kostýmech. Podařilo se mi nalézt podrobnější popis čertů z mystéria: čerti byli oblečeni do vlčích, telecích a ovčích kůží, s beraními hlavami, býčími rohy a s velkými drápy; byli opásáni silnými řetězy, na kterých visely kraví zvonce a rolničky mul, které vydávaly hrůzný hřmot. Někteří měli v rukou černé hole, ostatní dlouhé hořící větve, na které na každé křižovatce plnými hrstmi házeli drcenou smůlu, takže vzhůru stoupal oheň a strašný dým.

Bílé zářivé oblečení hlavních božských postav a černé u jejich zlých protikladů - ďáblů se vysvětluje estetikou Středověku, kde byla barva hlavní kategorií. Později se mystéria začala poddávat vlivu a vkusu davu. A tak se do biblických příběhů začali dostávat čistě jarmareční hrdinové: šarlatáni - lékaři, hlasitě hovořící vyvolávači, paličaté ženské atd. V mysterijních příbězích začala být pozorována značná neúcta k náboženství, tj. vzniklo všední pojetí biblických motivů. Například, Noe byl znázorněn jako ostřílený námořník a jeho manželka jako hádavá bába. Postupně se objevilo více kritiky.

V divadelním kostýmu převládaly všední prvky. Například, Herodes chodil po scéně v tureckém oděvu se šavlí na boku; římské legionáři měli vojenskou uniformu. To, že se herci ztvárňující biblické hrdiny oblékali do všedních kostýmů, znázorňovalo vzájemně se podobající svět lidí a mystéria. To vše ponechávalo svůj otisk i ve hře samotných herců, kteří představovali své hrdiny v groteskní formě. Šašek a démon byli nejoblíbenějšími lidovými postavami. Přinášeli do mystéria proud lidového humoru a každodenního života, což dávalo divadelní hře ještě dynamičnost. Mystériem nejen rozvíjelo lásku lidu k divadlu, ale pomáhalo i zdokonalovat divadelní techniku.



Mnohem skromnější byly kostýmy herců ztvárňujících alegorická dramata - morality. Od všech ostatních divadelních hrdinů se liší tím, že jsou zbaveni charakterových vlastností, a dokonce reálné věci se v jejich rukou stávají symboly. Samolibost, neustálé pozorování sama sebe v zrcadle, Láska, která nese v rukách srdce. Některé ze symbolických atributů těchto osob jsou nám známy již z dob antického divadla: Víra má kříž, Naděje má kotvu, Láska má srdce nebo růži, Chamtivost peněženku, Rozkoš pomeranč, Lest holý ocas. Personifikované nemoci (Mor, Neštovice), hříchy (Obžerství, Lest), ctnosti (Pravda, Naděje) mohly mít masky. Víra se oblékala do bílých šatů. Naděje do zelených. Láska do červených.

V nejživějším a nejprogresivnějším žánru středověkého divadla ve frašce, která obsahovala přísnou kritiku feudální společnosti, se objevil moderní karikaturní charakteristický kostým i líčení. Fraška se zrodila už na ulici, a ne ve stěnách chrámů, a proto ji právě městský život naplnil příběhy, témata, obrazy a projevil se také na divadelních kostýmech. Ve frašce jsou typy - masky jako mnich - šejdíř, šarlatán - lékař, hlupák a hádavá nevěrná manželka. Jsou zde zesměšňovány problémy reálného života a společenského zřízení, kritizováni a zesměšňováni vojáci - rabující vojáci, mniši - obchodníci s odpustky, lakomí kupci a kořistniční dvořané. A protože byla fraška velice dynamická, celou dobu tam herci skáčou, běhají, perou se, tancují, smějí se a hádají, byly požadavky na kostým jen, aby byly pohodlné a praktické. Ve středověku lidé nezapomněli na zábavu dávnověku a prakticky každý křesťanský svátek byl doprovázen převráceným představením šaška: korunu šaškovi, čepici králi.

Středověké divadlo se vytrhávalo z náboženských okovů, ale nemohlo odolat vlivu církve. Právě to bylo důvodem jeho tvůrčí bezmocnosti a jeho smrti. Ale i když středověké divadlo nepřineslo výrazná umělecká díla, svým průběhem a vývojem připravilo půdu, na které rostlo divadelní umění v následujících epochách.

Jestliže budeme hledat stopy křesťanského náboženství nejen v divadle, ale i v ostatních uměleckých žánrech, můžeme je najít všude bez výjimky: v literatuře, hudbě, ve výtvarném umění. Člověk díky své podstatě si nemůže přestat klást věčnou otázku o životě a smrti, nemůže mu být lhostejné téma víry, posmrtného života, náboženského zázraku, ani vzkříšení.

## O VZKŘÍŠENÍ

Myšlenka o překonání smrti vzrušuje lidstvo už od nepaměti, a jistě není přehnané tvrdit, že v menší či větší míře jsou na ní založeny veškeré obory lidského poznání: náboženství, filozofie, věda i umění.

Pokud se zaměříme na terminologii, tak vzkříšení mrtvých (v řečtině: αναστασις – anástasis, "vzkříšení" nebo "zmrtvýchvstání") znamená obnovení života v těle po smrti. V mnoha dřívějších náboženských praktikách, např. u Egypťanů, Číňanů, Íránců či křesťanů, existuje jakási představa soudu nad všemi lidmi, kterému předchází vzkříšení. Pokud přejdeme k pohanství, tak i tam můžeme najít mýty o vzkříšení, většinou mýty o umírajících a obrozujících se bozích, např. starověký egyptský mýtus o Osirisovi a jemu podobné mýty o smrti a probuzení k novému životu Adonisa, Dionýsa, Vaala a dalších.

A pokud akceptujeme, že člověk se skládá z těla a duše, co se stane s jeho tělem a duší po vzkříšení? Jak a odkud se duch vrací do vzkříšeného těla?

Křesťanství to vysvětluje tak, že když člověk umírá, tak ve skutečnosti umírá pouze jeho tělo a duch se vrací ke Stvořiteli. Kazatel 12:7 - "A vrátí se prach do země, čímž on i byl; a duch se vrátil k Bohu, který jej dal." Z toho plyne, že vzkříšení se nevztahuje k našemu duchu, nýbrž k tělu!

Takže můžeme vzkříšení chápat jako spasení našeho těla? To jest osvobození od nesvobody pomíjivosti, vykoupení těla. Tělo bude jiné, přeměněné, svobodné od nedokonalostí, nemocí, zmrzačení, které jsou následky hříchu. O této blížíci se přeměně přesvědčivě hovoří apoštol Pavel: "Ne všichni umřeme, ale všichni se změním" (1 Kor. 15, 51).

Podle některých církevních dogmat jejich vzkříšená těla budou těly "slávy", podle jiných astrálními, podle dalších samo toto druhé vzkříšení nutno chápat alegoricky, stejně jako první, a proto nemá smysl potvrzovat materiálnost uzdravovaných těl. Vzkříšení lidé nebudou mít tělesné potřeby, ale budou mít potřeby jiné, "duchovní". Jaké budou tyto potřeby opravdu, to my v našem postavení přesně uhádnout nemůžeme.

Jako ve zmíněných náboženstvích, i v křesťanství je přítomna scéna Posledního soudu nad všemi lidmi, živými nebo kdysi žijícími. Tato událost nastane na konci všech věků po druhém příchodu Ježíše Krista. Starý i Nový zákon nás upozorňují na dvě vzkříšení: na vzkříšení pravověrných a vzkříšení hříšníků. Daniel 12:2 - "A

mnozí z těch, kdo spí v prachu země, se probudí, jedni pro život věčný, druzí do věčné hanby a potupy. "

Učení většiny protestantských denominací o vzkříšení mrtvých se podstatně neliší od učení tzv. "historických církví". Výjimkou jsou pouze Adventisté sedmého dne a Svědci Jehovovi, kteří věří, že před vzkříšením se člověk nachází v nevědomém stavu, v úplném nevědomí a nečinnosti (Kazatel 9:4-6), ve stavu podobném spánku, v očekávání vzkříšení (probuzení) Bohem a následného života věčného na přeměněné Zemi.

Když se podíváme do Bible, tam jsou popsány tři typy vzkříšení. Prvním je vzkříšení Ježíše Krista, druhým je všeobecné vzkříšení, které se má stát v období druhého příchodu Krista před Posledním soudem, a třetím, které leží v základech konceptu nejprve Evangelíí, a potom i třeba divadelních her, kdy probíhá zázračné uzdravení - oživení, tedy návrat zemřelého do života na tomto světě. Tento typ vzkříšení koná Světec a je pouze dočasný. Lidé, kteří zakusili takové vzkříšení, později zase odešli ze života. Příkladem různých vzkříšení mohou posloužit tyto texty: Ježíš oživuje Lazara: Jan 11:43-44; Petr oživuje Tabitu: Skutky apoštolů 9:36-41; a historie vzkříšení Jairovy dcery, která se stala inspirací pro divadelní hru Michela de Ghelderode *Slečna Jairová*: Marek 5:21-43.

## **VZKŘÍŠENÍ JAIROVY DCERY (PŘÍBĚH Z NOVÉHO ZÁKONA). SYNOPSE GHELDERODOVY HRY SLEČNA JAIROVA.**

Evangelický příběh o uzdravení Jairovy dcery vypráví o představeném synagogy Jairovi, který měl na smrt nemocnou dvanáctiletou dceru. Jair přišel za Ježíšem Kristem, padl před ním na kolena a snažně jej prosil: "Moje jediná dcera umírá, přijď a vlož na ni ruce, aby se uzdravila a žila". (Marek 5:21 Matouš 9:18-26; Lukáš 8:40-56)

V tomto příběhu je vyprávěn ještě jeden příběh o uzdravení krvácející ženy před Jairovými očima, čímž se ještě posílila jeho víra v Krista. Uzdravení ženy, která krvácela dvanáct let a utratila veškerý svůj majetek na lékaře, kteří jí nijak nepomohli, se též uvádí jako jeden ze zázraků učiněných Ježíšem Kristem.

Zajímavým faktem spojujícím oba syžety je okolnost, že v obou případech hraje zázračnou roli dvanáctileté období: Jairově dceři bylo dvanáct let ("ježto byla dvanácti let" - Marek 5:42) a žena krvácela dvanáct let (Marek 5:25). A tak na cestě Jair a Ježíš Kristus potkávají posla z Jairova domu, který jim říká: "tvoje dcera zemřela, nezatěžuj učitele". Ale Ježíš, uslyšev toto, řekl Jairovi: "neboj se, jen věř, a bude spasena". (Marek 5:31, Matouš 9: 20, Lukáš 8: 41) Když přišli k domu, uviděli tam velké shromáždění: všichni plakali a naříkali. Byli tam i flétnisté pozvaní pro oplakávání zemřelých. Podobné oplakávání prostého zemřelého trvalo osm dní, a bohatého - měsíc; bylo doprovázeno hrou na flétnu nebo dudy. Pán jim řekl: "Neplačte, děvčátko nezemřelo, jen spí". (Lukáš 8:52; viz i Matouš 9:24 a Marek 5:39). Lidé však neporozuměli jeho slovům a začali se mu smát, neboť věděli, že umřela. Ale Ježíš Kristus vyhnal všechny z domu, vzal sebou jen rodiče zemřelé a tři apoštoly své - Petra, Jakuba a Jana - a vešel do pokoje, kde ležela mrtvá dívka. Vzal ji za ruku a řekl: "Děvče, říkám ti, vstaň!" (Marek 5:40, Matouš 9: 25, Lukáš 8: 53) I navrátil se duch její, děvče neprodleně vstalo a začalo chodit. Rodiče byli radostí úplně bez sebe. Ježíš Kristus jim přikázal, aby jí dali najíst a přísně zakázal vyprávět někomu o tom, co se stalo. Ale pověst o tom se stejně roznesla po celé zemi.

Ten příběh z evangelia nás nutí přemýšlet o tom, co je smrt a vzkříšení. Je vždy smrt skutečně zlem a vzkříšení dobrem?

Bůh o naší smrti mluví jako o spánku. Proč? Protože bude všeobecné vzkříšení mrtvých, jako všeobecné probuzení ze spánku, protože jak kvůli Adamovi všichni umírají, tak díky Ježíšovi všichni ožívají. Pán mluví o smrti jako o spánku, jako by ukazoval, že smrt s jeho příchodem na zem ztratila svoji moc nad lidmi a stala se podobnou spánku. Smrt neznamena zmizení člověka, tak jako neznamena jeho zmizení i spánek. Asi se shodneme na naději a to, že smrt není konec, to je jádro naší víry.

V literatuře jsem nejvěrnější zpodobnění Jairovy dcery našla ve verších americké básničky Sylvie Plathové (1932 - 1962) *Lady Lazarus*, které byly posmrtně publikovány ve sbírce *Ariel* (1965). V tomto díle autorka píše o dvou námětech z evangelia o vzkříšení, stejně tak i samotný název může být přeložen jako "Paní Lazar"; zajímavé je i to, že zde vzkříšení dostává úplně novou interpretaci, je zde chápáno jako prokletí, trest. Stejně jako v příběhu o věčném židovi Ahasverovi, který dostal nesmrtelnost jako trest za těžký hřích – odepřel pomoc trpícímu Kristovi. Tak i v díle Plathové vnímá hlavní hrdinka svůj návrat k životu jako jakousi odplatu, odsouzení k věčnému umírání, zde vzkříšení nabývá jiného významu: protest proti navrácení k pozemskému životu, o které postava hovoří s hořkou ironií a pozemský svět vnímá jako vězení, nacistický koncentrák, popraviště, kolem kterého se věčně shromažďuje pořád "stejný dobytek". Nechce se smířit s nedokonalostmi tohoto světa, do kterého se má navrátit, a proto mu "vstávající z mrtvých" jako odpověď vyhrožuje.

Zajímavé je, že stejným výrazem dává na stejnou úroveň boha i ďábla: "Herr Bůh, Herr Lucifer". Samotné slovo "Herr", převzaté z němčiny, navazuje na metaforu "život je koncentrák", která vede celým básnickým celkem: nadpřirozené síly mohou být vnímány jako dozorcí, v lepším případě lhostejní k osudu vězňů; drzá výzva je vmetena zároveň stvořiteli i jeho nepříteli: "Beware"- "Dejte si pozor". Evangelický námět začíná v podstatě bouřícím se proti Bohu. Je nutno zdůraznit přehodnocení tradičního obrazu i svéráznou "záměnu" pojmů život a smrt.

V kinematografii je scéna vzkříšení Jairovy dcery nejvěrněji evangeliu vylíčena ve filmu Franca Zeffirelliho *Ježíš Nazaretský* a na divadle v Ghelderodově hře *Slečna Jairová*, ve které je smrt předvedena jako mystická záhada bytí, jako přechod od tělesnosti k nehmotnosti. Paměť duše, té dokonalé formy ztracené v těle se mění ve stav nepochopitelného smutku a žalu. Filosofie smrti spojená s touto hrou odkazuje k dekadentnímu vnímání světa. Smrt není tragédií zničení, je pouze řetězem věčného cyklu zrození a umírání, ve kterém vyjadřuje sebe sama vůle věčnosti. Strach ze smrti je veliké zlo pro člověka, který si nedokáže sám sebe uvědomovat

jako součást univerzálního prostoru, vesmíru. V Česku se Ghelderodovy hry málo hrají, existuje málo překladů a jeho tvorba není tak známa. Proto jsem rozhodla uvést krátkou synopsi a klíčové scény hry *Slečna Jairová* Michela de Ghelderoda.

*Synopse: Slečna Jairová, Mysterium o čtyřech obrazech v příloze překlad T. Kybala, úprava H. Burešové a Š. Otčenáška.*

## **PRVNÍ DĚJSTVÍ:**

1. Podzim, nádvoří rodinného domu Jairových. Jairos truchlí, že jeho jediná dcera Blandina umírá. U brány se objeví vikář Kalifáš. Přichází se modlit za zdraví dívky, ale ve skutečnosti spíše obchoduje s vírou, vydírá od truchlících peníze, ale nepomáhá. Nabízí a prodává rodině ikony, relikvie a odpustky, které by podle něj měly pomoci zotavit se, ale to vše nefunguje, dívka se neuzdravuje.

2. Paní Jairová, matka Blandiny se rozhodne obrátit k jasnovidce, čarodějnici Antikvě Mankabeně. V tuto chvíli přichází tesař, který nabízí levné rakve pro stále žijící dívku. Za ním přijde místní slovutný lékař jménem Cloribus. Doktor, který chváří své diplomy a knihy, ale neví jak pomoci Blandině, zato jejím rodičům vystavuje obrovský účet za léčbu. Poté, co Cloribus opustí paní Jairovou, přichází Antikva Mankabena, který odřikává mysteriózní předpovědi, které mají filozofický podtext. Ona také nemůže pomoci dívce. Smutný je i chlapec Blandiny, jménem Kubíček. Rozhodne se vyhledat pomoc od muže jménem Zrzoun, který mluví o zázracích. Později přijdou tři plačky najaté na oplakávání, tři Marienky. Dívka umírá.

## **DRUHÉ DĚJSTVÍ**

1. Každý oplakává mrtvou dívku, otec Jairos, matka Jairová a plačky. Kubíček přichází a přivádí s sebou Zrzouna. Ten na žádost chlapce dívku vzkříší. Všichni jsou překvapeni a vzkříšená Blandina nechápe, proč byla probuzena, neví kdo je a ani, kdo je kolem ní.

## **TŘETÍ DĚJSTVÍ**

1. Zima. Mnoho lidí se dívá na vzkříšenou dívku jako zázrak. Ale hodně se změnila, je agresivní, nejí a spí s otevřenýma očima. Kubíček se nevzdává, nechápe, proč se Blandina tolik změnila, a věří, že ji Zrzoun očaroval. Odejde ho najít. Mezi tím Církev i Doktor jsou zaskočeni a doktor chce vzít Blandinu na přezkoumání. Farář uvalí kletbu Zrzouna. Jednoho dne dívku navštíví záhadný

cizinec, který jí dá zprávu, že ona, stejně jako on, už zase brzy usne. Tedy zemře před Velikonocemi.

## **ČTVRTÉ DĚJSTVÍ**

1. Jaro. Dny před Velikonocemi. Všichni se připravují na pašijový průvod, masopust a karneval.

Říká se, že chytily čaroděje a zločince Zrzouna a vedou ho v čele průvodu k smrti na kopec. Hlásí to radostný kněz, který přišel navštívit Jairovu rodinu. Je oblečen slavnostně, stejně jako Doktor. Blandina se chová trochu jinak, je klidnější a trochu ospalá, všichni si myslí, že se začíná zotavovat. Otec Jairos a Matka, paní Jairová jsou proto v dobré náladě a sledují průvod. Blandina zůstává sama a šťastně informuje, že brzy oznámí další smrt. Antikva Mankabena přichází a zůstává s dívkou sama, zatímco ta umírá. Hra končí návratem rodičů. Je tma. Opilý Jairos nemůže najít lampu nebo svíčku aby si posvítil. Rozjařená Jairová se vrací z maškarního průvodu... Hra končí prosbou o trochu světla! Symbolická věta na konec hry. Slyšíme tu výt psa od sousedů jako na začátku hry.

Jak moderní konec hry ! Bez problémů na to mohl navázat Beckett a nebo další autoři moderního a současného divadla. Oblouk mezi středověkou moralitou, fraškou, mystériem a moderním divadlem. Mění se kulisy, doby, ale člověk je pořád stejný, trochu hříšník a trochu svatý.

## KŘEŠŤANSKÁ IKONOGRAFIE HRY SLEČNA JAIROVÁ

Vzhledem k tomu, že hru nazýváme současným mystériem, text je dle očekávání úzce spjatý s náboženstvím. Odehrává se ve farním domě svatého Jakuba. V příběhu z evangelia o vzkříšení dcery Jairovy, se samotné vzkříšení koná také ve farním domě. Rozdíl je v tom, že otec nemocné dívky, rabín této farnosti, ve hře otec Jairos je obchodníkem s církevním zbožím.

Rané hry v náboženském divadle, mše a modlitby byly psány latinou, text hry také obsahuje latinské fráze, které používá vikář Kalifáš a tři Marienky - plačky ve svých modlitebních písních. Například v prvním dějství Kalifáš často začíná své věty výkřikem Ave. Tuto frázi používají v modlitbě za Matku Boží *Ave Maria*. Zdá se, že u Ghelderoda se láska k loutkám projevuje ve všem, co dělá, dokonce v takových detailech, jako je používání křesťanských symbolů, které nějak souvisí s Marií, Matkou Boží. Koneckonců francouzské slovo loutka pochází ze slova "Marion", "malá Marie". Ve středověku byla Panna Marie vyobrazována jako malá soška.

Doktor Cloribus, který se chlubí vzděláním a tím, že má hodně diplomů, pohybuje se ve společnosti profesorů lékařských věd a dalších lékařů, nikterak nemůže vyléčit hlavní postavu, pouze si nechává platit velké honoráře. Částečně se to podobá dříve zmiňovanému vyprávění o krvácející ženě v evangelickém příběhu o vzkříšení dcery Jairovy. Jedná se o podobný děj, ve kterém mnoho lékařů, za které utratila veškeré peníze, nedokázali vyléčit její krvácení po celých 12 let.

V textu je situace, kdy Kubíček otevírá dveře Zrzounovi, který vzkřísil hlavní postavu Blandinu, přičemž mu říká: "Jsou zapotřebí vysoké dveře, které jsou široké jako brána a musí být zdobené květinami, jako kdybychom očekávali příchod prince." (str.38). To mi připomnělo odkaz na císařské brány ikonostasu v chrámě, evangelické spiknutí a obrazy namalované na toto téma – vstup Ježíše bránou do Jeruzaléma.

Ve hře se dále hovoří o církevních svátcích, jako Velký pátek a Velikonoce, stejně jako jeden z hlavních křesťanských svátků – Den Svaté Trojice – slaví se padesátý den po Velikonocích. Zmiňuje také svaté přijímání a připomíná dlouho trpícího Jehovu, hlavní spravedlivou postavu biblické knihy Jehovovy. Kromě toho jsou ve hře nastoleny otázky týkající se života a smrti, také zda je Bůh na nebi, či nikoliv. Ke konci hry autor ztělesní celý karnevalový průvod na počest svátku Velikonoc. Neboť ve středověku o církevních svátcích byly karnevaly doprovázeny



průvody kajícíků, stánky se zbožím, maškarami a podobně, byla to příležitost pro spojení světského světa a církve. A celý tento průvod se ve hře přesouvá na kopec Strážců, kde na ně během průvodu odsouzení hází kameny. Tato scéna přináší určitou shodu s cestou na Golgotu s křížem a kajícími se hříšníky. Celkem zde jsou tři odsouzení, kde podobně jako v evangeliu o ukřižování, společně s Kristem šli další dva zloději. Jejich chování je také shodné – ve hře jeden pláče, druhý se usmívá. Z evangelia je známo, že jeden z lupičů projevils pokání, druhý nikoli. Průvod v Ghelderodově hře je popsán následujícím způsobem(str.72). Tisíce účastníků, vozů, soudců, městských mistrů, andělů, ďáblů, apoštolů, katů v červeném oděvu, neposkvrněné Panny - patronka našeho města, slonů, medvědů, burgundských šípů, vysoce postavených duchovních v rouchách a s žezly.

Pozoruhodné je, že ve hře během průvodu došlo k přírodnímu jevu jako blesk a hrom. Ve Starém zákoně se nemění společníci – hrom a blesk – spojovali se zjevením Boha.

Zkrátka hra je plná odkazů a podobností, které prověří divákovu znalost a orientaci v biblických tématech a jsou vodítkem ve hře samotné a jejím filozofickém vyznění.

To se týká i postav. U Ghelderoda se objevuje mnoho postav během děje, které jsou známé z evangelia, například postava Cizince, kdy se jednoznačně jedná o vzkříšeného Lazara.

Pokud jde o čísla, která jsou významná pro křesťanství a zároveň jsou použita ve hře, napočítala jsem jich několik. Za prvé je to číslo tři: 3 Marienky, plačky, 3 roční období, představují životní cyklus, podzim, zimu a jaro. V křesťanství je číslo tři spojeno se třemi aspekty: je to dogma Trojice. Hlavní postavou středověké kultury je Bůh – Ježíš Kristus, je trojnásobný Bůh (Bůh Otec, Bůh Syn, Duch svatý). Svatá Trojice; jednota těla, duše a církve. Bible hovoří o třech darech od mudrců Kristovi, jako Bohu, králi a usmíření, třech obrazech Proměnění Páně, třech pokušeních, třech Petrovým výpovědích, třech křížích na Kalvárii, o třech dnech po smrti Krista, třech kvalitách nebo teologických ctnostech, jimiž jsou víra, naděje, láska. Bible často zmiňuje číslo 7 a 12. Například ve Starém zákoně se číslo sedm objevuje 77krát, ve Starém a Novém zákoně celkem 700krát. Sedm smrtelných hříchů, sedm dní stvoření, Noemova archa se zastavila sedmého měsíce a holubice byla vyslána po sedmi dnech, sedm let Šalamoun staví chrám v Jeruzalémě, sedm dní v týdnu, život je rozdělený na sedmiletá období, sedm barev duhy, sedm not.

Číslo dvanáct představuje kosmický řád. Dvanáct hodin dne a noci, dvanáct měsíců v roce. Křesťané mají 12 hvězd, 12 apoštolů, Ježíšův věk, když se ztratil v chrámě (Lukáš 2: 1), věk vzkříšené dcery Jairovy a 12 let krvácela žena.

Hra je filozoficky zakončená hledáním světla. Světlo ve středověké a v křesťanské ikonografii hraje rozhodující roli. Světlo je pro některé boží znamení. A vždy a pro všechny je to hlavně symbol. Poslední větou hry je volání s prosbou o trochu světla!

Naše doba také hledá světlo. Světlo je naděje, ukázka cesty, božský plamen lásky, očištění.

Tato hra nás učí si vážit rodiny, každého momentu, který jsme strávili spolu. Kritizuje osoby, které pod maskou světce skrývají tvrdé a bezcitné duše, chamtivost a krutost, touhu po penězích. Dokud nepoznáme, že jsme lidé a biblicky jsme všichni bratři a sestry a též si musíme pomáhat, nic jsme nepochopili a nepřezijeme. A je jedno, o které lidské epoše mluvíme.

Abychom porozuměli Ghelderodovi a věděli, co ho ovlivnilo, jako autora, je nezbytné se blíže seznámit s jeho životem a tvůrčí cestou.

## ŽIVOT A DÍLO MICHELA DE GHELDERODA

„Ghelderode je diamant, který uzavírá náhrdelník básníků na šíji Belgie. Tento černý diamant září divokým a ušlechtilým třpytem, který raní pouze povrchní duše. Ostatní okouzlí“.

Jean Cocteau

Michel de Ghelderode je pseudonym, kterým tento dramatik podepisoval svá literární díla od roku 1918 a pod kterým též vešel do historie evropského divadelnictví. Jeho rodné jméno je Ademar Adolf Louis Marten a narodil se 3. dubna 1898 v bruselské čtvrti Ixelles. Národností je Vlám, i když psal ve francouzštině. Dostalo se mu katolické výchovy v jezuitské koleji, kterou musel opustit kvůli onemocnění tyfem. Avšak náboženství v mnohém ovlivnilo obsah jeho tvorby.

Ghelderode více než 20 let pracoval jako nižší úředník a začal být známý až koncem 40. let minulého století, kdy jeho dramatická cesta byla už završena. V 50. letech vydalo jeho sebrané spisy v 5 svazcích prestižní pařížské nakladatelství Gallimard. Dával interview časopisům a novinám, zvali jej do rádia i televize. Ale i tak větší popularity či ocenění nedosáhl.

K jeho divadelním hrám patří: *Christophe Colomb* (1928) (Kryštof Kolumbus), *Don Juan* (1928), *Escorial* (1928) (Escorial), *Fastes d'enfer* (1929) (Pekelné slavnosti), *Trois acteurs, une drame...* (1929) (Tři herci, jedno drama...), *Barabbas* (1928) (Barabáš), *La Balade du grand macabre* (1934) (Balada o velkém kostlivci), *Pantagleize* (1934), *Hop Signor!* (1935) (Hop, Signore!), *Magie rouge* (1935) (Rudá magie), *La Cavalier bizarre* (1938) (Podivný jezdec), *La Pie sur le gibet* (1938) (Straka na šibenici), *D'un diable qui prêcha merveilles* (1942) (O ďáblovi, který sliboval hory doly), *Mademoiselle Jaire* (1934) (Slečna Jairová), *Le Soleil se couche* (1942) (Slunce zapadá...), *Sortie de l'Acteur* (1942) (Odchod herce), *L'école des bouffons* (1943) (Škola šašků), *Sire Halewyn* (1943) (Sir Halewyn), *Marie la misérable* (1955) (Ubohá Marie). *Escorial* (1928) se stal jeho nejznámější hrou. Avšak celosvětové proslulosti se mu dostalo až po uvedení jeho pozdějších her ve Francii v letech 1947, 1949 a 1952, hlavně *Ďábelské hostiny*.

Dramatik zemřel 1. dubna 1962 v Bruselu. Po jeho smrti se objevuje větší

zájem o něj, začínají se publikovat jeho hry, rozšiřuje se okruh jeho čtenářů a i diváci začínají zjišťovat, že vůbec byl a tvořil.

Pravdou je, že ani dnes nepatří k nejznámějším autorům, kteří by se často hráli na českých nebo vůbec světových scénách. I když mu někteří belgičtí kritikové přezdívali "flanderský Shakespeare" či Boschem divadla.

## VLIV NA TVORBU MICHELA DE GHELDERODA

Již při prvních čteních Ghelderodových dramát vysvítá za krutými autorovými obrazy osobité vidění světa a člověka v něm. Čím byl autor ovlivněn a inspirován? Proč se jeho tvorba nedá jednoznačně zařadit do jednoho stylu a směru? V této kapitole zkusím odpovědět na tyto a další otázky a rozebrat hlouběji tvorbu Michela de Ghelderoda.

Od raného dětství jej otec bral na operu a na představení pouličního divadla. Vztah k maskám, převlekům, pseudonymům a recesi si chlapec uchoval po celý život. Podstatný vliv na Michela de Ghelderoda měla i skutečnost, že se mu dostalo katolické výchovy v jezuitské koleji. V tvorbě tohoto autora můžeme najít též stopy jeho zájmu o vlámské a španělské malířství. V Rozhovorech z Ostende se Michel de Ghelderode přiznal, že právě malba ho přivedla k divadlu. Konkrétně formy a barvy v obrazech Pietera Brueghela, Hieronyma Bosche, Davida Tenierse mladšího, Goyi a Rembrandta.

Dramatik psal o svém dětství, samotě, pocitu života, jako by ve skleněné kouli a srovnával to s postavami z Boschových pláten. Obrazy-podobenství P. Brueghela se pro Ghelderoda staly zvláštním zdrojem poetické inspirace. V literatuře se můžeme setkat s názvem Brueghelandia – je to imaginární svět, stvořený Ghelderodem – obsahuje celou filozofii, symboliku a koncepci postavy- loutky. Tento svět není a nemá být kopií světa skutečného; je relativní a představuje onen estetický prostor, jenž dominuje realitě. Je to svět kacířství a úchylností: kati a mniši, démoni a čarodějnice, králové a žebráci, duchové a klauni pochodují před divákem v strašidelném "tanci smrti", ze kterého stydne krev v žilách. Ghelderode připomíná v *Maškarách z Ostende* tři obrazy P. Brueghela, které posloužily jako pramen jeho dramát. Jsou to *Podobenství o slepících* z roku 1568, *Straka na šibenici* (1568) a *Bláznivá Markéta* (1562). Michel de Ghelderode tak vytvořil dosud nevídaný druh dramatu - dramatický obraz, ilustraci k plátnu.

Atmosféru, obrazové stylizace prostředí i postavy autor čerpal z dobové kinematografie (díla Mélièse a Chaplina) a výtvarného umění, například často se osobně potkával v literární kavárně s Jamesem Ensorem, jehož malby a masky zanechaly trvalý otisk v jeho hrách. Pod vlivem tvorby Ensora vznikly takové jeho hry jako *Maškary z Ostende*, *Slečna Jairová*.

James Ensor je považován za jednoho z nejvýznamnějších evropských symbolistů. Narodil se v roce 1860 v belgickém Ostende, studoval historické a náboženské umění na Královské akademii v Bruselu. Proslavil se zejména svými obrazy davů skrývajících své tváře za karnevalovými maskami, apokalyptickými krajinami a reji kostlivců v ulicích měst a jeho díla ovlivnila směřování mnoha umělců po celém světě.

Mezi Ghelderodem a Ensorem je možné vést několik paralel. Jejich záliba v maskách a loutkách je sledována už od jejich dětství. Dospívající James pomáhal rodičům za pultem v obchodě s exotickými suvenýry z dalekých zemí, karnevalovými maskami, přičemž v budoucnu si tyto předměty asocioval s léty svého dětství, a tak se staly základem pro řadu jeho budoucích obrazů. Michel de Ghelderode také, ve své době, s rodiči často navštěvoval jarmarky, loutková divadla, maškarní plesy, a to, co v dětství viděl, mu zůstalo v živé paměti a inspirovalo jej jako dospělého autora k vytvoření jeho neobvyklých divadelních her.

Na Ensorových plátnech se masky poprvé objevily v roce 1883. Život lidské společnosti umělec vykládá jako maškarní ples a vizuálně podporuje slova Oscara Wilda o tom, že "maska je vždy výraznější než obličej".

Další věc, která spojuje Ghelderoda a Ensora, je fascinace uměním starých mistrů Flander, oba autoři byli inspirováni groteskní fantazií Hieronyma Bosche, Pietera Brueghela a Jana Vermeera z Delft. Ensor pokládá jejich mystické obrazy za dokonalé. Proto Ensor vytváří svou sérii mystických maleb v nápodobě svým velkým předchůdcům Bosche a Bruegela: *Příjezd Krista do Bruselu* (1889), *Kostlivec zatýkající masky* (1886), *Intrika* (1896).

Slavná hra dramatika *Balada o velkém kostlivci* vznikla v rámci divadelní tradice vlámského divadla pod vlivem Bruegelovy malby *Triumf smrti* (asi 1562). V dílech *Balada o velkém kostlivci* a *Fraška o Smrti, která málem umřela* děj se odehrává ve fantastickém knížectví Bruegelandii, která je metaforickým obrazem krajinomalby a vystoupá v roli kulisy.

Další styčný bod mezi oběma autory je téma smrti. V mnoha dílech Ensora je přítomen obraz Smrti stejně jako ve hrách Michela de Ghelderode. Historici prohlašují, že Ensor oživil v moderní formě a interpretoval v jeho vlastním světě středověkou sérii *Tanec smrtí* (Dance Macabre). Smrt a palingeneze jsou dvě strany stejného problému: fyzická a duchovní smrt. Prostor života ve hrách dramatika je spojen s problémem vzpoury mezi duchem a tělem (*Barabáš, Rudá magie*). Michel de Ghelderode nepovažuje fyzické i duševní za protikladné. Proto jsou jeho vzkříšení mrtvých odsouzení k návratu do hranic smrti. Harmonický prostor života

je nepřijímá. Humanistický světonázor autora her spojuje téma smrti s očekáváním konce světa v souladu s varováním lidstva.

Dalším důležitou inspirací v tvorbě Jamese Ensora a Michela de Ghelderoda jsou náměty z bible. Tvůrčí zneuznání obou autorů přispělo k jejich ponoření se do náboženských témat. Například Ensor, jak říkají mnozí kritici, asocioval své utrpení s utrpením Krista a vznikla u něj hluboká deprese (obraz *Příjezd Krista do Bruselu* v roce 1889).

V mládí autora přitahovalo všechno, co mělo něco společného s nadpřirozeným, mystickým. Například jeho fascinace církevními zvony v Bruggách. Často zvoní zvony v jeho hrách jako symbol objevení něčeho divného, tajemného. Ne nadarmo k srovnáním s Boschem a Shakespearem můžeme dodat ještě označení Michela de Ghelderoda jako "básníka z Brugg". Jedna z jeho nejpodivnějších a nejtemnějších her, *Slečna Jairová* (1934), byla napsána pod vlivem atmosféry Brugg kam i zasazen děj hry. Při čtení hry autor popisuje Bruggy tak živě a barvitě, že je možno cítit bolestně dech města, který tvoří směs vlhkého vzduchu, tlejícího listí a země, jsou slyšet zvuky popraskané kopule chrámu a kolem se šíří pach dávných pohřebišť. Bruggy – to je město-přízrak, město-stařec, který dožívá svůj věk, město muzeum a výtvar umění, navozující myšlenky o smrti. Prostor Brugg se mu totiž spojuje s polohou dříve zmíněného fantastického knížectví Brueghelandia.

V literatuře dramatika inspirovala díla Ernsta Theodora Wilhelma Hoffmanna, Honoré de Balzaca, Edgara Allana Poea. Velký vliv na alegorickou poezii Ghelderodovy dramatiky měl i J.W. von Goethe. Po Goethem můžeme připomenout i tvorbu M. Maeterlincka a A. Jarryho. U Jarryho dramatik obdivoval především komický cyklus o králi Ubovi. Ghelderodova tradice krutého smíchu není satirická; jeho výsměch se pojí spíše s autorovým metafyzickým pohledem na svět, jež transformuje lidské bytí v komický, karnevalový tanec smrti. Jeho hry spojuje myšlenka rovnováhy tragického a komického, smazání hranic mezi těmito koncepty. Ghelderode spojuje s jeho známějším krajanem Maurice Maeterlinckem kromě národnosti i přítomnost loutek a loutkovitosti v jejich hrách. Henryk Jurkowski ve své přehledové historické studii *La Marionnette littéraire* považuje koncepci loutky u obou autorů za shodnou. Oba prý pojmají loutku jako metaforu osudu člověka, ale jejich směřování jsou ve své podstatě odlišná. Inspirace Maeterlinkovou hrou *Slepci* (*Les Aveugles*, 1890) je vidět v raných Ghelderodových hrách jako *Les Viellards* (1923)/ *Starci*/ a *Cavalier Bizarre* (1924). Spojuje je to, že všechno jsou to aktovky, u obou autorů jde o zobrazení času čekání na smrt, ale u Maeterlincka čas má

rozměr metafyzický, kdežto Ghelderode již zde nastupuje cestu loutkovitosti groteskní.

Mezi zdroji své inspirace Ghelderode zmiňuje i dobové podívané jako music-hall, průvody, procesí, pohřby, slavnostní uvítání.

Ve své divadelní tvorbě se Ghelderode často obrátil k zákonům antického a alžbětinského divadla. Velkou roli přisuzoval takovým aspektům jako tvar, gesto, barva. Z alžbětinského divadla se do jeho her dostala postava šaška. Postava šaška vyjadřuje antický chór či samotnou postavu autora, může být žalobcem i vypravěčem. Vystupuje v roli zprostředkovatele mezi publikem a dramatikem. Co se týče hudebních inspiračních zdrojů, ví se, že ho fascinovala hudba Johanna Sebastiana Bacha, italská a vlámská polyfonická hudba středověku a renesanci blízka díla Guillaume de Machaut, Guillaume Dufaye, dalšími inspiracemi pro něj byli Modest Petrovič Musorgskij, Hector Luis Berlioz, Johannes Ockeghem a Orlando de Lasso a k tomu můžeme dodat lidovou jarmareční a církevní hudbu. Ghelderode často používá nápěvy a melodie ve svých hrách, například ve hře *Slečna Jairová* (písně Marienek).

Dalším pramenem inspirace je pro autora Bible. Například ve *Slečně Jairové* a *Balada O Velikém Kostlivci* autor se zabývá tématem smrti a záměrně přenáší biblické epizody. Yvan Goll v roce 1924 prohlásil: „Píší se moderní pašije“.

V nacionálním folkloru dramatika přitahuje upřímnost poetických citů a optimismus v rozuzlení konfliktů mezi dobrem a zlem, podobně jako staří vlámscí malíři – zpodobnil ideu přízračnosti světa, těžkých hříchů a bloudění člověka.

Ghelderode tvořil v kvasu první poloviny dvacátého století, kde se proměňovalo mnoho konceptů a ještě více jich vznikalo a zanikalo. K žádnému z nich se však autor nepřimkl a šel si svou vlastní cestou, tvořil své vlastní dílo, vlastní divadlo.



## GHELDERODOVO DIVADLO

Divadlo Michela de Ghelderode je jedinečným a neopakovatelným fenoménem. Jeho dramatická díla bych si dokonce troufla nazvat divadelním malířstvím, jež čerpá ze dvou významných zdrojů: děl vlámských a holandských malířů a poetiky loutkových divadel.

Zájem o loutky a loutkové divadlo měl Michel de Ghelderode celý život, což výrazně ovlivnilo všechny etapy jeho tvorby. Považoval postavy za své loutky a sám se ztotožňoval s loutkářem.

Poetika loutkového divadla, jež se v Ghelderodově podání pojí s folklorem-lidovým uměním, ve kterém se humor a láska k životu mísí s tragickými prvky a stala se základem i symbolistického divadla. Postava-loutka a figurína-obr národních karnevalových předstev jsou ideálními figurami symbolistického dramatu: představují extrakt, abstraktní povahu a ruší mimetický základ divadelní podívané. Dramatik poznamenal, že jeho záměry nejsou schopni vyjádřit živí herci. A tělo je znovuobjevováno i skrze loutku, pojímá loutku jako metaforu osudu člověka. Dramatik používá často princip záměny rolí – zloutkovění člověka, polidštění loutky.

Ghelderodovo divadlo pokračovalo v tradicích lidového divadla středověku, o kterém jsem psala na začátku své práce. Mnohé z jeho dramát jsou na náboženská témata anebo mají alespoň vzdálené spojení s křesťanstvím. Náboženské téma Ghelderodových her začíná v období jeho studia na jezuitské škole. (Hra *Barabaš*, 1932 je hra o legendárních časech Kristovy smrti a vzkříšení.) Náboženské obrazy se mísí s obrazem "zlomeného světa", který je naplněn karnevalovými scénami, zatímco jízlivě zesměšňují neprofesionální lékaře, chamtivé duchovenstvo, prolhané právníky a politiky. Ghelderodovy hry často nazývali jako současné pašije, groteskní dramata-podobenství na biblická témata a středověkou historii Evropy, mystéria, vytvořená pro loutkové divadlo a zaplněná prvky masopustních slavností. V Ghelderodově tvorbě se opakují motivy jako strach, proměna člověka, maska, přítomnost smrti.

Své názory na divadlo Michel de Ghelderode popsal v cyklu *Rozhovory z Ostende* (1951).

Tato knižní publikace dodnes zůstává jedním ze základních zdrojů o životě, tvorbě a myšlení autora. Jeho hry jsou intelektuální, plné krutosti, bouřlivých expresivních emocí a filosofií. Michel de Ghelderode píše o divadle jako především

intuitivním umění. Podle něj není tak důležité v divadle hledání nových forem zvuku a úhlů pohledu. Dramaturgie jednoduchých forem pracuje s dvěma věcnými protipóly - dobrem a zlem. Všechno má být pochopitelné: postavy protikladné, je tu hříšník proti světci, zlý proti dobrému, ďáblovi přísluhovači proti přívržencům prozřetelnosti. Hlavně aby ctnost byla odměněna, láska darována jenom těm, kdo jí zaslouží. To platí pro všechny doby, divadlo budoucna nevymyslí nic už nového.

## KONCEPCE

Dramatické dílo Michela de Ghelderoda *Slečna Jairová* považuji za úrodnou půdu pro fantazii a vytváření neobvyklých divadelních obrazů, vždyť samotná divadelní hra balancuje na hranici thrilleru, hororu, jinotaje, mystiky, je plná metafor, symbolů a iluzí. V této divadelní hře je vše, co si může přát umělec k inspiraci: tajemná atmosféra města Bruggy, neobvyklý mystický příběh, postavy, které v tomto vyprávění žijí, jsou velice barvitě, jejich portréty spíše připomínají karikatury a loutky. Osobitá atmosféra divadelní hry prostupuje světem, který je možné porovnávat jen s bláznivým karnevalem. Proto byla práce nad tímto dramatickým dílem, přes svoji ponurost pro mne i velkou radostí a dobrodružstvím. Na začátku jsem přečetla všechny dostupné informace o autorovi, o historii této divadelní hry, snažila jsem se zjistit, čím se autor sám inspiroval, prostudovala jsem předešlé inscenace, vyhledala informace o životě, a odívání Flander té doby, prostudovala jsem fotografie města Bruggy. Povedlo se mi navštívit také multimediální výstavu H. Bosche nebo inspirovat se a seznámit se blíže se zvyky, karnevalovými průvody, maskami a kostýmy českého svátku Masopustu a Jízdou králů ve Vlčnově. Aspoň pokus v současné době zažít a představit si atmosféru karnevalu a masopustního průvodu, o kterých jsem se zmiňovala v popisu divadla středověku. To vše mi bylo do určité míry inspirací při hledání výtvarného řešení kostýmů. A trvale to zůstane v mé zkušenosti pro další práce.

V začátku vysvětluji, proč pro mne bylo klíčovým zdrojem inspirace právě dílo J. Ensora.

Významnou roli v přípravě a v skicách ke kostýmům jsem věnovala práci na maskách a líčení. Masky jsou tu velmi důležité. V reálném životě lidé skrývají pocity, myšlenky a přání za masky slušnosti, vychování nebo lstivosti. To znamená, že maska může vyjadřovat všechny tajné neřesti hnutí mysli, je nutné jen vybrat odpovídající výraz "tváře". Právě s touto myšlenkou jsem přistupovala k jejich znázornění, a jako bych "lepila" hrubé jarmareční masky, symbolizující všelijaké neřesti, na "slušné" osoby postav. Okamžitě se lstivost, lakota, chtíč, zbabělost, pokrytectví, jedním slovem vše, co se obvykle pečlivě skrývá před cizíma očima, stává zjevným. A kdo, když ne James Ensor, by měl být mistrem masek ve výtvarném umění? Stal se tak logicky i inspiračním zdrojem.

James Ensor napsal: "S radostí jsem se ukryl do samoty, kde svět řídí mocná a blýskající se maska".<sup>6</sup> Při rozvoji tématu masek začaly brzy obrazy umělce naplňovat excentrické, ale výrazné vzory - lebky, kostry, klauni, které Ensor vyobrazuje s jeho vlastním černým humorem. Stejnou myšlenku vývoje masky jsem zachytila v kostýmech ve druhé části divadelní hry *Slečna Jairová*, kdy začíná karnevalový průvod, například, lékaře jsem pomocí masky změnila na doktora smrt, líčení Blandiny je na maškarním plese podobné mexickému motivu lebek. Ale Ensor ovlivnil nejen mne. Svým dílem obrovsky a zjevně ovlivnil i tvorbu Michela de Ghelderoda, před mýma očima vykresluje, při popisu charakterů postav v divadelní hře *Slečna Jairová* obraz, který již dávno žije v obrazech Ensora, prokazatelně ho inspiroval a uchvátil. Proto se nemohl stát nikdo jiný než James Ensor hvězdou, dávající směr mé koncepci.

Ve svých kostýmních návrzích jsem chtěla vyjádřit pochmurnou smutnou atmosféru, která kontrastuje s bezohledným smíchem, ironií a groteskou. Na začátku hry v kostýmech převládá černá barva, je-li zde nějaká barevná skvrna, to je ztlumena, jako by na ni byl aplikován černý filtr. Kontrastem k tmavým oděvům jsou pouze hlučné barevné groteskní masky a grimasy. Čím blíže se události pohybují k pašijím a do maškarády, zvyšuje se sytost a barevnost kostýmů. V tomto tanci smrti se objeví i šílená matka a plačky v podobě havranů a mrchožroutů, kostry, doktor Smrt, tlustý zlatem se lesknoucí vikář, který je jako obrovský měch plný hříchů. V kostýmech jsem nijak tvrdě nedefinovala historický rámec a nebrala jsem v úvahu pouze historii nizozemského oblečení, které by podle mého názoru značně omezilo a zúžilo vyznění. Na mých návrzích jde o kombinaci českých, nizozemských a běloruských kultur, protože věřím, že Ghelderodovo vidění světa je spíše metaforou obecného lidství v absurdním světě, než realistickým obrazem nějaké konkrétní doby. Stejně jako on, inspirovala jsem se i já světem svých předků i svých současníků.

Vzhledem k tomu, že o této hře a takovém autorovi, jakým Ghelderode byl, je vcelku málo informací, bylo nutné uchýlit se k pomoci francouzsky a anglicky psaných zdrojů.

Většinu své práce na komplexním kostýmním řešení inscenace jsem však udělala intuitivně. A teprve dodatečně jsem si své důvody objasnila a potvrdila. Považuji tento přístup za přijatelný, protože Ghelderode sám definoval své divadlo

---

<sup>6</sup> BECKS-MALORNY, Ulrike. James Ensor 1860–1949, st. 8 Masks, Death and the Sea. Köln: Taschen, 2016.

jako intuitivní divadlo. Co se týče tvorby kostýmních návrhů a jejich další realizace jsem pracovala s pojmem herec loutka, porovnáním člověka a také panenky.

Jestliže si představíme scénografii v harmonii s námětem, potom vidíme stále stejnou Brueghelandii. Horizonty rozmístěné jeden za druhým, perspektiva vybudovaná do hloubky jako na krajinách flanderských mistrů. To vyvolává pocit, jako by byl člověk součástí obrazu, jako by před divákem byla trojrozměrná scéna a ploché kulisy a herci jako by vystupovali v roli loutek v loutkovém divadle, nebo v roli postav, které se nacházejí a žijí v nějakém obraze. S cílem vytvořit pochmurnou a tajemnou atmosféru jsem se inspirovala filmy německého expresionismu, jejichž dekorace byly výrazné svými tvary, grafikou a symbolismem. Na základě fotografií Brugg bych použila tlumené barvy, červené a hnědé, kulisy by obsahovaly cihlové stěny, protože právě z tohoto materiálu je většina městských staveb, a také by se na scéně našlo místo i pro průsvitné a lesklé povrchy, které by bylo možné přirovnat ke kanálům - nazvala bych je žilami města. Na pozadí chmurného temného města a temného námětu celého příběhu by si kostýmy pohrávaly s ještě větší ironií a groteskou, vábily by svou zářivostí a schopností a nebo snahou plašit anebo alespoň tlumit zápach smrti. K tomu mne přivedla ještě jedna z povídek Ghelderoda pojednávající o vlámské národnosti, kde jsem se dozvěděla, že se mu zdá dvojakou. Tento kontrast mezi láskou k životu a chmurností, veselím a zármutkem, komedií a tragédií, které se mísí v groteskní skutečnosti Brueghelandie.

Podrobněji a detailně se o tom zmíním při popisu každého návrhu, každého jednotlivého kostýmu, v následující kapitole mé práce.

## POPIS JEDNOTLIVÝCH POSTAV A KOSTÝMŮ

### Proměny Blandiny

Hlavní postavou divadelní hry je umírající dívka jménem Blandina, příběh o jejíž smrti, vzkříšení a posmrtném životě tvoří základ a odpovídá námětu z Bible. Blandina, křehká, nemocná 12ti letá dívka plná bolesti už není dítě, ale ani už nikdy nebude ženou. Do své smrti je to postava beze slov, její charakter není vyjádřený a o jejím jednání se dozvídáme jen ze slov jejího otce Jaira, který ji popisuje jako tichou, nemluvnou, neveselou, často nemocnou, tak nepodobnou dívkám svého věku.



Když ji ze smrti vzbudí Zrzoun, tak se před námi objevuje úplně protichůdná postava. Proměna smrti. Blandina nerada prožívá své probuzení, smrt srovnává se snem a tichem, klidem, do své smrti, zde na zemi, znala dosud jen bolest nemoci a nic její netěšilo. Nepochopila proč jí probudili a vrátili k životu, který jí nebavil a přinášel jenom utrpení. Ve smrti naopak viděla klid pokoj a vysvobození od smutku a bolesti. Na mé první skice sedí Blandina na černém pohřebním voze, nebo katafalku. Je oblečena do pletených šatů bez výstřihu, které ji sahají pod kolena, s dlouhými rukávy a v teplých tlustých podkolenkách, jakoby se pokoušela ohřát vychládající tělo. Barvu jsem vybrala záměrně mdle růžovou, která vyvolává

asociaci s mládím, nevinností, ale i hasnoucím životem, hasnoucím v největším rozkvětu. Také jsem si vzpomněla na obraz *Straka na šibenici* P. Brueghela, kde byla růžová barva symbolická. Na vrcholku je postavená šibenice namalovaná v růžové barvě a spořádaní Bruselané, když přijdou k šibenici, diskutují o její barvě: Úžasná šibenice! Celá růžová! Lahodná... Stejně tak jako k Blandině všichni přistupují: doktor, kněz i sousedé nahlízejí k rodině Jairových, jakoby se chtěli informovat na její zdraví a vyjádřit svou lítost, ale ve skutečnosti jsou jen zvědaví a diskutují o tom, je-li dívka ještě naživu, či nikoli. Jsou jako supi.

Růžová barva šibenice na obraze P. Brueghela je považována za zesměšňování smrti. Podíváme-li se pozorně na šaty Blandiny uvidíme, že kostým obsahuje odstíny šedofialové barevné palety. To je barva tísnivá, barva blížící se smrti, která zastihuje i tu mdle růžovou barvu.

Na následující skice je Blandina již po vzkříšení. Její kostým se skládá z dvouvrstvé bavlněné noční košile, střihem připomínající roucho. Nenekreslila jsem Blandinu v průsvitném pohřebním rubáši, jak je obvykle připravován nebožtík na pohřeb, ale v noční košili, jako bych narážela na porovnání smrti se spánkem. Barva oblečení je bílá jako čistý list papíru, což symbolizuje změnu. Střih je volný, noční košile je ušita s velkou rezervou do šířky. Kostým na postavě visí jako na ramínku a znázorňuje její nehmotnost. Po vzkříšení Blandina je podobná zombie. Vlasy rozčuchané, bledý obličej, temné kruhy pod očima, je bosá. Vzkříšenou Blandinu můžeme porovnat s prázdňou bublinou, s něčím bez duše a pocitů. Oživlá není schopna vejít do světa živých, nyní pro ni už cizího, protože lidé jsou ovládáni pověrami a strachem z jejího tajemství. Nenalézá radost ze života, stín smrti ji neopouští. Vzkříšení jako kletba - bezcitná, necitlivá, plná bezvědomí, kůže chladná jako led, praskliny kloubů a vše, co bere v ruce, se rozpadá na prach a maso a ovoce ... spí s otevřenýma očima, nejí, má přesto strašlivou sílu.



Ve hře se mění roční období, stejně jako se změnil cyklus života Blandiny. Na následující skice je dívka bosa v zimním oblečení, venku je zima, ale ona ji necítí, necítí vůbec nic. Agresivní chování a čekání na smrt jako na vysvobození. Nepoznává rodiče. Cítí odcizení, Vzpomínka na duši ztracené v těle, stav čirého utrpení.

Kombinace, kontrast líčení, které je barevně podobné rozkládajícímu se tělu v kombinaci dětských prvků oblečení, jako jsou roztomilé sáčko a čepička s velikou bambulí, činí tuto postavu mírně hororově děsivou.

Na posledním návrhu je Blandina oblečena do svátečních šatů, prakticky svatebních, vždyť čeká na vzkříšeného Lazara (ve hře Cizinec) a také na smrt a ukončení jejího bloudění. Abstraktnost a lehkost jsem se snažila znázornit pomocí barvy a materiálu. Barva oblečení je bílá s fialovozeleným nádechem. Jestliže byla na začátku dívka oblečena do šatů z přírodních látek, pak se nyní ukazuje v šatech, které je možné porovnávat s texturou chladných tkanin, které se používají při balzamování, či do kterých je zabaleno mrtvolné tělo. Nebo sklo současné skleněné rakve.

Blandina připomíná mrtvou nevěstu filmu Tima Burtona neb prostě bizarní loutku, panenku. Inspiraci pro mne byly fotografie jednoho zajímavého rituálu. To byl obřad s oživením "panenek" náboženskou nebo magickou povahou. Indiáni Hopi z Arizony v březnu brali panenky, které nazývali loutkovými dcerami boha Maise a prováděli speciální rituální tanec, aby budoucí sklizeň byla dobrá. Na ostrově Java,



loutkář, k zvukům bubnu a gongu, přivolal duše mrtvých a "řekli" jim o svém pozemském a posmrtném životě.

A protože jde právě za oknem maškarní průvod, jsou i v jejím vzezření přítomny zářivé jarmareční motivy. Věneček nasazený na dětský čepček je složen z papírových mrtvých náhrobních květů, atributů minulých životů a zbytků po životě. Jeho konstrukce je tmavá a bodavá, poněkud podobná trnové koruně Krista, jako symbol strádání a vzkříšení. Obrovský krajkový límec, na kterém hlava vypadá jako na obrovském talíři. Výrobou krajek se mimochodem město Bruggy proslavilo.

Samotný kostým se skládá z dvouvrstvé sukně (kolového střihu), jejíž délka sahá pod kolena a kabatku pestré barvy. Detailně z technické stránky tento kostým rozebírám v popisu pracovního procesu při jeho realizaci. Tragédie duše Blandiny, která se vrací ze světa mrtvých, přivádí nás k problému nehmotnosti. Smrt jako přechod od hmotného k nehmotnému - filosofický aspekt, že "Smrt pouze mění formy života". Smrt není tragédií ničení, je to jen řetězec věčného cyklu zrození a smrti, ve kterém se vyjadřuje, manifestuje vůle věčnosti.

## **Zrzoun**

Důležitou postavou ve hře Slečna Jairova je mág, poutník, spasitel a pojmenovaný Zrzoun (Le roux). O této postavě v průběhu hry hodně mluví ostatní, je tajemná a podle všech umí činit zázraky. Má atletickou figuru, zrzavé vlasy, je vysoký, tajemný a moudrý. Někdo věří v jeho zázraky, někdo o něm mluví jako o podvodníkovi. Autor nekonkretizuje, je-li Zrzoun Ježíš Kristus. V každém případě to je mystická postava, která jenom souhlasila učinit zázrak, kouzlo, o které ho požádali. Smrt je něco absolutního, ukončeného, finálního a všemocného. Proč měnit něco co se už stalo? Proč začínat všechno od začátku? Zrzoun rozumí trápení, zármutku a bezmocnosti rodiny Jairových, lituje je, jako bezbranné a prosté lidi.

Kostým Zrzouna se skládá z tuniky s kapucí a sandálů na bosých nohou. Inspirovalo mě oblečení poutníků ale i hippies. Barvy jsou teplé, ale ne jasně, jsou tlumené, jako by byl na nich černý filtr. Tvář je skrytá v kapuci a je obtížné ji zahlédnout, čímž dodává jeho vzezření na záhadnosti. Zrzoun má na sobě žluté zrzavé barvy oblečení. Mou inspirací byl i obraz Ježíše Krista na ikoně *Spasitele v silách*, tam je Spasitel zobrazen v zrzavých róbách, což nám připomíná nebeské síly, poutníka, ale i zářivost, aby zdůraznily jeho božské vlastnosti.

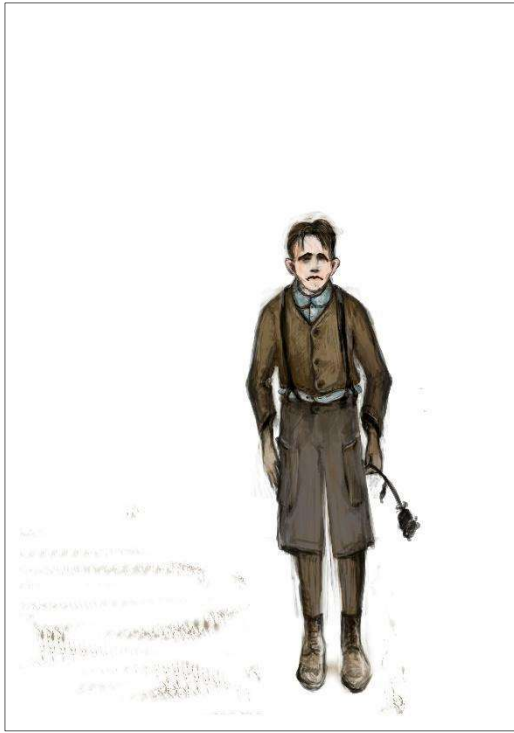


### **Cizinec**

Další tajemnou postavou hry je Cizinec, posel smrti. Objeví se před koncem hry, před Velikonočním průvodem. Autor hry dokonce naznačuje existenci jisté romantické linie mezi Cizincem a Blandinou. Není to ale láska, která je spojuje. Nejsou totiž schopni citů. Jedná se zde spíše o společnou touhu po smrti, která je doopravdy spojuje. O jejich společné přání, opustit tento křehký svět. Cizinec má na sobě dlouhý šedý kabát s kapucí, který před ostatníma skrývá celou postavu, přičemž svým stříhem připomíná plášť středověkých Vlámských hrobařů. Kabát má špinavý a zablácený, prorostlý kořínky a výhonky. Jedna strana jeho kabátu je již natolik shnilá a práchnivá, že již srostla s jeho mrtvým tělem, a jsou vidět kosti. Masku postavy přesně odpovídá jeho oděvu, a také hnilobě, kořenům, a jeho bledé tváři a vpadlým očním důlkům.

### **Kubíček**

Další postavou je Kubíček, ve francouz. verzi Jacqueline (křestní jméno znamená "Kdo chrání") Tichý, trpělivý, ale impulzivní. Tento chlapec je Blandinin snoubenec, zná Blandinu od dětství a aby ji zachránil, přivolá Zrzouna, toho "tajemného svatého"



V prvním návrhu máme před sebou mladého muže, chudě oblečeného, má zapnuté všechny knoflíky na límci košile, lehkou pletenou vestu, krátké kalhoty s kšandami, ponožky, boty. Podle barev je celé oblečení v zemitě hnědé barvě, s dominantou studeně světlého odstínu límečku košile. Chtěla jsem v tomto návrhu ke kostýmu ukázat dětinskou, nezralou a nespělou povahu, která ještě nemá zkušenost dospělých. V zimě má na sobě lehký kabát s chlupatým límcem. Vzkříšení nevěsty mu nepřineslo barevnosti. Před námi je stejný smutný Kubíček, ve stejném oblečení, jen více opotřebovaný, aby ukázal, jak plynul čas. Na posledním návrhu jsem chtěla znázornit změnu času a cyklu života. Kubíček už vypadá skoro dospělý a dokonce by se dalo říct, že i starý. Má v ruce hůl Zrzouna, která ukazuje Kubíčka jako vítěze, ale pomsta mu nepřinesla radost. V kostýmu převleku jsem udržela stejný barevný nádech. Jeho postava je ukryta pod rovným dlouhým pláštěm téměř vojenského typu, helmou s hledím, který vrhá stín jako otisk na obličej, který začínají pokrývat vousy. Pouze malé dětské boty, rozbité na mnoha silnicích, nám připomínají, že jde o stejného chlapce od začátku hry, mnoho času neuběhlo, čas je tu relativní.



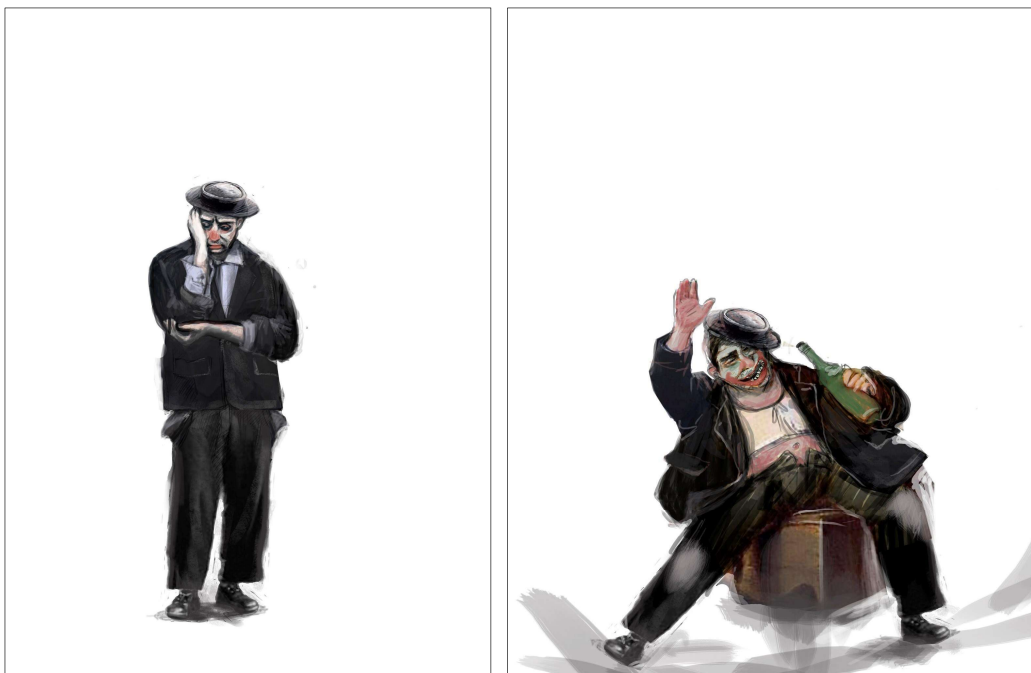
## Mankabena

Antikva Mankabena je jedna z postav, která se snaží Blandině pomoci černou magií a okultismem. Přezdívka Antiqua Mankabenaukazuje na to, že je to možná sama Smrt, jde nepochybně a anagram Macbénacha.

Tuto postavu jsem si představovala jako extravagantní podivínku. Inspiraci jsem čerpala v podobách i současných věštců, a kartárek. Tito lidé jsou často pestře oblečení, mají křiklavé líčení, spoustu bižuterie a drobných doplňků. Patří k tomu i zvyklost oblékat se jako lidé bez domova, na sobě doslova vše, co kdy vlastnil. Ideálně několik vrstev oblečení, v různé kombinaci prvků z různých kultur. Ona sama je jednou z nejpestřejších a nejzářivějších postav celého spektra postav, přesně jako barvy jejího šatstva. Má v sobě i jistou laskavost a lidovost. Každá její bota je jiná, v ruce drží berlu, jelikož dle jedné z verzí překladu

Mankabena může znamenat jednonohá - manquer (francouz.) chybí, been (vlamsk.) znamená noha.

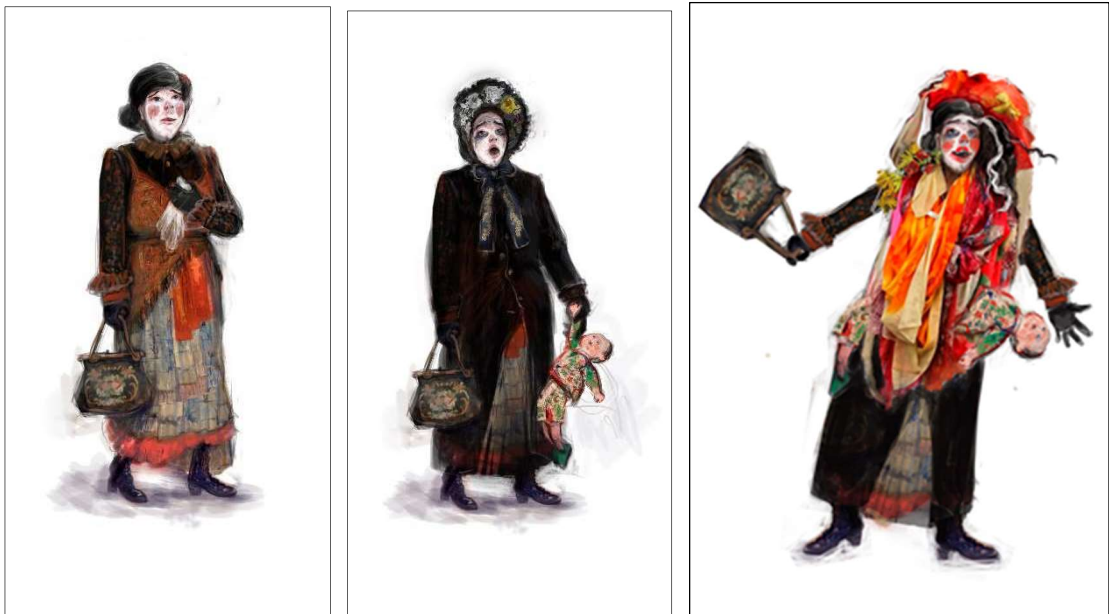
Zpočátku vypadá podezřele, možná i trochu šíleně. Vidíme ale její snahu pomoci dívce, když to Blandina potřebuje, a kdy i vystupuje v roli její matky. Podoba černé Madony okultismu. Tuto postavu se stejným jménem a charakterem můžeme potkat i ve hře *Straka na šibenici*.



### Otec Jairos

Pokud jde o rodiče Blandiny, s nimiž velmi sympatizujete a po celou dobu hry je litujete, nazvala bych je živými mrtvými. Rodiče umírající slečny Blandiny otec Jaros a matka paní Jairová jsou obyčejní pracující lidé, kteří se snaží svou jedinou dcerku zachránit, vyzkoušeli všechny způsoby, které odpovídají úrovni jejich porozumění dané situace, ale už ztratili jakékoliv naděje na uzdravení, nebo alespoň léčení. Strach ze smrti je největším zlem, člověk si musí být vědom sám sebe jako součásti univerzálního prostoru Vesmíru. Každý z nich zažívá stejnou tragédii, nevyhnutelnou ztrátu dítěte, ale každý jinak. Otec Jairos vypadá velmi nešťastně. Tato postava je dobromyslná a trochu hloupá. Starý krátký pánský oblek, vyhrnuté rukávy naznačují, že hodně pracuje, dále je to jeho klobouček, odřený tvrdčák s plochým krátkým dýnkem. Jeho kalhoty naznačují, že již tak chudá rodina, se stala ještě chudší nemocí jeho dcery. Vzpomínám si na obrázek Ensora, kde se z břicha jedné postavy táhnou střeva, lékaři tahají a zdá se, že i z chudého otce Jaira vytáhnou kněží, lékaři a pohřební služba poslední peníze, stejně bolestně. Když jsem se nad touto postavou zamyslela, měla jsem před očima obraz smutného klauna.

V příštím návrhu, ve vývoji tragédie této osoby, je znázorněna opilost. Jeho make-up vypadá jako jarmareční veselá maska, předstíraná radost, která deformuje obličej. Své děsivé pocity a zážitky utápí na dně láhve. Zde jsem chtěla vyjádřit smích skrze slzy a přinést do kostýmního návrhu prvky těžkého smíchu, absurdního, podobně jako dělal A. Jarry.



### **Pani Jairová, matka**

Neméně smutně působící postavou je matka hlavní postavy paní Jairová, prožívá svou vnitřní tragédii. Její kostým tvoří dlouhá sukně, halenka a svázaný závoj. Byla jsem inspirována jak malbou Ensora, tak lidovými prvky nizozemského oblečení. Tmavě zbarvená halenka, polobotky, bledá pleť (bledý make-up). V následujícím náčrtku je celý kostým paní Jairové ve smutku. Má na sobě stejný rovný kabát, čepici na hlavě, která vypadá jako smuteční věnec uvázaný pomocí smutečních stuh. Zde přicházejí první detaily, které naznačují její přicházející šílenství.

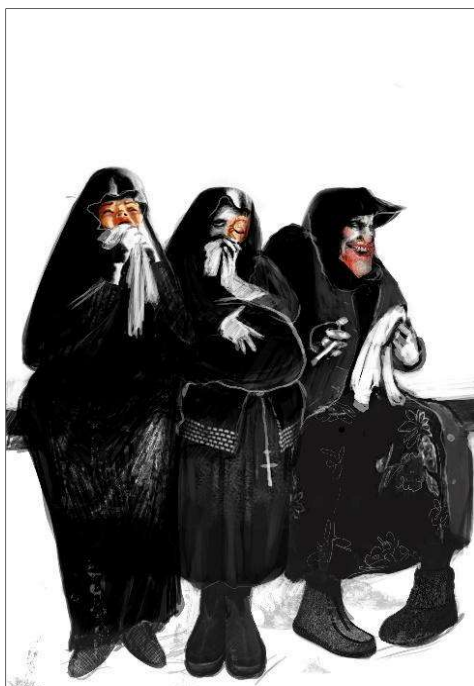
Tento make-up, uplakané, rozmazané oči a dětská panenka v ruce dotváří smutnou náladu smutečních tmavých šatů. A vzhledem k tomu, že u vývoje této postavy jsem si vzala na paškál šílenství, máme v posledním náčrtku už bláznivou paní Jairovou, která se účastní karnevalového průvodu místo pohřebního. Krk nad smutečním pláštěm omotala tlustým šálem, jako by zakrýval její neštěstí. Tím jsem se snažila ukázat, frašku protichůdných pocitů, které postava prožívá.

## Tři Marienky (plačky)

Dříve existovalo specifické povolání, nazývané plačka – dnes již neexistuje. Plačkami byly především stařeny, jež byly povolány do domu mrtvého a měly za úkol hlasitě lkát, brečet a řvát. Takto vytvářely žádoucí atmosféru zármutku a žalu. Vnímaly to však pouze jako profesionální výkon, práci, bez zbytečných citů a osobního prožitku.



V divadelní hře tyto stařeny mají jméno "tři Marienky". Název pochází od jména Marie ("malá Marie" nebo "Marianne" v bruselském dialektu). Na skice jsou zobrazené v černých šatech, i když barva šatstva zde není ryze smuteční a jsou tu a tam vidět i vzory. Tím jsem chtěla poukázat na pokrytectví a onen falešný žal. Škaredé stařen sedí na lavici a bečí. Na svých, již vybledlých tvářích, mají deformované části masek, na nichž zamrzli i emoce. Když mají úkol splněn, odpracováno, zabalí své masky do tašek a půjdou k dalším zákazníkům, kde se rozloučí zase s někým jiným. Jsou oblečeny do vesnických šatů, dlouhých sukní a měkkých plstěných bot. Mají šátky. Během maškarády však mají masky podobající se vráně, nebo spíš havranům, jež jsou odedávna symbolem hřbitova.



Taková maska vypadá jako lebka ptáka s vytáhlým, až groteskním zobákem, a lze tu spatřit i jakési přirovnání k všetečnému nosu. Skáčou ve svém kruhovém tanci v domě Jairových coby supi nad mrtvolou. Jejich krky jsou zdobeny boa z černého slepeného peří, za účelem ještě většího dojmu škaredosti a deformace bych, při realizaci vycpala molitanem některé jejich části těl.

## Sousedka

Další postavou této škaredé, lačné a všetečné maškarády, jsou například sousedé a další obyvatelé města, kteří stále zvědavě hledí Jairovým do oken. Zpočátku chtějí zjistit stav umírající dívky, aby si pak měli mezi sebou o čem klevetit. Později chtějí vidět kouzlo vzkříšení, samotnou slečnu – "zombie", a i to, jak vypadá život po smrti – vše jen pro ukojení své zvědavosti. Sousedka jako škaredá stařena a strašák, v jedné osobě, který cynicky navrhuje paní Jairové, aby hned koupila tmavou smuteční látku, dokud je ve slevě. Na skice je nakreslena maska ze silikonu a také kostým vyrobený pro strašáka, kde zezadu je tyč ve tvaru rukou, sláma a klobouk. Je oblečena do kabátu a dlouhé sukně, a také má po sousedsku nahozené papuče. Připomíná loutku, čímž dokresluje téma hry.



## Truhlář

Truhlář je další osobou, která se snaží vydělat na smrti. On navrhuje výrobu rakve Blandině, která ještě nezemřela a říká zajímavou frází "v této žluté rakvi, budeš vypadat jako "žlutý župan se na zemi". Tato věta je odkazem na podobou oděvu Božího Světla z kabaly. Truhlář necítí drama umírající slečny, nelituje její rodiče, pro něj smrt je výrobním prostředkem, smrt mu vydělává na život. Myslí jenom na peníze, je bez soucitu. Jeho maska zde připomíná J. Ensora, tvář má asymetrickou, škaredou, ale veselou. Přes pracovní oděv a kalhoty s nástroji má přehozené sako.



## Doktor Cloribus

Doktor Cloribus, nazývaný "Mistr", jakýsi snob, který sice krátce prozkoumá fyzický stav chudé Blandiny, ale jen proto, aby z otce vytáhl další peníze. Je pravděpodobně karikaturou pro Molièrova Constantina Rodenbacha, který byl profesor na Lékařské škole Brugge, lékařský examinátor a vedoucí nemocnice St. John, stejně jako několika božských domů, z nichž jeden byl nazýván ...Cloribus. Ve hře doktor často mluví o svých diplomech a vzdělávání, ale ve skutečnosti nic neumí a nechápe.



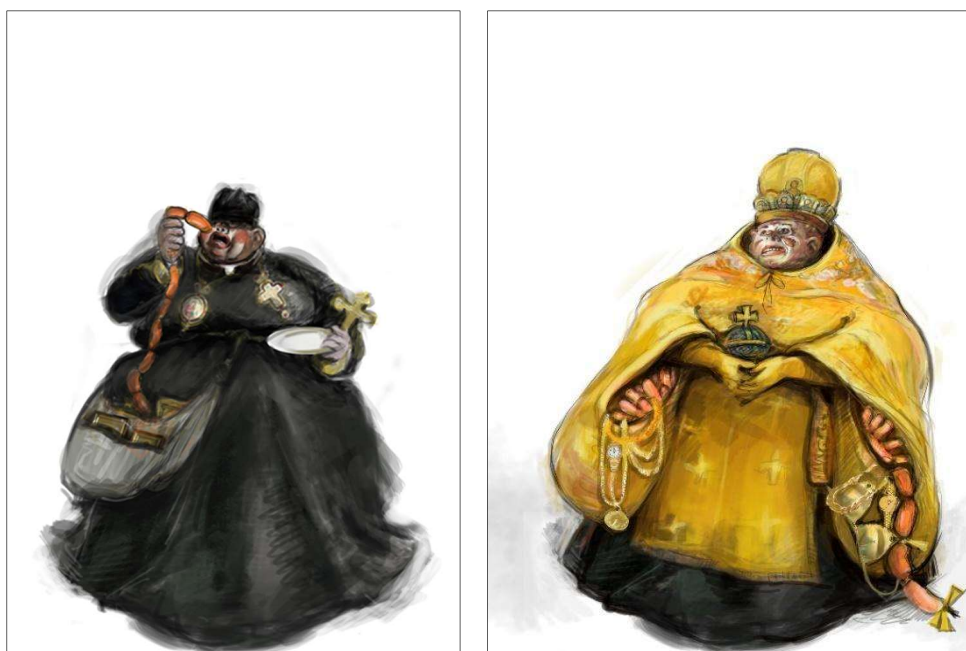
Na hlavě má vysoký cylindr, přes bílou vestu je oděn do černého kabátu s pelerínou. V náruči vždy nese svazky a knihy a maska na jeho tváři z něj dělá holou lebku. Šaty má ušité výhradně z drahých látek, a jeho vzhled je vždy upravený a vkusný. Co se bot týče, ty jsou dlouhé a úzké, a svým vzhledem poukazují na pýchu a nafoukanost. Schválně jsem ve své původní skice vykreslila postavu Cloribuse bez prvků jeho obleku, které by naznačovaly jeho vazbu na zdravotnictví. O jeho povolání se dozvídáme teprve ze slov samotného Cloribuse. Je to dáno tím, že Cloribus vlastně ani neléčí, a jenom se svoji vzdělaností chlubí. Umí tak pouze vystavovat dlouhé účty za své služby. Nejdůležitějším rysem této postavy by měla být jeho vytáhlá tenká silueta připomínající kostru z Ensorových obrazů.

Na Velikonoce, mezi maškarami se objeví "v plné kráse svého oblečení". Na druhém skice jsem však Cloribuse představila již jako doktora-smrt. Není to totiž lékař, který léčí, nýbrž ten, který mrzačí. Na tváři má tentokrát masku jakoby lebky,

kteřá mu skrývá půlku obličeje. Silueta je výrazněji vytáhlejší, Cylindr je vyšší ozdobený rudým perem smrti, a na sobě má bílý zdravotnický a také černý plášť.

## Vikář

Nepomáhá-li člověku medicína a věda, obrací se o pomoc k víře a vyšší moci. Další postavou je Vikář, sluha boží. Tlustý, odporný, pořád žere, myslí jen na jídlo a na peníze. Skeptický je k novině o zázracích Zrzouna. Vyšší síly skrze něho pomoci nejenže nemohou, ale naopak, akorát tahají z člověka peníze na modlitby a nové zvony. Představuji si tedy kostým Vikáře ušitý z tvrdé tkaniny, která by postavě vytvářela výrazně větší objem. Případně ještě opatřený velkým vatnem. Pokud postava doktora byla vytáhlá a štíhlá jako kostra, tak Vikář je naopak nízký, kulatý a široký, jako velká nafouklá bublina, která připomíná spíš kapli, než člověka. Jeho kostým je stříhem v zásadě šatem duchovního. Ale je celý ověšený kříži a ikonami, které však pro něj samého, žádnou duchovní hodnotu neznamenaají. Pro něj je to jen pouhé zboží na prodej.



Na karnevalu je Vikář hojně ozdoben, v zlatém rouše, šat má z luxusní látky a leskne se i tu tedy jako kus folie. Jeho silueta je zde ještě širší. Hlavu mu navíc zdobí obrovská koruna tvořena množstvím ikon. Rukávy hábitu mu dole přechází do nemalých kapesních pytlíčků, kam schovává vše, co cestou stihá sebrat. Tato postava je zde jako velký vak s hříchy. Hamižnost a obžerství.

V Ghelderodově hře jsou zesměšněni ničemní a lační doktoři a kněžstvo, kteří jenom využívají situace, aby mohli z ubožáka vytáhnout víc peněz.

## ZÁVĚR

Cílem mé magisterské práce bylo seznámit se detailněji s tvorbou dříve mně málo známého dramatika, jakým je Michel de Ghelderode, písemně zpracovat své kompletní výtvarné řešení kostýmů jeho hry *Slečna Jairová* a analyzovat téma odrazu křesťanské ikonografie ve středověkém divadelním kostýmu.

Práce s ikonografií je jednou z podmínek pro správné pochopení uměleckého díla. Základem křesťanských ikonografických obrazů, které jsem zmínila ve své magisterské práci, jsou různé náboženské zdroje. Například Bible - *Starý i Nový zákon*, církevní historická díla, životy svatých, liturgické texty a apokryfy. Dotkla jsem se i tématu křesťanského kánonu na příkladu žánrové malby. Konkrétně tvorby dvou umělců Hieronyma Bosche a Pietera Brueghela, jejichž práce byly pro mně inspirací při tvorbě kostýmního řešení hry *Slečna Jairová*. Tyto dva malíře Michel de Ghelderode také často připomíná ve svých *Rozhovorech z Ostende*.

Paradoxní vznik divadla - byť religiózního - v chrámových prostorách poskytuje další stejně zajímavé a obsáhlé téma pro reflexi a analýzu vztahu církve k divadlu, který se zkoumá jen velmi málo - a to jak z pohledu divadla, tak církve. Nezapomínejme, že divadelní umění mělo a bude mít ohromný vliv na masy lidí i na konkrétní lidi. Vždy bude duší lidu, bude mít sílu projevu, kterou nelze potlačit. Karnevaly a průvody jsou svědectvím toho, že i v temném a těžkém středověku se lidé uměli a mohli se bavit a smát. Toto lidové divadlo je na pomezí umění a zobrazení samotného života. V podstatě je to sám život prezentovaný prostřednictvím hry. Mystérium *Slečna Jairová* nese v sobě prvky středověkého divadla, které kombinuje nízké a vysoké žánry, staví do těsné blízkosti vážná biblická a satirická témata. Ústřední téma inscenace *Slečna Jairová* představuje vzkříšení. Biblický příběh trochu zmodernizovaný autorem o vzkříšení zobrazeném na pozadí velikonočních pašijí. Celá hra je jakýsi divoký karneval, kde realita splývá s fantaskním, imaginárním, současné s minulým. Podobně jako staří vlámské malíři - zpodobnil i Ghelderode ideu přízračnosti světa, těžkých hříchů a bloudění člověka.

A bez ohledu na to, jakou má Ghelderodovo dílo chmurnou barvitost, je to mystérium a proto obsahuje neúnavné volání k životu.

Hlavní pro mně byla má práce na kompletním kostýmním řešení hry Michela de Ghelderode *Slečna Jairová*. Snažila jsem se nastolit podobnou atmosféru a "ducha" díla, stejně jako docílit co možná přesného charakteru každé z postav.

Zajímala mě také práce s líčením, maskou i loutkou. Jak již bylo řečeno, dozvěděla jsem se spoustu nového právě o autorovi hry – Michele de Ghelderodovi, okolnostech vzniku tohoto díla, jakož i životě a díle Jamesa Ensora, jenž mě v mnohém inspiroval při tvorbě masek a kostýmů ke hře *Slečna Jairová*.

Náboženská témata se mohou zdát vzdálená současnosti i proto, že dnešní mladí lidé obvykle evangelium moc neznají, rozumějí mu ještě méně a vůbec se jím nemíní řídit. A proto toto téma mé magisterské práce bylo pro mě nejen poučné a užitečné, ale také mě donutila zamyslet se nad věčnými tématy jako vzkříšení, život po smrti, náboženství a jeho vliv.

Na této práci jsem se hodně naučila. Byl to někdy i dobrodružný výlet do dávných časů, ale našla jsem tu mnohé paralely a spojitosti s naší neméně dramatickou současností. Ve výsledku mě tedy kombinace všeho mého dosavadního poznání, inspirací a získaných zkušeností spojené s mou vlastní imaginací a výtvarným názorem dovedlo k vlastní interpretaci tohoto pozoruhodného dramatického textu.

## PŘEDEŠLÉ REALIZACE HRY SLEČNA JAIROVÁ

Michel de Ghelderode jako autor není v Čechách příliš známý, a to i přes to, že z jeho bohatého díla, které má přes osmdesát her, je do češtiny přeloženo dvacet, což není vůbec málo. Větší zájem o tvorbu Michela de Ghelderoda projevují experimentální skupiny, amatérská divadla, školní scény, které pravděpodobně fascinuje svou výtvarnou i divadelní plastičností a v neposlední řadě též tematickou univerzálností.

Inscenaci hry *Slečna Jairová*, která je předmětem mé diplomové práce, byla uvedena v zahraničí například 1. května 2003, v Salle des Tréteaux de Visé ve Francii. Celkový obraz inscenace se zdá amatérskou prací. Scéna nepřipomíná atmosféru Brugg, do které je děj zasazený, spíše je abstraktní a symbolická. Podoba interiéru, velká krabice, která se skládá z plátnem potažených čtvercových rámců. Napadá mě, že tuto scénu můžeme považovat za podobenství, klec duše Blandiny. Zeslabené světlo, svíčky místo lamp, vytváří tajemnou atmosféru smutku. Kostýmy nemají v sobě žádné současné prvky, spíše jsou symbolické jako scéna a je tu jasná inspirace vlámskými malíři. Jednoduché siluety, hororové líčení. Děj má sice ponuré téma, ale celé to působí trochu nudně, žádné náznaky karnevalu nebo jarmarečních oslav. V Čechách groteskní mystérium, hru *Slečna Jairová* o vzkříšení mrtvé dcery inscenovali v Divadle v Dlouhé. Premiéra inscenace byla 3. 5. 2013 v režii Hany Burešové, v překladu Tomáše Kybala, dramaturgie Štěpán Otčenášek. Tvůrci inscenaci pojali opravdu ve velkém stylu, který dokonale vytváří atmosféru středověkých Brugg, do kterých je dílo zasazeno. Při pohledu na scénu je jasné, že každý drobný detail byl dobře promyšlený a divák je ihned vtáhnut do děje. Na všechny naše smysly, působí jak světla, tak i hudba a kostýmy. Scéna připomíná obrazy Pietera de Hoocha či Vermeera, skládá zdi dvorku Jairova domu, z typických červených cihel, na pozadí perspektiva města, horizont z modré oblohy s mraky, větrný mlýn, který se dokonce chvílemi rytmicky pohybuje. Dotváří tak loutkovitý ráz a případně akceleruje a zrychluje plynutí imaginárního času. Po technické stránce je scéna funkční její změny ovládají sami herci. Z dvorku na interier a obráceně. Kostýmy jsou domyšlené v každém detailu, pomáhají tvarovat charakter postav a podtrhují jak ponurou atmosféru, tak i akcent loutkovitosti. Příběh je strhující, dynamický, chvílemi vás nutí smát se, jindy je zase smutný a přízračně strašidelný. Právě přechod mezi životem a smrtí líčený v kulisách biblických událostí

byl v této inscenaci dobře zachycen. V celku všechny složky jsou dokonale zpracované. Inscenace Slečna Jairová v Dlouhé nechala divákovi prostor, aby mohl sám domyslet smysl hry.

## POPIS PRACOVNÍHO PROCESU PŘI KOSTÝMNÍ REALIZACI

Ke zhotovení jsem se rozhodla zvolit kostým hlavní hrdinky hry. Její poslední výjev, karnevalové předsmrtné šaty.

Dramaticky by to mělo asociovat svatební šat. U šatů převládá bílá barva. To má své symbolické opodstatnění. Především podle textu k těmto událostem dochází ve svátečních dnech před Velikonocemi a Blandina si oblékla šaty.



### První vyzkoušení líčení a částečně hotového kostýmu

V křesťanství se lidé při pohřbu a vzpomínce na mrtvé oblékali do bílého oděvu a bílá barva se také považovala za elegantní barvu pro Velikonoce na znamení božského světla, které zářilo z hrobu zmrtvýchvstání spasitele a zářilo ve všech barvách duhy, jakoby obsahovalo všechny její barvy. V této hře, jako i v celém středověku, je světlo velmi silným a důležitým symbolem. A protože je světlo tvořeno spektrem, chtěla bych v divadle pro vyjádření změny emocí nebo stavu postavy měnit odstín jejích šatů pomocí divadelního dramatického osvětlení bez převlékání kostýmů různých barev. Podle rané křesťanské tradice má být zesnulý oblečen do bílého oděvu. V malířství je tento moment velmi dobře vyjádřen: Lazar po čtyřech dnech vystupuje z hrobu, zahalený do bílé tkaniny. A právě zde si můžeme vzpomenout na národy, u nichž bílá barva znamená smutek, například na Indy, Římany, jako vítězství ducha nad tělem, u Japonců, u mnohých slovanských

národů, smrt v podobě ženy v bílém oděvu a v podobě démonických bytostí. Už od starověku bílá barva znamenala odloučení od všeho světského k duchovní čistotě. Kostým se skládá z mnohvrstvé sukne kroje tvaru slunce na gumičce; kabátek se směrem dolů rozšiřuje; kulatý krajkový límec; čepeček, na němž je věnec se závojem. Inspirovaly mě moravské, běloruské a nizozemské národní kroje, snažila jsem se vnést alespoň kousek z každé kultury, spojit dohromady to, co na mě zapůsobilo v českém tradičním oděvu, co je neustále v mém podvědomí - některé rysy běloruského oděvu. Přirozeně při práci na hře jsem musela nastudovat mnoho materiálů o nizozemském umění a i z toho si něco vzít. Chtěla jsem také do směsi těchto tradic dodat něco současného. A protože v textu bylo podobenství linie lásky mezi ožvlými mrtvými, jejich rozhovor o setkání a v posmrtném světě tanec nevěsty a ženicha, připomnělo mi to animovaný film od Tima Burtona Mrtvá nevěsta, který mě inspiroval k určité vizi líčení. Rovněž asociace se svatebními šaty nebo s panenkou (máme u nás v SNS tradici posadit panenku ve svatebních šatech na kapotu automobilu novomanželů).



**Ruský svat.kostým Mexická lebka Portrét holanďanů Běloruská svateb.panenka**



**Navštěva lidového obyčeje Jízda králů ve Vlčnově Tradice umístit sv.panenku**



Za zmínku stojí materiály. V posledním náčrtu kostýmu jsem chtěla zobrazit Blandinu zcela oddělenou od světa, zůstalo v ní tak málo života, že její kostým je jako skořápka, obal pro transformaci do jiné formy. Jak se říká, šaty jsou tvoje druhá kůže, tělo. To vše se zde rozpadlo. Všechno má působit neživě, všechno se podobá sklu, jako je například skleněná rakev nebo plastový dům pro loutku.



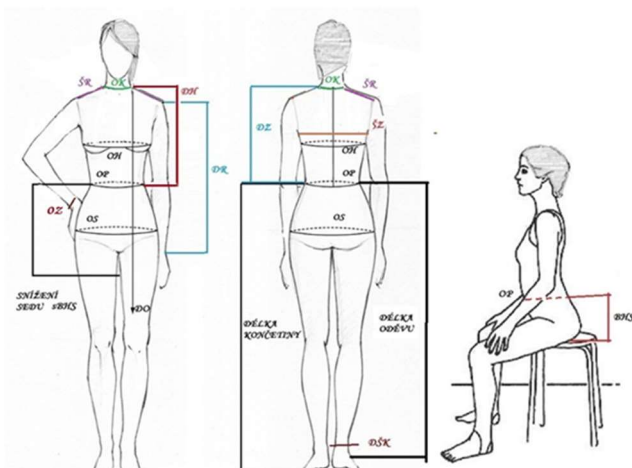
**Kratký popis:** Věnc je z různých drobných věcí denního použití, životně důležitých. Hračky, kartáček, knoflíky, pastelky apod. Je to jako malé dětské bohatství, získané během krátké 12leté existence, které tam bude připomínat minulý život. Krajkový límec místo skutečné krajky je zhotoven z papírové krajky na dorty.

Sukně a vršek jsou ušity z tkaniny se stejnými vlastnostmi a navenek vypadají jako celofán, jsou mírně lesklé.



## SVRCHNÍ DÍL: UŠÍTÍ KABÁTKU

LÁTKA: ORGANZA 3M; PLISOVANÁ ORGANZA 1M; SKRYTÝ ZIP; BÍLÉ NITĚ



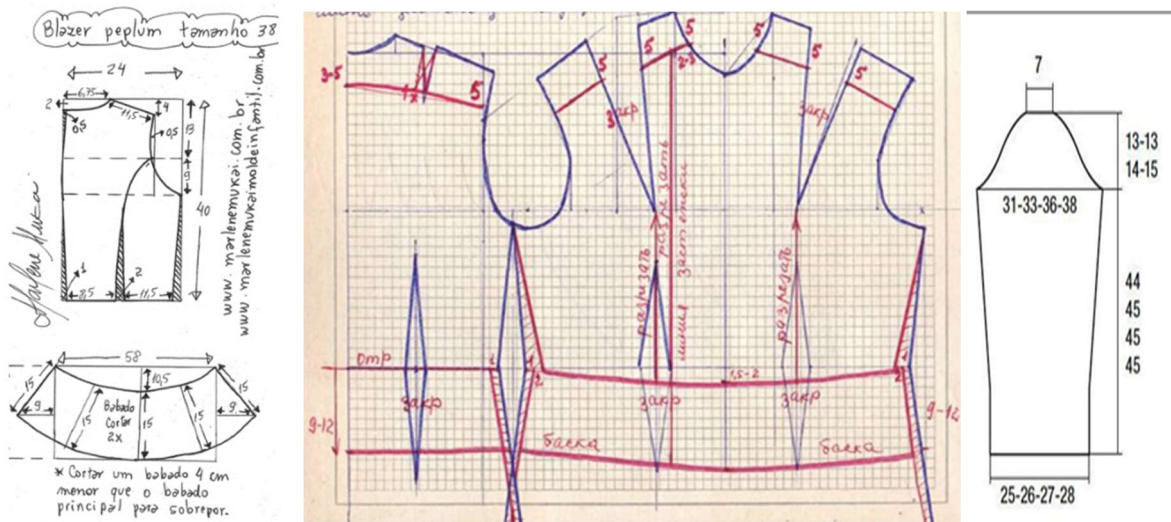
1. Papírový stříh jsem si přiložila na látku jedním směrem, obkreslila jsem krejčovskou křídou a vystříhla s přídatkem na švy asi 2 až 3 cm. Na průkrčníku a průramcích přidala asi 1 až 1,5 cm. Na délku rukávů a kabátu jsem přidala 4 cm. Podél nakreslených linií jsem prokličkovala stehovkou, aby se

při práci čáry nesmazaly. Stejně jako svrchní díly jsem si vystříhla i podšívku z té samé látky. Bez výstuhy a pikýrování.

2. Sešila jsem zadní a přední díl a švy opatrně vyžehlila.

3. RUKÁV: Sešila jsem rukávové švy, loketní záševky. Rukávovou hlavici 2x jsem prostehovala a navolnila podle průramkového otvoru. Obvod rukávu je o 3 až 5

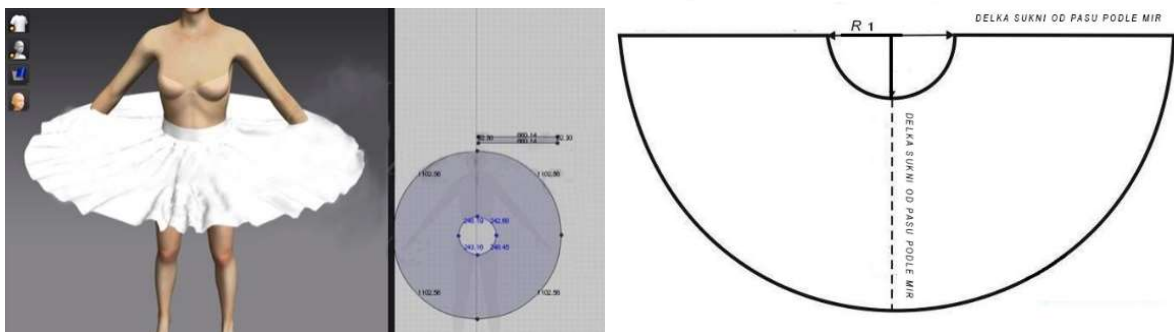
cm delší, než obvod průramku. Připravené rukávy jsem vstehovala do otvoru. Vyzkoušela jsem a pak jsem všila rukávy strojem. Přebytečnou látku jsem opatrně zastříhla.



### Konstrukce a modelace stříhu svrchního dílu (kabátku)

### SPODNÍ DÍL: UŠÍTÍ SUKNI

LÁTKA: ORGANZA 2M; GUMIČKA; BÍLÉ NITĚ



### Konstrukce a modelace stříhu sukně v progr. Marvelous Designer

1. Dva druhy tkaniny jsem položila lícem k líci k sobě. Srovnala jsem, připnula špendlíky, aby nedošlo ke sklouznutí.
2. Vzala jsem míru na polovinu obvodu pasu, získala linii horní části sukně. Z ní jsem směrem dolů vzala míru na délku výrobku. Tak jsem získala linii spodní části sukně.
3. Rozstříhla jsem a získala 4 stejné díly sukně.
4. Sešila jsem boční švy na dílech. Zpracovala jsem jednotlivé části klikatým švem. Pak jsem švy vyžehlila.
5. Přišila jsem pásek. Vložila jsem gumičku, která je kratší než obvod pasu.

6. Vyrovnala jsem a zpracovala spodní část výrobku. Klikatý šev. A vyžehlila.



### Proces šití sukni

#### **MASKY :**

Ve hře používám hodně masek. Proto bych chtěla v rámci praxe na diplomové práci zkusit různé techniky tvorby masek. Udělala jsem pár výrazných masek ze silikonu, pytloviny a polyuretanu. Některé fotografie procesu výroby ukazují na dalších ilustračních fota.

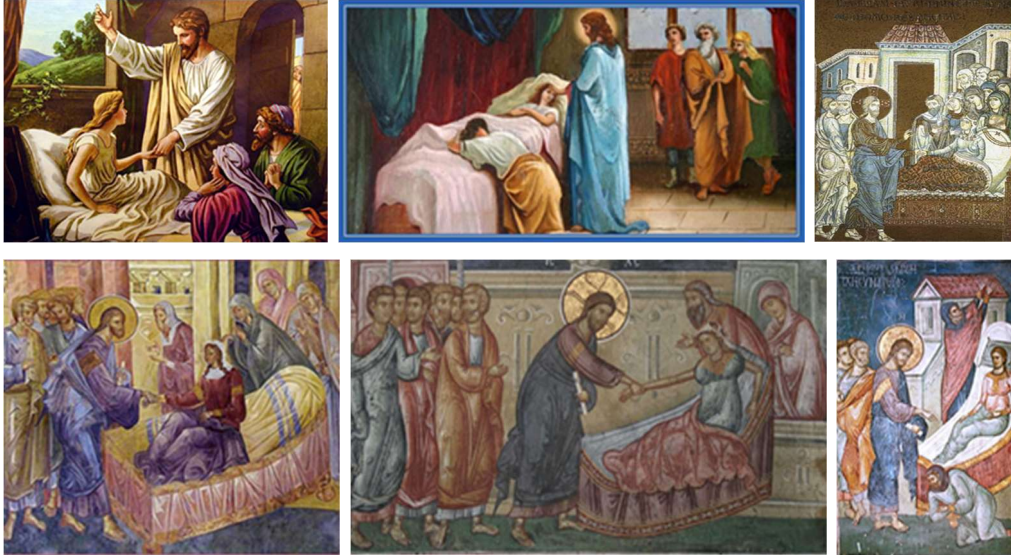


## SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ

1. Andreev L.G. Masky Michela de Ghelderoda, divadlo, 1983
2. Beyen R. Michel de Ghelderode on Le hantise du masque- Bruxelles: Palais des academies, 1971.- 538 p.;
3. Blancart-Cassou J. Le rire de Michel de Ghelderode. Paris: Klincksieck, 1987
4. Castro N.B. Un moyen-âge contemporain: le théâtre de Michel de Ghelderode. L'Age d'Homme, 1979
5. Ghelderode M., Rozhovory z Ostende, divadlo, Moskva, iskusstvo,1983
6. Decock J. Le theatre de Michel de Ghelderode. Une dramaturgie de l'anti-theatre et de la cruauté- Paris: Nizet, 1969.- 217 p.;
7. Francis J. L'éternel aujourd'hui de Michel de Ghelderode. Spectrographie d'un auteur. Bruxelles: Louis Musin, 1968
8. KONŮPEK, Jiří. Dramatické dílo Michela de Ghelderode. In Rudá magie a jiné hry. Praha: Orbis 1967
9. Korenberg, E.B. Loutkové divadlo: historie a vyvoj loutkového divadla, Moskva, 1977, str.48
10. Kyrynychuk, E.B. Avangardní drama. Divadlo marionetek, Omsk, ОмГПУ, 2004. - C. 88-96.
11. Lepage A. L'énigme Ghelderode. Bruxelles: Louis Musin, 1976.
12. Panofsky E. Význam ve výtvarném umění- Praha: Malvern Academie 2013
13. Scherer L. Faust in der Tradition der Moderne: Studien zur Variation eines Themas bei Paul Valéry, Michel de Ghelderode, Michel Butor und Edoardo Sanguinetti. Frankfurt/Main a.o.: Lang, 2001
14. Shkunaeva I.D., Belgická drama od Materlinka do současnosti, M: Iskusstvo, 1973

# SEZNAM ILUSTRACÍ

## ZOBRAZENÍ PŘÍBĚHU O VZKŘÍŠENÍ JAIROVY DCERY



Ilustrace z Bible



Ilustrace z Bible





**Veronese P. 1528**



**Santi di Tito**



**Zhuravlev F.S.**



**Woldemar Friedrich von Olivier 1791–1859**



**Polenov V.D. 1871**



**Longsten L. 1881**



**Repin I.J. 1871**



**Jeicob J.P. 1898**



**Leinweber P. 1860**



**Spencer S. 1947**



**Neznámí autoři**



# PŘEDEŠLÉ REALIZACE HRY MICHELA DE GHELDERODA SLEČNA JAIROVÁ

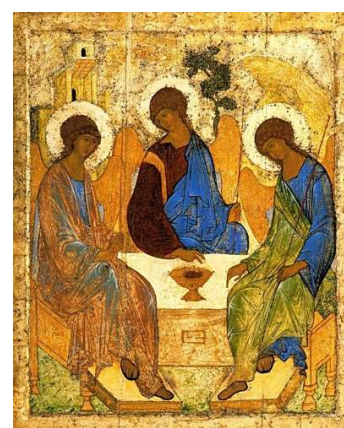
1.května 2003, Salle des Tréteaux de Visé, Francie:



Divadlo v Dlouhé, Praha, premiéra inscenaci 3. 5. 2013, režie Hana Burešová, překlad Tomáš Kybala, dramaturgie Štěpán Otčenášek, hudba Vladimír Franz, scéna Martin Černý, kostýmy Hana Fischerová.



## INSPIRAČNÍ OBRÁZKY



**Ikona Spasitele v Silách Ikona Proměnění Páně Rublev A. Trojice 1420**



**H. Bosche Zahrada pozemských rozkoší 1500-1510**



**H. Bosche Nesení kříže: 1. Madrid 2. Viena 3. Gent**



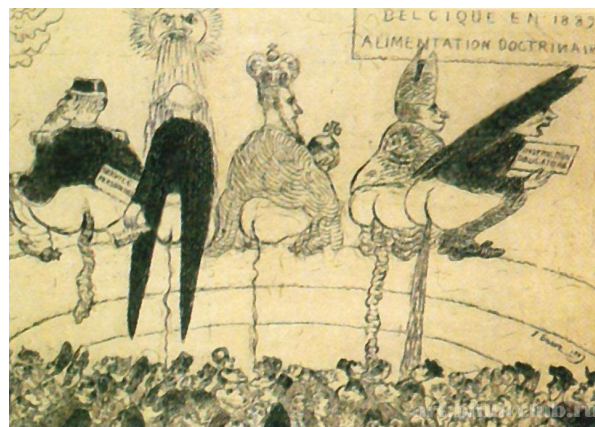
**P. Breughel Nesení kříže 1564**



**P. Breughel Zápas masopustu s půstem 1559; Triumf smrti 1562**



**P. Breughel Straka na šibenici 1568; Bláznivá Markéta 1561**



**J. Ensor Špatní lékaři 1889; Doktriální výživa 1889**



**J. Ensor Příjezd Krista do Bruselu 1889**



**J. Ensor Intrikující masky; Rozhořčené masky; Kostlivec zatýkající masky**