

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Katedra scénografie

DIPLOMOVÁ PRÁCE

ANTON PAVLOVIČ ČECHOV

"PLATONOV"

komplexní kostýmní řešení

Bc. Magdaléna Vrábová

Vedoucí práce: Mgr. Kateřina Štefková

Oponent práce: Mgr. Hana Fischerová

Obhajoby: 23.9.2021

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS PRAGUE

THEATER FACULTY

Department of Scenography

MASTER'S THESIS

ANTON PAVLOVICH CHEKHOV

"PLATONOV"

costume comprehensive solution

Bc. Magdaléna Vrábová

Supervisor: Mgr. Kateřina Štefková

Opponent: Mgr. Hana Fischerová

Date of defense: 23.9.2021

Allocated academy title: MgA.

Prague, 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma **Anton Pavlovič Čechov "Platonov" - komplexní kostýmní řešení** zpracovala samostatně a použila jen prameny uvedené v seznamu literatury.

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

Velké děkuji bych za profesionální přístup, vedení a pomoc při tvorbě, chtěla vyjádřit hlavně vedoucí mojí diplomové práce Mgr. Kateřině Štefkové. Paní doc. PhDr. Vlastě Koubské děkuji za pomoc při hledání knižních zdrojů a velké díky patří i Milanovy Ježkovi, a to za pomoc při realizaci kostýmů v divadle DISK. Doc. MgA. Jakubovy Korčákovi děkuji za možnost spolupracovat na inscenaci. Trojici Michal Vasiľ, Kristína Grežd'ová a Pavlína Dusilová, děkuji za pomoc při fotografické dokumentaci kostýmu, překladu textu ze slovenštiny do češtiny a postavení se do role modelů. Jiřímu Pecinovskému děkuji za péči a psychickou podporu. Své rodině a přátelům děkuji za trpělivost a podporu.

ABSTRAKT

V mé diplomové práci se na základě metamodernistické filozofie zabývám spojitostmi mezi tvorbou Wese Andersona a Antona Pavloviče Čechova. V písemné části práce se čtenáři seznámí s tvorbou a přístupem těchto dvou významných autorů. Zároveň jsem se pokusila přiblížit způsob tvorby Mileny Canonero a rozebrala jsem její tvorbu u některých důležitých filmech. Porovnála jsem rozličné přístupy při inscenování divadelní hry *Platonov*. Pro tuto hru jsem ve zkrácené a upravené verzi vytvořila dvě kostýmová řešení. Na základě získaných poznatků z realizace v DISKU jsem navrhla vlastní verzi kostýmů. Jeden z nich jsem vytvořila a fotograficky zdokumentovala. Celý proces tvorby návrhů i fyzických kostýmů jsem zdokumentovala a popsala. Nakonec jsem reflektovala, co bylo pro mě určující a zajímavé.

Klíčová slova: Wes Anderson, Metamodernismus, Čechov, Platonov, Milena Canonero, kostýmy, divadlo, film, realizace, divadlo DISK, maska, inscenační tradice.

ABSTRACT

In my diploma thesis I analyze the connections between the work of Wes Anderson and Anton Pavlovich Chekhov on the basis of metamodernist philosophy. In the written part of the work, readers will get to know the work and approach of these two important authors. At the same time, I tried to uncover the ways of Milena Canonero's work and I discussed her work in some important films. I tried to compare different approaches to staging Platonov play. I created two costume solutions for this theatre play in a shortened version. And based on the knowledge gained from the implementation in theatre DISK, I designed my version of the costumes with which I created and photographed one. I documented and described the whole process of creating designs and costumes. In the end, I reflected on what was decisive and interesting for me.

Keywords: Wes Anderson, Metamodernism, Chekhov, Platonov, Milena Canonero, costumes, theater, film, costume design, theatrical DISK, mask, staging tradition.

OBSAH

ÚVOD.....	7
1. WES ANDERSON	8
1.1. VIZUÁLNÍ STRÁNKA A SPOLEČNÉ ZNAKY FILMŮ	12
1.2. THE GRAND BUDAPEST HOTEL	15
1.3. KOSTÝMY	22
2. MILENA CANONERO	26
2.1. ZPŮSOB TVORBY VE FILMU A V DIVADLE	29
2.2. VLIV.....	36
3. PROŽÍVÁME I MY METAMODERNU ?.....	39
4. ANTON PAVLOVIČ ČECHOV.....	43
4.1. ČECHOV MEDZI MEDICÍNOU A DRAMATEM	45
4.2. DIVADLO DUŠEVNÍCH VZTAHŮ.....	49
5. KDO JE TO PLATONOV ?	54
5.1. POSTAVY.....	57
5.2. INSCENAČNÍ TRADICE A ADAPTACE HRY	61
5.3. SEŽEREŠ SÁM SEBE (PLATONOV)	66
6. REALIZACE INSCENACE PLATONOV V DIVADLE DISK	74
7. VLASTNÍ VERZE	93
7.1. KOSTÝMNÍ ŘEŠENÍ	99
7.2. REALIZACE KOSTÝMU SOFIE	128
7.3. DOKUMENTACE, INSCENOVANÉ FOCENÍ	130
ZÁVĚR.....	142
PŘÍLOHY.....	143
BIBLIOGRAFIE.....	146

ÚVOD

Při výběru mé diplomové práce jsem byla z počátku na pochybách, jak téma uchopit, a do kterých směrů se vydat. Anton Pavlovič Čechov i Wes Anderson jsou oba velikáni svých dob sami o sobě, a jsou inspirací pro mnoho dalších autorů, včetně mě.

Je ale opravdu možné seznámit je a zkombinovat jejich vizuální a obsahovou stránku? Možná by se mohlo zdát, že každý z nich jde úplně odlišným směrem a nemají nic společného. Já si to ale nemyslím. Stejně tak si nemyslím, že divadlo a film jsou dvě nekompatibilní média.

V následujících stránkách se vám proto budu snažit objasnit mou vizi setkání Wesa Andersona a Antona Pavloviče Čechova, třeba v pražské kavárně, někde v ztracené nostalgické uličce. Jeden si dá kapučíno a ten druhý možná rovnou vodku. Určitě si budou mít o čem povídat.

Oba jsou dobrými pozorovateli rozličných charakterů a rádi se hrají s drobnými zajímavostmi v lidských povahách. Každý však vypráví své příběhy jinak, jsou přece z odlišné doby a z krajin opačných pólů. Avšak, jsou lidé žijící v imperialistickém Rusku a lidé z popkulturní Ameriky tak odlišní? Všichni hledáme vnitřní rovnováhu, lásku, své místo ve společnosti a nezáleží kde a v jaké době jsme se narodili. Povahy a touhy postav z děl těchto dvou pánů jsou podle mého názoru jejich hlavním společným rysem.

1. WES ANDERSON

Režisér Wesley "Wes" Wales Anderson se narodil 1. května 1969 v Houstonu v Texasu. Jeho otec Melder Anderson provozoval reklamní společnost a jeho matka, Texas Anne Burroughs, pracovala v oblasti archeologie. Hodně cestovala a své syny občas vzala na různá místa sebou (její vliv vidět v některých filmech například v postavě Etheline v *Royal Tenenbaums*). Wes vyrůstal se svými dvěma bratry Ericem a Melem. Jejich rodiče se rozvedli, když bylo Wesovi osm let. Z důvodu vyrovnávání se s rozpadem manželství svých rodičů se ve škole choval rebelsky. Po nějaké době obrátil svou energii, a věnoval jí uměleckým snahám. Dychtivě četl, rozvíjel svou vášeň pro romány a ocitl se pohlcen vyprávěním příběhů. Jeho nejoblíbenější filmy v dětství byly *Star Wars* a snímky Alfreda Hitchcocka. To osobně považují za velmi netradiční kombinaci. Anderson navštěvoval St. John's School v Houstonu, kde se stal známým pro své rozsáhlé a složité divadelní inscenace. Tyto inscenace se často zakládaly na známých příbězích, filmech, a dokonce i na televizních programech.¹



Obrázek 1. portrét Wesa Andersona.

Po absolvování St. John's na konci 80. let se Wes Anderson zapsal na Texaskou univerzitu v Austinu. Díky tomu, že pracoval jako promítač v kině, se dostal k velkému množství filmů. Na škole se setkal s Owenem Wilsonem, který se později stal jeho scénaristickým kolegou, a taktéž byl obsazen téměř v každém filmu, který Wes od té doby vytvořil. Anderson studoval filozofii a Wilson studoval anglickou literaturu. Postupně zjistili, že mají společné zájmy. Když se poprvé setkali, Anderson řekl: „Navštěvovali jsme spolu hodiny scenáristiky, kde sedělo všech devět lidí kolem stolu a diskutovali o hrách. Já jsem pokaždé seděl v jednom rohu, ne úplně u stolu, a Owen si zvykl sedět v jiném rohu, také ne

¹ <https://www.biography.com/filmmaker/wes-anderson> / <https://www.britannica.com/biography/Wes-Anderson>

úplně u stolu, vlastně jsme spolu nepromluvili celý semestr.“ Později spolu začali bydlet a po škole pracovali na scénáři filmu *Bottle Rocket*.

V dnešní době je Wes pověstný svým mírně introvertním, excentrickým a pedantním chováním. Již jako dítě se věnoval psaní divadelních her a natáčením krátkých filmů na rodinnou kameru. Dnes svoje snímky nejen režíruje a píše, ale zároveň také vybírá hudbu, některé filmy produkuje a věnuje se všem drobným detailům jako například výběr správného druhu písma, nebo významu obrazu pověšeného v pozadí.

Do dnešního dne se mu podařilo natočit devět celovečerních filmů. Jsou to komerční snímky, ale jejich umělecká hodnota zdatelně přesahuje zenit většiny současných tvůrců. Kromě celovečerních filmů vytvořil také krátkometrážní filmy a reklamy.



Obrázek 2. ilustrace z knihy *The Wes Anderson Collection*.

Do povědomí kritiků a diváků se v menší míře představil prvním filmem *Bottle Rocket* (1996). Jako oficiální debut jsou *Bottle Rocket* prvním významným milníkem Andersonovy kariéry. Dojímavý i komický příběh dvou bratrů, kteří si založí netradiční kriminální gang, patří již ke klasice druhé poloviny devadesátých let. Tento film je režisérovým významným osobním manifestem, ohlašujícím novou generaci, balancující na hraně mainstreamu a indie žánru. To potvrzuje výjimečnost výsledného produktu a také jeho pozitivní odezva v úzkém okruhu diváků. Rutina, konzumní životní styl a stereotyp, nahlodávají dennodenně existenci milionů lidí, a podepisují se i na vnitřním úhynu. Tento fenomén se Andersonovi podařilo velmi osobitě zobrazit ve zmíněném snímku, ale také v dalších po něm následujících. Zde se začaly rýsovat základní pilíře podpírající Andersonovou tvorbu. Již v prvním filmu můžeme vypořadovat estetiku, která byla brzy označena za „andersonovskou“.

V jeho dalším celovečerním filmu *Rushmore* (1998) jsou prvky stejné. Anderson ale už zachází hlouběji do psychologie postav i do ostrého kontrastu dramatu a komedie. Společně se spolu scenaristou Owenem Wilsonem ve filmu zobrazuje mnoho ze svých osobních zkušeností. Film byl dokonce natočen na střední škole, kterou sám jako student navštěvoval. Režisérské i umělecké kvality potvrzuje dospělejší a v určitém slova smyslu temnější téma.

Mírně depresivnímu a hyperaktivnímu žákovi Maxovi Fischerovi hrozí vyloučení z prestižní střední školy, která má pro něj velký význam. Max se spřátelí se životem zklamaným milionářem, obdivujícím Maxovu chuť do života. Na jedné straně máme opět volnomyšlenkáře, do určité míry naivní osobu, jejíž naivita pramení z mládí a nedostatku zkušeností. Na straně druhé stojí deprimovaný podnikatel, kterému ani všechny jeho peníze nedokážou koupit štěstí a spokojenost se životem. Hlavní komplikací děje se stává ovdovělá učitelka prvního stupně, která se stává centrem zájmu obou protagonistů. Anderson nám nenabízí jenom bizarní milostný trojúhelník, ale servíruje prvotřídní odlehčené drama o společenských konvencích, zklamání ze života a netradiční sondování lidské povahy. *Rushmore* je zároveň prvním filmem, který v sobě obsahuje další umělecké médium, divadlo. Anderson později ve svých snímcích pracuje i s literaturou či dokumentárním žánrem.²

² Video dostupné na : <https://vimeo.com/77015707>



Obrázek 3. Max Fischer ve filmu Rushmore (1998)

„Max v Rushmore – „Just gotta find something you love to do and then do it for the rest of your life“³

Umím si představit, že právě touto replikou z filmu se Anderson skutečně řídí. Toto moje tvrzení opravdu potvrdil i v některých zveřejněných rozhovorech.

Ve filmu *The Royal Tenenbaums* (2001) nám vykresluje život a patálie skupinky paranoicky smýšlejících individuů, mizantropů a lidí s jinými diagnózami, kteří žijí pod jednou střechou, spojuje je však jenom pokrevní spříznění. Právě pod touto střechou se kumulují a vrcholí všechny autorské procesy, které se začaly formovat již od počátků jeho tvorby. Všechny motivy, témata a také osobní autorský přístup, formují epický kinematografický skvost. Režisér nám servíruje nejen filmový unikát, ale i poctu tvůrcům, jejichž díla se zasloužila o vývoj a inspiraci v jeho tvorbě. Patří mezi nich velikáni jako *Orson Welles*, *J.D. Salinger*, *François Truffaut*, *Charles Schulz*, nebo indický režisér *Satyajit Ray*. Tomu Anderson vzdal poctu ve filmu *The Darjeeling Limited* (2007). Originálně zrealizoval fúzi nekonvenčního přístupu s mainstreamem, a v překvapivě mladém věku se stal filmařskou ikonou současnosti. Jeho tvorba se oficiálně zařaduje do takzvané americké nové vlny. Zároveň se ale nedá konkrétně zařadit do určitého žánru. V posledních letech se ale začalo formovat nové označení, tzv. *metamoderna*, ke které se v textu později vrátím.⁴

Někdo, kdo se na jeho filmy dívá jenom povrchně by mohl říct, že jde o jakousi komedii, možná dokonce pohádku pro děti. Lidé na tyto filmy reagují někdy jako na něco zajímavě podivné, s nevysvětlitelnými postavami a absurdním dějem. Pokud vnímáme dílo Wesa Andersona pozorněji, podstata tkví jinde. Není to prvoplánová komedie, ale spíše

³Rushmore, dir. Wes Anderson, 1998

⁴CROTHERS DILLEY, Whitney The Cinema of Wes Anderson: Bringing Nostalgia to Life

tragikomické, místy absurdní, povídání se smutnými ale i akčními momenty. Mohli bychom říct, že re-definuje pojem absurdní drama, nakolik si není těžké představit Beckettovu či Ionescovu fascinaci nestálými konfrontacemi a interakcí panoptika bizarních a zároveň realistických postav. Skoro každý charakter v Andersonově filmech je vytvořený na základě jednoho, nebo dokonce kombinaci vícero reálných lidí. On sám svou tvorbu popisuje jako jedinečný a osobitý úhel pohledu na konkrétní témata s jeho vlastní psychologií. Vybudoval samostatný filmový kánon, osobitou filmovou poetiku, z které čerpá mnoho dalších tvůrců. Právě míra citace či napodobování jeho elementů, dosvědčuje režisérovu velikost. Slovní spojení „andersonovská poetika“ není v dnešní době raritním úkazem.⁵

Anderson dokáže vytvořit celý osobitý svět. Tento svět je sice podobný tomu našemu, ale přece je v něčem jiný. Vše, co z našeho světa známe, se v jeho práci objevuje pozměněné, jinak fungující a dalo by se říct, zajímavější. Jakoby těžko uchopitelná vizuální směs, kterou nedokáže nikdo jiný přesně napodobit. V jednom rozhovoru dokonce vysvětluje, že někdy se nechá vést intuicí a svým osobitým vkusem, který ho vždy přivede tam, kam potřebuje. Přesto že vytváří nereálné světy, jeho postavy jsou pokaždé více než reálné a my s nimi dokážeme soucítit, nebo se s nimi ztotožnit. Pokud bychom chtěli tvořit jako Wes Anderson, museli bychom se ním reálně stát. Nechť žije tento excentrický, absurdní král.

1.1. VIZUÁLNÍ STRÁNKA A SPOLEČNÉ ZNAKY FILMŮ

Vizuální část Wesovy tvorby je jeho signifikantním znakem, který propojuje všechny jeho dosavadní filmové počiny. Netají se tím, že opakovaně používá určité estetické principy ale vážně nerad slyší, když někdo řekne, že všechny jeho filmy vypadají stejně. V každém jeho novém snímku můžeme shledat zdokonalení ale také vynalezení dalších nových způsobů a principů, které používá. Je to opačná pyramida, na kterou se nabalují inspirace a která zdokonaluje jeho autentický projev. Jde o nekonečné znovuobjevování vlastního stylu. Anderson má neskutečný dar zaútočit na divákovu zrakové vnímání, a to prostřednictvím série nespočetných scén, které se i se svými drobnými detaily všechny zapíší do divákovy paměti. Vytváří tak výstavní exponát, ve kterém se nevyskytuje ani jedna zbytečná scéna, každá je okouzující a dokáže zprostředkovat mnohem víc informací a skrytých odkazů než děj samotný. Pedantně a precizně stylizované kulisy, kamera a postavy, se podepisují na sladěné mizanscéně, tzv. živý obraz a hypnotickou kompozici všech prvků v záběru.⁶

Ve všech filmech se kumuluje množství nápadů a materiálů, které spolu tvoří jedinečnou kompozici. Jako kdyby režisér komponoval obraz nebo hudební symfonii. Scéna a

⁵ BROWNING, Mark Wes Anderson: Why His Movies Matter (Modern Filmmakers)

⁶ KUNZE, Peter, The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon

kostýmy spolu fungují, doplňují se a tvoří jeden celek. Velmi důležitá je také barevnost a celkové ladění. Někdy, když vidíme jednotlivé scény, se nám může dokonce zdát, jako kdybychom se na tento podivný svět v Andersonově filmech dívali přes růžové, žluté nebo modré brýle. Tento svět je nepřikrášlený, a je vyprávěn z perspektivy dítěte. Upřímný, kritický a plný naděje na změnu a lepší budoucnost.

Charlie Tenenbaum : „You are not dying“

Royal Tenenbaum : „But I'm gonna live“

(The Royal Tenenbaums, když se zjistí, že Royal klamal a opravdu neumírá)⁷

Sice odkazuje na určitou historickou dobu, historické prvky jsou buď zveličeny, nebo použité jinak. Historické období je v tom případě jenom náznakem. Někdy tyto historizující náznaky přímo komunikují se současnými prvky. Toto zveličování nenacházím jenom ve vizuální stránce. Také charaktery v jeho příbězích jsou zároveň jakousi karikaturou a zobrazují výrazné, někdy protichůdné typy. Herec Jeff Goldblum v jednom rozhovoru poznamenal, že Andersonovy postavy jsou podle něj doslova jako „oblečené vtipy“. Kostým vypráví o charakteru postavy mnoho. Doplňuje její konání, nebo je s ním v kontrastu. V jeho filmech se často objevují děti, které se chovají jako dospělí lidé. Ale funguje to i naopak, dospělé drsné postavy se chovají infantilně. Můžeme také vysledovat dějové zvraty, ve kterých se zdánlivě nevinná až naivní atmosféra změní na něco temné a vážné. Podobný princip Anderson uplatňuje ve vývoji postav v průběhu děje. Originalitu lze spatřit i ve tvorbě scénáře, který vytváří za pomoci spoluautora Owena Wilsona. Jsou to originální náměty inspirované příběhy ze života lidí, se kterými se setkává nebo o kterých slyšel. Tyto zápletky jsou často dotvořené vlastní fantazií. Tvorba filmu je pro něj zároveň tvořivý proces a častokrát se inspiruje přímo na místě. Obklopuje se množstvím dalších inspirativních lidí, kteří jsou spoluautory jeho projektů. Anderson kolem sebe vytvořil okruh lidí, kteří jsou stejně nadšení jako on, a tím vzniká unikátní spolupráce a ještě unikátnější výsledek.

Zajímavé je, že se v jeho filmech objevují velmi známí herci a umělci. V každém jich najdeme hned několik. Můžeme je tam vidět v nevšedních postavách, nebo v malých a nepatrných rolích. Umožňuje nám to vidět slavné osobnosti v jiných pozicích, než z jakých je běžně známe. Kolem Andersona se vytvořila jakási prestiž. Podle slov zúčastněných je s ním radost a čest spolupracovat. Do svých filmů taktéž obsazuje málo známé až úplně neznámé osobnosti. Taková partička spolu funguje dobře, jako promazaný stroj.

⁷ The Royal Tenenbaums, dir. Wes Anderson, 2001

Příběhový děj ve filmech vždy doprovází povídání, jako kdyby někdo četl úryvek z knihy. Někdy je do pozice vypravěče dosazená určitá postava, která komentuje například počasí, nebo situaci a doplňuje tak děj. Toto fiktivní povídání působí někdy až dokumentárně.

Preciznost a symetrie jsou taktéž neodmyslitelnou součástí filmového jazyka Wesa Andersona. Některé záběry jsou geometricky přesně centrálně natočené, aby se neobjevila žádná náhodná odchylka. Jak řekl jeho dlouholetý spolupracovník kameraman Robert D. Yeoman, Anderson si dává záležet na tom, aby byl každý záběr dokonalý. Všechno zdánlivě náhodné je přesně uspořádané a ani jedna věc v záběru není přebytečná, nebo neplánovaná.⁸



Obrázek 4. scéna z filmu *The Royal Tenenbaums*.

Pro jeho snímky jsou typické záběry kamery jako například pohled shora na různé objekty, které rozmisťuje ruka jedné z postav. Používá i takzvané sledovací záběry, kde je pohyb kamery určován pohybem herce. Mezi jeho využívané prvky patří i záběr snímáný přes celou místnost, přičemž se rozostří, poté zastaví a zaostří až na opačné straně.

Po zkušenostech s animovaným filmem (*Fantastic Mr. Fox, Isle of dogs*), se stop-motion technika animace objevuje i v hraných filmech. Při tom používá malé modely a zmenšeniny prostředí, nebo vymyšlené scénérie, které fungují v celku s hranými částmi. Vytváří tak zvláštní dojem pohádky a podporuje komičnost a rafinovanost scén.

⁸ Video interview dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=Sdtooam6O1o>



Obrázek 5. Wes Anderson a model z animovaného filmu *Fantastic Mr. Fox*.

Nebyl by to film od Wesa Andersona, kdyby aspoň jednou nebyla použita ručně kreslená mapa, plán, nebo dětské kresby. Tyto ilustrace má na starosti jeho bratr Eric Chase Anderson, který spolupracoval na všech jeho filmech.

1.2. *THE GRAND BUDAPEST HOTEL*

Film *The Grand Budapest Hotel* je jedním z mých nejoblíbenějších filmů a proto bych mu chtěla věnovat více pozornosti.

Tento film je unikátní z vícero pohledů. Je to příběh z evropského prostředí, natáčen v pohraničním Německém městě Górlitz, které se nachází hned u hranic s Polskem, nedaleko českých hranic. Budapešť s filmem kromě jména titulního hotelu nemá paradoxně nic společné. Při výběru této, pro amerického režiséra netypické lokace, se štábem cestovali přes různé části východní Evropy, a navštívili také lázně v Budapešti či Karlových Varech. Až v malém německém městě se jim podařilo najít budovu opuštěného nákupního centra. Bylo to přesně to, co vizuálně potřebovali. Budova byla dobře technicky vybavená a vedl k ní snadný přístup. Nebylo možné natáčet ve fungujících hotelech, protože jim to neumožnilo dostatečnou volnost a nespočetné množství nařízení by omezilo jejich integritu. V jistém bodě Anderson uvažoval, že zmiňovanou budovu odkoupí, aby ji zachránil od plánované demolice. Tato stavba sama o sobě ovlivnila další směřování filmu a vizuální stránka je z velké části přizpůsobena nálezu této unikátní budovy.

A takto se malé městečko Gorlitz, ne až tak daleko od Prahy, stalo slavným. Anderson je známý tím, že vytváří světy, které jsou skoro jako pozměněná realita a tak také přistupoval k tomuto filmu. Ve fiktivním městě Nebelsbad ve stejné fiktivní republice Zubrowka, je všechno, co správné město potřebuje. Městská doprava, erb města, známky, nápisy na ulicích, noviny (dokonce celý text v novinách doplňující děj), měna (klubeky), razítka, obchody, cukrovinky, jídla... Všechny dokumenty a umělecká díla jsou vytvořena přímo pro film. Toto neskutečné množství nejmenších detailů vytváří nový, snový svět. Ten je inspirovaný realitou roku 1932, někde ve střední Evropě. Je to vlastně kompletně celá alternativní verze evropské historie, jak ji známe, ale jaksí víc zajímavá.

Původní námět pro hlavní postavu filmu je z vyprávění o reálně žijícím charakteru. Tento námět pochází od kamaráda Wese Andersona. Jednalo se o kolegu Huga Guinnessa, se kterým kromě jiných filmů, úzce spolupracovali právě na originálním scénáři pro *The Grand Budapest Hotel*. Hugo Arthur Rundell Guinness spolu s Andersonem byli za tento scénář později nominováni na cenu Oscara. Guinness je kromě toho ilustrátor a spisovatel. Je známý svými ilustracemi v *The New York Times* a jeho výraznými černobílými grafikami. Mnohé z nich se objevily v různých filmech či publikacích. Zpočátku se spolu snažili dál rozvíjet tento prvotní námět, ale až díky jejich poznatkům získaným cestováním po Evropě a výzkumem literatury rakouského spisovatele Stefana Zweiga, se jim podařilo úplně zformovat jejich ambice pro celovečerní film.

Anderson začal být fascinován Zweigovými záznamy doby dávno minulé, která se opět vynořovala v jeho románech jako *Beware of Pity* (1939), *Svět včerejška* (1942) a *The Post Office Girl* (1982). Anderson zároveň vytvořil soubornou knihu *The Society of the Crossed Keys* (2014), která shromažďuje všechny inspirace převzaté od Zweiga, které byly předlohou pro *The Grand Budapest Hotel*. Především pro jejich fatalistickou představu a detailní portrét Vídně začátku dvacátého století. Anderson se taktéž zaměřil na historické obrazy, fotografie a dobové komedie. Nakonec k tomu ještě přidal romantismus ze současných populárních médií a idylické, ale osudové zdání evropské historie před druhou světovou válkou. A tak se zrodila tato komedie s trpkým podtónem o neveselém konci éry, která byla až příliš dokonalá na to, aby mohla setrval věčně.⁹

⁹ ZOLLER SEITZ, Matt, *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*



Obrázek 6. *The Grand Budapest Hotel* v čase prosperity.



Obrázek 7. *The Grand Budapest Hotel* v dobách úpadku.

*„With *The Grand Budapest Hotel* Wes Anderson has created a confection of curious depth and substance – the lightest, ariest movie about cataclysm and one of more moving.“¹⁰*

¹⁰ ZOLLER SEITZ, Matt, *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*, Anne Washburn (Introduction) ISBN-13 978-1419715716, str. 15

Celý film je o vyprávěném příběhu a o požitku z jeho vyprávění. Je to příběh v příběhu ve kterém se nachází ještě další příběh. Zaznamenává tři časová období. Hned na začátku vidíme mladé děvče, jak navštěvuje pomník renomovaného spisovatele, známého jednoduše jako „Autor“ (Tom Wilkinson). Toto děvče nese velmi něžně kopii oblíbeného románu – Hotel Grand Budapest. A tak Autor začíná vyprávět.

Dostáváme se do dokumentu z roku 1985, ve kterém Autor vypráví jako zasloužilý umělec o svém díle. V průběhu vyprávění se obraz mění a my jsme spolu s jeho mladším Já (Jude Law) na jeho pobytu v roce 1968 v kdysi velkolepém, teď už fádním hotelu. V prostředí ostatních ubytovaných, se setkáváme se skutečně osamělým majitelem hotelu. Zero Mustafa (F. Murray Abraham) ho zve na večeři, aby mu povyprávěl jeho celoživotní příběh. Zero je muž, který se adaptoval přes všechny své ztráty, ale nikdy nevybudoval svůj „nový“ svět. Raději si vybral a uchovával svojí smutnou minulost, i v podobě pozůstatku hotelu, který je pro něho suvenýrem z doby minulé. On sám je spíše odkaz doby než reálný přeživší. Jeho skutečné poselství je v jeho příběhu. První a poslední scéna uzavírá film, ale zároveň jeho příběh. Malé děvče vzdá poctu Autorovi, který z Mustafova vyprávění vytvořil známý román. Tímhle je naznačeno, že i když jsou některé příběhy příliš zdrcující pro jednotlivce a je těžké přenést se přes osobní minulost. Právě toto jsou pravděpodobné příběhy, které mají zásadní smysl pro nás ostatní, a měli bychom si je uchovat.

„Life destroys. Art preserves.“¹¹

-Zero

Zero Mustafa (Tony Revolori jako jeho mladší verze) začíná svoje vyprávění v roce 1932, kde se poprvé ocitnul jako nově přijatý vrátník v prestižním hotelu Grant Budapest. V průběhu vyprávění se po vzoru divadelního osvětlení mění i to v místnosti. Poprvé se potkává s Gustavem H., pedantním a přísným hlavním komorníkem, řídícím celý hotel. Postava Gustava H. v sobě skrývá protichůdné charaktery, a on sám často porušuje své vlastní pravidla a dobré způsoby. Vytváří instituci hotelu, ve které všechny řídí, ale sám se jí nepodřizuje. Snaží se ve všem najít pořádek a lepší, něžnější stránku. Ne vždy se mu to daří.

¹¹ ZOLLER, Matt, The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel, Anne Washburn (Introduction) ISBN-13 978-1419715716, str. 22



Obrázok 8. Mr.Gustav, Aghata a Zero, scéna z filmu *The Grand Budapest Hotel*.

„Rudeness is merely the expression of fear they wont get what they want. The most dreadful and unattractive person only need to be loved and they will open up like flower.“¹²

V následujících scénách vidíme, jako hotel funguje a dozvídáme se o Gustavové podivné zálibě v starších ženách. Jednou z nich je i osmdesát čtyř letá Madame D. (Tilda Swinton) se kterou má skoro dvouletou aféru. Krátce po tom co Madame D. z hotelu odchází s předtuchou něčeho zlého, Gustav od Zera zjišťuje, že byla záhadně zavražděna. Společně navštěvují její panstvo Lutz, místo jejího posledního odpočinku, aby jí vzdali poslední úctu. Ocitnou se na čtení její poslední vůle i s početným množstvím příbuzných a pozůstalých. Od jejího právního zástupce Vilmore Kovacse (Jeff Goldblum) se všichni přítomní s překvapením dozví že nejcennější pozůstalost, renesanční obraz *Chlapec s Jablkem* dostane právě Gustav. To způsobí pobouření a syn Madame D. Dimitri (Adrien Brody) požaduje Gustavovo zatknutí. Zero a Gustav odcházejí i se zmíněným obrazem. Později je Gustav zatknutý a odsouzený do vězení. Ve vězení se spřátelí se spoluvězni a společně plánují útěk na svobodu. S pomocí Zerovy přítelkyně Agathy (Saoirse Ronan) propašují do vězení nástroje, které jim pomohou plán realizovat. Zero a Gustav se snaží zjistit kdo skutečně zavraždil Madame D. a dokázat jeho nevinu. V stavu nouze jim tentokrát pomůže takzvaná Společnost překřížených klíčů, tajná skupina sestávající se z komorníků jiných hotelů různě po světě. Doprovázen dalšími dobrodružstvími odhalí a najdou tajnou kopii poslední vůle Madame D., která všechno

¹² Mr. Gustav, *The Grand Budapest Hotel*, 2014, (minutáž doplním)

objasní. Gustave H. se stává právoplatným dědicem, majitelem hotelu Grand Budapest a zároveň nejbohatším mužem v Zubrowce.¹³

Všechno vypadá idylicky a my čekáme, že film skončí šťastně. Opak je ale pravdou. V průběhu cesty vlakem se on, Zero a Agatha setkávají s vojáky (začátek války), kteří zničí Zerovy přistěhovalecké dokumenty. Gustav protestuje a snaží se vojákům pohrozit, později je zastřelen. Zero, jediný dědic, získává celý Gustavův velký majetek. Nechává si hotel Grand Budapest na památku Agathy, která během války společně s jejím synem zemřela. Opět jsme spolu s mladým Autorem a již zestárlým Zerem v opuštěném hotelu, který nyní připomíná ošumělý rezort v sovětském satelitním městě. Takových měst známe v našich zeměpisných šířkách mnoho. Jeho vizuál je převedený velmi jasně, a jeho škaredost popsána s milující přesností. Film končí tím, jak si mladé děvče z první scény při památníku Autora dočte knihu *Hotel Grand Budapest*. Zavře ji a je konec.

Postavy ve filmu jdou proti svému status quo. Nejen v tomto, ale i ve vícero filmech, se objevují protagonisté, kteří se urputně a tvrdohlavě snaží vytvořit si pohodlné místo, skrýši, kde mohou žít v iluzi, aby nemuseli vnímat škaredou realitu. Anderson ale zároveň dovoluje, aby byly tyto idylické světy roztříštěny, protože tak to v životě prostě chodí. Realita je neodvratná, vulgární a krutá.

„The horrible is delightfully cartoonish until it is not“¹⁴

Andersonovy filmy jsou vždy o odstín tmavší a pochmurnější, než se na první pohled zdá. V žádném jeho předcházejícím filmu není tak velký rozdíl mezi vizuálem a významem. Stejně tak kontrastují dvě podoby hotelu z jiné doby. Imaginární hotel reprezentuje a vykresluje dobré časy s příjemnou, nostalgickou atmosférou. Svět, vytvořený z naší vlastní identity, ztracený svět. Ztracené dětství, rodina, láska, přátelství, to všechno se již objevilo v předešlých filmech. Poprvé se však Anderson pokusil naznačit, jak může vypadat destrukce celé civilizace, konec jedné éry. Je to konec kultivovanosti a začátek úplně jiného způsobu života.¹⁵

¹³ Video o filmu *The Grand Budapest Hotel*, dostupné na: <https://vimeo.com/rogerebert>

¹⁴ ZOLLER, Matt, *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*, Anne Washburn (Introduction) ISBN-13 978-1419715716, str. 16

¹⁵ BUCKLAND, Warren. *Wes Anderson's symbolic storyworld : a semiotic analysis*. New York, NY: Bloomsbury Academic, 2019. xii, 203 stran. ISBN 978-1-5013-1652-4 ilustrace.



Obrázek 9. hotelový personál, scéna z filmu *The Grand Budapest Hotel*

Společně se začátkem války začaly v našich životech otřesné časy. Naše vlastní dramata jsou deformované většími historickými událostmi, kterých jsme součástí, a které nás přímo ovlivňují. Věříme, že postavy opět vybudují krásný nový svět.

„Like kids on the beach after the wave has suiced through their sand castle, Anderson´s protagonists are left working up the will to rebuild again.“¹⁶

A s tímto filmem je to jako s nejlepšími pohádkami. Poučení najdeme mezi řádky.

¹⁶ ZOLLER, Matt, *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*, Anne Washburn (Introduction) ISBN-13 978-1419715716, str. 15

1.3. KOSTÝMY

Wes Anderson se ve svém způsobu zobrazování postav inspiroval francouzským režisérem Jeanem-Luceem Godardem. Ten pracoval s konceptem, který označoval jako „character uniforms“. Tak, jak to bývá v pohádkách nebo v komiksech, divák si častokrát dokáže spojit konzistentní vzhled s konkrétní postavou. Divák si utváří představu o jistém vizuálu a zároveň získává jistá očekávání od konkrétní postavy. Někdy dokonce, jako například ve filmu *The Royal Tenenbaums*, mají dospělé postavy stejný oděv, jako nosily v dětství. To ve skutečnosti vytváří dojem uniformy. O to více je signifikantní v momentě, kdy postava svůj vzhled změní. Tím Anderson vytváří velmi silné psychologické propojení postavy s jejím kostýmem.

Je zajímavé sledovat, jak odlišný kostým radikálně změnil charakter postav herců, kteří s Andersonem pracovali na více projektech. Například William Defoe v *The Grand Budapest Hotel* zpodobňující strašidelného a násilnického Joplina, je díky dlouhému koženému kabátu a hrozivým šperkům úplně odlišný od Klause Daimlera v *The Life Aquatic with Steve Zissou*, který je oblečený v šortkách a bleděmodré košili s červenou čepicí s bambulkou. I ostatní členové posádky z *Life Aquatic* nosí stejnou červenou čepici. Každý z nich ji nosí trochu jinak. Není to jen malý nepodstatný detail. Je to důkaz o tom, jak dokážou postavy vypadat autenticky i navzdory tomu, že nosí stejný oděv.¹⁷



Obrázek 10. posádka, scéna z filmu *Life Aquatic*

Důležité je také zmínit jméno Milena Canonero. Tato světoznámá kostýmová designérka se pokusila přesně zachytit esenci charakterů z filmu *The Grand Budapest Hotel*.

¹⁷ Interview dostupný na: <https://www.studiobinder.com/blog/wes-anderson-style/#wes-anderson-costumes>

Při přípravě studovala uniformy z hotelového prostředí třicátých let, a taktéž dobové fotografie od Georga Hurrella, Man Raye či maleb Keesa van Dongena, Gustava Klimta, Georga Grosza nebo Tamary De Lempické. Canonero byla ovlivněna i dobovou literaturou. Po prvních náčrtech její návrhy dále zpracovávali specializovaní umělci, kteří kreslili ve Photoshopu, což jim umožnilo vytvořit obrazy s detailnějším zachycením podobností herců. Tvůrci zhotovovali většinu základních oděvů v dílně ve městě Görlitz. Další kostýmy, byly vyhotoveny v berlínském divadle Theaterkunst. Uniformy pocházely z dílny v Polsku. Zato kostýmy pro komparz a davové scény byly zapůjčené, nebo odkoupené z různých vintage obchodů v Berlíně.¹⁸



Obrázek 11. Madame D. (kostýmový návrh)



Obrázek 12. Zero (kostýmový návrh)

¹⁸ Interview s Milenou Canonero dostupné na: <https://www.abramsandchronicle.co.uk/blog/the-wes-anderson-style-an-interview-with-milena-canonero/>

„She is taking extras and try to each one make character, and creating story behind every person from the background“¹⁹

(Wes Anderson, v rozhovoru o spolupráci z Canonero)



Obrázek 13. Zero (kostýmový návrh)



Obrázek 14. Mr. Gustav (kostýmový návrh)

Místo tradiční podoby fádnic uniform použila Canonero netradiční barevnou kombinaci fialové a tmavofialové s detailním červeným lemováním. Podařilo se jí tak docílit posun této příznačné dobové reference. Místy zveličena, místy potlačena. Zkoumala různé střihy pro sivé a černé vojenské uniformy v souladu s požadavky v scénáři. Aby nebyly příliš sivé a identifikovatelné, nejsou zelené ani tmavé. Navzdory tomu vytvářejí ten správný přísný vojenský dojem. Většinu insignií a znaků na uniformách navrhnul sám Anderson. Příležitostně konzultoval návrhy v Milenině dílně v Římě. Tvůrci filmu dali postavám pozoruhodný vzhled. Všichni muži ve filmu mají bradu nebo vousy rozmanitých tvarů a délek. Tím je doplněn jejich jedinečný elegantní styl. Gustavův oděv měl za cíl vyvolat dojem, že má „smysl pro dokonalost a kontrolu“, i napříč rozpadajícím světu kolem něj. Agata, se znamínkem ve tvaru Mexika a pšeničným kláskem ve vlasech, má sice představovat postavu z dělnické třídy, ale přesto je bytostí jemnou a éterickou jako cukrovinky, které vytváří.

¹⁹ Interview s Wesom dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=RoUXNuqMATw>

Madame D. je oblečená v hedvábném sametovém kabátu a výrazných žlutých šatech se vzory inspirovanými Gustavem Klimtem. Celý vzhled doplněje norková kožešina od značky Fnedi. Wes Anderson a Milena Canonero s Fnedi spolupracovali již v minulosti. Vizáž a make-up Madame D. byla práce profesionálních maskérů. Mark Coulier, známý díky své práci na filmové sérii s Harry Potterem, na obličej aplikoval měkké silikonové části, aby vytvořil autentickou podobu starší paní. Za masky získali Mark a Frances Hannon Oskara.²⁰



Obrázek 15. Madame D. a zřetelná inspirace G. Klimtem.

Fendi taktéž vytvořil šedý kožešinový kabát pro Alberta (Edward Norton) a zapůjčil další množství kožešin pro ostatní charaktery a komparz. Jopling (Willem Dafoe) měl na sobě kožený kabát, který podle návrhů Mileny Canonero zhotovila Prada. Vzhled byl inspirován vrchním oblečením vojenských expedičních jezdců. Ke kabátům byly později ještě přišívány vnitřní kapsy podle Andersonových představ.²¹ Joplingův celkově nebezpečný a drsný charakter byl doplněn neobvyklými kousky stříbrných šperků ve tvaru lebky od klenotníka Warisa Ahluwalia. Ten je blízkým přítelem Wese Andersona a také účinkoval v jeho filmech.²²

²⁰ Interview s Milenou Canonero dostupné na: <https://www.thewanderfulltraveler.com/artsmart-the-fabulous-fashions-of-milena-canonero/>

²¹ Internetový článek - dizajnér Waris Ahluwalia, dostupný na: <https://www.theguardian.com/fashion/2017/mar/18/actor-designer-waris-ahluwalia>

²² Interview s Milenou Canonero dostupné na: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2014/03/the-grand-budapest-hotel-fashion>

2. MILENA CANONERO

V následujících řádcích bych ráda představila tuto významnou a zároveň velmi skromnou kostýmovou výtvarnici. Pokusím se stručně analyzovat její způsob tvorby prostřednictvím analýzy několika filmů.

Úspěch hned na začátku svojí kariéry Canonero pokorně považuje za štěstí, ale to, že je člověk nejen šťastlivý, ale také nesmírně talentovaný, již nezmiňuje. Její schopnosti, společně se setkáními s výjimečnými režiséry, ji vedly od opery přes divadlo a reklamy až po celovečerní filmy, které se zapsaly do historie filmového průmyslu.

Milena Canonero se narodila 1. ledna 1946 v Turíně. Studovala umění, dějiny designu a divadelní kostým v italském Janově. Později se přestěhovala do Anglie, kde dokončila školu a kde začala pracovat v malých divadlech a na krátkometrážních filmech. V průběhu navrhování oděvů do reklam v Londýně se setkala s mnohými filmovými režiséry.²³



Obrázek 16. scéna z filmu *Mechanický pomeranč*, Stanley Kubrick (1971)

²³ Životopis Mileny canonero dostupný na : <https://www.operadeparis.fr/en/artists/milena-canonero>

Již v mladém věku se jí naskytla příležitost spolupracovat se Stanleyem Kubrickem. V roce 1969 vytvořila kostýmy pro jeho snímek *2001: A Space Odyssey*. Kubrick se díky jejich spolupráci stal jejím mentorem.

První film, který pro ni znamenal celosvětový úspěch, byl další Kubrickův projekt *A Clockwork Orange* (1971). Asi není potřeba připomínat, že kostýmy v tomto filmu se staly kultovními. Uniformní bílé kombinézy hlavního protagonisty a jeho bandy jsou dnes již součástí popkultury. Canonero nastartovala svoji kariéru znamenitě, další úspěchy ale na sebe nenechaly dlouho čekat. Osvědčená spolupráce s Kubrickem pokračovala na historickém filmu *Barry Lyndon*, který měl premiéru v roce 1975. Kostýmy pro tento film vytvořila Canonero společně s Ullou-Britt Söderlund. A jednalo se o velký úspěch, kostýmy byly oceněné americkou filmovou Akademií a Canonero tak získala svého prvního Oscara. Neměla bych zapomenout ani na kostýmy v hororovém filmu *The Shining* (1980). Druhého Oscara Canonero obdržela za historické drama ze sportovního prostředí, *Chariots of Fire* (1981) režiséra Hughua Hudsona. V té době ji oslovil George Lucas, který chystal svou sci-fi ságu *Star Wars*. Kvůli práci na jiných projektech však musela spolupráci odmítnout.

Canonero navrhovala kostýmy také do několika divadelních inscenací Otto Schenka. Například *Triptych* (Puccini, Vídeňská státní opera, 1979), *Jak se vám líbí* (Shakespeare, Salzburský Festival, 1980), *Netopýr* (Strauss, Vídeňská státní Opera, 1980) a mnohé další. Pro režiséra Luca Bondyho, vytvořila kostýmy pro inscenace *Pucciniho Tosca* (Metropolitní Opera, 2009) a *Euripidova Helena* (Burgtheater, Vídeň, 2010).

V roce 1986 se stává kostýmovou výtvarnicí pro televizní seriál *Miami Vice*. Její práce se Sofií Coppola na filmu *Marie Antoinette* (2006) přinesla Canonero její třetí cenu akademie.

S Wesem Andersonem pracovala již na zmiňovaném snímku *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2005), později také na *The Darjeeling Limited* (2007). Oba tyto filmy jsou kostýmově propracované, s nezapomenutelnými barevnými kombinacemi.



Obrázek 17. scéna z filmu *Marie Antoinette*, Sofia Copola (2006)

V roce 2014 Cannonero získala svoji devátou nominaci a čtvrté vítězství na 87. ročníku udělování cen Oscara za film *The Grand Budapest Hotel*. Za své prvotřídní kostýmy v tomto filmu získala cenu BAFTA. Na 67. ročníku mezinárodního filmového festivalu v Berlíně byla Milena Canonero taktéž oceněna čestným Zlatým Medvědem.²⁴

Zatím poslední spoluprací Canonero s Wesem Andersonem je snímek *The French Dispatch*, který bude mít českou distribuční premiéru v říjnu 2021. Sama se na film těším. Bude zajímavé sledovat s čím přijde Milena Canonero a Wes Anderson tentokrát.

²⁴Zivotopis Mileny Canonero, dostupný na: https://en.wikipedia.org/wiki/Milena_Canero

2.1. ZPŮSOB TVORBY VE FILMU A V DIVADLE

Jak jsem již zmiňovala, Milena Canonero studovala dějiny umění, historii a design kostýmu. Sama tvrdí, že všechny tyto obory spolu úzce souvisejí. Příklady můžeme vidět v její tvorbě. *The Grand Budapest Hotel* byl projekt, ve kterém Canonero zřetelně aplikovala své znalosti dějin umění. Hlavním tématem tohoto filmu je ztracená doba a pocit nostalgie. Takovéto uvažování je pro vizuál filmu více než příznivé. Můžeme vidět, jak například pro kostým postavy Madame D., Canonero použila reference z různých dobových epoch. Tento přístup však není o kopírování dobových referencí, ale o jejich prolínání se v charakteru postavy inovativními prvky. Canonero nazývá tento způsob práce „imagination of real“, neboli představivost skutečnosti.

Na první pohled by se mohlo zdát, že historický film jako je *Marie Antoinette* bude vyžadovat kostým, jehož vzhled bude založen na rešerších dobových záznamů, tak aby byl co nejvěrnější své předloze. Nicméně, takové „kopírování“ by nebylo pro současného diváka zajímavé. Celková estetika filmu by mohla ztratit své kouzlo. Divák by musel být expertem na dobový způsob oblékání, aby mu jistá neautentičnost mohla vadit. V rámci přístupu „imagination of real“ jde tedy spíše o vytvoření atmosféry a jistého pocitu než o naturalistické zpodobnění minulosti. Pro diváka je více důležitá současnost, ve které žijeme a tvůrci musejí počítat s tím, jak působí jisté asociace, představy a fungování podnětů u moderního publika.

25

Canonero pro film vytvořila celou šíři kostýmů. Nejedná se pouze o obsáhlý šatník Marie Antoinetty. Ve snímku se objevují oděvy specifické pro každé roční období. Ale také kostýmy speciálně navrhnuté tak, aby reflektovaly rozdílné společenské vrstvy. Každý z jednotlivých kostýmů je plný úžasných historických detailů. Tato různorodost je krásně sladěná, leč se tam nacházejí i jasně přiznané prvky současnosti. Milena Canonero tak reaguje na režijní záměr zprostředkovaný nejen vizuálně, ale i pomocí zvuku. Ve filmu se objevuje hudba odlišných žánrů z nedávné minulosti jako indie-rock nebo post-punk. Na několik sekund se v obrazu dokonce objeví tenisky značky Converse, které jsou velmi výrazným pop-kulturním prvkem. (viz obrázek č. 17)

²⁵ Článek o tvorbě Mileny Canonero, dostupný na : <http://thisisversaillesmadame.blogspot.com/2020/03/film-fashion-marie-antoinette-2006.html>



Obrázek 18. Růžové šaty s tylovou spodnicí.

Pro tento film je příznačný i výběr barevné palety. Sofia Coppola chtěla, aby byly využité převážně jemné pastelové tóny. V tomto ohledu je pozoruhodný barevný kontrast mezi kostýmy hlavní protagonistky a Madame DuBarry, milenky Ludvíka XV. Marie Antoinette milenecký vztah svého manžela samozřejmě neschvalovala. Canonero toto napětí převádí do konceptu svých kostýmů. Zatímco DuBarry má kostýmy ušité z luxusních saténových textilií, ve výrazných barvách jako tmavě modrá, fialová a červená. Antoinette nosí velmi luxusní a extravagantní oděvy jemných pastelových a neutrálních barev. Tmavě syté barvy šatů Madame DuBarry se nacházejí na opačném konci spektra barev oblečení, které na sobě mají ostatní dvořané. Vzniklý kontrast dodává Madame DuBarry specifický jedovaný vzhled.

"Sophie mi dala škatulku makronek z Ladurée." Podívaly jsme se na jejich krásné barvy a staly se určitým způsobem vodítkem ve výběru barev do filmu... " říká Canonero v rozhovoru ²⁶

²⁶ Inetrview s Milenou Canonero, dostupné na: <http://blog.courtauld.ac.uk/documentingfashion/2021/01/26/the-suggestive-power-of-colour-in-milena-canoneros-costume-design/>

Ve scéně maškarního plesu můžeme vidět, jak Marie Antoinetta spolu s jejím průvodem přejde od lehkých pastelů k smaragdově zelené a černé. Tyto barvy ve filmu znázorňují jisté tajemné a skryté tendence. Maškarní ples je moment, ve kterém se projeví skrytá alter ega těchto postav. Právě v této sekvenci si totiž Marie Antoinetta také dovoluje proniknout na území milostných afér. Není to náhoda, a takovéto cílené uvažování, nebo spíše přenášení vztahů do vnějších znaků je důležitá součást vizuálního poselství filmu.

Kostýmová tvorba Mileny Canonero je tedy zřetelně ovlivněna vizuálním světem umění. Její inspirace se může nacházet třeba ve škatulce s makronkami na plátně renomovaného umělce. Především ji však nachází ve světě kolem nás. Všechny naše vizuální vzpomínky jsou důležité, a pokud je pro náš záměr umíme cíleně využít, úspěch máme před sebou. Canonero se sama definuje jako „character designer“. Na vytváření různorodých naturelů postav úzce spolupracuje s režiséry, má silný smysl pro přesnost a detaily, které definují styl. Barvy v jejích kostýmech odhalují psychologii postav, často používá na míru vytvořené textilie, snaží se co nejvíce přiblížit představě vytvářených postav a pochopit funkci kostýmů a jeho vývoj v ději.



Obrázek 19. Scéna z opery *Yvonne Princesse de Bourgogne*.

Když se podíváme na její divadelní kariéru, můžeme najít podobný přístup a prvky, které známé z její filmové tvorby. V roce 2009 byly její kostýmy uvedeny v Národní opeře v Paříži, v představení od současného belgického hudebního skladatele Phillipeho Boesmansa s názvem *Yvonne Princesse de Bourgogne*.

Režisér Luc Bondy chtěl pro toto mistrovské dílo něco současně realistické a karikaturní. Něco, v čem by každá barva měla specifickou funkci a kde by byl kostým významnou součástí zobrazení postav. Každý detail jednotlivých figur měl být důležitý. Pro tuto operu Canonero vytvořila kostýmy kombinující grotesknost, absurdnost a vznešenost. Chtěla ilustrovat neumírající témata jako marnivost, žádostivost a žárlivost. Kostýmy jsou odrazem osobnosti postav. Princ má na sobě obtažený oblek s rodinný erbem na kravatě. Yvonne, která odmítá vyrůst, je oblečená jako panenka v šatech nad kolena, s balónkovými rukávy. Její vzhled je nápadně podobný Sue Lyon v Kubrickově *Lolité*.



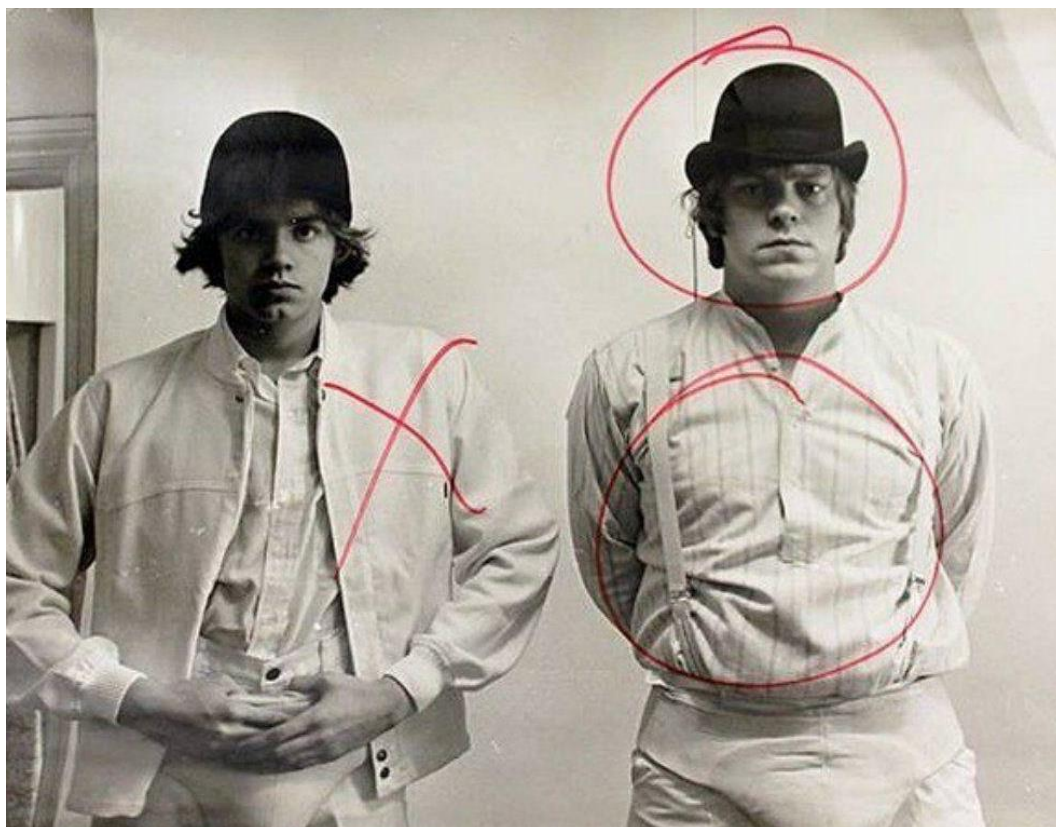
Obrázek 20. Scéna z opery *Yvonne Princesse de Bourgogne*.

Král je oděn ve sportovním outfitu, taktéž s erbem na hrudi, v červené a zlaté barvě. Sportovní komplet je vytvořen z lesklého saténu. Na nohách má Král zlaté boty symbolizující moc. Postava Isabelle, oblečená v množství peří a kožešin, vypadá jako růžový plameňák. Dvořané jsou vyobrazeni jako honosná a blyštivá skupinka s kožešinami a šperky, úzce vyformovanými saténovými obleky, díky kterým vypadají jako povrchná namyšlená zvířátka,

příčemž jsou pořád ti nadstandardně elegantní, evokující minulost se současným nádechem. Na hlavách mají surrealistické klobouky s vlasovými doplňky, inspirovanými Simone de Beauvoir a Elsou Sciapareli. Canonero ve své brilantnosti a smyslu pro svéráznost a unikátnost, uplatňuje každý detail od hlavy po paty. Její kostýmy definují charaktery lépe než světla a dekorace.

V rozhovoru pro Fascieneshion.com Canonero říká: „It’s not the costume itself that I like to do, of course it is interesting, but it’s more about the meaning I give to the masterpiece...”²⁷

Její práce na filmu *Mechanický pomeranč* byla začátkem její ikonické kariéry a rozvoje jejího signifikantního stylu. V rozhovoru vysvětlila, že inspirací pro postavy byli „post-skinheads“ - prvky z oblečení londýnských pouličních subkultur a specifický styl skupiny „Bovver Boys“, podle „bovver“ bot, taktéž použitých ve filmu. Právě tyto prvky, které lidé mohli vidět běžně v ulicích, byly převzány z každodennosti, leč jinak použité. Fungují a vytvářejí cílený a konkrétní dojem.



Obrázek 21. Záběr z kostýmní zkoušky k filmu *Clockwork orange*.

²⁷ Interview dostupné na: <http://www.fascieneshion.com/en/cinema/milena-canonero/262/>

Kubrick, její mentor, trval na tom, aby začala netradičně nejdříve návrhem pokrývky hlavy a postupovala směrem dolů, aby tak nejdříve vyvstala výrazová stránka postavy a až poté významové a charakterové črty kostýmu. V tomto filmu je totiž psychologie postavy prezentována primárně vizuálně, za pomoci různých znaků. Kostým vytváří netradiční siluetu postavy s černým začátkem i koncem. Klobouk a boty jsou také černé. Bílá postava je doplněna drobnými červenými doplňky.

Clockwork Orange je filmem postaveným na kontrastech – machismus, chlapectví, násilí, znásilnění a brutality tu fungují vedle melodické klasické hudby od Beethovena. Film představuje apokalyptický chaos odehrávající se ve futuristickém Londýně, kde ničemníci páchají násilí proti kultivovanosti a narušují tím každodenní život. Svoji zlověstnost chrlí na ulice jako barvy na obrazu od Jacksona Pollocka.

Kostýmy Mileny Canonero demonstrují kontrasty mezi kultivovanou společností a drsnými animálními chuligány v ulice. Kšandy, klobouky, bílé košile, zrcadlí celkem běžný způsob oblékání. Těžké černé boty, dlouhé džíny a suspenzory nošené na kalhotách s akcentovaným rozkrokem, vykreslují toxickou maskulinitu v nejkrajnějším extrému a celkově znásobují násilnosti, které jsou v tomto dystopickém filmu zobrazeny.

Protipólem agresivní estetiky *A Clockwork Orange* je film *The Darjeeling Limited* Wese Andersona z roku 2007. Jedná se o vizuální počitek, bohatý na výrazně kulminující, s indickou kulturou propojené barvy. Prim v tomto filmu hrají ultramarínová modrá, karmínově červená, indická oranžová a kari žlutá. Tato exploze barev se však nepromítla do kostýmů tří hlavních postav, které jsou obléknuty velmi nenápadně. Obleky bratrů jsou si navzájem podobné, jsou vyrobeny v šedých tónech, ze kterých jeden je světle šedý, jeden tmavší a jeden v odstínu někde uprostřed.

The Darjeeling Limited je příběh tří bratrů, kteří se po smrti svého otce vydali na cestu za svoji matkou, která utekla do ašrámu v odlehlých kopcích Indie. Děj začíná představením sebevražedného bratra Francise, v podání Owena Wilsona, který se v naléhavosti situace a snaze sblížit se a uzdravit po smrti svého otce, pokouší dát dohromady své bratry Petera (Adrien Brody) a Jacka (Jason Schwartzman). Na své cestě za sebou vláčí po otci zděděná zavazadla, která v andersonovsky typické pomalé scéně odhodí, aby stihli ujíždějící vlak.

Canonero trvá na tom, aby její kostýmy zobrazovaly emocionální stav postavy. V tomto snímku je zapotřebí vnímat všechny detaily, protože každý jeden z nich je důležitý.

Je to zřejmé při pohledu na zvláštnosti a individuality každé postavy. A také na to, jak se vzhled charakterů vyvíjí v průběhu filmu. Právě tento smysl pro detail je pro Canonero typický.²⁸



Obrázek 22. Scéna z filmu *The Darjeeling limited*.

Kupříkladu: obvazy na Francisově obličeji ukazují, že je za potřebí, aby se vnitřně uzdravil ze ztráty otce. Zároveň ale zakrývají závažnost jeho ran. Peter trvá na tom, že bude z důvodu bolesti hlavy nosit sluneční brýle po svém otci a zároveň při sobě nosí škatulku, ve které je jedovatý had. To symbolizuje, že se Peterovi brzy narodí první potomek, což zase vede k jeho úvahám o své smrtelnosti. Peter utíká od blížících se rodičovských povinností. Bojí se odmítnutí a dysfunkční vztahu, který měl se svým vlastním otcem. Jack je bratrů nejmladší. Snaží se čelit skutečnosti, že se po ztrátě otce musí stát mužem. V průběhu retrospektivní scény na pohřbu, Jack žádné fousy nemá. Ale v momentě, kdy se o rok později bratři setkávají, už fousy má a svou pozornost zaměřuje na komplikovaný milostný románěk v Paříži. I když je možné tvrdit, že jsou tyto podstatné detaily jenom představitostí a výmyslem režiséra, s Milenou Canonero to tak není. Tvorba komplexních vzhledů postav *The*

²⁸ Inetrview s Milenou Canonero, dostupné na:
<http://blog.courtauld.ac.uk/documentingfashion/2021/01/26/the-suggestive-power-of-colour-in-milena-canoneros-costume-design/>

Darjeeling Limited, které doslovně vystavují svou emocionální výpověď navenek, vznikala v úzké spolupráci s režisérem.

*Canonero vysvětluje v článku v časopisu Vanity Fair: „Vzhled každého jednoho herce musí mít svůj raison d’etre (v překladu – důvod bytí)“.*²⁹

O paní Mileně Canonero by se dalo psát ještě velmi dlouho. Já doufám, že jsem shrnula to nejpodstatnější z její tvorby. Podle Canonero je důležité začít vždy od úplného začátku, s čistou hlavou, následovat vize režiséra a nebát se vyvíjet.

2.2. VLIV

Film je fikce, proměněná realita, nebo úplně vymyšlený svět. Avšak to, co sledujeme v kině, nebo na obrazovce, nás vždy ovlivňuje. Někdy dokonce cíleně. Vnímáme podobné znaky v našich životech, a tak můžeme zaznamenat plynulý přechod od fiktivních postav z filmu, k formování našeho životního stylu. Oblečení nevyhnutně vytváří ve filmu jistý styl neboli ladění. Mnoho módních značek záměrně umísťuje v populárních filmech herce a herečky obléknutých v jejich oblečení. Je to skrytá, ale efektivní forma modelingu a reklamy. V kariéře Mileny Canonero se vícekrát stalo, že se právě její návrhy a styl, vytvořený pro konkrétní film, staly inspirací pro módní značky. Ráda bych toto tvrzení demonstrovala na několika příkladech. V roce 1981 oblékla sportovce ve filmu *Chariots of Fire* a její návrhy inspirovaly tehdejší módní trendy. Ty poté inspirovaly významné návrháře pánského oblečení.

*Ralph Lauren a Jeffrey Banks ve svých kolekcích představili oblečení, které odráží nostalgické krejčovství. Tvíd, bundy, vesty, svetry a ponožky se vzorem argyle, si rychle získaly oblibu. „Pro mě, jakožto designéra, to byla zajímavá a neočekávaná náhoda“, řekla Canonero. „Když pracuji na filmu, nemyslím na módní titulky. Někdy to společně s módou jednoduše klapne. (...) Když se to stane, je to skvělé.“*³⁰

Takto náhodně, již od svého prvního filmu, proměňuje filmový kostým na módu a módu na kostým.

²⁹ Inetrviiev s Milenou Canonero, dostupné na:
<https://www.vanityfair.com/hollywood/2014/03/the-grand-budapest-hotel-fashion>

³⁰ Článek o Milene Canonero pre NYtimes, dostupné na:
<https://www.nytimes.com/1986/02/11/style/milena-canonero-fashion-on-and-off-the-big>



Obrázek 23. záběr z videoklipu skupiny Blur.

Futurističtí darebáci z filmu *A Clockwork Orange*, kterými byl inspirován nový styl mezi londýnskou mládeží sedmdesátých let minulého století, výrazně ovlivnili módní trendy až po současnost. Rockoví hudebníci se začali objevovat v bílých kalhotách se suspenzory, černými klobouky a “bovver“ botami. Vlivy můžeme nalézt u tak širokého spektra hudebníků jako jsou Blur, David Bowie, Madonna, Guns N Roses nebo Megadeth. Ve filmu se objevují i ženské postavy s barevnými vlasy, které se později objevily v punk-rocku a new-wave. Uvedení filmu *Out of Africa* způsobilo velkou poptávku po kouscích inspirovaných kostýmy ve filmu. V roce 2019 vyšla ve spolupráci s Valentinem a Nike celá kolekce od značky UNDERCOVER, inspirována filmem *A Clockwork Orange*. V podzimní kolekci z roku 2008 se filmem inspiroval taktéž Jean-Paul Gaultier.



Obrázek 24. Kolekce od značky UNDERCOVER.

3. Prožíváme i my Metamodernu ?

„Nás, poučených našim stoletím, již nepřekvapí nijaký výbuch kolektivní bestiálnosti. Od každého nadcházejícího dne čekáme cosi ještě podlejšího, jako od předešlých dní, a podstatně skeptičtěji se stavíme k morální převýchově lidstva. Museli jsme dát za pravdu Freudovi, nahlízejícímu na naši kulturu, na naši civilizaci, jenom jako na tenkou vrstvu, kterou můžou každým okamžikem přetřhnout pudové síly podsvětí. Postupně jsme si navykli žít bez půdy pod nohama, bez práva, bez svobody, bez jistoty.“³¹

Jsme svědky vzniku nové kulturní dominanty – metamodernismu.



Obrázek 25. Všechno je v pořádku.

V roce 2010 vědecký pracovník v oblasti kulturních věd, Timotheus Vermeulen, a profesor filozofie Robin van den Akker, uveřejnili v časopisu *Journal of Aesthetics & Culture* esej s názvem *Notes on Metamodernism*. V tomto článku se snažili dokázat a vysvětlit, že postmodernismus jako kulturní epochu ve velké míře nahradila tzv. *New sensibility*, neboli *Nová citlivost*, kterou poprvé nazvali *Metamodernismus*. Oscilujíc mezi aspekty modernismu a postmodernismu. Použití předpony „meta“ tady vychází z Platonovy „metaxe“, která popisuje střídání mezi diametrálně odlišnými póly. Zároveň to znamená „mezi“, nebo „střední cesta“. Umělecká díla a další kulturní artefakty se pohybují mezi moderními a postmoderními polaritami, jako jsou: nadšení/ironie, naděje/melancholie, naivita/vědomost, empatie/apatie, jednota/pluralita, úplnost/rozmělněnost, čistota/nejednoznačnost.

³¹ZWEIG, Stefan. Svět Včerejška. Praha: Torst, 1994, ISBN 978-80-8159-081-8 str. 21

Metamodernismus si v posledních letech získal pozornost hlavně jako prostředek na vyjádření vývoje v současné kultuře. Pojmenovává období, které se vyvinulo a dostalo do povědomí po Postmoderně konce 20. století. V důsledku nesčetných krizí posledních dvou desetiletí, klimatických změn, finančního kolapsu a stupňování konfliktů, jsme byli svědky vzniku cílové kolektivní touhy po změně. Po něčem, co přesahuje předčasně proklamovaný „Konec historie“ (odkazující na knihu *Konec dějin a poslední člověk* od Francise Fukuyamy). Generace 80. a 90. let, vychovávaná na televizních seriálech jako *Simpsonovi* nebo *South Park*, má ironii a cynismus jako předvolené nastavení. Je to v nás zakořeněné. Navzdory tomu, nebo spíše z toho důvodu, se zároveň objevuje touha po nalezení smyslu. Touha, ba až potřeba udělat něco, vytvořit něco, jít dál. Je tu však významný rozdíl mezi tím, co chceme, a tím, co pro to reálně uděláme. Chceme, ale jsme neustále brždění vlastní nedůvěrou, nudou a apatií. V našem „daydreaming“, neboli denním snění, máme velké cíle. Optimismus střídáme s depresí, úzkostí a různé jiné pojmenování komplikovaných psychických a fyzických prožitků. Narodili jsme se ve světě, ve kterém je běžné zrušit schůzku pět minut před setkáním, kde se seznamujeme skrze sociální sítě, a vytváříme si zkreslenou představu o sobě. Toto vytváří otázku, kdo vlastně jsme, a kde je naše budoucnost. Máme množství informací, ale nemáme schopnost si jednu vybrat, takže raději jenom nečinně bloudíme od jednoho ostrova ke druhému. Co když bude ten další lepší, a co když jsme raději měli zůstat na tom prvním? Putujeme mezi a naše loď se jako vor Medúzy neúprosně topí. Nevadí, byl to snad osud a my se trochu politujeme a dále apaticky pokračujeme v tom, co jsme ani nezačali.

Zatím co pro postmodernismus byla charakteristická dekonstrukce, ironie, pastiche, relativismus a nihilismus (v některých případech dokonce karikatura), diskurz kolem metamodernismu se zabývá znovuobjevením upřímnosti, naděje, romantismu, afektu, potenciálu velkého příběhu a univerzální pravdy, a to bez popírání úplně všeho, co jsme se již dozvěděli z postmodernismu.³²

Definice metamodernismu se v zásadě nesnaží přinést jenom návrat k modernistickým ideologickým principům, ale taktéž se domnívá, že pro naši éru je přirozená oscilace mezi aspekty předešlých historických období. Samozřejmě to není černobílá a metamodernismus se hlavně snaží najít alespoň trochu uspořádání v obrovském chaosu dnešního světa. Definovat dobu, ve které je nám dopřána skvělá možnost dostat se k množství informací za pomoci pár kliků. V principu jde o kombinaci modernismu a postmodernismu, nebo spíše jakýsi mix mezi pořádkem a chaosem, ale z využitím všech novodobých technologických a mediálních možností.

³² Článek na téma Metamodernismus, dostupné na:
<http://www.metamodernism.com/2010/07/15/what-is-metamodernism/>

Multimediální svět je taktéž, jako naše planeta lidmi, přeplněn dezinformacemi, a všechno je přístupné širokým vrstvám obyvatelstva. Pokud však konzument těchto informací nemá správný filtr a neumí si ověřit fakty, dostává se do pastí, je dobrovolně ovlivněný a lehce manipulovatelný. Jednoduše na internetu najdeme to, co chceme slyšet, a to je nebezpečné. Pravda je totiž nepříjemná ale osvobozující. V současné domácí izolaci způsobené pandemií, nás virtuální svět ovlivňuje o to víc.

Tento fenomén je možné vnímat jako druh informované naivity, pragmatický idealismus, umírněný fanatismus, přepínající mezi upřímností a ironií, dekonstrukcí a konstrukcí, apatií a afektem, které se pokouší dosáhnout jakéhosi transcendentálního postavení. Jako kdyby bylo něco takového možné uchopit. Metamoderní generace chápe, že ve stejném okamžiku můžeme být ironický i upřímní. Není pravidlem, že jedno nutně neguje to druhé. A jak uvedli Vermeulen a van den Akker, oscilace v metamodernismu by se neměla považovat za rovnováhu:

„Spíše je to kyvadlo, houpající se mezi nespočetnými póly. Pokaždé, když se metamoderní nadšení změní na fanatismus, gravitace ho přivede zpátky k ironii. K okamžiku, ve kterém se jeho ironie pohne směrem k apatii, gravitace ji stáhne zpátky k nadšení.“³³

Přožívám dobu, ve které se pořád více daří spekulativním způsobům myšlení. Konkrétně *spekulativnímu realismu a objektově orientované ontologii*. Rozmach, ale zažívají i extrémistické politické skupiny, které jsou posílněny kulturou internetu. Samotný metamodernismus však není zamýšlen jenom jako filozofie nebo umělecké hnutí. Nedefinuje a nevymezuje uzavřený myšlenkový systém, nediktuje žádný konkrétní soubor estetických hodnot nebo metodik, ale také nenavrhuje nějaký druh utopické vize, i když poisuje prostředí, ve kterém se do popředí skeptické povahy dostala touha po utopiích. Metamodernismus je dominantní kulturní logikou současné moderny, současné chaotické doby.³⁴

Takhle se zformoval pojem, vysvětlující paradox dneška a také dominantní kulturu současnosti.

Dlouho jsem přemýšlela nad tím, co doopravdy propojuje Wese Andersona (jednoho z hlavních představitelů metamodernismu) a Antona Pavloviče Čechova. Myslím, že právě

³³ Internetový článek : Timotheus Vermeulen a Robin van den Akker, Journal of Aesthetics & Culture, „Notes on Metamodernism“, 2010, str 6. dostupné na: <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.3402/jac.v2i0.5677>

³⁴ Článek na téma Metamodernismus, dostupné na: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3402/jac.v2i0.5677?needAccess=true#aHRocHM6Ly93d3cudGFuZGZvbmxpbmUuY29tL2RvaS9wZGYvMTAuMzQwMi9qYWwudjJpMC41Njc3P25lZWRRBY2Nlc3M9dHJ1ZUBAQDA=>

intuitivní pocit mě dovedl k tomu, v čem jsem našla vysvětlení v metamodernismu. Tento pro mě až do nedávna neznámý pojem přesně vysvětluje předtím neuchopitelné pocity ve spojitosti ideových a dějových střetů těchto dvou, na první pohled tak odlišných autorů.

Myslím že těm, kteří znají Čechova a Andersona je to jasné. Témata jako je pocit uvěznění v minulosti, naděj a zároveň apatie, nevyužitý potenciál, psychická nevyrovnanost, děti prožívající emoce dospělých a infantilní stařečkové se v jejich dílech objevují.

Zároveň všechno již zmíněné ve mě vyvolává otázku, jak to bude pokračovat dál. Co pandemie a izolace přinese do naší kultury? Co všechno se změní ve vztahu k umění a konkrétně k divadlu? Jak se divadlo dostalo do soukromých prostor, přes naše svítící obrazovky? Vyhlídky na budoucnost jsou nejisté stejně, ale stejně tak i to, jestli budeme moci jít zítra koupit rohlíky do obchodu.

„Jsme příliš vzdálení od válek a revolucí na začátku 20. století, abychom věřili, že umění může být skutečně činitelem změny, ale zároveň si uvědomujeme, že to musí být něco víc než jenom prázdný komentář. Abych parafrázoval jeden z titulků eseje, metamoderní umění je po smrti umění.“³⁵

³⁵ Článek na téma Metamodernismus, Going Meta: Art after the Death of Art, dostupné na: <https://hyperallergic.com/231107/going-meta-art-after-the-death-of-art/>

4. ANTON PAVLOVIČ ČECHOV



Obrázek 26. Anton Pavlovič Čechov a jeho instagram

Široká veřejnost má o Čechovovi stále zkreslenou představu. Mnoho lidí, i z mého okolí, si na základě divadelních adaptací představuje melancholické drama nespokojených fatalistických hrdinů. V estetické rovině se zafixovaly konkrétní postupy: nehybně stojící herci v přítmí scény, pohroužení do mlčení v pomalém, vláčném tempu. V ideologické rovině jde o vytváření teskného obrazu fatalistického rozpadu části (ruského) světa, ve kterém postavy vyjadřují své nostalgické nářky za minulostí.

Toto konvenční uvažování o dramatické tvorbě Čechova pravděpodobně pramení z úplného počátku inscenování jeho dramát. Možná právě proto, že jeho hry umožňují širokou míru interpretace, záleží na režisérovi, které části vyzdvihne a jak hru celkově uchopí. V některých případech, dokonce během života autora a proti jeho vůli, bylo na hru nahlíženo jinak, než si on sám představoval. Například Konstantin

Stanislavskij (1863-1938) častokrát zdůrazňoval části, které měly podle Čechova zůstat jen jemně naznačené, anebo naopak zbytečně melodramatizoval aspekty, které měly vyznít jinak. Avšak právě díky Stanislavskému se Čechovovy hry staly známé a stejně tak se i Čechov proslavil jako dramatik.

Stanislavskij v souvislosti s Višňovým sadem: „to není komedie, není to fraška, jak jste uvedl, je to tragédie, ať už v posledním dějství otvíráte jakékoli východisko k lepšímu životu. Plakal jsem jako ženská, chtěl jsem se přemoci, ale nedokázal jsem to. Slyším Vás, jak říkáte: Dovolte, ale je to nicméně fraška... Ne, pro obyčejného člověka je to tragédie. „³⁶

V průběhu celé historie inscenování Čechovových her vznikly různé klišé představy. Můžeme být rádi, že se to změnilo, a že se dnes inscenuje odvážněji. Režiséři a režisérky nacházejí ve velké míře nové spojitosti a souvislosti, propojující minulost se současnými problémy, které se nás přímo nebo nepřímo dotýkají. Výrazný obrat v inscenování Čechova nastal v 60 letech, když MCHATovské klišé vystřídaly nové pohledy na autora. Do pozornosti kritiky se dostaly i inscenace české scény a to především jméno Otomara Krejči (*Racek*, ND Praha 1960, *Tři sestry*, Divadlo za branou Praha 1976). Ten poskytl neočekávaný a novátorský obraz Čechova. Mnohem tělesnější a plnokrevnější, než bylo zažité. Krejča se se svým režisérským přístupem snažil uchopit Čechovův ostrý a nelítostný humor, kterým se pokusil proniknout do hloubky vnitřních konfliktů postav.

Anglický režisér Peter Brook tradiční čechovovské inscenace nazval „smutnou a sentimentální muzikou“ která fixovala jistý klišovitý obraz Ruska: ponořeného do alkoholu a slz, melancholického, bez komických tónů, vyznačujícího se pomalostí, delšími pauzami jakožto výrazem monotónnosti života. Postavy vyznívaly jako ušlechtilí lidé, ale bez energie.³⁷

³⁶HRISTIĆ, Jovan. Čechov dramatik. Přeložil Dušan KARPATSKÝ. V Olomouci: Votobia, 2003. ISBN isbn80-7198-544-9.

³⁷ŠIMKOVÁ, Soňa, Tendence současného (západného) divadla. Bratislava: Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2015. ISBN 978-80-89439-80-5

V Brookově inscenaci *Višňového sadu* jde o vytváření prostoru pro maximální mnohohlasnost, rovnocennost všech postav, bez režijní apriority. Brook navíc konkretizuje téma věčného paradoxu života a umírání, aktivity postav na jedné straně a marnosti jejich konání na straně druhé. Georges Banu, francouzský teatrolog rumunského původu, přirovnává Brookův *Višňový sad* k renesančnímu autorovi Giovannovi Boccaciovovi a poukazuje na bujarost lidí v době moru.

Nejvíce se tomuto přirovnání podle Banua přiblížila atmosféra 3. dějství, ve kterém se aktéři oddávali velmi hlučné a dynamické zábavě. Téma hlučné odvázané zábavy, ba až apokalyptického šílenství, se objevuje i v *Platonovi*. Z mého pohledu dobře navazuje na současnou situaci v post-pandemickém světě.

Podle Brooka má smrt ve *Višňovém sadu* vícero významů. Na pozadí smrti se v silném kontrastu, a o to jasněji ukazuje ohromná energie lidí - jejich silná chuť žít. Takovou mechaniku smrti Brook odpozoroval přímo z autorovy biografie, kde našel svědectví o Čechovově úžasné vitalitě a obdivuhodné činorodosti, kterou vyvíjel i navzdory osudové nemoci.³⁸

4.1. ČECHOV MEDZI MEDICÍNOU A DRAMATEM

Platonov je první zachovaná Čechovova hra. První byl však inscenován až *Ivanov*. Hra vyvolala množství protichůdných, víceméně však pozitivních reakcí již v průběhu premiéry. Za úspěch hry je považováno především aktuální téma předčasně demotivovaného a unaveného mladého člověka, který nedokáže najít své místo ve společnosti. Toto téma v osmdesátých letech minulého století značně rezonovalo, a to hlavně v intelektuálních kruzích tehdejšího Ruska. Můžeme pozorovat Čechovovo navrácení se k podobnému vykreslení charakteru, jako u *Platonova*. A mohli bychom dokonce říct, že *Platonov* je jakýmsi předobrazem *Ivanova*. Čechov později *Ivanova* ještě upravoval, což dělal i s jinými jeho hrami. Další uvedení Čechovovy hry *Lesní duch* bylo nejprve odmítnuto ve dvou divadlech, v roce 1889 však nakonec premiéra proběhla. Již po třech reprízách byla, ale

³⁸ ŠIMKOVÁ, Soňa, Tendence současného (západného) divadla. Bratislava: Vysoká škola muzických umění v Bratislave, 2015. ISBN 978-80-89439-80-5

inscenace stažena z repertoáru. Po tomto neúspěchu Čechov na nějaký čas odmítl psát divadelní hry.³⁹

V roce 1895 se rozhodl, že napíše veselohru, kterou eventuálně nazval *Racek*. Tak začala takzvaná velká fáze čechovovského dramatu. Navzdory vysokým očekáváním bylo pro Čechova uvedení *Racka* zklamáním. Za neúspěch mohl především fakt, že si herci text dostatečně nenazkoušeli. Představení bylo premiérováno už po devíti zkouškách, což možná fungovalo při jednoduchých a méně obsáhlých melodramatech, ale ne u komplikované psychologické hry, jakou je *Racek*. Bez přehánění byl tento debakl jednou z největších tragédií Čechovova života. I když inscenace později sklidila úspěch při dalších reprízách (a to hlavně při zpracování v Moskevském MCHAT o dva roky později) Čechov byl zklamáný a nahněvaný. Ve svých dopisech deklamoval, že už žádnou hru nikdy nenapíše.⁴⁰ Toto tvrzení však bylo přehnané. Jednak odrážející jeho hrdost, jednak ukazující, že napříč zklamáním bylo pro něj divadlo velmi důležité. V roce 1897 byla totiž vydána sbírka her, která obsahovala předtím nezveřejněnou hru *Strýček Váňa*. Šlo o novou přepracovanou verzi jiné Čechovovy hry *Lesní Duch*.

Jak jsem již zmiňovala, Čechov se stal opravdu známým až díky Stanislavskému. Moskevské umělecké akademické divadlo MCHAT bylo založeno v tom samém roce, kdy byla vydána Čechovova sbírka her a jednoaktovek. Čechov se sám zajímal o fungování divadla, ale po neúspěchu *Racka* v Petrohradu nebyl příznivě nakloněn jeho dalšímu uvádění. Proto pečlivě sledoval a napovídal při zkouškách dalšího uvedení této hry.⁴¹

*Zopakují pouze známou skutečnost, že umělecká činnost vzniklého divadla byla neodmyslitelně spjata se jménem A. P. Čechova, jehož úloha jako autora i rádce souboru stanula mimo veškeré zvyklosti. Racek se stal symbolem MCHTu; a byly to především inscenace čechovovského repertoáru, které proslavily soubor v Rusku i po celé Evropě a Americe.*⁴²

³⁹ CIGÁNEK, Jan. A.P. Čechov.

⁴⁰ RAYFIELD, Donald. Život Antona Čechova.

⁴¹ HRISTIĆ, Jovan. Čechov dramatik.

⁴² Článek o životě a tvorbě Konstatina Stanislavského <https://www.cdk.cz/konstantin-stanislavskij-nenavideny-i-uznavany>

Nová adaptace *Racka* byla úspěšná a Čechov se stal stálým dramatikem MCHATu. Je důležité zmínit významnost Stanislavského herecké metody, kterou se tou dobou formovala. Stanislavskij ji využíval především v Čechovových hrách. Právě tato metoda způsobila revoluci v interpretaci dramatického textu. Šlo o vlivný a zásadní fenomén na poli divadla, mnozí se touto technikou inspirovali. Později ji další divadelníci v avantgardním a epickém divadle zase popřeli. Tato technika spočívá v tom, že herci již nejsou jenom přednášejícími textu a figurkami gest, ale na základě psychologického realismu opravdu prožívají zpodobňovanou postavu a snaží se vžít do charakteru a psychologie dané postavy. Někteří herci současnosti dokonce podstupovali hladovku, nebo si opravdu zkoušeli žít jako divadelní nebo filmová postava, a toto vše dělali právě proto, aby jejich ztvárnění bylo totálně autentické a uvěřitelné. V těchto, dalo by se říct extrémních případech, se herec natolik propojil s postavou a potlačil sebe samého, že jeho konání již nebylo hrané, ale prožívané. Sice to mělo u mnohých fyzické či psychické následky, ale díky tomu můžeme pozorovat herecké výkony, kterými se inspirovali například Paul Newman, Meryl Streep, Robert de Niro, Marlon Brando, Heath Ledger, Christian Bale a další filmové hvězdy.

S osobou Stanislavského se však spojuje i nemilá historie socialistického realismu, který sloužil oficiální ideologii Sovětského svazu. Navzdory zamýšleným tendencím nesplňuje prvotní představu psychologického realismu, protože nezobrazuje realitu, jaká je, ale jaká by naivně podle režimu měla být. Zároveň je spojována s národní budovatelskou identitou a folklórní tradicí. Proč byla Stanislavského metoda sovětskému režimu a tvůrcům tehdejší jednotné kulturní fronty tak sympatická? Zřejmě právě ze stejného důvodu, proč si Hitler vybral akademismus jako oficiální umění. Stanislavského systém sice vychází ze skutečnosti a neobsahuje prvky stylizace nebo extravagantnosti, znásobuje však realistický herecký projev, který zřetelně působí na diváka. Stanislavskij je tak revolučním zdrojem a stojí nuceně při vzniku socrealistického divadelního umění.

Na Slovensku je socialistický realismus spojován hlavně s režisérem Jankem Brodáčem, jeho českou paralelou byl český rodák židovského původu Viktor Šulc. Pro mě tato inspirace vytváří jisté možnosti využití obou technik a způsobů v jednom díle na vytvoření další vrstvy jakéhosi hraného hraní a divadla v divadle, která, domnívám se, skvěle funguje s Čechovovým textem *Platonova*. Takovýmto způsobem může být zdůrazněna naivní přetvářka a formální zdvořilost s použitím nepřírodných

gest (zvíření masky) v kontrastu s dramatickým prožíváním reálných pocitů a vcítění se herců do postav.

O tomto tématu by se dalo psát ještě velmi dlouho, ale vraťme se na tomto místě zpátky k Čechovovi. Jak jsem již zmiňovala, Čechov chtěl pečlivě dohlížet na zkoušky tak, aby mohl případně upřesnit charaktery, dějové linie hry a různé další nuance. Mnohé interakce jsou zaznamenány v korespondenci se Stanislavským, Němirovičem-Dančenkem a Olgou Knipperovou, která se později stala jeho manželkou. Čechov zde netají své rozhořčení nad způsobem, jakým docházelo ke špatné interpretaci textu.

V listu Olze píše: „Proč se na plakátech a v novinových oznámeních moje hra tak vytrvale nazývá dramatem? Němirovič a Alexejev (Stanislavskij) zřejmě vidí v mém kuse něco, co jsem já nenapsal, a vsadil bych se, že si hru ani pořádně nepřečetli.“⁴³

Čechov měl s Olgou velmi blízký vztah. Ona mu ochotně sdělovala všechno, co se na zkouškách odehrávalo, jelikož byla jako herečka jejich přímou součástí. On sám se již nemohl osobně účastnit, protože mu zdraví nedovolilo cestovat. Většinu času proto zůstával na Jaltě, kde strávil poslední roky svého života. Po zhoršení zdravotního stavu odchází na ozdravný pobyt do lázeňského města Badenweiler v Německu, kde 15. července ve věku čtyřiceti čtyř let umírá.

Anton se posadil neobvykle vzpřímeně, nahlas a zřetelně prohlásil (ačkoliv neuměl téměř vůbec německy): Ichsterbe („Umírám“). Lékař ho upokojil, vzal stříkačku, dal mu injekci a objednal šampaňské. Anton vzal plnou skleničku, chvíli se na ní jenom díval, potom se na mě usmál a řekl: „Je to už dávno, co jsem pil šampaňské.“ Vypil celý obsah skleničky a pokojně spočinul na svoji levou stranu a já jsem přesně stihla doběhnout a naklonit se nad postel a zvolat na něho, ale on skoro jako dítě přestal dýchat a spokojeně spal...⁴⁴

⁴³ČECHOV, Anton Pavlovič, 1860-1904 Korespondence Korespondence, články a výroky. Maxim Gorkij, A.P. Čechov ; přeložila Miroslava Hájková ; předmluva O.V. Cechnovicer Praha, Orbis, 1954

⁴⁴CHEKHOV Anton and KNIPPER Olga, Dear Writer, Dear Actress, The Love Letters of Anton Chekhov and Olga Knipper, Pr (October 1, 1997)ISBN 978-0-88001-550-9, str.284.

Postupně měly na MCHAT premiéru všechny Čechovovy hry. *Strýček Váňa*, *Tři sestry*, a nakonec i *Višňový sad*. Každá z nich sklidila veliký úspěch a divadlo se díky nim proslavilo po celém světě.



Obrázek 27. MCHAT, hostování v Praze 1905, Gorkij: *Noční asyl*

4.2. DIVADLO DUŠEVNÍCH VZTAHŮ

Tématem Čechovových her byly tehdejší problémy intelektuální společnosti, čímž v té době rozproudil bouřlivé diskuse ve veřejné i odborné obci. Na jevišti se ocitnul předčasně unavený člověk představující generaci, která nezná své místo ve společnosti. Nuda, pocit nedostatečnosti a ztráty uplatnění ve společnosti, se v historii opakuje. Podobně tyto pocity prožívá i generace mladých lidí v dnešní době. Zmařené ambice, život zaměřující se na minulost, která se zdá být jaksi krásnější než to, co následuje po ní. Zatím co se Čechov zaměřuje na pocity nekompatibility s přítomností postav vyjádřených v dialozích, můžeme u filmového režiséra Wese Andersona najít podobný problém vypořádávání se s realitou. Toto téma se ukazuje především ve vizuální rovině. V souvislosti s tím se, zde objevuje pojem „retrománie“, který se váže jak k celkové estetice, tak i k výtvarné složce, a vyjadřuje tak pocity postav v Andersonových filmech. Anglický hudební publicista a autor Simon

Reynolds tomuto fenoménu věnoval dokonce celou knihu *Retrománie: Kultura posedlá minulostí*.⁴⁵ S tímto pojmem se však dostáváme do složitějších sfér a výraznější touhy definovat se v dobové stylizaci. U Andersona jde o převzetí a citaci určitých forem z konkrétní doby, častokrát kombinovaných se současnými prvky. Toto kreativní kombinování, někdy až fetiš vztahující se k dobové hudbě, oblečení, nebo designu, vytváří chaotickou směs, typickou pro současnou metamodernistickou generaci. Což se odráží v současných módních trendech. Na tuto spojitost, i když jenom okrajovou, bych ráda poukázala později v textu o konceptu mého vlastního zpracování hry *Platonov*.

O Čechovových hrách je často zmiňováno, že se v nich nic neodehrává. Jeho díla prý postrádají dramatické a vypjaté situace. Takové jaké bychom našli například u her Williama Shakespeara. Jde však jenom o zdání, paradoxně se tam toho odehrává až příliš mnoho. Čistě a nerušeně tam nejde jenom o jeden hlavní děj. Je jich tam naráz hned několik, takže se nám může zdát, jako kdyby tam žádný nebyl. Čechov se primárně zaměřuje na jednotlivce a na jakési jemné duševní poryvy, které někdy vyvrcholí v napínavém dějovém zvratu. Ten však není šokující, nýbrž očekávaný. Je to více realistický pohled na život, bez přehnaného patetického dramatinování. Postavy konají skoro jako v opravdovém životě, v hraničních situacích samozřejmě vyhroceně a dramaticky. Hned na to, ale následuje banální scéna, která jako by zesměšnila to, co se nám před okamžikem zdálo mrazivě nebezpečné. Jeho hrám děj rozhodně nechybí. V každé z nich najdeme alespoň jednu melodramatickou situaci a dá se říct, že celkově jsou nabitě vzrušujícími událostmi. Výrazným rozdílem je i skutečnost, že v Čechovových hrách tyto dramatické děje nejsou tak ostře vyčleněné a odhalené, neudeří nám hned do očí, jak to obvykle bývá v klasickém dramatu.

Pravděpodobně je to tím, že jsou plné nespočetného množství nevýznamných drobností, které jako kdyby bránily, aby se před námi objevily v tak jasné a čisté podobě, jak jsme si zvykli u zmiňovaného Shakespeara nebo například v řecké tragédii. Dalším, možná banálním, ale dle mého názoru značně signifikantním rozdílem je fakt, že v tragédii se obvykle vůbec nekonzumuje jídlo. U Čechova se naopak jí často a dokonce se jí i na scéně samotné. Tento příklad velmi dobře demonstruje jeho odlišnost.

Čechovovy hry obsahují nepřímé akce, kde postavy vykládají své prožívání a minulost. Toto komentování se zde neobjevuje v podobě dramatické akce, nýbrž

⁴⁵ REYNOLDS Simon, *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*

obyčejnými monology. Postavy přesně vědí, co je problém a jak ho vyřešit, ale nic pro to nedělají a zůstávají stále ve stejném a nečinném opouštění se. Čechovovi záleží na pocitech postav, a jejich melancholickém statickém prožívání v menším intimním okruhu lidí.

Ať se sebevíc snažím o vážnost, nic naplat, u mne se vážnost neustále střídá s banalitou. Asi je to můj osud. A vážně řečeno, je docela možné, že ten osud je jen příznak toho, že ze mě nikdy nebude vážný, důkladný pracovník. ⁴⁶

Čechov tvořil realistické měšťanské drama, které je především odrazem soukromého života. Odehrávají se v něm události ovlivňující malý okruh lidí s omezeným dosahem a odezvou. Postavy, které v nich zobrazuje, se nesnaží vyjadřovat, nebo komentovat spektakulární události a děje. Čechov se nezaměřuje na to, aby privátní události, které jsou významné jen pro ty, kterých se bezprostředně dotýkají, dramatizoval do té míry, aby zprostředkoval velké globální otázky, které člověk adresuje vesmíru. Naopak, přikládá větší váhu intimním událostem, které zažíváme i my, a se kterými se můžeme o to více ztotožnit. Právě díky tomu se nás jeho hry tak bytostně dotýkají. Dramatické příběhy zobrazující tato velká témata vyměnil za příběhy, zobrazující pomocí povznesené ironie skutečné konflikty života a realitu takovou, jaká je. Realitu, ve které se skutečné drama objeví jenom zřídkakdy. Když už ano, tak se na událost rychle zapomene.

Čechov nepotřebuje dramatické události ostře oddělené od ostatního dění v životě. Jde mu o dramatické události, ponořené do všedního dění. Nezajímá ho drama, samo o sobě bezvýznamné, zajímá ho především vztah mezi dvěma druhy událostí a jejich nepřetržitým střídáním. Tak vzniká komický princip v Čechovových hrách. ⁴⁷

Tímto neustálým střídáním banality a vážnosti vzniká svérázná komika. Čechov byl veliký humorista a věděl, co je komičnost. Dal si záležet na tom, aby nevynechal jakoukoliv příležitost, ve které by mohl nalézt kýžený humorný efekt.

⁴⁶Část z listu adresovaného Polonskému 22.2.1888, ČECHOV, Anton Pavlovič. Korespondence: Zápisky. Vyd. 1. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1960.

⁴⁷HRISTIĆ, Jovan. Čechov dramatik. Přeložil Dušan KARPATSKÝ. V Olomouci: Votobia, 2003. ISBN isbn80-7198-544-9. str. 70.

V textu *Platonova* se objevuje výrazná diskvalifikace věcí vážných, prostřednictvím práce s banálními situacemi, které potlačují patetičnost. Zobrazuje tak plnost a integritu života, ve kterém mají svoje místo jak věci vážné, tak ty banální, a kde existuje velmi přesný poměr mezi nimi.

Jeho komika čerpá ze vztahů v životě existujících lidí, nepředstavuje konstrukci a fabulaci, která by nám byla vnucována. Opět, je to odraz reality. Neujde mu ani jediný detail a maličkost, které by diváka mohly splést, vyznít strojeně a uměle, nebo diváka zmýlit a narušit mu tak představu, že jsou v jeho hrách všechny děje přirozené a všední jako v každodenní realitě.

Některé důležité události se dokonce ani neodehrávají na jevišti, leč jsou jenom periferně zmíněny v dialogích. V jeho hrách je poměr mezi váhou události a jejím významem v životě odlišný. V klasickém dramatu je to spíše naopak. Některé zásadní události v životě mají jen velmi málo prostoru. Všechnu sentimentálnost, každý nadbytečný cit, který by se v jeho hře mohl objevit, se Čechov snaží odtlačit do pozadí. Byl to humorista, který by si nikdy neodpustil trochu se vysmát každému citovému výlevu. Z každé patetické situace usiloval využít vše, co je aspoň trochu humorné, a tak trochu absurdní.

Stejně tak si uvědomil jakousi hlubší pravdu. A to totiž fakt, že nežijeme na světě sami. Jsme totiž ustavičně obklopeni dalšími lidmi, kteří můžou, a většinou to tak bývá, do našeho života vstoupit v těch nejméně předpokládaných situacích. Život se totiž nezastaví jenom pro to, aby se mohla odehrát a vyzdvihnout určitá převratná dramata. Takto to zkrátka nefunguje. Lidé neberou ohled na druhé a nebudou čekat, dokud se věci vyřeší, dokud se ti jiní dají do pořádku. Proto ty dramaticky nejintenzivnější, nejzajímavější a nejdůležitější situace, mají svůj plný smysl až tehdy, jakmile najdou odezvu v maličkostech každodenního života. Každý má své osobní dramata, a když všechna sloučíme, nezůstane nám prostor na další větší zdůrazňování.

V díle Antona Pavloviče Čechova nacházíme množství beznadějných lásek a tragických rozhodnutí na základě milostných zklamání. Ukazují nám nejen absurdnost a nespravedlivost života, ale také cyklické opakování. Do stejné situace, ve které se nachází nešťastně zamilovaná postava dcery, se může dostat i její matka. Ve své době byl Čechov originální taktéž tím, že nevyužíval klasickou skladbu vyprávění příběhu. V jeho díle nenalezneme typické členění s jasným začátkem,

středem a koncem. Spíše než o rozuzlení a vysvětlení zápletky šlo Čechovovi o to, aby se všechny postavy hry, právě shodou životních okolností vzájemně střetly. A aby se poté následně znovu rozešly. Událost skončila, následky zůstávají, život pokračuje dál.

Když pozorujeme vývoj a směřování postav vidíme, že protagonista vstupuje na jeviště, kde ho jeden čin vede k druhému a druhý ke třetímu, až dokud ten nepřerušovaný řetězec neskončí smrtí, nebo nějakou jinou vážnou událostí. Pokud nepočítáme služebnictví, nejsou v Čechovových hrách skoro žádné vedlejší postavy. Zároveň ale vznikají skupiny, které jsou různými způsoby propleteny. Neustále někdo přichází a odchází a mění se i děj na scéně. Postavy jsou ale dostatečně odvážné na to, aby, když už není jiné cesty, konaly a završily svůj osud sebevraždou. Například jako Treplev v *Rackovi*.⁴⁸ Protagonisti se dostávají do uměle vytvořené atmosféry neskutečně unáhlených a vzrušujících dní, které jsou zaplněny různými návštěvami. Vzniká atmosféra divadla v divadle. Tato simulovaná přetvářka se však v bezvýchodné situaci mění na upřímnou a nevyhnutelnou realitu. Tento více vrstevnatý princip umocňuje pocit skutečnosti, protože vytváří dojem, že tam již další realita není, a že to nakonec ani není hrané divadlo. My ale tyto události a dějové linie sledujeme z jakéhosi nadhledu milosrdného zapomenutí. Život pokračuje dál a my se nakonec ocitáme se zbývajícimi postavami nad otázkou pokračování jejich života, které si můžeme jen domyslet.

⁴⁸ ČECHOV, Anton Pavlovič. *Dramata*. 1. vyd. Praha: Odeon,

5. KDO JE TO PLATONOV ?

Divadelní hra *Platonov*, dostala název až dodatečně, a to podle hlavního představitele Michaila Vasiljeviče Platonova. Použitých je však více modifikací názvu, jako například *Platonov je darebák!*. Hra je někdy označována i jako *Bez otců*, v ruském originálu *Bezotcovština*, podle zmínek v korespondenci Čechova s jeho bratrem Alexandrem. Tato hra je považována za autorovu dramatickou prvotinu, avšak skutečně první hra, kterou napsal, je *Lesní duch*. Z této hry později vycházel, když formoval podobu *Strýčka Váni*. I v *Platonovovi* můžeme najít prvky, které autor upravil a využil ve svém pozdějším díle. Objevuje se tam i postava doktora Trileckého, kterou můžeme vidět i v pozdějších hrách a je pravděpodobné, že funguje jako zpodobení Čechova samotného. Můžeme zároveň pozorovat paralelu mezi vdovou Annou Vojnicevovou a vdovou Renevskou z *Višňového sadu*.

Objevuje se tam téma ztráty majetku, alkoholismu, nenaplnění vztahů, žárlivosti nebo nevěry. Hra se otvírá i myšlenku charakteru člověka, který je deprimován životem, má hodně řečí, ale nedělá nic pro zlepšení své situace. V podání Platonova by se dal *Višňový sad* připodobit v postavě Trepleva z *Racka*. Oba se pokusí o sebevraždu, avšak doopravdy zemře jenom Treplev. Platonov nezvládne ani to. Předpokládá se, že Čechov *Platonova* napsal již v roce 1880, jako devatenáctiletý student druhého ročníku medicíny. Text byl však nalezen a zveřejněn až po jeho smrti. Oficiálně publikován byl až v roce 1923.⁴⁹ Je zajímavé, že dokonce sám autor ho nepovažoval za dobrý a inscenování hodný. Možná právě v důsledku zavrhnutí a zklamání. Hru totiž věnoval tehdejší začínající herečce Marii Jermolovové, která hru odmítla. Čechov dokonce doufal, že se hra bude inscenovat v moskevském Malém divadle. Nemůžeme se proto velmi divit, že nahněvaný a demotivovaný všechny verze, kromě té původní bez titulního listu, roztrhal a zničil. Pokud by se *Platonov* hrál ve své původní délce, představení by trvalo pět hodin. Odmítnutí hry tedy nemůžeme Jermolevové ani divadlům vyčítat. Čechova toto neštěstí znechutilo natolik, že se ke psaní her vrátil až o deset let později. Mezitím se však dostal do literárního povědomí jako autor povídek.

⁴⁹ HRISTIĆ, Jovan. Čechov dramatik.

„Platonov je však prototypem Čechovovského dramatu – točí se okolo majetku, který upadá, nikdo ho nedokáže zachránit a má skončit na dražbě (...) Hra je rozvláčná, chybí ji dramatická zručnost a důvtip, ale díky absurdním událostem a pocitu ztracení i narážkám na jiné spisovatele od Shakespeara až po Sachera-Masocha, se v ní dá rozpoznat Čechovův rukopis. Hra je taktéž důkazem, že Čechov uměl psát i vážně a obsírně.“⁵⁰

V porovnání s pozdějšími mistrovskými díly jako *Racek*, *Višňový sad*, nebo *Tři sestry*, ve kterých je každé slovo a výstup přesně a dokonale odůvodněný, je *Platonov* o něco méně vydařený. Navzdory tomu je hra stále inscenována a slouží jako inspirace pro další důležité autory v dějinách divadla a kinematografie. Právě svým velikým rozsahem, složitostí děje, množstvím postav, klišé, provincialismy, nepodstatnými gesty a nevytříbeností je zajímavé pozorovat způsoby, jakými se režiséři s takovými chybami dokážou popasovat. Důvod, že je hru potřeba přizpůsobit a jakoby dokončit a zdokonalit za Čechova, je vlastně výzva pro ambiciózní autory. Rukavička hozena v divadelním soupeření, apel na překonání. Je zajímavé tyto snahy pozorovat. Jakým způsobem a jakými škrty, nebo dodatky, se podaří hru transformovat a vytvořit další, jiný uhel pohledu. Je to také hra, která nabízí množství témat a záležití, které více dominuje a kterou perspektivou se na dějovou zápletku podíváme. Slovenský režisér Marián Amsler, který inscenoval *Platonova* dokonce dvakrát, ve společném rozhovoru sám poznamenává, že se na hru díval vždy podle toho, co právě prožíval a jaký momentální problém chtěl dostat na světlo jeviště.

Čechov s jeho tehdejší výraznou mladickou ironií nabízí pohled na cynismus, jako na nástroj zachování osobní názorové nedotknutelnosti. Cynismus zde, ale funguje i jako destrukční hybatel vztahů. Platonovovu smrt bychom mohli pokládat za uštěpačné varování. Ukazuje jak rychle, jednoduše a v nejhorším psychickém rozpoložení se dá umřít, pokud se člověk nepřetvařuje a vždy říká, co si myslí. Tím se totiž dostane do rozporu skoro s každou z dalších postav ve hře.

Většina charakterů projevuje své chování pasivitou a neschopností jít si za svým vlastním cílem s následným oddáváním se bujaré a prosté zábavě. Platonov patří mezi ně. Pozici vesnického učitele vnímá spíše jako neúspěch. Současně je však ostrým

⁵⁰RAYFIELD, Donald. Život Antona Čechova. Bratislava: Divadelný ústav, 2015 . Str. 71

kritikem, který ale taktéž nekoná nic pro to, aby splnil vysoké nároky, kterými soudí ostatních. Je to zkrátka pokrytec. Výrazným příkladem je taktéž Sergej Vojnicev, který nikdy nepracoval a po škole utrácí cizí peníze, čímž přispívá ke dluhu své rodiny.

Ve hře je zobrazená dost komplikovaná spleť lásek. Skoro každý po někom touží a dává to buďto potají, anebo velmi očividně najevo. Čechov tehdejší společnost zobrazuje až hédonisticky. Je možné, že se na tom podepsal právě věk, ve kterém hru napsal. Pravděpodobně pro něj bylo velmi zajímavé sledovat společnost z takového úhlu. Platonov se ještě za svého života vzdal názorů svého otce, kterým nevěřil. Zřekl se i jeho hodnot, kterých si také nectil. Bez této zvyklosti a požehnání od otce by měl být podle textu ztracený ve světě.⁵¹ On se ale opětovně brání svým neskrývaným cynismem, který mu ze všechno nejvíce poskytuje zábavu, současně však zakrývá i jeho skutečné pocity. Téma nefunkčního vztahu s otcem se opakuje a my ve hře můžeme pozorovat hned několik zajímavých témat. Právě proto je tato hra někdy uvedena pod názvem *Bezotcovština*, i když to není tak očividné, protože to není její hlavní téma, jak jsem již zmiňovala.

Variaci na otcovsko-synovské odcizení představuje i vztah Prospera a Kirilla Glagoljeva. Dvojice Abram a Izák Vengerovič se má naopak relativně ve vzájemné úctě. Alexandře a Nikolajejovi zase v plukovníkovi Trileckém chybí otcovský vzor. Saša se za něj stydí a Nikolaj převzal jeho opilecké zvyklosti. Sergej Vojnicev je vlastně sirotkem žijícím s macechou, ke které má skoro oidipovský vztah. Co by na takovou vazbu řekl Sigmund Freud?

Důležitou součástí děje jsou i finanční motivy, které mohou v konečném důsledku působit až moralisticky. Z kontextu totiž jasně vyplývá, že peníze jsou pro spokojený život důležité. Je však zapotřebí vědět, jak s nimi zacházet a hospodařit. Ve hře jsou totiž postavy, které žijí nad svoje finanční možnosti a zadlužují se, a to i přesto, že by mírné šetření nebylo v jejich případě úplně od věci. Místo to se však řídí heslem „Když do pekla, tak na kočáře!“. Jejich názor k materiálním statkům autor zobrazuje prostřednictvím emočních nuancí. Postavy mají k penězům různorodý vztah. Ten však není jejich definující vlastností, nýbrž jenom jedním dílkem z pestré škály neřestí a radostí, které Čechov vykresluje.

⁵¹ ČECHOV, Anton Pavlovič. *Dramata*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1988

Někdy jsou peníze zdrojem humoru s komediálním potenciálem, jindy se zase podílejí na vážné existenciální krizi. Vyvrcholení děje v podobě tragického konce vyplývá především z Platonovova záletnictví. Základním hybatelem událostí jsou různorodé povahy postav, které rozvíjejí děj především při konfrontacích, způsobených jejich mimořádným setkáním. Každá z postav má jinou motivaci a záměr, díky tomu vznikají konflikty a nedorozumění. Důležité je, jakým způsobem se postavy vyvíjejí a jak střety mezi nimi ovlivňují jejich psychiku, potažmo další konání a myšlení. Nositelem většiny témat je hlavní hrdina, nebo možná také antihrdina, Platonov.

5.1. *POSTAVY*

Na tomto místě bych chtěla stručně představit postavy, které jsou důležité pro děj a analýzu hry. I když se některé z nich v zúžené verzi nenacházejí, považuji je pro komplexní pochopení vztahů a motivací za důležité.

Michail Platonov

Platonov je drzý. Často zveličuje a otevřeně projevuje svůj pečlivě vytříbený cynismus. Nikdy se nebrání projevit svůj názor a vyslovit kritiku ostatních postav. Vyhýbá se však pokrytectví a svojí nevyžádanou upřímností si lehce získává odpůrce a nepřítelé. Kritizuje společnost, ale je si moc dobře vědom, že k ní patří. Svojí svérázností přitahuje pozornost žen, a to i přesto, že není vyloženě pohledný. Na tomto místě dostává prostor jeho záletnická povaha. Sebejistým způsobem ženám dává sliby, které neplní. S každou má trochu jiný vztah, ke každé přistupuje trochu jinak. Před třemi lety a osmi měsíci mu zemřel otec, se kterým neměl dobrý vztah. Přestali se stýkat, když Platonovovi nebylo ani patnáct let neboli „neměl na bradě ani peříčko“. Otce si nevážil a byl s ním v konfliktu. Platonov tvrdí, že jeho otec umřel v pokoji tak, jako umírají čestní a stateční lidé. Patří však mezi naše národní nectnosti, že svoje lotrovství neradi přiznáváme. Platonov umírá přesně naopak a s přiznáním a zklamáním. Svoji ženu Sašu měl sice vždy rád, ale neobdivoval ji. Považoval ji spíše za hloupoučkou a nezajímavou. Měl s ní malého, zatím nemluvného syna, asi ve věku jednoho roku.

Sofii poznal Platonov před pěti lety, v době studií na univerzitě, které nedokončil. Rád by obnovil jejich starý vztah, i přesto, že ona se již vdala a on oženil.

Sofie je pro něj opakem jeho ženy Saši. Je moudrá a přemýšlivá, ale Platonovův otec ji kritizuje za pohodlnost a ztrátu ideálů. Platonovova bezohlednost se mu v závěru hry vymstí, když ztratí zároveň Sofii i Sašu. Zasáhne ho to natolik, že se z toho už nedokáže vzpamatovat. Psychicky se zhroutl, onemocní i tělesně, a nakonec začne v podivné extázi blouznit. Toto emocionální vyčerpání ho dohání k vážným úvahám o sebevraždě. Sám ale zmiňuje, že nemá dostatek odvahy, aby se dokázal zabít. Mnoho se o něm dozvídáme od jiných postav, které jen vyslovují svůj pohled na něj. Ten však může být klamný. Představitel této postavy musí nejednoznačná místa v charakteru, společně s režisérem dotvořit. Platonovy lásky nejsou platonické. Symbolika jeho jména se proto vztahuje spíše na jeho cíle a ideály, které si představuje, nebo které popisuje. Nikdy jich však nedosáhne.

Anna Vojnicevová

Mladá vdova po generálovi (40-45 let), má nevlastního dospělého syna Sergeje. Je zadlužena nejvíce Bugrovovi a Vengerovičovi. Je hostitelkou setkání všech vystupujících osob, ale nejraději by je všechny vyhnala ze svého statku, protože se jí hnusí svým chováním. Vyhodit je však nemůže, protože hosté jsou její věřitelé. Anna je moudrá a vzdělaná, s ostatními si pohrává a snaží se je získat. Nakonec však zůstane podvedená a beze všeho. Ráda by měla s Platonovem vztah, naléhá na něj, ale on ji odmítá. Její motivace ke vztahu plyne z touhy po dítěti.

Sergej Vojnicev

Nevlastní syn Anny Vojnicevové, ke které mnohdy utíká a je na ní navázán. Je Sofiin manžel a Platonovův vrstevník (asi 26-28 let). Před třemi lety dokončil univerzitu, ale od té doby vůbec nepracoval. Stihl se jenom oženit a zadlužit. Je lenivý, bezduchý a dost naivní. Sám sebe označuje jako zženštilého. V manželství je šťasten, nebo spíše zaslepen, a uvědomuje si svoji nepřitažlivost. S Platonovem mají značně kamarádský vztah, leč jen do momentu, kdy se Sergej dozvídá o mileneckém poměru s jeho ženou.

Sofia

Sergejova manželka, věk kolem 25 let. Je vykreslená jako inteligentní a přitažlivá žena. Platonova kdysi milovala a opětovné setkání v ní obnoví starý cit. Kvůli jeho idealismu ho tehdy přirovnávala k lordovi Byronovi, Jméno Sofie znamená řecky moudrost, a toto jméno jí Čechov určitě nevybral náhodně. Přesně totiž vystihuje způsob, jakým ji ostatní postavy vnímají. Platonova a Sergeje právě tento aspekt přitahuje. Jestli je opravdu moudrá se ve hře nedozvíme. Určitě však není rozvázná,

což se dá usuzovat podle toho, jak bezhlavě touží po Platonovovi a není schopná se ovládnout. Ze začátku má velikou sebekontrolu, nepřírozený odstup se však později prolomí velikou živelností a zběsilostí.

Alexandra (Saša)

Platonovova manželka, dcera plukovníka Trileckého a sestra doktora Trileckého. Věk kolem 25 let. Michail ji v její nepřítomnosti označuje za hloupoučkou husičku. Má ji celkem rád, ale rychle na to v přítomnosti jiné ženy zapomíná. Výstřelků svého manžela si Alexandra moc nevšímá, zdá se, že mu je toleruje. Je možné, že je na ně už zvyklá. Saša je starostlivá, což jde především vidět, když dává pozor na svého opilého bratra a otce. Dokonce ráda vzpomíná i na Michailova otce – přesně si pamatuje, kdy zemřel, na rozdíl od svého manžela. Dá za něj dokonce sloužit mši. Je pobožná a k Platonovovi vzhlíží s velikou láskou. Odpustila by mu i nevěru, pokud by to nebylo s vdanou ženou, což považuje vzhledem ke své víře za neakceptovatelné.

Nikolaj Trilecký

Otevírá a uzavírá celý děj hry. Je bratr Saši, s Platonovem má kamarádský vztah a několikrát se společně s Vojnicevem označují za bratry. Tvoří jakési trio. Nikolaj je povoláním doktor a řadí se mezi postavy, které tak trochu představují Čechova. Navštěvuje a dvoří se Marii, kterou si ale není jistý a neví, jestli to je opravdu láska. Nezastane se jí, ani když ji Platonov víckrát urazí. Máša Nikolajovi tuhle skutečnost zazlívá. Nikolaj není se svým životem spokojený a mnohdy svou frustraci ventiluje alkoholem. Tento rys pravděpodobně zdědil po svém otci. Je milý, ale zároveň si nebere servítky, a to doslovně, protože má veliký apetit a neustále zmiňuje jídlo a konzumuje ho i na scéně. Svými uštípačnými vtipy baví okolní společnost, přičemž humorně narušuje vážné situace. I když je ve hře více krát zmíněno že není doktor, je věrný svému povolání. Vengerovič říká, že to spíše on potřebuje pacienty, aby mu platili, než pacienti jeho, aby je uzdravoval. Nikolaj není plně odevzdán léčení lidí. Na druhou stranu, ve vyhrocených situacích zasáhne a pomůže. Nakonec konstatuje Platonovovu smrt.

Marie (Máša) Grekovová

Přítelkyně Nikolaje Trileckého, věk kolem 20 let, věnuje se chemii. Je urážlivá a vznětlivá. Je krásná ale stydlivá. Maskuje se a skrývá, citově je zatím nezralá. Platonovova drzá upřímnost se jí hnusí a uráží ji. Bere si ji příliš osobně, neví jak se nad ní povznést a ignorovat ho. Zároveň však vnímá Platonovův zájem, na který

reaguje přehnanými reakcemi. Ve své uraženosti mu chce ublížit a dá podnět na úřady, aby ho pracovně přemístily. Když se jí Platonov omluví, velmi rychle změní svůj názor. Lituje, že byla tak krutá a projeví svou explozivní zamilovanost. V některých adaptacích mu dokonce zabrání v sebevraždě.

Abram a Izák Vengerovič

Otec (kolem 45) a syn (kolem 25) židovského původu, kteří tahají za jeden konec. Zajímají je peníze a kalkulují ohledně prodeje statku Vojnicevových, který nakonec koupí místo Glagoljeva. Díky tomu zůstanou Anna a Vojnivec bez majetku. Abram Vengerovič si drží nedotknutelnou pózu a povyšuje se nad ostatní, přičemž se nikdy nezapomene zmínit, kolik má peněz a kolik vlastní hospod. Nebo fakt, že dostudoval a díky tomu je zasloužilým členem společnosti. Naopak Platonova považuje za člověka pod vlastní úroveň, a odmítá mu podat, byť jen ruku. Abramovu pózu naruší až moment, ve kterém pod vlivem alkoholu, projeví svoji touhu po Anně. Ta ho však odmítne. Bere to jako urážku a začne vyhrožovat. Svou moc začne dokazovat tím, že drží v hrsti osud Vojnicevových a jejich panstva. Ze současné perspektivy je ze hry cítit jistý antisemitismus. Kritika a nevráživost je zprostředkována převážně prostřednictvím postavy Platonova. Režiséři tohle často ve svých adaptacích mění anebo úplně vynechávají.

Porfirij Glagoljev

Kirillův otec, sentimentální a starší pán, kterému je asi 55 let. Hned v úvodu se projeví tím, že vede velmi dlouhé rozpravy o ženách, přátelství a chování se na veřejnosti, které porovnává se svým mládím. Můžeme to pokládat za vidění výrazně zkreslené vzpomínkovým optimismem. Kritizuje mladou generaci a tvrdí, že mladí se neumí rozhořčit, nadchnout, nenávidět, milovat, přičemž velmi zobecňuje a generalizuje. Dr. Trilecký jeho vyjádření ironizuje a označuje za žvásty. Platonova považuje za nevyhraněného. Porfirij ho vnímá jako typického představitele mladé generace. Rád by se oženil s Annou Vojnicevovou. Je s ní dohodnutý na koupi jejího statku, tak místo bance platila jemu. Sice to nedává smysl, Sergej s Annou však tvrdí, že to pro ně bude příjemnější. Na dražbu se ale nedostaví. Anna ho Porfirije odmítne a on odjede se synem do Francie.

Kirill Glagoljev

Je přibližně ve věku 25 let, takže je také Platonovovým vrstevníkem. Přichází do děje prakticky nepoznaný, hledá svého otce, protože na svůj nákladný život v Paříži již vyčerpал všechny peníze. Je podlý, zkažený, intrikuje a klame. Přemýšlím, kde je jeho mamán.

Osip

Je přibližně třicetiletý zloděj koní, který je beznadějně zamilován do Anny Vojnicevové, pro kterou by udělal cokoli – i zabíjel. Jeho city jsou opravdu silné. Anna toho patřičně využívá, ale drží si od něj odstup a považuje ho za méněcenného. Čechov vykresluje velmi pěknou retrospektivní snovou scénou, ve které se Osip setká s Annou u jezera. Nevíme však, jestli se nejedná jenom o Osipův výmysl. Anna se tam oplachuje ve vodě jako plaché zvíře, poté se spolu políbí. Osip ze žárlivosti vyhrožuje, že zabije Platonova, ale není schopen to udělat, když ho přeruší Saša. Té si Osip váží a mluví s ní o své touze po Anně a potulkách lesem. Osip je svým způsobem Platonovovým dvojníkem, odrazem a tak, jako Platonov ubližuje ostatním emočně, tak Osip ubližuje fyzicky a na majetku. Tak, jako Platonova zabije oběť jeho rozmarů – Sofie, tak zabijí Osipa okradení rolníci. Myslím, že Osip je důležitá postava, přináší do děje pohled na nižší společenskou vrstvu a jinou mentalitu. Mám za to, že by neměl být ze hry vynechán.⁵²

5.2. INSCENAČNÍ TRADICE A ADAPTACE HRY

Setkala jsem se s tím, že existuje vícero forem zpracování textu. Nejčastěji jde o verzi, kde je stále přítomná vedlejší postava Osipa, a poté verzi, kde je tato postava vynechána. Bez Osipa bývá děj kratší. Běžně se příběh odehrává jen po dobu jednoho dne, od oběda do následujícího rána. Místo zůstává stejné během všech dějství. Můžeme říct, že tato verze zachovává jednotu místa a času. Osip je však pro mě nenahraditelnou a velmi výraznou postavou, dokonce bych řekla alter egem Platonova. Avšak skvěle reflektuje i ostatní postavy. Platonov již zažil více adaptací, variace i autorské inscenace. Některé značně vydařené, přínosné a některé zas

⁵² ČECHOV, Anton Pavlovič. *Dramata*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1988

kostrbaté s vynucenými inovacemi, které působily kontraproduktivně. Ráda bych zmínila několik verzí, které mě zaujaly, podnítily v hledání ideální podoby při tvorbě mého vlastního řešení kostýmové realizace v divadle Disk.



Obrázek 28. Nikita Michalkov a jeho film *Nedokončená skladba pro mechanické piano*

Nikita Michalkov za svou adaptaci textu ve filmu *Nedokončená skladba pro mechanické piano* z roku 1977 získal Zlatou mušli na festivalu San Sebastian. Film je inspirován *Platonovem* a změny tam jsou markantní. Vystupuje tam méně postav, konec je spíše hořko-sladký a tragikomický, ale přece šťastný, na rozdíl od tragického vyvrcholení v původním *Platonovovi*. Film je situován do idylického prostředí venkovního sídla a jeho okolí, kde se intimní momenty odehrávají v interiéru, ale také v exteriéru rozlehlé přírody s podstatným využitím jezera. Michalkov tu vytváří představu o malosti a bezmocnosti člověka ve velkoleposti světa a poukazuje na nemožnost vymanit se z vychozených chodníčků. Letní atmosféra z filmu přímo sálá a dobové kostýmy z lehkých přírodních materiálů ve světlých barvách ještě podporují tento pocit. Film je samozřejmě jiné médium, než divadlo a režisér může výrazněji a cíleně pracovat s pozorností diváka. Dualita prostředí byla proto plně využita. Při hledání inspirace pro mojí vlastní fiktivní verzi, ale i pro kostýmovou realizaci

v divadle Disk byl tento film zlomový. Víze filmového zpracování s využitím přírody a exteriéru fungovala, a to mě osmělilo vydat se stejným směrem.⁵³



Obrázek 29. Franziska Petri, Štrefan Grossman, *Platonov* 2015.

Další filmové zpracování *Platonova*, které se ke mně dostalo, je stejnojmenný film *Platonov*, od německého režiséra Andrease Morella z roku 2015. Tento snímek je pokus o přenesení původního námětu z Ruska devatenáctého století do současného maloměstského prostředí v Německu. Aktualizace se zrcadlí hlavně na apokalyptickém pocitu demoralizace, který byl v předrevolučním Rusku výrazný a právě k tomuto tématu nachází Morell podobnosti se současností. Jinak se děj zaměřuje převážně na milostný trojúhelník mezi Sofií, Vojnicevem a Platonovem. Postavy jsou šikovně zpřítomněny v kostýmech, na kterých je zřetelné, kdo do jaké společenské vrstvy patří. Překvapivě na začátku vidíme Sofii ve svatebních šatech, což mi přijde jako velmi zajímavý nápad, protože je o to více skandální a kruté, když v nich podvede muže, za kterého se před chvílí vdala. Zároveň, a uznávám že nejde o úplně feministickou myšlenku – avšak kdy žena vypadá lépe, než v čistých bílých svatebních šatech? Postava Sofie tak podstoupí velmi radikální změnu vzhledu od panensky bílých, ale represivních šatů, k výrazně smělé a jemně maskulinní kožené bundě. Navzdory tomu, že byla tato adaptace v roce 2017 označená za nejlepší film na festivalu ve Vídni, šlo v mých očích spíše o zklamání a příklad nepochopení původního textu. Patetičnost, nefungující humor a atmosféra jako z thrilleru. Nerozehrání dějové linky mne utvrzovaly v dojmu, že sleduji spíše německý

⁵³ Ze záznamu, dostupné na: https://www.youtube.com/watch?v=oOXkvpVCZEA&list=PLTV8cCg-Lmkmdko7qPIzr2gKLOf6O_is_&index=3

kriminální seriál než film inspirovaný Čechovem. Nehledě na můj negativní názor, tento aktualizovaný počín je odvážným zpracováním s některými vynalézavými momenty.



Obrázek 21. Burgtheater, „Platonov” režie: Alvis Hermanis; Peter Simonischek (Glagoljev), Martin Reinke (Nikolaj), Sylvie Rohrer (Saša), Martin Wuttke (Platonov), Dörte Lyssewski (Anna Vojniceva), Yohana Schwertfueger (Marja Grekova).

V roce 2011 byla ve vídeňském Burgtheatru, respektive na jeho menší scéně Akademietheater premiérována velmi oceňována inscenace *Platonova*. Tuto inscenaci jsem chtěla zmínit hlavně proto, že její lotyšský režisér Alvis Hermanis provokuje v současném konceptuálním světě divadla vskutku velmi netradičně, a to právě tím, že používá všechno až naturalisticky tradiční. V textu nejsou žádné škrty, což znamená, že představení trvá pět hodin. Bohužel se mi nepodařilo dostat se k záznamu z představení, takže nemohu zprostředkovat moje subjektivní dojmy. I tak si myslím, že sledovat tuto adaptaci na obrazovce mého laptopu, by mi nedokázalo zprostředkovat vše, co představení nabízelo. Moje poznatky proto pocházejí především z fotek a recenzí, které z představení vznikly.

Scénu navrhla režisérova lotyšská kolegyně Monika Pormale. Celá scénografie je realistická, přímo filmově historická. Každý jeden předmět je dokonale vyhotovenou kopií pro dobové vyobrazení divadelního zpracování z Čechovovy doby. Prostor se skládá z jedné místnosti salonu (samozřejmě jak jinak, nežli s dobovým

nábytkem). Skrze verandu se postavy dostávají do autenticky zpodobněného lesu, který ale diváci vidí jen v náznaku. Prostředí zůstává neměnné, jako kdybychom se opravdu dívali do pevně postaveného domu. Jediné, co se mění, je atmosféra, a to hlavně prostřednictvím světla a lesa, který vnímáme jako ukazovatele vnitřních pocitů postav a jako prostředí, do kterého utíkají, když už je to v místnosti neúnosné. V tomto jednoduchém, ale naplno využitém prostoru se charaktery hýbou v pomalém až snovém tempu. Autorkou kostýmů je Eva Dessceker. Možná bychom mohli očekávat, že to s nimi bude jinak, jako se zbytkem inscenace, že bude použita stylizace, nebo aspoň náznak současné módy, materiálů, vzoru nebo střihu. Opak je pravdou, jsou stejně naturalistické a po formální stránce jde spíše o mechanické kopírování historické doby v závislosti na ruském prostředí a vyšší společenské vrstvy. Charaktery postav jsou vyjádřeny v detailech. Důraz je kladen na historické zvyklosti jako například na fakt, že Anna Vojnicevova je vdovou, což znamená, že je oblečená v černých šatech. Barvy ostatních kostýmů jsou v zemitých přírodních tónech podobně jako scénografie. Herectví vychází z psychologického realismu s absentujícím využitím divadelních metafor a stylizace. Čtvrtá stěna je skoro hmatatelná.

„Hermanis se nezaobírá žádným „čechovovským“ (v konvenčním slova smyslu) čarováním s náladami a podtextem. Jeho inscenace razantně míří k obrazům reálného života a žití, které je často nudné, pomalé a směšné. Přesto je inscenace obrazově i herecky doslova krásná. Zejména pro diváka, který Hermanisovu metodu plně akceptuje. Což byl můj případ. Přesto, že inscenace trvala 5 hodin (pouze s jednou přestávkou), téměř nikdo z diváků neodešel a představení vyvolalo přímo bouřlivý aplaus. Nevylučuji, že se za úspěchem skrývá také stesk po jiné epoše, kdy člověk měl na všechno čas. Třeba i na řešení zpackaného života.“⁵⁴

Čím je toto představení tak provokativní, když v něm není nic kontroverzní nebo šokujícího? Podle mého názoru jde přesně o tento paradox a také o rozdíl mezi novým a „novým“. Alvis Hermanis zobrazuje reálný život, taký, jaký je, bez extra kouzel a patosu. Vytváří skanzen Čechovovského dramatu. Stejně tak se snaží poukazovat na uspěchanost současného života v kontrastu se zpomaleným tempem představení, na

⁵⁴ *Divadelní noviny* Soukromý festival divadla německého jazyka, Jan Grulich, dostupné na: <http://www.divadelni-noviny.cz/soukromy-festival-divadla-nemeckeho-jazyka-no-1-viden-akademietheater-platonov-hermanis-recenze>

což poukazuje také jeho rozsáhlá délka. Jak již zmínil v recenzi Jan Gurlich, toto unikátní představení nám nabízí pohled na jinou dobu a zároveň jakoby na jiné časové kontinuum, ve kterém bylo tempo života pomalejší.

V českém a slovenském prostředí taktéž vzniklo vícero inscenací *Platonova*. Ráda bych detailněji rozebrala jedno z nich, které je podle mě zajímavou ukázkou odlišného přístupu a zpracování v našem divadelním kontextu. Konkrétně jde o představení *Sežereš sám sebe* z roku 2013 brněnského HaDivadla pod režii Mariána Amslera. Krom tohoto zpracování bych však ráda v rámci této práce zmínila ještě další dvě adaptace. A to *Platonov je darebák*, z roku 2005 v divadle Na zábradlí pod režii Jiřího Pokorného, od kterého jsem bohužel také nenašla videozáznam. Tou druhou byl *Platonov*, bratislavského divadla Astorka Korzo 90' v režii Romana Poláka, ke které jsem sice z divadelního ústavu videozáznam našla, ale byl tak nekvalitní, že jsem ho odmítla zhlédnout celé. Myslím, že by to bylo spíše na škodu a nerelevantní.

5.3. SEŽEREŠ SÁM SEBE (PLATONOV)

Marián Amsler již ve svých začátcích na Vysoké škole múzických umění v Bratislave, inscenoval Čechovovy hry (*Platonov* a *Ivanov*), které byly oceněny na několika mezinárodních divadelních festivalech. Za obě inscenace dostal dokonce cenu Dosky, za objev sezony. Poté co skončil své studium, spolupracoval s množstvím slovenských a českých divadel. Patří mezi ně například Činohra SND, Divadlo Andreja Bagara v Nitre nebo Dejvické divadlo v Praze či Činoherní studio v Ústí nad Labem. Později v roce 2005, se stal spoluzakladatelem nezávislé divadelní scény Divadlo Letí, která se zaměřovala především na texty současných dramatických autorů. V brněnském HaDivadle působil od roku 2008 jako interní režisér a později se stal i jeho uměleckým ředitelem (2010-2014). V současnosti pracuje na Slovensku v Divadle Astorka 90'. Krom toho přednáší jako externí pedagog na VŠMU. Zároveň stále tvoří na nezávislé scéně v projektech jako například Divadlo DPM. Aktuálně se dá v Praze vidět i jeho zpracování Bowieho muzikálu *Lazarus* v divadle Komédie. V jeho tvorbě se již mnohokrát vrátil k dílům od A. P. Čechova (*Platonov*, *Tři sestry*, *Sežereš sám sebe*, *Ivanov*, *Kuřačky a zpasitelky*, *Hostel Tchekhov*, *Višňový sad*). Jeho tvorba střídá klasickou dramaturgiu se současnou, takže záměrně vnáší do klasiky výpověď současné generace, řešící moderní témata. V celé jeho tvorbě je cítit moderní

přístup a snaha o aktualizaci. Již ve svých ranních inscenacích dokázal velmi citlivě interpretovat pocity moderního mladého člověka. Hlavním důvodem, proč budu zmiňovat právě inscenaci od Mariána Amslera je, že inscenoval *Platonova* již dvakrát a může tak poskytnout zajímavý pohled, jak se na hru díval ve studentských časech a jak se jeho přístup změnil o deset let později. Taktéž mě zaujalo, že sám Amsler je kromě režie i autorem dramatické úpravy, kostýmů a scénografie.⁵⁵ Fascinující je i jeho svěží přístup k textu a zpracování charakterů postav, který mě podnítl o *Platonovovi* uvažovat jinak. Překvapilo mě, jak protichůdně mohou působit inscenace, které jsou založeny na tom samém textu. *Platonov* je v tomto ohledu samostatná kategorie podobně, jako například *Hamlet*, nebo *Král Ubu*.

K textu rozboru inscenace přidávám části z rozhovoru s Mariánem Amslerem, který vnikl pro mou diplomovou práci a velmi mi pomohl pochopit jeho záměry a způsob uvažování. Celý text rozhovoru najdete v příloze na konci mé práce.



Obrázek 30. Inscenace *Sežereš sám sebe!* (*Platonov*), HaDivadlo Brno 2013.

⁵⁵ Marián Amsler, životopis, dostupné na: <https://www.theatre.sk/projekty/sucasni-reziseri-slovenska/marian-amsler>

Bol Platonov ako hra svojou nedokonalosťou v porovnaní s inými Čechovovými hrami výzvou pre režiséra - dokončiť, opraviť a v istom zmysle možno aj vylepšiť hru ?

„Platonov je asi jediná hra, o ktorej sa dá povedať, že je „nedokonalá“ – dnes by som povedal, že je to čosi ako rešerš, kolekcia postáv, situácií, dialógov a tém, ktorá sleduje niekoľko dejových línií. Má síce jasne vybudovaný príbeh, no k záveru sa dostáva veľmi komplikovanou cestou. Ako režiséra, autora úpravy ma bavilo dvakrát sa zaoberať rovnakým titulom a nanovo si určovať oblasti záujmu, vyberať si pre ten moment určujúce témy, k tomu adekvátne postavy, situácie. Bola to výzva, ale určite kreatívna a zmysluplná. V tomto je Platonov skvelá hra, a myslím, že keby som sa k nemu vrátil po tretí krát, a chcel by som napríklad upraviť hru o pocitoch dnešných štyridsiatnikov, vybral by som si zasa úplne iné momenty, postavy aj dialógy“⁵⁶

Preklad - Ivan Wernisch

Anna Vojnicevová - Kamila Valušková

Úprava, výprava a réžia - Marián
Amsler

Máša - Erika Stárková

Nikolaj Trileckij - Jan Grundman

Dramaturgia - Anna Saavedra

Ivan Trileckij - Miloslav Maršálek

Hudba - Mario Buzzi

Osip - Jiří M. Valůšek

Obsadenie -

Kiril Glagoljev - Lukáš Černocho (host)

Michail Platonov - Martin Siničák

Marta Babakinová - Simona Peková

Saša - Sára Venclovská

Zina Lebeděvová - Marie Ludvíková

Sergej Vojnicev - Marián Chalány

Timofej Bugrov - Cyril Drozda

Sofie - Alexandra Palatínusová
(hostka)

Porfirij Glagoljev - Jan Lepšík

⁵⁶ AMSLER Marián rozhovor exkluzívne poskytnutí k diplomovej práci, 2021

V představení je naproti originálnímu textu několik výrazných změn, a to ve složení postav a jejich charakterech. Text byl upraven tak, aby obsazoval všechny herce ze souboru HaDivadla, plus dva hosty. Postavy Izaka a Abrama Vengeroviče režisér úplně vynechal a s nimi i Platonov antisemitismus. Vynechané jsou i drobné postavy služebnictví, v případě, že jsou v textu nějaké nenahraditelné repliky chybících postav, přebírají je ostatní postavy. Petrin a Ščerbuk, Anny věřitelé, jsou místo mužských postav ženské - Marta Babakinová a Zinaida Lebeděvová. Postavy postarších žen mají větší část textu napsanou nanovo, ale situační rámec postav zůstává nezměněn. Jejich charakter je ale výrazně grotesknější a představují spíše ovdovělé pomlouvající ženy po šedesátce, obě honící Platonova. Baví a přihlížejí se na trápení a vášních jiných postav. Obě mají na sobě celý čas brýle, co ještě umocňuje jejich nadhled a vzdálenost. U mě to zároveň evokuje dojem žen po plastické operaci, zakrývající nezahojené rány a modřiny. Ženy, které touží být navždy mladé a mohou si dovolit ještě poslední pokus o zastavení času.

Postava Sofie taktéž přešla změnou, ztvárňuje ji Slovenská herečka, a proto má i všechny repliky ve slovenštině. Jejímu hereckému projevu to pomáhá více projevit výjimečnost a jinakost od ostatních zúčastněných. Sofie v její podání není ta krásná, skoro až antická socha, která je nedotknutelná až do okamžiku, kdy ji Platonov svede. V podání Alexandry Palatínusové je Sofie více živá a charizmatičtější. V průběhu děje se z pokojné, navenek vyrovnané osoby, která se nestará o problémy jiných, dostává do polohy vášnivé odevzdanosti. Stane se z ní naléhavá milénka, utíkající před násilnickým mužem a nakonec i oklamaná žena bez východiska. Kostým se mění stejně jako její aktuální rozpoložení. Z elegantních šatů, které mají oproti ostatním postavám výraznou barvu, až po teplákovou soupravu, ve které zmoklá čeká na Platonova a brýlemi zakrývá své modřiny od Vojniceva. Amsler ji dostává až do skutečně bezvýchodné situace, utíká od manžela, který právě projevuje svojí násilnickou povahu. Platonov, její jediná možnost úniku, se vypařil. Zůstává sama a není zde nikdo, kdo by jí byl ochoten pomoci. Navzdory této strašné situaci, jsou vážné momenty přerušované komickými situacemi, které ironizují a odlehčují vážnou atmosféru.

Postava Osipa má v Amslerově inscenaci překvapila nejvíc. Osipa jsem si vždy představovala jako zaostalejšího, hrubého chuligána z nižší společnosti, ale v této inscenaci je to naopak. Osip je někdy považován za odraz Platonova, jeho alterego,

avšak v tomto ztvárnění se Osip nachází nad Platonovem. Některé repliky jsou dokonce obráceny. Je to asi nejelegantněji oblečená postava sofistického ale vychytralého mafiána, který je jemně vyšinutý a šíleně zamilovaný do Anny. Má na sobě slušivý šedý oblek, bílou košili a kravatu. Naproti Platonovovi tak vypadá o několik tříd výš. Představení začíná snovou scénou, ve které se Anna a Osip setkávají u vody. Na začátku třetího dějství tento prolog sám Osip vysvětluje Šaše. Rozdíl mezi Osipem a Platonovem je dost výrazný. Osip je spokojený a přesně ví, čeho chce dosáhnout a kam směřovat energii. Platonov je spíše rezignovaný a deprimovaný. Když se mu nabízejí možnosti neví, co udělat, chtěl by buď vše naráz anebo vůbec nic. Osip ví jako manipulovat s lidmi, jak je přesvědčit, aby udělali to, co potřebuje. Avšak to, co chce nejvíce (Annu), s mu získat nepodaří.

Radikálna zmena charakteru Osipa bola pre mňa veľmi prekvapivá a v porovnaní s pôvodným textom dokonca hovorí repliku, ktorá by bola inak hovorená jemu – čo vás inšpirovalo k takejto výraznej zmene?

„Osip je myslím v originále zlodej koní, možno nájomný vrah. To druhé ma zaujalo viac, nechcelo sa nám vymýšľať postavičku nejakého primitívneho, sociálne slabého individua, tak sme urobili presný opak, tento zlodej a vrah je vlastne galantný, kultivovaný a elegantný pán, cez deň chodí v obleku a bozkáva dáмам ruky. V noci však odhadzuje tento „kostým“ a nahý sa kúpe v jazere, kde za ním chodí aj Vojnicevová. Tieto nočné avantúry, kde sa v ľuďoch prebúdajú nejaké temné stránky, skryté erotické túžby mi prišli zaujímavé aj v kontraste k tej dennej maske morálnych ľudí, ako sa všetci tvária počas dňa. Platonov tiež útočí na túto pokryteckú masku, ktorú však sám nosieva. O tomto som hovoril, keď som sa snažil pomenovať ten strašidelný mystický les – kde sa otvára temné v nás. Osip je tu zároveň aj akési alterego Platonova, s tým sa potom hrá aj v druhej časti. „⁵⁷

Platonov v podání Martina Siničáka je vykreslený jako arogantní uštípačný a podrážděný muž ve středním věku. Rozhodně už mu není 25 let. Zároveň se za jeho cyničností a zklamáním objevuje vášnivost a utrpení. Platonov zde není prvoplánově negativní postava. Divák ho může odsuzovat, ale může s ním také soucítit.

⁵⁷ AMSLER Marián v rozhovore exkluzívne poskytnutom k diplomovej práci, 2021

Je Platonov pre Vás kladná alebo záporná postava?

„Platonov je trochu sviniar a podvodník, ale zároveň je veľmi ľahké sa s ním identifikovať a súcitiť, je človek s veľkými chybami a preto je mi vlastne sympatický“⁵⁸

Tak, jako všechny postavy v Amslerově inscenaci, je Platonov o cosi brutálnější a agresivnější v porovnání s originálním textem. Jeho kostým je ukázkou maloměstského člověka v existenciální krizi. Ponožky v sandálech, pokrčená košile s krátkými rukávy a trčícím břichem, kšandy a záplatované kalhoty. Tato již dostatečně bídne vypadající kombinace v průběhu děje nabere na mizernosti a Platonov nakonec působí jako bezdomovec, nebo blázen na útěku z léčebny.

Ženské postavy se točí a střídají v Platonově přítomnosti, doplňují ho a zároveň podmaňují. Postava Anny je silnou a rozhodnou ženou s nadhledem, živelnou a toužící po lásce. Nejdůležitější je však pro ni rozhodnutí mít dítě. Jako vhodného kandidáta na otce jejího dítěte si vybrala Platonova. Při opilecké scéně na konci představení společně s Platonovem podává herečka Kamila Valůšková opravdu úctyhodný výkon, na který bylo skoro nepříjemné se dívat. Je zde citelné, jak velmi pod úroveň dokáže jít Anna jenom pro to, aby dosáhla svůj cíl. Jediné, co jsem nepochopila byl Anny kostým, který jí vůbec nesednul. Společně s umělými vlasy jí na rozdíl od hereckého výkonu, značně degradoval. Hloupoučká milující manželka, sestra a dcera, jednoduchá a milosrdná. Taková je Saša, která na scéně kojí, a stejně tak jako o své dítě, se stará o všechny své blízké. Máša je vyspělá žena v kostýmu děvčátka. Jako nevychované děvčátko se i chová. Jsou opravdu všechny ženy tak náruživé? Jejich motivace se sice liší, no všechny jsou zblázněné do Platonova. Tento generalizační pohled by dle mého názoru mohl být narušen.

Trilecký byl ztvárněn jako typický opilec s už méně doktorským chováním, který sice běhá všude s medicínským kufříkem, ale není mu na nic jiného než na okrasu. Později přijde na scénu v bílém plášti a rozčuchanými vlasy. Amsler ukazuje i jeho další povahu, a to smysl pro spravedlnost, a tak trochu „Robin Hood“ charakter. V některých částech se dokonce zdá, že opojení alkoholem jenom hraje.

Další překvapení přišlo v podání Vojniceva, v jeho charakteru vidět výrazný posun. Z jemného, milého a naivního muže, se stal násilník bijící svoji ženu. Trpí

⁵⁸ AMSLER Marián rozhovor exkluzívne poskytnutí k diplomovej práci, 2021

psychickou nemocí, způsobující potřebu obnažovat se na veřejnosti a křičet jako malý rozmazlený chlapec.

Ostatní postavy jako Ivan Trilecký, hostinský Burgov a naléhavý Glagoljevovci, nebyly až tak odlišné od původního textu, prošly ale aktualizací vzhledem k současnosti.

Herectví se vyvíjí postupně, stejně jako se postupně odkrývá dvojakost postav. Herci na začátku staticky přednášejí svoje repliky, víc frontálně divákům než druhému protagonistovi. To vytváří umělost a pocit oddělení postav. Dále se však propojení stupňuje až do velmi blízkého fyzického kontaktu. Tak to vyplynulo i z textu. Jejich pochyby jsou místy stylizované jakoby zvířecí, přičemž vydávají i zvířecí zvuky. Mezi dějstvími jsou přestávky, kdy herci společně zpívají a hrají. Každou píseň zpívá jedna z Platonových žen, ostatní ji jenom doplňují. Toto narušení děje působí jako odcizovací efekt. Herci v tom momentu nehrají, no interagují mezi sebou.

Jak jsem již zmiňovala, Marián Amsler je zároveň i autorem celé výtvarné výpravy. Scéna je jednoduchá, ale hravě se mění na různé prostory. Je to lešení, které vytváří multifunkční vyvýšenou plochu, na kterou herci vylézají po žebříku z každé strany. Jednou je to molo, jednou statek Vojnicevovců, jednou Krčma, Platonovův dům, les s kolejiemi nebo Platonova skrýš.

Kostýmy jsou podle mého názoru trochu chaotickou směsí, která sice přibližuje více realitu maloměstské společnosti, ale zároveň narušuje harmonii vizuální stránky. Společnost, kterou Amsler zobrazuje, je střední vrstva někde z okrajové části města, nebo přímo z vesnice. Tak se i projevují mnohem živelněji a krutěji, než původní postavy intelektuální vyšší společnosti. Jejich vývin je taktéž výraznější, ale pořád ne příliš exponovaný. Amsler vyvažuje a odkrývá slabé a silné stránky postav.

Ako ste pristupovali ku kostýmovému riešeniu v inscenácii Sežereš sám sebe ? Ja osobne mám pocit, že kombinácia všetkých prvkov kostýmu vytvorila chaotickú ale fungujúcu zmes bežných odevov a podporila aktualizáciu do malomeštiackeho prostredia súčasnosti.

„Hlavnou inšpiráciou tu bolo rurálne prostredie a príroda, čo sa odrazilo na prírodných materiáloch, farebnosti a vzoroch. Zámerne som rezignoval na ruské prostredie, či nejaké dobové zaradenie, hľadal som univerzálne charakterotvorné kusy odevu, zaujímavé siluety a kombinácie. Základom boli skôr jednoduché a

minimalistické tvary, bez zbytočných ozdôb, volánov, zbavené dekoratívnosti. Kostým ovplyvnila aj atmosféra leta a horúceho počasia – väčšina kostýmov bola ľahká, vzdušná, padavá, ľanové bavlnené nohavice, košele, sukne, plavky. Veľká časť kostýmov sa šila pre potreby inscenácie, boli to práve tie voľné, padavé šaty, či nadrozmerné pánske košele, dámske nohavice. Pri kostýmoch sme sa inšpirovali farebnosťou pokosených lúk, nočnej hladiny jazera, či temného lesného porastu. Táto farebnosť sa vyvíjala v priebehu deja, jednotlivých nálad a situácií. Na scéne tiež dominovalo drevo, odraz vody či mulčovací kôra. Chcel som vytvoriť taký akoby čarovný les, poetický, zároveň strašidelný až mystický.“⁵⁹

Marián Amsler v inscenácii vytvoril hravý pohľad na ľudí, ktorí odkrývajú svoje najtajnejšie touhy a temné stránky svojej duše, ke ktorým je dotlačila zúfalosť. Toto predstavenie je čitateľne živější a poetičtější než ostatné adaptácie, ktoré som dosiaľ videl. Je ľudštiejšie a chyby postáv umíme ľahšie pochopiť. Zajímavé je i poměr komičnosti a humorných častí se scénami, které vzbuzují znechucení a při kterých až mrazí. Tento efekt přibližuje témata více běžnému životu a potlačuje zbytečné poetizování, jak to již zamýšlel sám Čechov. Smích přes slzy. Nebudeme přece plakat nad rozlitym mlékem.

Pokud vy vzniklo další představení Platonova v režii Mariána Amslera, byla bych velice zvědavá, jak se opět změnil jeho pohled na tuto jedinečnou hru. Nedokonalou, no plnou zajímavých postav, situací, ponaučení a humoru.

Keby ste sa rozhodli inscenovať Platonova ešte raz, spravili by ste to zas iným spôsobom ? Čo by ste zmenili ?

Dokonca o tom rozmýšľam, asi by bol o pocitoch a skúsenostiach generácie štyridsiatnikov, o ich životných úspechoch a prehrách, o vzťahoch, rozchodoch a milostných poblázneniach, o vyrovnávaní účtov s predchodcami, o dlhoch a zanedbaniach a o zodpovednosti voči ďalším generáciám, ktorým zanechávame nejaký odkaz. (Celý rozhovor je zahrnutý do prílohy I.) ⁶⁰

⁵⁹ AMSLER Marián rozhovor exkluzívne poskytnutí k diplomovej práci, 2021

⁶⁰ AMSLER Marián rozhovor exkluzívne poskytnutí k diplomovej práci, 2021

6. REALIZACE INSCENACE PLATONOV V DIVADLE DISK

Shodou okolností, po tom, co jsem si vybrala za téma své diplomové práce, se mi naskytla možnost realizovat *Platonova* v divadle Disk. Za to děkuji především Kateřině Štefkové. Přišlo mi to jako skvělá příležitost vyzkoušet si vytvoření reálných kostýmů, které by jinak zůstaly jen návrhy. Odvážím se tvrdit, že právě při realizaci se toho dá nejvíce naučit. Zjistíte, jak fungují konkrétní textilie, jak je důležité počítat s fyzickou postavou herce, jak spolupracovat s režisérem a také jak spolupracovat simultánně se scénografem. Naučíte se nejen počítat s jistým obnosem peněz, které jsou na výrobu a nákup vyhrazeny ale také nacházet možnosti a řešení, se kterými byste při navrhování nepočítali a nenapadlo by vás tyto aspekty zohlednit.

Premiéra - 28. 9. 2020 v 19:30 v
divadle DISK

Hrají studenti 4. ročníku katedry
činoherního divadla

překlad předlohy - Ivan Wernisch
režie - doc. MgA. Jakub Korčák
dramaturgie - Mgr. Jana Kudláčková
scénografie - Zuzana Štěpánčíková
kostýmní výtvarnice – Magdaléna
Vrábová
hudba - Haštal Hapka
vedoucí produkce - Mgr. et. BcA.
Júlia Pecková
produkce - Veronika Čefelínová,
Veronika Krejčí

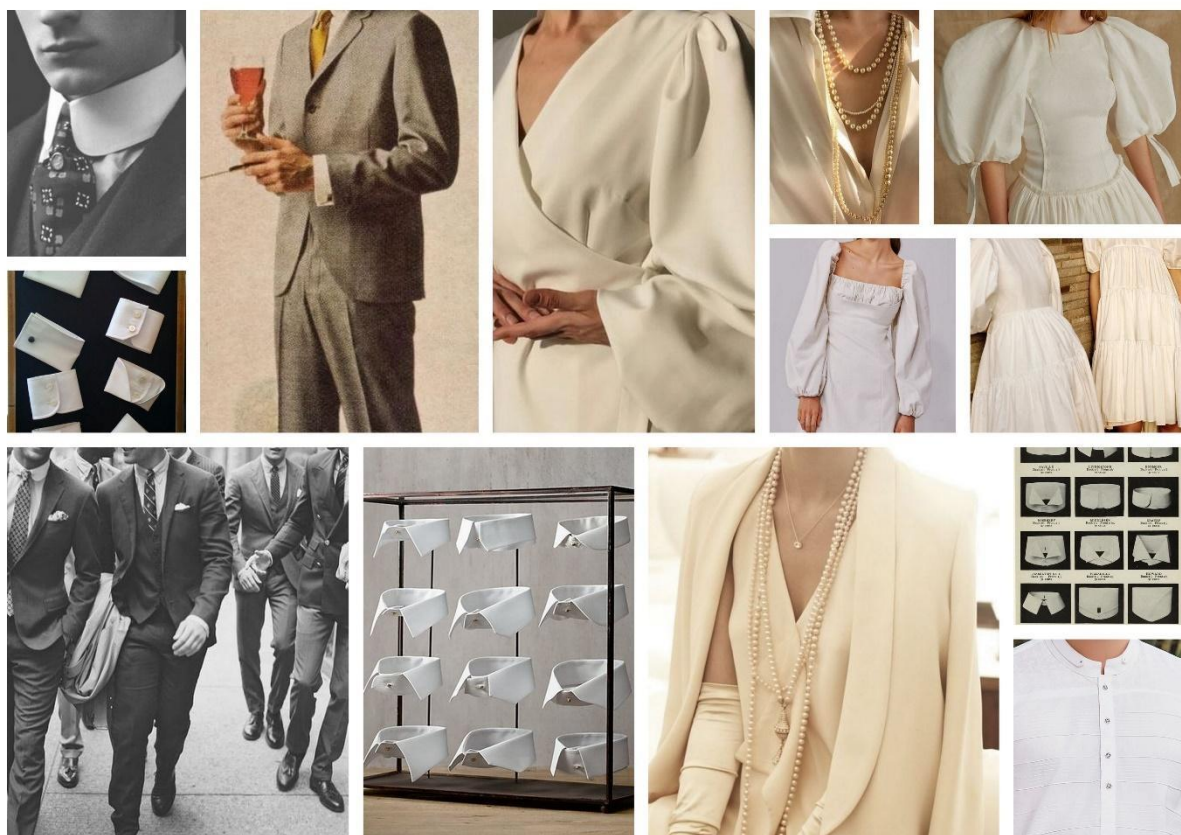
Anna - Renáta Matějíčková
Platonov - Petr Urban
Sofie - Matylda Königová
Vojnicev - Petr Kult
Glagoljev - Filip Jáša
Máša - Anežka Šťastná
Trilecký - Tomáš Weisser
Vengerovič - Samuel Toman
Saša - Barbora Křupková
Osip - Stavros Pozidis

Hra je dle nově upraveného textu rozdělena na tři dějství, které jsou náladově dost odlišné. Já jsem hru zanalyzovala a vytvořila si tak představu o náladách a změnách v dějstvích.



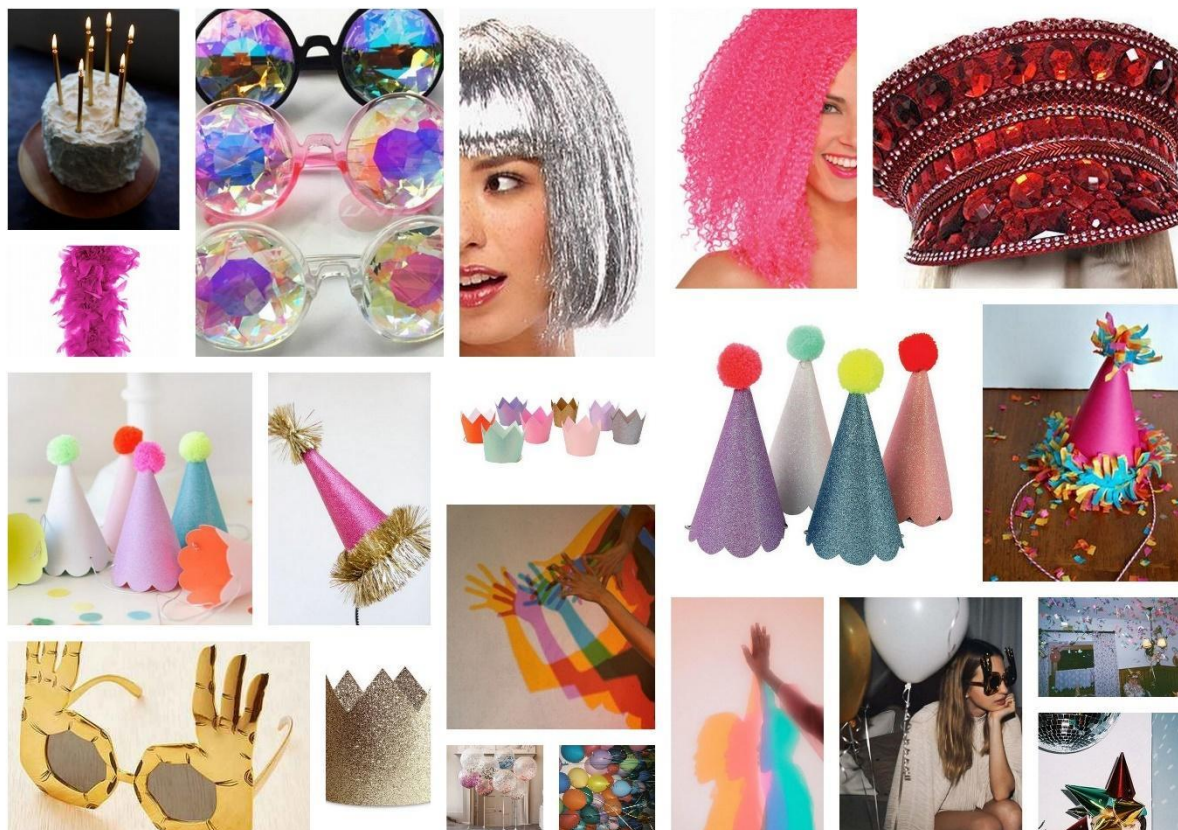
Obrázek 32. Tabulka ukazující vývoj v ději a změnu nálady.

Zásadní bylo oddělit nálady v dějstvích. Použili jsme na to světelné změny, ale kostým hrál při docílení požadovaného efektu asi nejdůležitější úlohu. Stejně tak byl kostým při vývoji postav a jejich změnách hlavním ukazatelem rozkladu. První podnětem pro mě byly dobové fotografie z ruského prostředí. Z těch jsem poté vybrala prvky, které vytvářejí historizující dojem. Shodli jsme se však na tom, že chceme spíše představu bezčasí než konkrétní historickou dobu.



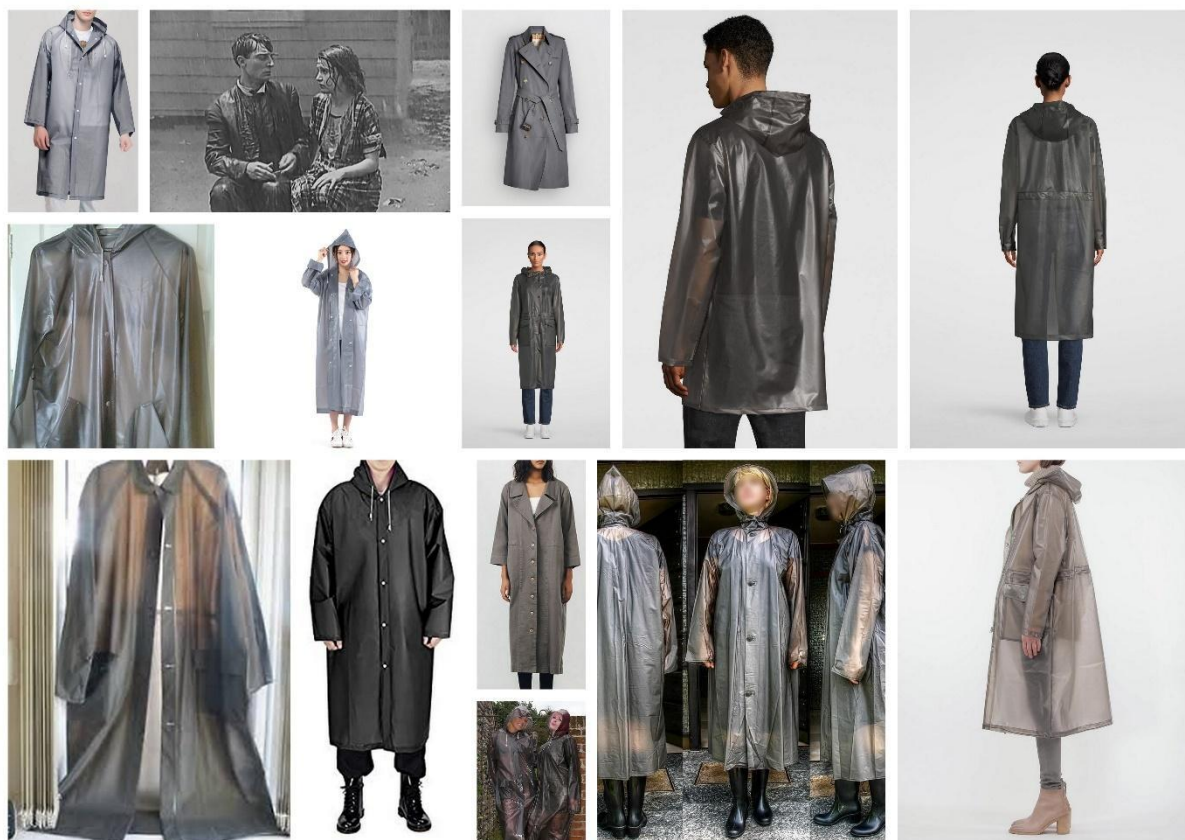
Obrázek 33. Koláž s inspiračními obrázky k prvnímu dějství.

V prvním dějství jsme chtěli vytvořit atmosféru horkého letního dne, prosvětleného sluncem. Při návrzích jsem proto použila světlé barvy a lehké přírodní materiály, které se v létě nosí a tím pádem nám evokují teplé letní počasí. Pánský oděv jsem obohatila o skládatelné límce různých velikostí a tvarů. Límce se v průběhu dějství skládají a tím mění naškrobený dojem, který jsem na začátku vytvořila a kterým jsem podtrhla neupřímnou předstíranou zdvořilost. Původně jsme chtěli stejným způsobem použít i košilové manžety, ale z praktických důvodů jsme je vynechali. U dam jsem ke každé siluetě přistupovala dle návrhu. Je dosti viditelný rozdíl mezi kupovaným a na míru a podle návrhu šitým kostýmem. Myslím si, že se mi tyto dvě formy podařilo úspěšně sladit.



Obrázek 34. Koláž s inspiračními obrázky k druhému dějství.

Druhé dějství (narozeninová oslava Anny) je divoké a postavy v něm odkrývají svojí pravou tvář. Uvolňují se z přetvářky a proto jsem základnu letních slušivých a jednoduchých oděvů doplnila o párty prvky, které na scéně vytvořily směs výrazných barev. Chtěla jsem, aby se pracovalo i s barevným světlem, ale nakonec se tento nápad neuplatnil.



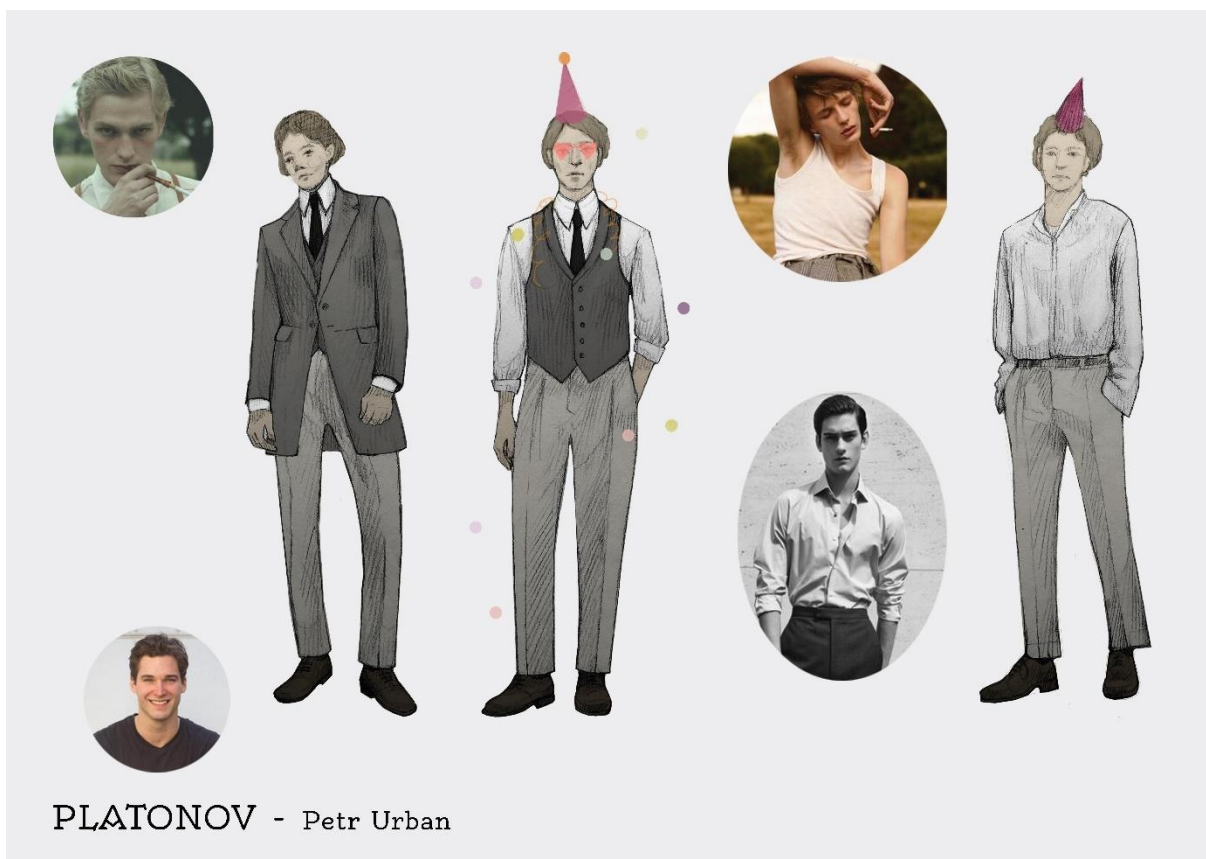
Obrázek 35. Koláž s inspiračními obrázky ke třetímu dějství.

Třetí dějství se odehrává na druhý den, kdy se změní počasí a diváci se společně s postavami hry ocitají v atmosféře šedého, deštivého rána. Na scéně je vědro, do kterého kape voda. V úplném tichu lze její zvuk slyšet. Platonov se na scéně probouzí jenom v tílku a s kocovinou. Uvědomuje si, co všechno se předešlý večer stalo. Ve třetím dějství postavy už jenom vyvozují důsledky svého předešlého konání. Potřebovali jsme, aby byla atmosféra deště citelná, a tak jsem přišla s jednoduchým, ale efektním nápadem použít igelitové pláštěnky. Umělým materiálem jsem chtěla vytvořit kontrast s přírodními materiály z prvního dějství. Igelit zároveň působí chladně a evokuje pytel na mrtvoly. Myslím si, že vzhledem ke tragickému konci hry to nebylo zlé uvažování. Můj nápad se nesetkal s pochopením. Pláštěnky jsme sice použili, ale ne v takové míře, jak jsem původně navrhovala.



Obrázek 36. Návrhy kostýmů společně pro lepší vizuální představivost a případné doladění.

Abych měla lepší přehled jakým způsobem budou postavy na scéně působit a barevně ladit, vytvořila jsem tabulku, kde jsou přehledně uspořádané podle dějství.



Obrázek 37. Kostým Platonova.

Platonov má relativně jednoduchý kostým, který v průběhu představení postupně rozvolňuje. Důležité bylo vytvořit rafinovanou eleganci, ale stejně důležité bylo, aby v tomto případě fungovala herecká akce. Mám dojem, že se to při Platonovovi úplně nepodařilo.

Komplikovaná část Platonova kostýmu byl efekt poslední scény, kdy měl poté, co ho Sofie zastřelí, vykrvácet. To jsem vyřešila pouzdrém v pasu z tělové plavkoviny pod tílkem, ve které byl balónek naplněný krví. Někdy však krev vytekla ještě dřív, než bylo za potřebí. Nemyslím si, že byl tento efekt potřebný a inscenaci by ve všeobecnosti pomohlo trochu metafory a stylizace.



Obrázek 38. Kostým Anny.

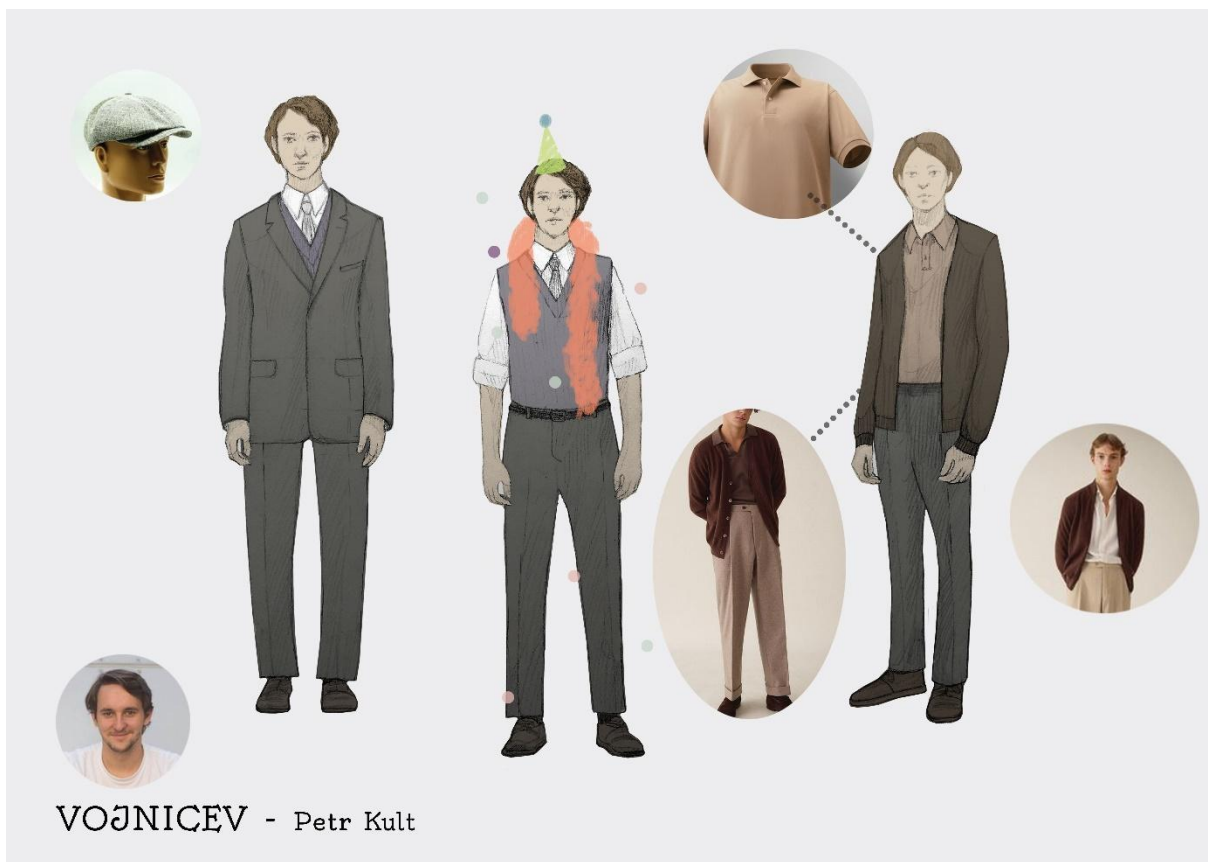
Anna se po Platonovovi objevuje na scéně nejčastěji. Je hostitelkou večera a celý čas se nacházíme u ní doma. Z těchto důvodů jsem pro ni vymyslela několik převleků. Vytváří to pro ni možnosti, jakými se může pokusit zaujmout Platonova. Na začátku má šité bílé jemné šaty z pevné bavlněné látky. Chtěla jsem dosáhnout toho, aby na scéně byla výrazná a aby byly její gesta předimenzované. Z plánovaných třech úplných změn v jejím kostýmu nakonec zůstaly jenom dvě. Bordový župan a černé spodní prádlo, ve kterém svádí Platonova a nakonec košili a kalhoty ve stejné barvě jako má Vojnicev, se kterým na konci sedí vedle sebe a jsou oblečeni jako dvojčata.



Obrázek 39. Kostým Sofie.

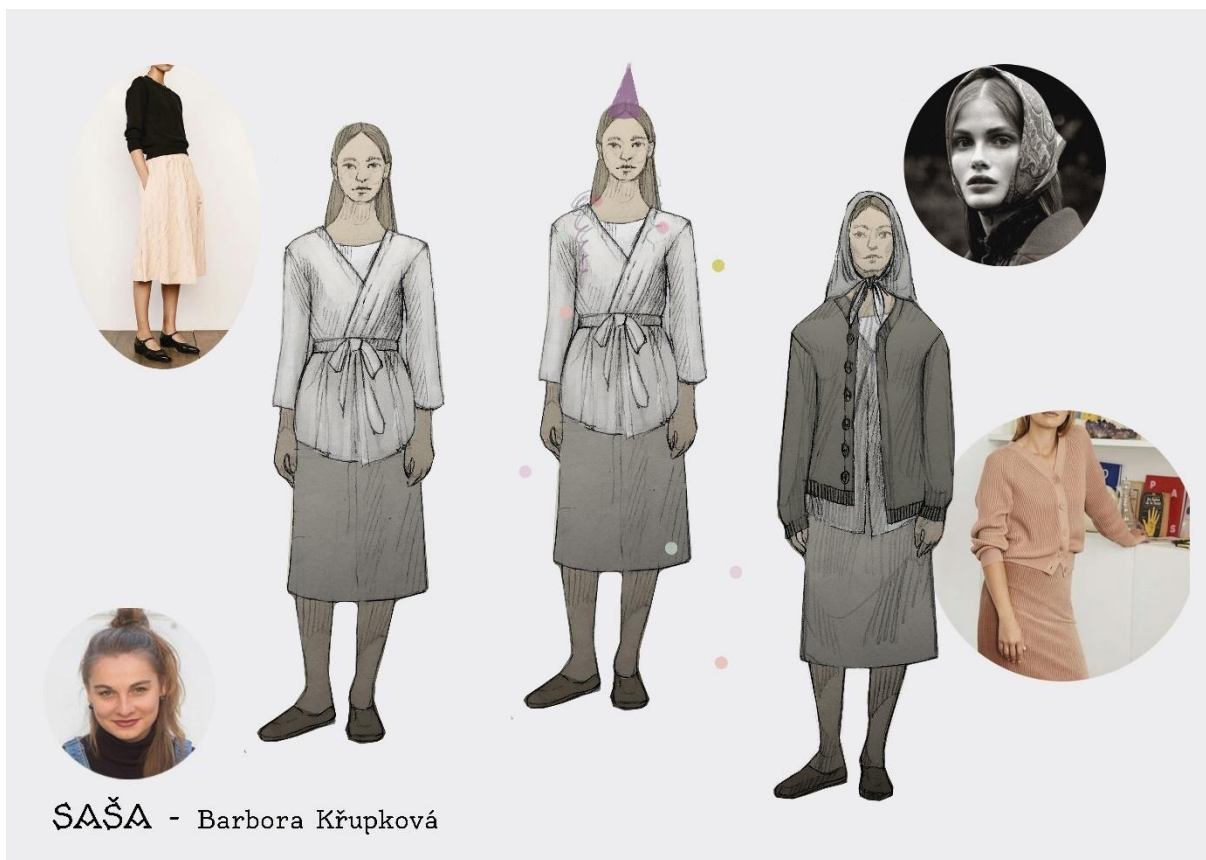
Sofie je jemná a odměřená. Chtěli jsme, aby vypadala nedotknutelně, majestátně a křehce, jako by byla z mramoru. Kostým se skládá z obtáhnutého body, jemně průsvitného nátělníku a plisované sukně. Všechno na míru ušité, dokonce látka na vrchní vrstvu sukně byla s pomocí divadelních dílennů míru naplísována. Při výběru textilií (ne jenom pro tento kostým) mi pomáhala Kateřina Štefková a byla to pro mě velmi poučná zkušenost.

Na konci je Sofie s kufrem a v plášti připravená odejít s Platonovem. To se nakonec nepodaří a ona se psychicky zhroutí.



Obrázek 40. Kostým Vojniceva.

Vojnicev je naivní postavička, která působí nevyspěle a dětsky. Proto jsem pro něho volila kostým, který působí jako chlapecká školní uniforma. Má také, jako všechny mužské postavy kromě Osipa a Glagoljeva, skládatelný límec.



Obrázek 41. Kostým Saši.

Platonovova žena je prostá ale upřímná a pravdivá. U ní jsem chtěla vytvořit siluetu matky a zároveň mladé ženy. Šátek, jemně folklorizující prvek, jsme nakonec vynechali. Po konzultacích jsme prodloužili sukni, aby lépe fungovala s ostatními postavami ženského pohlaví.



Obrázek 42. Kostým Osipa.

V Osipově charakteru jsem se neshodovala s názorem režiséra. Nesouhlasila jsem, že je Osip hloupoučký a nevychovaný. Osip je pro mě spíše drsný, upřímný a rázný, Možná i trochu děsivý. Tak jsem k jeho kostýmu i přistupovala. I přes vzájemné nedorozumění mám dojem, že kostým funguje.



TRILECKÝ - Tomáš Weisser

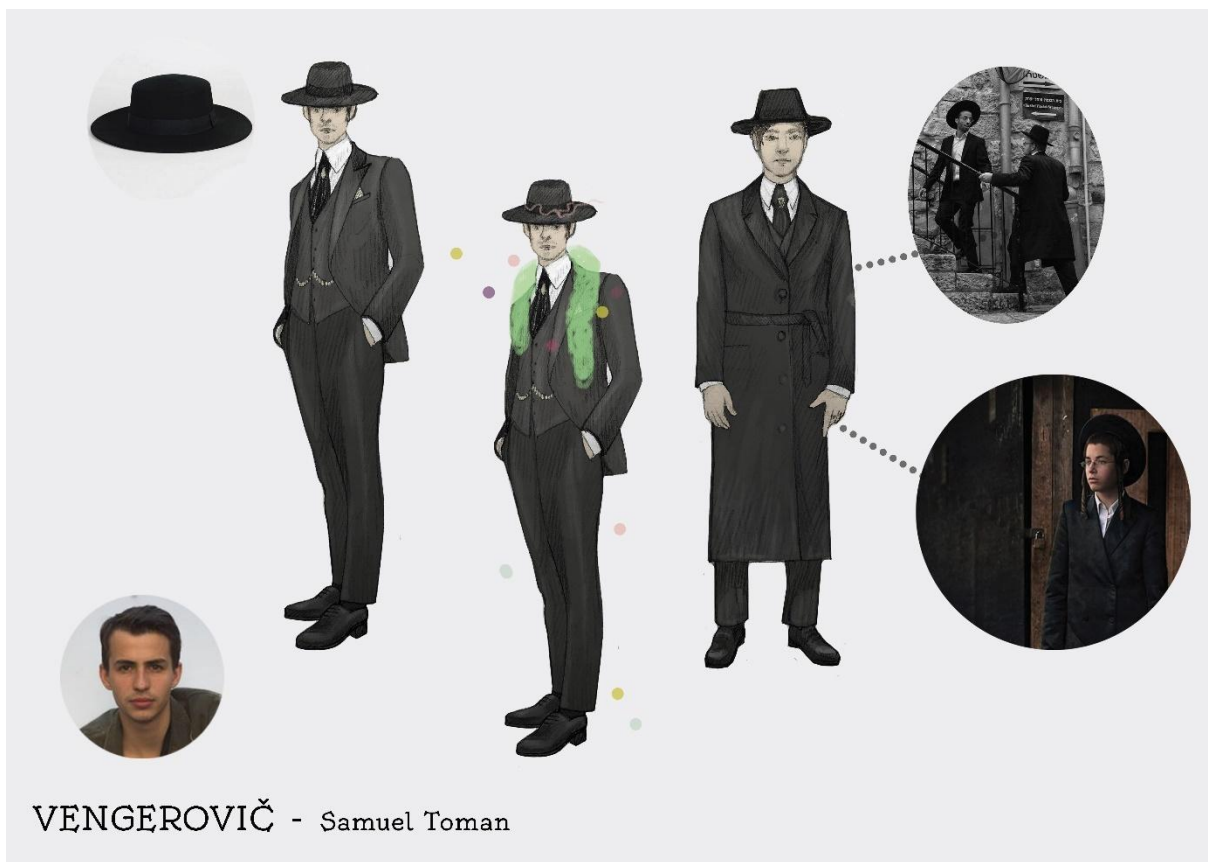
Obrázek 43. Kostým Trileckého.

Trilecký je bavičem a opilcem, proto jsem jeho komičnost chtěla ještě zveličit. Motýlek a kšandy myslím docílili toho co jsme potřebovali.



Obrázek 44. Kostým Máši.

U Máši jsem se snažila vytvořit stejně jako při Vojnicevovi dojem školní uniformy, nebo šatů malého děvčátka. Vybrali jsme přírodní materiál šedé barvy, který vytváří pevnou siluetu. Podle návrhů by měla mít šaty kratší. Při porovnání s ostatními ženskými siluetami jsem se, ale rozhodla ponechat šaty dlouhé těsně nad boty.



Obrázek 45. Kostým Vengeroviče.

Vengerovič je postava žida. Režisér byl rozhodnut ponechat tuto skutečnost a proto byl oblečený velmi klasicky a střídmě. Měl působit odměřeně a váženě, což bylo na konci narušeno jeho opileckým výstupem. Na hlavě měl jarmulku, vybrala jsem mu lesklé sako a v černé siluetě vyniknul rozdíl v kvalitě materiálů.



Obrázek 46. Kostým Glagoljeva.

Glagoljev je jediná mužská postava, která má na míru ušitý oblek. S tímto kostýmem jsem byla nakonec velmi spokojená, i když jsem ho plánovala ještě více rozehrát do jemně zženštilé polohy. Za hlavní úspěch považuji šikovně ušitý oblek a dobrý výběr textilie, která byla skoro přesně taková, jako na návrhu.

Myslím, že tato inscenace podle ohlasů kritiky ničím nepřekvapila, ale naopak ani neurazila. Já osobně bych očekávala větší míru aktualizace.

S kostýmovou výpravou jsem spokojená a myslím si, že navzdory omezenému rozpočtu a možnostem divadla DISK jsem dokázala vytvořit harmonickou kombinaci historismu a současnosti.

Realizace v divadle DISK byla pro mě velmi cennou zkušeností a jsem ráda, že jsem si mohla vyzkoušet Platonova vytvořit reálně na jevišti. Pomohlo mi to podívat se na hru z jiného úhlu a nacházet řešení, nad kterými bych jinak neuvažovala.



Obrázek 47. Fotografie z generální zkoušky, © Viola Řeřábková



Obrázek 48. Fotografie z generální zkoušky, © Viola Řeřábková



Obrázek 49. Fotografie z generální zkoušky, © Viola Řeřábková



Obrázek 50. Fotografie z generální zkoušky, © Viola Řeřábková

7. VLASTNÍ VERZE

V mém vlastním kostýmovém řešení hry *Platonov* jsem využila všechny poznatky, které jsem získala v průběhu realizace kostýmů do Divadla DISK a koncipování mé diplomové práce. Taktéž jsem využila zkrácenou verzi, vytvořenou pro herecký ročník DAMU Doc. MgA. Jakubem Korčákem. Chtěla jsem vytvořit něco nového a vyzkoušet řešení, která se mi nepodařilo prosadit v kostýmovém řešení v divadle DISK. Nicméně, vlastní verzi jsem začala vymýšlet krátce po premiéře studentské inscenace v DISKu. Výhodou bylo, že jsem byla schopná čerstvě reflektovat možné alternativy a vylepšení, zároveň bylo velmi těžké dále zpracovávat to samé téma a opustit předešlý pohled na kostýmy.

V mé verzi vycházím z pocitu současné generace mladých lidí, kteří žijí svůj život na dluh. Nenarážím zde jenom na ekonomickou stránku, ale také na ekologii. Jsme generací, která opravdu nemá budoucnost, zároveň však máme velikou odpovědnost. Lidé bez ambicí a snahy něco změnit, zároveň vášniví a plní slibů. V metamodernismu je tento pocit, prožívání a fenomén dnešní doby, přesně popsán, a právě to mě zaujalo. Jak jednoduše a přirozeně střídáme vážnost s ironií a jak utíkáme k individualismu a podivnostem. Pocit blížící se apokalypsy přivádí postavy k tomu, že konají bez ohledu na budoucnost. Nemají co ztratit, využívají příležitost po dlouhém odloučení, jsou jako vypuštění z klece na svobodu. Ve hře *Platonov* bych chtěla vyzdvihnout i generační rozdíly, které jsou i v originálu hry výrazně zobrazeny.

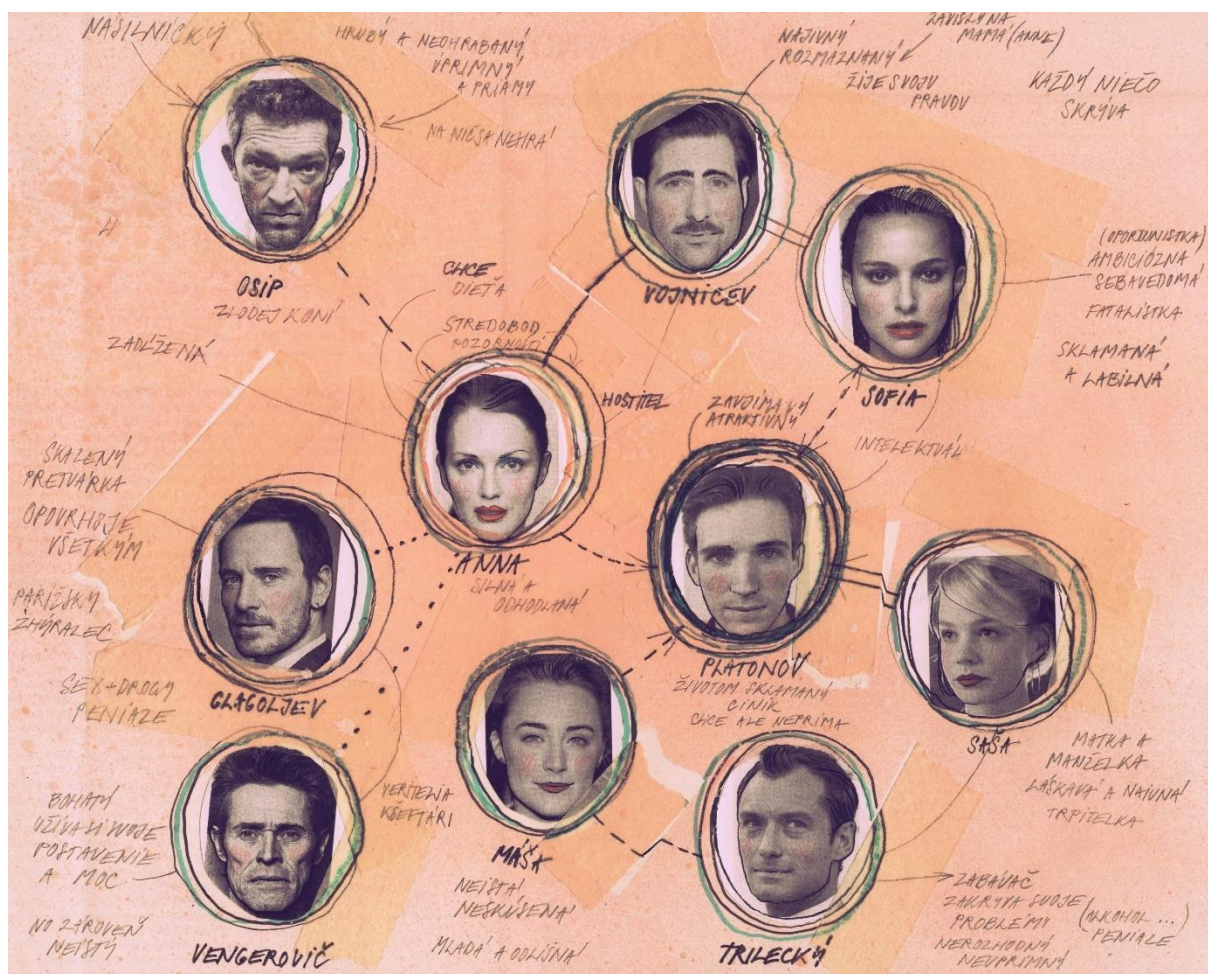
Myslím že současnou situaci dobře vystihuje tenhle úryvek z článku:

Každá generace si zažila svojí verzi apokalypsy. Mí staří rodiče přežili 2. světovou válku. Babička vzpomíná na to, jak po ní stříleli vojáci a ona se musela skočit pod vůz, aby jí nezasáhly kulky. Mí rodiče zase vzpomínali na výbuch Černobylu. Máma byla v tom čase těhotná a bála se, jestli bude všechno v pořádku.

Na co budu vzpomínat já?

Možná budu hrdinsky povídat o tom, jak jsem se skrýval před smrtícím virem doma při Netflixu a jídlech z donášky. Ven jsem vycházel s maskou na tváři jako ninja, abych si v potravinách vybojoval toaletní papír a tuňáka v konzervě. Na internetu jsem pozoroval počítadlo s počtem zesnulých a poté jsem si pustil další seriál.⁶¹

⁶¹Machal Belej (Trošku Troska) <https://braineer.hnonline.sk/spolocnost/slovensko/7342979-troska-troska-historiky-z-pandemie-ako-sme-pozerali-netflix-a-pochovavali-otcov>



Obrázek 51. Analýza postav a změny jejich charakterů v průběhu děje.

Stejně jako u verze inscenace z DISKu, jsem začala opětovnou analýzou postav z původního textu hry. K určitým postavám jsem si přiřadila obličej herců, kteří mi přišli charakterově a vizuálně vhodní. Potřebovala jsem mít konkrétní obličej, abych mohla vytvářet charakter podobně jako jsme v DISKu pracovali se skutečnými herci. Je to důležité, protože každý člověk má specifický projev, způsob řeči, pohyby, gestikulaci nebo stavbu těla. Při tvorbě kostýmu je dobré již od začátku počítat s těmito skutečnostmi. Tak můžeme některé vlastnosti potlačit a některé cíleně vyzdvihnout.

Svojí verzi prezentuji jako koncept a představu, ne jako dokonalou formu. Poskytuji náhled do mého uvažování o hře a nepředstavuji detailní řešení.



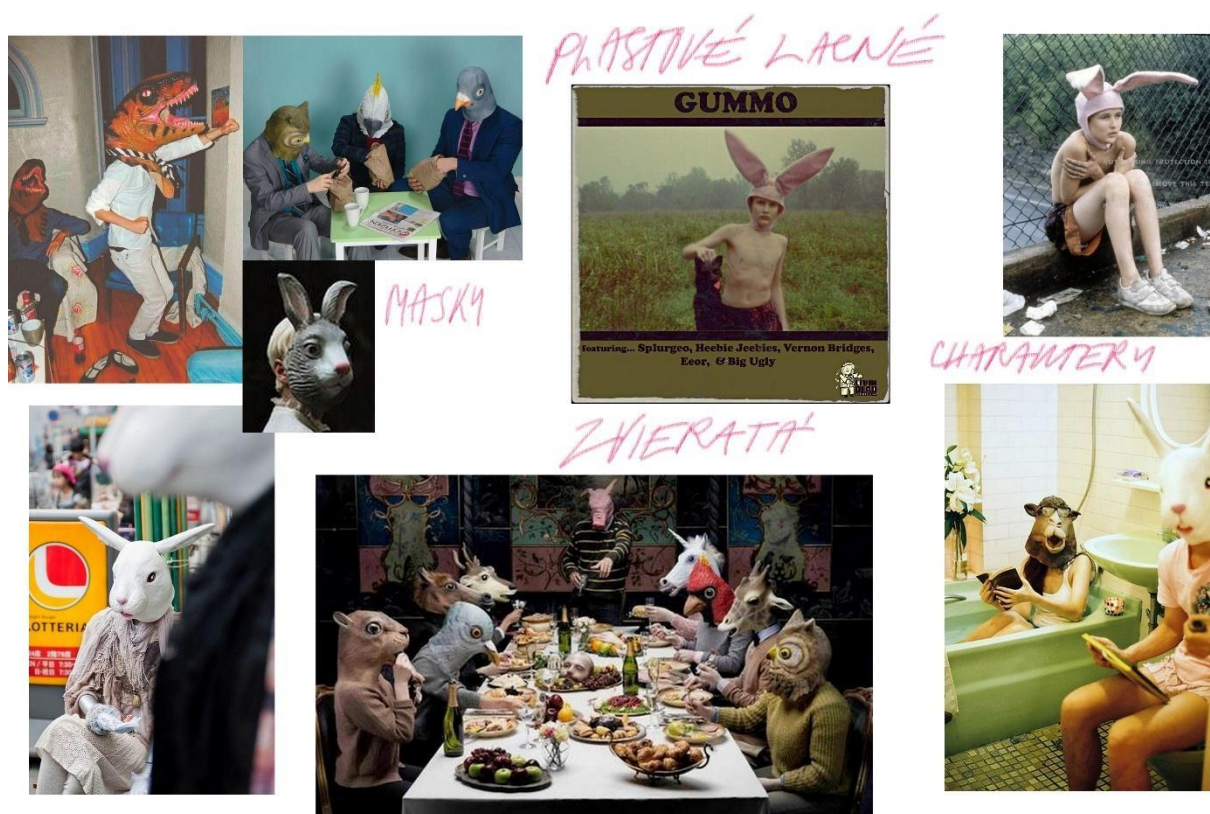
Obrázek 52. Dělení na dějství ve filmové verzi.

V tomto případě jsem zvolila filmovou verzi, takže jsem pracovala i s exteriérem a přemýšlela jsem nad možností měnit barevnost obrazu v průběhu filmu. Velmi mě bavilo vymýšlet, jak by mohly jednotlivé scény vypadat a jak by se obraz změnil například při vyhocených situacích v průběhu oslavy. Bylo by možné použít rozostřený obraz, nebo ho například deformovat z pohledu Platonova, když má ke konci třetího dějství halucinace – jak popisuje v textu sám Čechov. Detaily, které by divák v divadle neviděl, je taktéž možné ukázat a zdůraznit právě ve filmové verzi.



Obrázek 53. Inspirační koláž k první části Platonova ve filmové verzi.

První část si představuji tak, jak to bylo v divadelní verzi. Jako horký letní den. Cítit pot a sluneční paprsky, které se odrážejí od lesklých částí oděvu, vytvářející ostré stíny. Ráda bych vytvořila atmosféru idylické přírody s postavami postupně přicházejícími do obrazu. Zkrátka pomalou atmosféru nudy.



Obrázek 54. Inspirační koláž k druhé části Platonova ve filmové verzi, masky.

Již na úplném začátku v procesu navrhování mě zaujala bizarní možnost, jak ukázat animálnost, do které se postavy dostanou, a to s použitím masek a zvířecích prvků. Jemně to v inscenaci *Sežereš sám sebe* naznačil i Mariám Amsler. Já bych to chtěla v mé verzi ještě více umocnit. Podobně jako je ve filmu *Gummo* postava zajíce vtěsnána do brutality okrajové americké společnosti, by mohla v Platonovovi dobře fungovat hra na zvířata. Masky funguje jako skrýš a člověk už nemá svůj vlastní obličej, ale může být na chvíli někým jiným a projevit svoje skryté vlastnosti bez výčitek.



Obrázek 55. Inspirační koláž k druhé části Platonova ve filmové verzi, oslava.

V další části chci ukázat, jak se postavy dokážou odvázat a nevhodně se chovat po dlouhém času bez sociálních interakcí. Drogy, alkohol, uvolněná morálka v těch nejkrajnějších možnostech. V inscenaci v DISKu byla tato část zobrazena jen velmi jemně. V mé verzi bych chtěla scénu, po které již neexistuje zítřek. Ten ale nakonec stejně přijde a postavy jsou konfrontovány s realitou ve hrozném stavu.



Obrázek .56. Inspirační koláž ke třetí části Platonova ve filmové verzi.

Poslední část filmu by byla zobrazená prostřednictvím úplného rozpadu společenských mravů a útěk postav do divočiny, kde se na postavy díváme v záblescích blesku. Tady se odehrávají všechny nevěry a podvody. Tuto atmosféru jsem se snažila zachytit také na fotografiích, které jsme nafotili za účelem dokumentace realizace kostýmu.

Film podle mého názoru poskytuje mnohem více možností jako divadlo. Pobýt s herci naživo v jednom prostoru je samozřejmě jiný zážitek než dívat se na plátno v kině.

7.1. KOSTÝMNÍ ŘEŠENÍ

Ke kostýmu jsem se snažila přistupovat jednotlivě tak jak to dělá i Milena Canonero – vytvořit za každým z nich příběh který je ale součástí celku.

Snažila jsem se taktéž znázornit v průběhu děje proměnu, která je při každé z postav výrazná.



ANNA

Obrázek 57. ANNA v prvním dějství.

Anna na mě působí razantně a odhodlaně. Je hostitelkou a v neúplné rodině zastává jak místo ženy, tak i muže. Proto jsem zvolila maskulinní bílý oblek, který je však velice rafinovaný a může rozehrát všechny vrstvy.



Obrázek 57. ANNA v druhém dějství.

Později svůj vzhled razantně změní na živočišný s velmi ženskou siluetou s prvky lišky.



PLATONOV

Obrázek 58. Kostým PLATONOVA.

Platonov má na sobě jednoduchý oděv, inspirovaný právě civilním oděvem, který nosí Wes Anderson.



Obrázek 59. Kostým PLATONOVA.

Postupně části oděvu svléká, až běhá úplně nahý s Anniným liščím ocasem a maskou zajíce.



Obrázek 60. Kostým PLATONOVA.



Obrázek 61. Kostým PLATONOVA.

Později ho přijde jeho obětavá žena Saša zachránit a dá mu svůj květovaný župan.



Obrázek 62 Kostým SOFIE.

Sofie je postava, která do hry vstupuje až po představení všech ostatních postav. Má na sobě velmi výraznou barvu šatů, která je možná až příliš. To ji myslím, ještě výrazněji odděluje od zbytku postav a dodává jí slavnostní dojem. Ladná jako labuť, která se umí pořádně naštvat.



Obrázek 63. Kostým SOFIE.



Obrázek 64. Kostým SOFIE.



Obrázek 65. Kostým SOFIE.



Obrázek 66. Kostým SOFIE.



Obrázek 67. Kostým VOJNICEVA.

Vojnivec je panáček, který poslouchá pokyny všech okolo, až nakonec zaujme svůj prostor a stane se absurdním ztvárněním Hamleta.



Obrázek 68. Kostým VOJNICEVA.



Obrázek 69. Kostým SAŠI.

Saša se obléká slavnostně, ale ne velmi rafinovaně. Později přichází po Platonova a zůstává jen v noční košili.



Obrázek 70. Kostým SAŠI.



Obrázek 71. Kostým SAŠI.



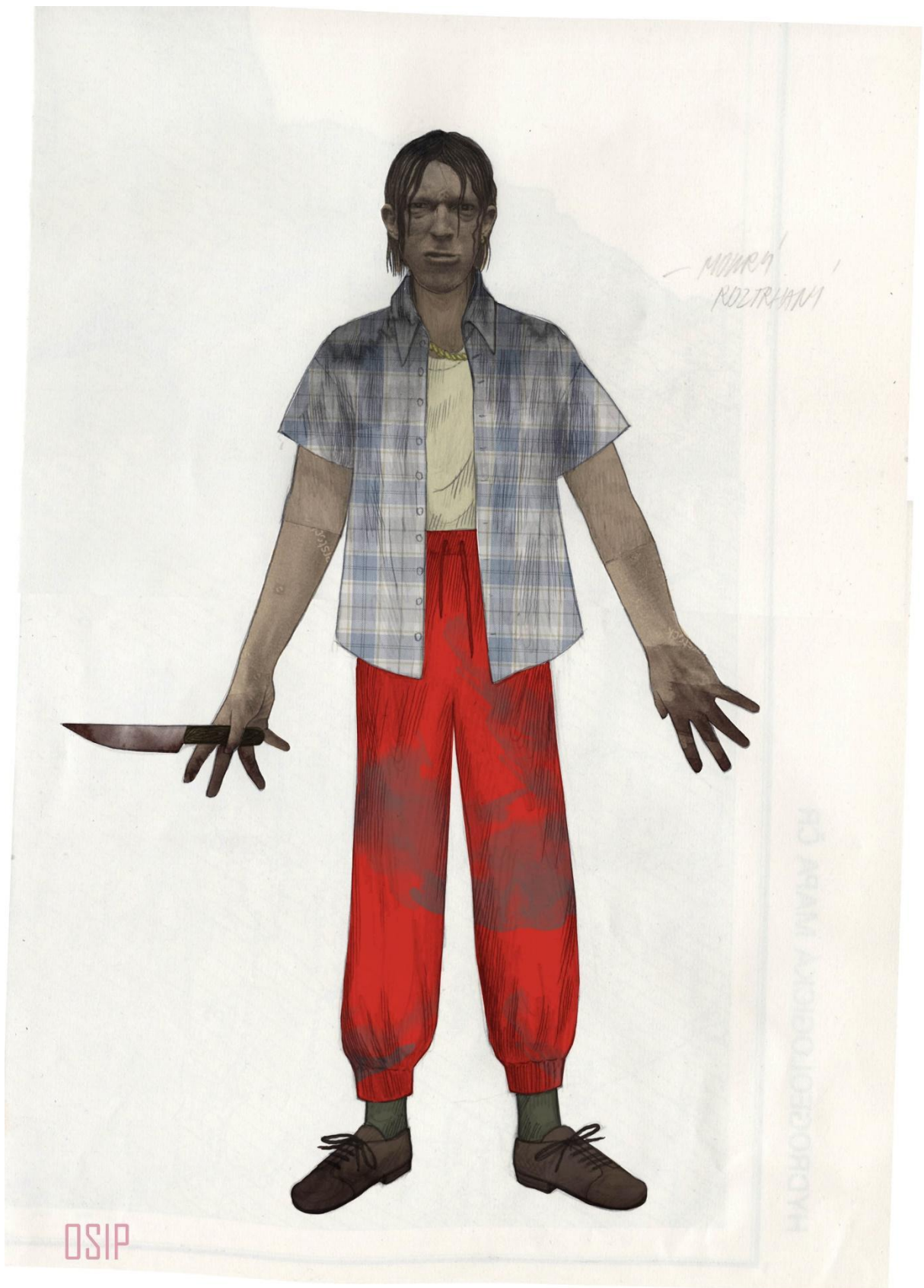
Obrázek 72. Kostým OSIPA.

Osipa vidíme zpočátku s maskou křesy jako neupraveného muže bez morálky.



Obrázek 73. Kostým OSIPA.

Kvůli Anně ale mění svou vizáž a snaží se zaujmout.



Obrázek 74. Kostým OSIPA.

Nakonec se dostává do vyhrocené situace a opět získává svojí starou tvář.



Obrázek 75. Kostým MÁŠI.

Máša je ustrašená a nesebevědomá. Nosí objemné šaty, které zakrývají její postavu. U ní se změna projevuje v nabytí odvahy a objevení ženskosti. Je ptáčátkem.



Obrázek 76. Kostým MÁŠI.



TRILECKÝ

Obrázek 77. Kostým TRILECKÉHO.

Trilecký je postava, která by mohla klidně celý děj komentovat. Na scéně je skoro v průběhu celého představení, ale nic radikálního neudělá a do děje výrazně nezasahuje. Celý čas je v tom samém oděvu. Postupně se však značně unavuje. Na sobě má masku medvěda.



Obrázek 78. Kostým GLAGOLJEVA.

Glagoljev přišel ze zahraničí, pravděpodobně z velkoměsta. Je extravagantnější než ostatní muži, zároveň se distancuje od ostatních zúčastněných.



Obrázek 79. Kostým GLAGOLJEVA.

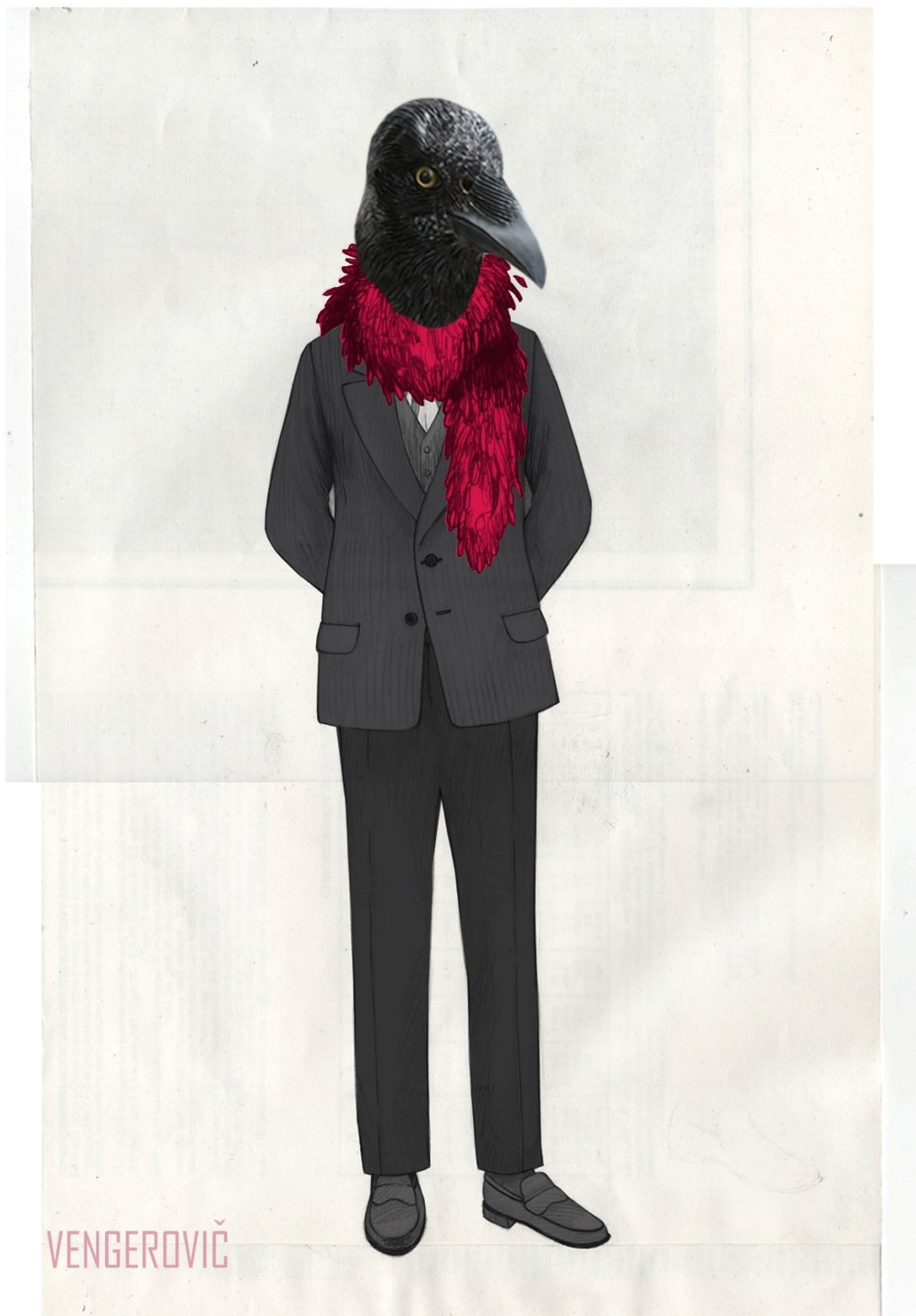


Obrázek 79. Kostým VENGEROVIČE.

Vengerovič je klasik a vypadá tak trochu jako z jiné doby. Je taktéž nejstarší postavou.



Obrázek 80. Kostým VENGEROVIČE.



Obrázek 81. Kostým VENGEROVIČE.



Obrázek 82. Kostým VENGEROVIČE.

Změna u něho nastane, když přijde postupný moment odmítnutí, za který se poté na konci patřičně pomstí. Má na sobě masku havrana.

7.2. REALIZACE KOSTÝMU SOFIE

Pro výtvarnou realizaci kostýmu jsem si vybrala kostým Sofie, který mi přišel nejzajímavější právě kvůli červené barvě a kombinaci materiálů. Chtěla jsem vyzkoušet ušít korzet sama a zhotovit tuto výraznou červenou siluetu. Při šití jsem přišla na pár změn, které bych si bez realizace neuvědomila. Jako například, že nepotřebuje ramínka na to, aby korzet držel a že je opravdu důležité, aby byl korzet z pevného materiálu.

Vytvořila jsem si stříh podle koupeného korzetu, který jsem ale zvětšila podle rozměrů modelky. Pro moje potřeby jsem ho dodatečně prodloužila tak, aby vycházel pod pas a tak, abych mohla spodní část překrýt sukni a opaskem.

Jako základní materiál jsem použila laminátovou pěnu, takzvaný „sendvič“, který, jak jsem později zjistila, byl příliš měkký a elastický. Proto jsem přidala další vrstvu keprového plátna. Na vnější povrch jsem použila červený satén. Všechny tyto vrstvy jsem spojila přešitím a podle stříhu jsem vytvořila tělo a košíky, které jsem spojila později. V hrudní části jsem vytvořila tunely, do kterých jsem poté vložila kostice, aby byl korzet pevnější. Jednotlivé části jsem přišila dohromady a začistila kraje. Na šněrování v zadní části jsem vytvořila dírky, zpevnila je kovovými nýty a převlékla červenou stuhou.

Ke korzetu jsem přidala sukni, kterou jsem vytvořila z koupených šatů. Opasek jsem vytvořila použitím popruhu, který jsem obalila tou samou látkou, jako korzet, ale tentokrát z opačné, matné strany.

Dále jsem přidala bílé krajkové rukavičky, růžové punčocháče, vysoké sametové lodičky, šperky a kožich. Původně v návrhu není kožich, ale kabátek z pštrosích per. Ten se mi bohužel nepodařilo najít v dostupné ceně a kvalitě.

Tato fáze mě velmi bavila a jsem ráda, že jsem se rozhodla realizovat ještě jeden kostým, vedle kostýmů z DISKU.

Ostatní kostýmy (Anna a Platonov), které jsme použili na focení, byly půjčené a nesplňují všechny požadavky. Spíše jenom náznakově doplňují kostým Sofie.



Obrázok 83. Proces realizace korzetu pro kostým Sofie.

7.3. *DOKUMENTACE, INSCENOVANÉ FOCENÍ*

Fotografie, které jsme nafotili v třešňovém sadu, pro mě fungují jako ukázka atmosféry a dokumentace jednoho realizovaného kostýmu a dvou velmi náznakově zprostředkovaných. Zároveň jsem chtěla ukázat, jak by kostým fungoval v prostředí a v pomyslném náhledu na část děje, odehrávajícím se v exteriéru. Chtěla jsem vytvořit jemně sureální pocit zvířat v lese, které se setkávají a jsou rozhodnuté najít něco nečekaného pod rouškou noci. Vybrala jsem si tři postavy: Sofii, Annu a Platonova. Právě mezi těmito třemi postavami vzniká velké napětí a zajímavé interakce, které jsem se náznakem snažila zobrazit za pomoci fotografií.

Myslím si, že stejně jako umění vystavované na výstavě, nefunguje samo o sobě, ale v kontextu. Ve spojitosti mezi konkrétními vystavovanými exponáty a prostorem, který společně v umění funguje jako celek, tak i divadelní nebo filmový kostým nefunguje sám ale jedině vycházející z dramatické situace v konkrétním čase se světly a v interakci s ostatními postavami.

Proto si myslím, že paralelně se současnými výstavními formáty, kde se již nezavěšují „obrázky“ jenom tak vedle sebe, ale pracuje se s celým prostorem a architektura výstavy je dílo stejně tak, jako vystavovaný artefakt. Stejně jako kostýmy samy o sobě nedávají smysl.

Můžeme to porovnat taktéž s postavami lidí na ulici, kteří mají na sobě oblečení. To vytváří náhodnou kompozici. My, jakožto kostýmoví výtvarníci, pracujeme s podněty z ulice, ale dáváme je do souvislostí, které cíleně vytvářejí určitý dojem, představu, akci, děj. Bylo by mnohem jednodušší kostým nafotit na bílé stěně ve studiu, ale nebylo by to natolik zajímavé.

Kostým vzniká s myšlenkou kombinace filmových nebo divadelních prvků. Vzniká na základě scénáře/dramatického textu pro konkrétní prostor, ve vztahu k ostatním postavám. Tak vzniká skutečně charakter, v kompozici ne sám o sobě. Kostým, fungující sám o sobě, bychom mohli zařadit spíše do oblasti módy.

Čistě z pragmatického hlediska bylo focení značně náročné. Financovala a vymýšlela jsem ho sama, přesvědčila jsem se také, jak dobré je mít kamarády, kteří jsou ochotni nezištně pomoci. Focení probíhalo v noci, v jediný den z celého týdne, kdy nepršelo. Bylo relativně teplo. Místo jsme vybrali podle přístupnosti a možnosti techniky. Zároveň jsme chtěli ovocné stromy, divokou louku, což se nedá najít v parku v centru města. Nakonec se nám společně s fotografem Michalem Vasilem (na fotkách zároveň ztvárňuje postavu Michaila Vasiljeviča Platonova, podobnost ve jménu čistě náhodná) podařilo najít místo, které jsem navštívila již před pár měsíci při pokusech navázat kontakt s přírodou v průběhu druhé vlny pandemie. V časech lockdownu, kdy nebylo možné cestovat mezi okresy tak nebývalo nic jiného než zkoumat blízké okolí. Tato skutečnost mi přišla zajímavá v souvislosti s *Platonovem*. V tom, jak člověk reálně zažívá pocit uvěznění, nejisté budoucnosti a pokouší se uniknout před depresí do sadu hned při sídlišti, kde se odveze tramvají a vedle procházky stihne svoji osamělost uveřejnit na instagramu. Toto vlastně dobře ukazuje princip metamodernismu. Střídání mezi vážným a ironickým. Mezi osudovostí a banalitou.

Jsem velmi ráda za tuto zkoušku prezentování kostýmů v inscenovaném prostoru. Prostředí navenek působící divoce, ale nacházející se několik metrů od paneláku. S odstupem času vím, že bych některé části kostýmu změnila (například vlasy a make-up Sofie), možná bych vymyslela odlišné pózy či uspořádání postav. Právě kritické myšlení, schopnost reflektovat svoji práci a poučit se na svých chybách, je na této práci to skvělé. Vyplývá z toho cenné ponaučení, jak z množství možností vybrat tu správnou. A nebo také, že méně je někdy více a více je někdy pořád málo.



Obrázek 84.



Obrázek 85.



Obrázek 86.



Obrázek 87.



Obrázek 88.



Obrázek 89.



Obrázek 90.



Obrázek 91.



Obrázek 92.



Obrázek 93.



Obrázek 94.



Obrázek 95.

ZÁVĚR

Na konec mé diplomové práce bych ráda poděkovala za všechny zkušenosti a poznatky, které jsem díky ní získala.

Ať už jde o praktické zkušenosti, spojené s manuální tvorbou jednotlivých kostýmů, nebo všechny poznatky, ke kterým bych se pravděpodobně jinak nedostala.

Díky zkoumání inscenační tradice jsem se mohla podívat na různé způsoby, jakými se dá inscenovat ten samý text. Měla jsem možnost podívat se na *Platonova* z různých úhlů pohledu. Vedle toho jsem se mohla ponořit do tvorby Mileny Canonero a odhalit způsob její práce. Taktéž jsem lépe pochopila chaotickou dobu, ve které žijeme, a to právě díky studiu metamodernistické filozofie. Velkou a cennou inspirací v mé tvorbě je vizuální svět Wese Andersona. Jeho humor byl pro výběr tématu mé diplomové práce zásadní.

Realizace obou verzí kostýmů mě velmi bavila a myslím si, že je podstatné, aby každý student kostýmového výtvarnictví zkoušel svoje návrhy přivést do reálné podoby na jevišti nebo ve filmu. Protože tak, jako je důležité umět kostým navrhnout, je důležité své poznatky a názory zohlednit v praxi.

Věřím, že jsem toto téma srozumitelně zprostředkovala a vysvětlila. Sama vím, že existuje nespočetné množství způsobů, jakými se dá na *Platonova* nahlížet, a pokud bych navrhovala další verzi, určitě bych zkusila něco jiného.

PŘÍLOHY

(Příloha číslo 1. - Rozhovor (v původním znění) s Mariánom Amslerem poskytnutí pře diplomní práci o inscenacích : Absolventské představení *Platonov*, 2003, VŠMU, „Sežereš sám sebe (Platonov) 2013 HaDivadlo Brno)

- **Vo vašej tvorbe sa často objavujú súčasné texty ale zároveň aj klasické hry od Čechova (a iných autorov). Platonova ste inscenovali dokonca dvakrát. Čo vás viedlo k tomuto výberu?**

Keď som inscenoval Platonova prvýkrát, bola to absolventská inscenácia na VŠMU. K výberu textu ma okrem prozaického dôvodu, že tam bolo dostatok postáv, pre absolvujúci ročník herectva, viedol aj akýsi generačný pocit, ktorý som vtedy zdieľal nielen s autorom hry, mladým, začínajúcim spisovateľom a dramatikom Čechovom, ale i s generáciou spolužiakov hercov. Jednoducho sme mali pocit, že vieme cez tú hru vypovedať o našich životných skúsenostiach a svetonázore v tej dobe. V úprave sme úplne eliminovali postavy otcov a zamerali sa na mladšie postavy v duchu pôvodného názvu hry „Bezotcovština“. Ústredným leitmotívom sa nám vtedy stali samozrejme vzťahy – či už milostné, alebo priateľské, obchodné, rodinné. Teraz už to možno vyznieva mierne naivne, ale vtedy sme to myslím celkom intenzívne prežívali. Po druhý krát som sa k Platonovovi vrátil po desiatich rokoch a logicky som mal úplne iné motivácie. Paradoxne sa opakoval formálny dôvod – hľadal som klasickú hru, kde by mohol hrať kompletný súbor HaDivadla, a vedome som si dramaturgicky kládol otázku – kam som sa za desať rokov posunul ja ako človek, tvorca, no i celá generácia postáv Čechovovej hry. Pred desiatimi rokmi sa Platonov bál, ako dopadne a veril, že jeho pôsobenie na mieste dedinského učiteľa v nefungujúcom manželskom zväzku založenom na zvyku, zotrvačnosti a ľútosti je len dočasnou, prechodnou fázou. Druhý, starší Platonov si už uvedomoval oveľa viac svoju lenivosť, nečinnosť a rezignáciu na pôvodné sny a ambície. Bol o čosi menej bojovný, o to viac zúfalejší. Navyše, v tejto verzii sme ponechali postavy otcov a teda získal aj reálnejších protivníkov, inak povedané, vzorov, ku ktorým sa tak bál vzhliadať, či približovať. Tu už sa nedalo hovoriť o nejakej jednotnej výpovedi, keďže celé obsadenie bolo viacgeneračné, tým sa vyostрили a skonkrétnili práve tieto medzi generačné konflikty.

- **Bol Platonov ako hra svojou nedokonalosťou v porovnaním s inými Čechovovými hrami výzvou pre režiséra - dokončiť, opraviť a v istom zmysle možno aj vylepšiť hru ?**

Platonov je asi jediná hra, o ktorej sa dá povedať, že je „nedokonalá“ – dnes by som povedal, že je to čosi ako rešerš, kolekcia postáv, situácií, dialógov a tém, ktorá sleduje niekoľko dejových línií. Má síce jasne vybodovaný príbeh, no k záveru sa dostáva veľmi komplikovanou cestou. Ako režiséra, autora úpravy ma bavilo dvakrát sa zaoberať rovnakým titulom a nanovo si určovať oblasti záujmu, vyberať si pre ten moment určujúce témy, k tomu adekvátne postavy, situácie. Bola to výzva, ale určite kreatívna a zmysluplná. V tomto je Platonov skvelá hra, a myslím, že keby som sa k nemu vrátil po tretí krát, a chcel by som napríklad upraviť hru o pocitoch dnešných štyridsiatnikov, vybral by som si zasa úplne iné momenty, postavy aj dialógy. A možno by som ju robil celú, tak ako je napísaná, lenže k tomu je potrebný naozaj veľký herecký súbor. A divadlo, ktoré by sa odvážilo na túto niekoľkohodinovú inscenáciu. (Môj prvý Platonov trval tri hodiny, druhý cca 3 a pol. Obe úpravy však text výrazne krátili.)

- **Čo si myslíte o inscenácii Platonova od Alvisa Hermanisa v Burgtheater, v ktorej bolo všetko z pôvodného textu zachované bez výraznej zmeny a posunu s využitím psychologického realizmu ?**

Priznám sa, že som túto inscenáciu nevidel, no ako poznám iné Hermanisove inscenácie, musela to byť riadna pecka. Mám doma záznam Percevalovej inscenácie v Schaubuhne, kde myslím postupuje veľmi podobne, záznam je však akoby zo skúšania, trvá niekoľko hodín a neviem, čo sa nakoniec dostalo do výslednej inscenácie.

- **Je Platonova možné modifikovať pre súčasnosť? Alebo je to až nutnosť sprostredkovať cez Čechova kritický pohľad na súdobú spoločnosť ?**

Čechovove hry sú podľa mňa postavené na kritike spoločnosti, ktorá je nejakým zázračným a geniálnym spôsobom prenosná do každej doby. Samozrejme, treba vždy odznova hľadať motivácie, premýšľať o hre v jej novom kontexte, čiže pre mňa je zaujímavejšie sledovať a objavovať tieto modifikácie v nejakej vnútornej štruktúre tej hry, než v jej vonkajškových a formálnych prejavoch. Platonov sa zameriava cez jeho titulnú postavu na celé spoločenstvo – komunitu ľudí, konfrontáciu mestských malomeštiakov a dedinských domorodcov, hovorí o snoch, ambíciách niekoľkých generácií, a na týchto diskrepanciách stavia základné konflikty. A tieto spoločensko-kritické témy sú ako vždy zaobalené do príbehov nešťastných lások, rozchodov, žiarlivosti, zrady, nenávisť atď. To je aj znakom skvelého dramatika, že to všetko dokáže zapracovať do napínaveho príbehu, rozporuplných a komplikovaných charakterov. Pokiaľ sa bavíme o klasickej forme drámy samozrejme, no vďaka svojej nedokonalosti si myslím, že by Platonov obstál aj dnes ako výsostne moderná a fragmentárna hra. A navyše aj veľmi vtipná.

- **Ako ste pristupovali ku kostýmovému riešeniu v inscenácii *Sežereš sám sebe* ? Ja osobne mám pocit, že kombinácia všetkých prvkov kostýmu vytvorila chaotickú ale fungujúcu zmes bežných odevov a podporila aktualizáciu do malomeštiackeho prostredia súčasnosti.**

Hlavnou inšpiráciou tu bolo rurálne prostredie a príroda, čo sa odrazilo na prírodných materiáloch, farebnosti a vzoroch. Zámerne som rezignoval na ruské prostredie, či nejaké dobové zaradenie, hľadal som univerzálne charakterotvorné kusy odevu, zaujímavé siluety a kombinácie. Základom boli skôr jednoduché a minimalistické tvary, bez zbytočných ozdôb, volánov, zbavené dekoratívnosti. Kostým ovplyvnila aj atmosféra leta a horúceho počasia – väčšina kostýmov bola ľahká, vzdušná, padavá, ľanové bavlnené nohavice, košeľe, sukne, plavky. Veľká časť kostýmov sa šila pre potreby inscenácie, boli to práve tie voľné, padavé šaty, či nadrozmerne pánske košeľe, dámske nohavice. Pri kostýmoch sme sa inšpirovali farebnosťou pokosených lúk, nočnej hladiny jazera, či temného lesného porastu. Táto farebnosť sa vyvíjala v priebehu deja, jednotlivých nálad a situácií. Na scéne tiež dominovalo drevo, odraz vody či mulčovacia kôra. Chcel som vytvoriť taký akoby čarovný les, poetický, zároveň strašidelný až mystický.

- **Je Platonov pre Vás kladná alebo záporná postava?**

Platonov je trochu sviniar a podvodník, ale zároveň je veľmi ľahké sa s ním identifikovať a súcitiť, je človek s veľkými chybami a preto je mi vlastne sympatický.

- **Radikálna zmena charakteru Osipa bola pre mňa veľmi prekvapivá a v porovnaní s pôvodným textom dokonca hovorí repliku, ktorá by bola inak hovorená jemu – čo vás inšpirovalo k takejto výraznej zmene?**

Osip je myslím v originále zlodej koni, možno nájomný vrah. To druhé ma zaujalo viac, nechcelo sa nám vymýšľať postavičku nejakého primitívneho, sociálne slabého individua, tak sme urobili presný opak, tento zlodej a vrah je vlastne galantný, kultivovaný a elegantný pán, cez deň chodí v obleku a bozkáva dámam ruky. V noci však odhadzuje tento „kostým“ a nahý sa kúpe v jazere, kde za ním chodí aj Vojnicevová. Tieto nočné avantúry, kde sa v ľuďoch prebúdajú nejaké temné stránky, skryté erotické túžby mi prišli zaujímavé aj v kontraste k tej dennej maske morálnych ľudí, ako sa všetci tvária počas dňa. Platonov tiež útočí na túto pokryteckú masku, ktorú však sám nosieva. O tomto som hovoril, keď som sa snažil pomenovať ten strašidelný mystický les – kde sa otvára temné v nás. Osip je tu zároveň aj akési alterego Platonova, s tým sa potom hrá aj v druhej časti.

- **Vaša verzia Platonova bola pre mňa o poznanie surovejšia (napr. Vojnivec ako násilník) ako ostatné adaptácie a inscenácie, ktoré som videla, no zároveň mi prišla aj viac ľudskejšia, čulejšia a realistickejšia. Bol to váš úmysel ?**

Áno, k temným stránkam duše patrí aj násilie, môže prameniť zo zúfalstva, a dopúšťajú sa ho v rôznej miere všetci. Nemusí ísť len o fyzické týranie, ale aj o psychické, vydieranie, nátlak, nerozhodnosť, nevera, promiskuita, alkoholizmus – všetky tieto témy už myslím boli u Čechova načrtnuté, my sme ich len zdôraznili. Takmer všetky postavy sú v určitom momente veľmi zúfale a schopné konať neuveriteľne kruté veci.

- **Keby ste sa rozhodli inscenovať Platonova ešte raz, spravili by ste to zas iným spôsobom ? Čo by ste zmenili ?**

Dokonca o tom rozmýšľam, asi by bol o pocitoch a skúsenostiach generácie štyridsiatnikov, o ich životných úspechoch a prehrách, o vzťahoch, rozchodoch a milostných poblázneniach, o vyrovnávaní účtov s predchodcami, o dlhoch a zanedbaniach a o zodpovednosti voči ďalším generáciám, ktorým zanechávame nejaký odkaz.

BIBLIOGRAFIE

KNIŽNÍ ZDROJE

BUCKLAND, Warren. *Wes Anderson's symbolic storyworld : a semiotic analysis*. New York, NY: Bloomsbury Academic, 2019. xii. ISBN 978-1-5013-1652-4.

BROWNING, Mark. *Wes Anderson: Why His Movies Matter (Modern Filmmakers)*. Praeger; 1st edition (February 2, 2011). ISBN-13 978-1598843521.

CIGÁNEK, Jan. *A.P. Čechov*. Praha: Orbis 1964. ISBN11-013-64.

CHEKHOV Anton, KNIPPER Olga. *Dear Writer, Dear Actress, The Love Letters of Anton Chekhov and Olga Knipper*. Pr (October 1, 1997). ISBN 978-0-88001-550-9, str.284.

ČECHOV, Anton Pavlovič. *Korespondence: Zápisky*. Vyd. 1. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury, hudby a umění, 1960.

ČECHOV, Anton Pavlovič. *Dramata*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1988. ISBN 01-073-88.

CROTHERS DILLEY, Whitney. *The Cinema of Wes Anderson: Bringing Nostalgia to Life*. Wallflower Press (August 8, 2017). ISBN-13 978-0231180689:

HRISTIĆ, Jovan. *Čechov dramatik*. Přeložil Dušan KARPATSKÝ. V Olomouci: Votobia, 2003. ISBN isbn80-7198-544-9.

KORNHABER, Donna. *Wes Anderson (Contemporary Film Directors)*. University of Illinois Press; Illustrated edition (August 16, 2017). ISBN-13 978-0252041181.

KUNZE, Peter. *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*. Palgrave Macmillan; 1st ed. 2014 edition (May 1, 2014). ISBN-13 978-1349486922:

MONKS KAUFMAN, Sophie. *Wes Anderson. William Collins*, ePub edition (November 15, 2018). ISBN-13 : 978-0008256586.

PAVIS, Patrice. *Analýza divadelního představení*. Praha: Akademie múzických umění v Praze v Nakladatelství AMU, 2020. Teoretická řada (Nakladatelství AMU). ISBN 978-80-7331-549-8.

RAYFIELD, Donald. *Život Antona Čechova*. Bratislava: Divadelný ústav, 2015. ISBN978-80-89369-76-8.

REYNOLDS Simon. *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. Farrar, Straus and Giroux, 2011. ISBN: 0865479941.

ŠIMKOVÁ, Soňa. *Tendence súčasného (západného) divadla*. Bratislava: Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2015. ISBN 978-80-89439-80-5.

ZOLLER, Matt. *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*. Anne Washburn (Introduction) Abrams; Illustrated edition (February 10, 2015). ISBN-13 978-1419715716.

ZWEIG, Stefan. *Svět Věerejška*. Praha: Torst, 1994, ISBN 978-80-8159-081-8.

INTERNETOVÉ ZDROJE

Video o filmu Rushmore dostupné na: <https://vimeo.com/77015707>

Video o filmu The Grand Budapest Hotel, dostupný na: <https://vimeo.com/rogerebert>

Video interview dostupné na: <https://www.youtube.com/watch?v=Sdtooam6O1o>

Internetový článek - dizajnér Waris Ahluwalia, dostupný na:
<https://www.theguardian.com/fashion/2017/mar/18/actor-designer-waris-ahluwalia>

Internetový článek, životopis Wese Andersona, dostupné na:
<https://www.biography.com/filmmaker/wes-anderson>/
<https://www.britannica.com/biography/Wes-Anderson>

Interview s Milenou Canonero dostupné na: <https://abramsandchronicle.co.uk/blog/the-wes-anderson-style-an-interview-with-milena-canonero>

Interview s Milenou Canonero dostupné na:
<https://www.thewanderfulltraveler.com/artsmart-the-fabulous-fashions-of-milena-canonero/>

Článek o kostýmech ve filmu Wese Andersona, dostupný na:
<https://www.studiobinder.com/blog/wes-anderson-style/#wes-anderson-costumes>

Interview s Wesem Andersonem, dostupné na:
<https://www.youtube.com/watch?v=RoUXNuqmATw>

Článek o kostýmní výpravě k filmu Marie Antoinette, dostupný na:
<http://thisisversaillesmadame.blogspot.com/2020/03/film-fashion-marie-antoinette-2006.html> <http://blog.courtauld.ac.uk/documentingfashion/2021/01/26/the-suggestive-power-of-colour-in-milena-canoneros-costume-design/>

Interview s Milenou Canonero, dostupné na:
<http://www.fascinashion.com/en/cinema/milena-canonero/262/>

Interview s Milenou Canonero, dostupné na:
<https://www.vanityfair.com/hollywood/2014/03/the-grand-budapest-hotel-fashion>

Článek o Milene Canonero pre NY times, dostupné na:
https://www.nytimes.com/1986/02/11/style/milena-canonero-fashion-on-and-off-the-big-screen.html?fbclid=IwARoeLO1YI-JCn96Fq4DE4HTzbo2GUYV_ZlykvLhYty9Wv6S24oLHS1odn_w

Internetový článek : Timotheus Vermeulen a Robin van den Akker, Journal of Aesthetics & Culture, „Notes on Metamodernism“ dostupné na:
<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.3402/jac.v2i0.5677>

Článek na téma Metamodernizmus, dostupné na:
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3402/jac.v2i0.5677?needAccess=true#aHRocHM6Ly93d3cudGFuZGZvbmxpbmUuY29tL2RvaS9wZGYvMTAuMzQwMigqYWMudjJpMCA1Njc3P25lZWRBY2Nlc3M9dHJ1ZUBAQDA=>

Článek na téma Metamodernizmus, dostupné na:
<http://www.metamodernism.com/2010/07/15/what-is-metamodernism/>

Článek na téma Metamodernizmus v súčasnom umění, Going Meta: Art after the Death of Art, dostupné na: <https://hyperallergic.com/231107/going-meta-art-after-the-death-of-art/>

Divadelní noviny, Soukromý festival divadla německého jazyka, Jan Grulich, dostupné na: <http://www.divadelni-noviny.cz/soukromy-festival-divadla-nemeckeho-jazyka-no-1-viden-akademietheater-platonov-hermanis-recenze>

Marián Amsler, životopis, dostupné na: <https://www.theatre.sk/projekty/sucasni-reziseri-slovenska/marian-amsler>

Michal Belej (Trošku Troska), dostupné na: <https://brainee.hnonline.sk/spolocnost/slovensko/7342979-troska-troska-historiky-z-pandemie-ako-sme-pozerali-netflix-a-pochovavali-otcov>

DIVADELNÍ ZÁZNAMY

AMSLER, Marián, SAAVEDRA, Anna, ČECHOV, Anton Pavlovič. Sežereš sám sebe (Platonov). Záznam z predstavenia HaDivadla. DVD.

ČECHOV, Anton Pavlovič. Platonov. Záznam z predstavenia Divadla ASTORKA Korzo '90. DVD.

TEXTY A SCENÁŘE

KORČÁK, Jakub. úprava původního textu Platonova. 2020.

AMSLER, Marián rozhovor exkluzívne poskytnutí k diplomovej práci, 2021

ČECHOV, Anton Pavlovič. *Platonov*. Praha: DILIA, 1974.

OBRÁZKY

1. Portrét Wesa Andersona, dostupné na: <https://theologyandthecity.com/wes-anderson-portrait/>

2. ilustrácia z knihy The Wes Anderson Collection ,dostupné na: <https://www.peopleofprint.com/publication/the-wes-anderson-collection/>

3. Max Fischer vo filme Rushmore (1998), dostupné na: <https://demislw.com/wp-content/uploads/2014/12/max.jpg>

4. Scéna z filmu The Royal Tenenbaums, dostupné na: <https://classiq.me/style-in-film-the-royal-tenenbaums>

5. Wes a model z animovaného filmu Fantastic Mr. Fox, dostupné na: <https://www.kpbs.org/news/2009/nov/27/film-club-fantastic-mr-fox/>

6. Grand Budapest Hotel v čase prosperity, dostupné na:
<https://www.deviantart.com/jarvisrama99/art/Grand-Budapest-Hotel-Changes-446524494>
7. Grand Budapest Hotel po čase prosperity, dostupné na:
<https://www.deviantart.com/jarvisrama99/art/Grand-Budapest-Hotel-Changes-446524494>
8. Mr.Gustav, Aghata a Zero, scéna z filmu Grand Budapest Hotel, dostupné na:
<https://www.americamagazine.org/issue/art-hospitality>
9. Hotelový presonál, scéna z filmu Grand Budapest Hotel, dostupné na:
<https://www.usnews.com/news/articles/2014/03/14/hints-of-history-in-the-grand-budapest-hotel>
10. Posádka, scéna z filmu Life Aquatic, dostupné na:
<https://www.everymancinema.com/film-info/late-nights-the-life-aquatic>
11. Madame D. (kostýmový návrh), dostupné na:
<https://www.abramsandchronicle.co.uk/blog/the-wes-anderson-style-an-interview-with-milena-canonero/>
12. Zero (kostýmový návrh), dostupné na:
<https://www.abramsandchronicle.co.uk/blog/the-wes-anderson-style-an-interview-with-milena-canonero/>
13. Zero (kostýmový návrh), dostupné na:
<https://www.abramsandchronicle.co.uk/blog/the-wes-anderson-style-an-interview-with-milena-canonero/>
14. Mr. Gustav (kostýmový návrh), dostupné na:
<https://www.abramsandchronicle.co.uk/blog/the-wes-anderson-style-an-interview-with-milena-canonero/>
15. Madame D. a zretelná inšpirácia Klimtom, dostupné na:
<https://i.pinimg.com/originals/19/6d/99/196d9921e1296d111df0c61c5b1eba34.jpg>
16. scéna z filmu Clockwork Orange, Stanley Kubrick (1971), dostupné na:
<https://ascmag.com/articles/the-old-ultra-violence-a-clockwork-orange>
17. scéna z filmu Marie Antoinette, Sofia Copola (2006), dostupné na:
<https://pauserewindplay.wordpress.com/2010/06/07/sofia-coppolas-marie-antoinette/>
18. Růžové šaty s tylovou spodnicí, dostupné na:
<https://i.pinimg.com/originals/7a/42/a8/7a42a880adf2c23ada50485e7cf8d838.jpg>
19. Scéna z opery Yvonne Princesse de Bourgogne, dostupné na:
<https://www.olyrix.com/artistes/1676/milena-canonero/photos/26237/yvonne-princesse-de-bourgogne-2>
20. Scéna z opery Yvonne Princesse de Bourgogne, dostupné na:
<https://www.olyrix.com/artistes/1676/milena-canonero/photos/26237/yvonne-princesse-de-bourgogne-2>
21. Záběr z kostýmní zkoušky k filmu Clockwork orange, dostupné na:
<https://ringofcolour.com/ko/en/archives/25101>
22. Sacéna z filmu The Darjeeling limited, dostupné na: <https://cinemasips.com/tag/jason-schwartzman/>
23. Záběr z videoklipu skupiny Blur, dostupné na:
<https://thecinemaofattractions.wordpress.com/2011/03/23/the-universala-clockwork-orange/>

24. Kolekce od značky UNDERCOVER, dostupné na: <https://hypebeast.com/2019/1/undercover-fall-winter-2019-runway-show-collection>
25. Všechno je v pořádku, dostupné na: <https://www.nytimes.com/2016/08/06/arts/this-is-fine-meme-dog-fire.html>
26. *Anton Pavlovič Čechov a jeho Instagram, přístupné na istagrame.*
27. *MCHAT, hostování v Praze 1905, Gorkij: Noční asyl dostupné na: https://www.wikiwand.com/cs/Konstantin_Sergejevi%C4%8D_Stanislavskij*
28. Nikita Michalkov a jeho film Nedokončená skladba pro mechanické piano, dostupné na: https://www.youtube.com/watch?v=oOXkvpVCZEA&list=PLTV8cCg-Lmkmdko7qPIzr2gKLOf6O_is_&index=3
29. Franziska Petri, Štrefan Grossman, Platonov 2015, dostupné na: <http://indie-cinema.com/2017/07/platonov-viff-2017/>
30. Inscenace Sežereš sám sebe! (Platonov), HaDivadlo Brno 2013. <https://www.odaha.com/tomas-odaha/recenze/divadlo/hadivadlo/sezeres-sam-sebe-platonov>
31. Na základě textu vytvořená tabulka s vyznačenými postavami a jejich příchody a odchody na scénu. Práce autora.
32. Tabulka ukazující vývin v ději a změnu nálady. Práce autora.
13. Koláž s inspiračními obrázky k prvnímu dějství. Práce autora.
34. Koláž s inspiračními obrázky k druhému dějství. Práce autora.
32. Koláž s inspiračními obrázky ke třetímu dějství. Práce autora.
36. Návrhy kostýmů společně pro lepší vizuální představivost a případné doladění. Práce autora.
37. - 46. Obrázky návrhů a inspirací k jednotlivým kostýmům. Práce autora.
47. – 50. Fotografie z generální zkoušky, © Viola Řeřábková
51. Analýza postav a změny jejich charakterů v průběhu děje. Práce autora.
3. Dělení na dějství ve filmové verzi. Práce autora.
53. – 56. Inspirační koláže k částím Paltonova ve filmové verzi.
57. – 82. *Kostýmy k jednotlivým postavám. Práce Autora.*
83. *Proces realizace korzetu do kostýmu Sofie. Fotografie. Práce autora.*
84. – 95. Fotografie realizovaného kostýmu. Práce Autora.