



vají šedočerný horizont. Za třetí se prostor mění v půdorysu stručními náznaky: detailem chrámových dveří se schody, balvanovitými troskami atp. — nejčastěji pak vyvýšeným stupněm, který je přestavován na různá místa v popředí jeviště. Reálná funkce tohoto stupně je opět neurčitá („neznamená“ nic konkrétního); důležitá je jeho funkce dramatická: stupeň je místem pro dominantní postavy nebo dominantní jednání v tom či onom úseku akce.

„Opona“ z dřevěných obdélníků tvoří současně pozadí pro prosceňové monology Drahomíry, kterými jsou v Krejčově úpravě svázány jednotlivé akty. Zřetel praktický je tu spojen s ideovým: monology umožní nepřerušovat hru během přestaveb a zvýrazňují myšlenkovou stavbu dramatu. Pro závěrečnou scénu prvního dílu, kdy se blíží rozchod knížete Václava se zájmy národa, nevýjždí největší obdélník opony nahoru, ale na ose své horní části se sklápí o devadesát stupňů směrem dozadu, takže vytvoří nad přední částí jeviště rozměrný strop. Ostré světlo, které dopadá stále shora, naráží na strop a vytváří tak na podlaze hrozivý stín. Tento stín v některých okamžicích pohltí Václava, který se tak ocitá na prosceňu v hluboké tmě, zatímco ostatní postavy hlouběji na jevišti jsou jasně osvětleny. Je-li však postava v tomto stínu zepředu nasvícena, dochází k působivému efektu: postava stojí ve tmě, ale „září“. Nezdá se, že by se těchto dvou možností využívalo záměrně, ale sám vržený stín hraje významnou roli. Obraz končí výstupem kmeta Popela, který varuje Václava před smířlivectvím s nepřáteli. Popel mluví ve středu jeviště na stupňové dominantě; Václav stojí blíže prosceňu, tváří k Popelovi, tedy zády k obecenstvu; potom Popel odchází středem do hloubky horizontu a současně se dřevěný obdélník, který tvořil strop, opět spouští do původní polohy, takže těsně před Václavem vznikne vysoká zeď, oddělující ho od Popela. Vzpětí se pak spouští shora i druhé dva díly „opony“, zavěšené o něco blíže prosceňu, a vytvoří zeď i za Václavem, tedy mezi ním a divákem. Václav se obrazně dostává do jakéhosi vězení, je osamocen, izolován.

Tento moment je příkladem, kdy dekorace dotváří — do značné míry i symbolicky — hercovo jednání a dramatickou situaci. Ale pro inscenaci „Drahomíry“ je typičtější opačný případ: totiž ten, kdy kostýmovaný herec dotváří a dynamisuje dekoraci. Děje se tak několika způsoby a pravidelně. Tak především nejčastěji opakovaný nástup herců od hloubky matného horizontu středem celého jeviště až na přední plán cítíme zřetelně jako výtvarný moment. Holý prostor s dominantou jednoduchého stupně se v tom okamžiku projevuje jako pouhé „skicovitě“ východisko, které dostává definitivní výtvarnou podobu až nástupem figur a jejich uspořádáním. Nejpatrnější je to při hromadných nástupech. Například: vedoucí postavy se dostávají od horizontu až k prosceňu a rozmístí se v rozličných vztazích k dominantě stupně; postavy pro okamžitou akci méně důležité zůstávají v dalším plánu; doprovázející statisté jsou ve zvoleném seskupení v pozadí.

Aranžmá tvoří současně dekoraci. A je zřejmé, že čím méně je postava individualisována a zapojena do hlavní akce (statisté), tím větší je její úloha scénografická. Typickou ukázkou je obraz v Boleslavi před Václavovým zavražděním: Zatímco v popředí ubíhá hlavní jednání, zaplňují pozadí stráže, které se buď pravidelně vojensky pohybují nebo stojí. Tím se určuje jednak charakter Boleslavova sídla, jednak se předjímá Václavův brzký konec.

Dokonale je spojena charakterisace postavy s jejím výrazně scénografickým úkolem v roli krále Ptáčníka. Německý vladař sedí na holé scéně před plápolajícím ohněm; je nachýlen kupředu, jakoby zhroucen, s hlavou předkloněnou; obrysy jeho těla jsou skryty v záhybech velkého kožíšního pláště, který postavu deformuje a zveličuje, takže se podobá podivnému, dravému ptáku, jenž s předstíranou netečností číhá na kořist. Navozený dojem pokračuje po příchodu knížete Václava, kdy si Ptáčník stoupne na podstavec, na němž — jak teď vidíme — seděl, odhodí kožich a — objeví se v barevném vojenském kostýmu. Reálná situace — čekání v noční nepohodě vojenského ležení — přerůstá organicky v situaci symbolickou: číhající a zakuklené nebezpečí, které otevřený a naivní Václav neprohlédne.

Krejča se, myslím, všude vyhnul nebezpečí mizanscénového artismu, který tu režiséra zpravidla vábí: totiž aranžování herce podle krásy proporcí a jejich možných va-

riant v daném prostoru. Jeho aranžmá myslí sice na dotvoření scény, ale současně definuje postavy a vývoj jejich vztahu.

Je samozřejmé, že v takto pojaté inscenaci, která činí hlavním nositelem dění „oprostěného“ herce, hrají prvoradou úlohu kostýmy.

Na „indiferentním“ pozadí dekorace uplatňují Trnkovy kostýmy výborně svou výtvarnou čistotu, výraznou linii a výmuvnost pevně uchopeného celku, který není detaily droben, ale podtrhovan. Kostýmy se přitom neprosazují napadně do popředí; celým pojetím, zejména barevností s dekorací harmonují. Černá a mírně šedá barva scénického prostoru a kamá hned torsovitých stropů či vrat tvoří se šedobílým a jemně pastelovým základem kostýmů akord, sugerující představu, kterou bychom mohli nazvat „ušvit dejm“. Plochy a tvary dekorace jsou ovšem převážně ve světle nepřímém a tlumeném; kostýmy jsou naopak osvětlovány přímo, bodovými reflektory z loží.

Po stránce historické vychází Trnka z klasické Mánesovy rekonstrukce staroslovanského oblečení a z kostýmů románských prvků. Základní skupiny, do kterých můžeme kostýmy zařadit, mají v inscenaci své opodstatnění ideové i psychologické — at už vznikly promyšleně nebo spontánně. Je tu nejprve ryze staroslovanský svět: Jeho nejčistší reprezentací je prsně jednoduchý a monumentální kostým kmeta Popela. Starec s kníry a typickými pletenci bohatých vlasů je celý zahalěn ve světle, dlouhé a volně splyvající roucho, které připomene tógu; jedinou rekvizitou je velká hůl, spíše berla, ale berla neopracovaná, zachovávající syrové pokrivený tvar stromové větve. Posunuje-li kostým tuto postavu nekam k symbolu „paměti národa“ a „vestce“, evokuje kostým lecha Hněvsy jiný rys legendárního charakteru starých Slovanů. Je to kostým „hrdiny“ a „vojevůdce“. Je v daném kontextu jakási „modernější“ než pradávny a bájný kostým Popelav; jeho barvitost, větší zdobnost a až renesančně výpravná nádhra podtrhují Hněvsovu aktivitu a vybojnost, která není prostě sebevědomí okázalosti.

Na druhé straně stojí už docela pokřesťanstvým svět. To je především kostým Ludmily; vychází zřejmě z oděvu románské šlechtičny s dlouhou spodní košilí a volně splyvavým pláštěm, dlouhým a zářivě bělostným; na hlavě je čelenka s typickou rouškou, zakrývající vlasy i temeno. Celým výtvarným pojednáním vyvolává tento kostým představu tradičního kostýmu světice a svým církevním rázem se tak blíží kněžskému roucho Chrástějovu, které je ovšem nádhernější a efektně reprezentativní.

Jsou-li tyto čtyři kostýmy (například) zpodobení dvou světů vyhraněných a jakoby vyvázaných, odlišují se od nich kostýmy Václava a Boleslava — tedy postav, které jsou uprostřed konfliktu a konfliktem teprve dozrávají — jakousi mladistvostí. Předešlé čtyři kostýmy postavy monumentalisují a bohatým materiálem povětšinou zahalují tvary těla: kostýmy obou bratří naopak tvary těla odkrývají a zdůrazňují. Přitom jsou oba kostýmy postaveny do protikladu, který výrazně zazní hned při prvním jejich setkání. Václav se objeví v bleděmodré přiléhavé haleně s třičtvrtěnými rukávy (které mu dodávají chlapeckosti), v těsných světlých nohavících, zdobených zlatými románskými křížky, v modrých střevících. Na hlavě má modrou kněžskou čapku, přes jedno rameno je spjatý krátký světlý pláštěk s typicky románským lemováním chladných modravých barev.

Boleslav je bez pláště; obrysy těla jsou markantně podtrženy základem kostýmu, totiž černými přiléhavými rukávy a těsnými černými nohavicemi s černými botami. Jinak má Boleslav jen krátkou a rovněž přiléhavou halenu s ostře červeným klínem u krku, čelo převázáno stejně červenou stuhou. Kontrast (podepřený i odlišnými rekvizitami, modlitební knihou a mečem) vzniká tedy především barevně. Protí chladným a pastelovým tónům knížete Václava stojí zřetelně ohraničující černá a krvavá červená. I ve všech dalších kostýmových proměnách obou bratří hrají barvy důležitou roli — právě tak jako v charakterisaci ostatních postav. Výrazné barvy zazní na šedém pozadí dekorace vždycky u postav aktivních a bojovných: tak žlutá u německého krále, černý plášť s jedovatě zeleným rubem u německého vyslance, stejně zelené spodky u barbarského Tyry, exkluzivní červená u lecha Česty. Docela přímým protikladem Václavovy křesťanské pokory je ovšem vojenské oblečení: drátěná košile s drátěnými rukavicemi, popřípadě i drátěné spodky, goliéry, přílba.

Význam tohoto kostýmu v celku představení je podtržen obrazem, v němž je Václav před očima diváků oblékán do drátěného brnění.

Kostým titulní postavy je řešen poměrně jednoduše. Východiskem je opět oblek šlechtičny s dlouhým spodním zášatem, svrchním pláštěm, čelenkou na hlavě a bílým zavěšením hlavy i s vlasy. Při nástupu Drahomíry je domínutím vrchní zlatavý plášť, který zahaluje takřka celou postavu. V dalších obrazech tvrdě jednat, mizí zlatý plášť a je nahrazen jenom krátkým a průsvitným pláštěm, který dává vyniknout dlouhé linii spodního šatu, výrazně černého jako u Boleslava.

Velikou slabinou scény k Drahomíře je však neobvykle nízká úroveň jejího provedení. Není jisté třeba dokazovat, že tvoří-li základ výpravy monumentální plastické detaily stavby a nikoliv realisticky popisné zobrazení stavby celé, je otázka perfektnosti výroby těchto detailů opravdu otázkou prvořadou. Stojí-li na jevišti celý dům, vnímá ho divák patrně i silně pojmově a jako celek; „ví“, že je to dům, aniž se soustřeďuje na jednotlivé části, z nichž by musil teprve představu domu skládat; otázka dokonalé výroby těchto částí není tedy tak naléhavá. Jsou-li však na jevišti místo domu pouze jeho architektonické prvky, stěna nebo klenutí, volně zavěšené v otevřeném prostoru, mají spíše funkci sugestivní než informativní. Útoči na divákovu citovou představivost, na jeho schopnost domýšlení — a divák je nevnímá pojmově, nýbrž zcela názorně, soustředěně a ozvláštňeně. A tu rozhoduje o působivosti výpravy v nebyvalé míře výtvarníkovy myšlení v materiálu a úroveň výroby; plastický detail potřebuje výmluvnost a jakousi autenticitu materiálu, přichází ke slovu jeho struktura a chování této struktury ve světle atd.

V „Drahomíře“ jsou všechna tato hlediska velmi zanedbána — kromě náznaků dřevěných vrat a schodů. Už samy dřevěné obdélníkové stěny vstupní „opony“ působí kaširovanou levností; nemají materiálovou přesvědčivost detailů staré hradní stavby, nemají tíhu — a plošné světlo jim víc škodí než prospívá. Vrcholem takové kulísové přiblíženosti jsou „lepenkovité“ balvany ve scéně chrámových rozvalin: ani milosrdná tma, která je většinou přikrývá, nestačí schovat jejich přiblíženost a povrchnost.

Dojem této uchvátané výrobní ledabylosti zvyšuje pohled na podlahu. Je-li podlahová plocha klopena od diváka směrem nahoru, je přece tím méně neutrální podlahou a stává se plochou, která má stejnou výtvarně-estetickou hodnotu jako plocha v architektonických částech scény. Jasně světlo však krutě odhaluje nečisté černý potah podlahy se špatně vykrytými otvory.

Všechny tyto nedokonalosti silně poškozují základní koncepci Svobodovy scény a na mnoha místech vzbouzejí dojem, jak by jednoduchost a prostota byla chudobou a malou vynalézavostí.

Jan Grossman

★

**Stendhal, ČERVENÝ A ČERNÝ** (jevištní úprava Endre Illése v překladu Sándora Kosnara) — Městská divadla pražská (Komorní divadlo) 1960 — Režie: Karel Dostál, nositel Řádu práce, j. h. — Výprava: Vladimír Nývlt — Kostýmy: Adolf Wenig — Scénická hudba: Dr. Josef Smetana — Choreografická spolupráce: Růžena Gottliebová.

Výtvarník, jemuž byla svěřena výprava Illésovy scénické úpravy Stendhalova „Červeného a černého“, neměl rozhodně vděčný úkol: měl vytvořit jevištní prostor hře, rozdělené do řady krátkých obrazů, rychle střídajících dějiště akcí a kladoucích proto značný nárok především na pohyblivost výpravy a omezujících tak výtvarníka v širším rozvinutí jeho koncepce. Šlo zde o to, dát scénám co nejstřídmějšími prostředky konkrétní charakteristiku dějiště i atmosféru prostředí. Tento základní požadavek Vladimír Nývlt správně pochopil a sledoval jeho realizaci tím, že na jevišti, vykrytém černými závěsy, definoval jednotlivé lokality hry několika málo kusy nábytku, draperií, světlem, se střídavě použitými barevnými akcenty.

Tak ve vstupní scéně (Julianův příchod do semináře) charakterizuje pracovní Abbého Pirarda pouze hnědavý krucifix nad Pirardovým stolem, zeleně přisvětlený pilíř po straně a fialové prosvítající okno v pozadí — Julianovu celou ve druhém obraze dveřní výklenek v pozadí, vpředu jen stůl a lože. Podobně v Luisině ložnici následujícího obrazu se výtvarník omezil na lůžko za lososově růžovým

závěsem, drobný stolek a okno se světlým závěsem v pozadí.

Do domu markýze de la Mole uvádí hra diváka scénou v plesové síni s tančící společností v zadní části jeviště, oddělené zprava průsvitným závěsem a zleva gobelénem od popředí, kde se odehrávají vlastní dramatické akce. V Matyldině pokoji (5. obraz) se dekorace omezuje na náznakově znázorněné okno s bílou okenicí vlevo a fialový závěs po pravé straně, zatímco nejobtížnějšími prostorotvornými činiteli jsou tři nebo čtyři kusy elegantního nábytku.

Obdobně je tomu i v následujícím obraze z poradního sálu, kde výtvarník řeší prostor především rozestavením nábytku, kdežto dalším dekoracním složkám (fimsa se splyvajícím závěsem v popředí a portrét, zavěšený v pozadí) přisoudil pouze funkci rámujeví a doplňující. Dva arcibiskupovy pracovní vytváří purpurový závěs za pracovním stolem a bílá antická socha na opačné straně jeviště.

Prostor pokoje markýze de la Mole v osmém obraze vymezují dva splyvající závěsy — jeden rámujeví pod výraznou fimsou v popředí, druhý frontálně zavěšený v pozadí — jinak je prostor opět charakterizován rozestavením nábytku. Poměrně nejvíce prvku „pevně“ architektury začlenil výtvarník do dekorace elegantního salónu, v němž Julián se svou snoubenkou přijímají zprávu, znamenající zhroucení jejich záměru: bílý empírový sloup v popředí, vysoké okno, bílý portál v pozadí a opět závěsy, zlatený nábytek, doplňující charakteristiku prostředí. S tímto prostředím ostře kontrastuje následující kalíštní scéna, vytvářená jen světlejší mříží v pozadí a hrubou pryčnou před ní.

Poslední obraz je vyplněn jediným Juliánovým monologem — jeho závěrečnou řečí před soudem. Ve shodě s tímto pojetím dal zde výtvarník scéně největší myšlenkou strohost; jediným kusem dekorace na černé scéně je dřevěné zábradlí, za nímž stojí slabě osvětlený Julián; podlahu přetíná šikmo vržený paprsek rudého reflektoru; jako součást dekorace působí nehybná, ve tmě sotva rozatelná stráž za Juliánem.

Není předmětem tohoto referátu hodnotit hru po stránce dramaticko-literární a její uvedení z hlediska dramaturgického. K obojímu byly vysloveny výhrady na jiných místech. Zde budiž pouze dovoleno konstatovat, že patrně již v dramaticko-literárních slabinách Illésovy adaptace Stendhalova románu jsou skryty příčiny kolísavé úrovně jednotlivých obrazů Nývltovy výpravy: vedle obrazů, zafílovanou zkratkou vystihujících dané prostředí (za všechny jmenujeme jen výtvarně i režijně poutavou plesovou scénu) jsou tu jiné, kde výtvarníkovy invence zůstala na povrchu. I když odečteme náhodný lapsus při repríze 1. září t. r., již jsme byli přítomni, je zřejmé, že zatímco noc Juliána a Luisy) nebyla zvládnuta režijně ani výtvarně a naprosto se tak míjí se zamýšleným účinkem.

Tvůrce kostýmů vyšel z dobové módy druhé čtvrtiny minulého století a oblékl jednotlivé postavy hry shodně s jejich postavením i charakterem. Jeho práce — stejně jako práce maskérova — byla neúspěšnější tam, kde se neúplněji vymkl z ovlivnění postavami úspěšného filmu, v jehož čerstvé dosud oblíbě tušíme nejvládnější motiv uvedení hry na jeviště Komorního divadla.

Dr. Jiří Růžička

★

**Miloš Gerstner, DÁBLOVY KLÍČE**, pohádková hra z Krkonoš se zpěvy a tanci o sedmi obrazech — KOD Hradec Králové — Režie: Fr. Bahník — Výprava a kostýmy: Jiří Fiala — Hudba: V. Felix j. h. — Choreografie: M. Procházková — Československá premiéra 23. 6. 1960, repr. 13. 9. 1960.

„Dáblovy klíče“ — to je pohádková hra se zpěvy a tanci od krkonošského učitele z Vrchlabí, Miloše Gerstnera. Hra se líbí. Má již v textu atmosféru tylovského charakteru s bodrým lidovým humorem, který je navíc posílen krkonošským podřechím. Je těžko se ubránit vzpomínce na „Tvrdohlavou ženu“ i na „Strakonického dudáka“. A režisér, František Bahník, spolu s výtvarníkem, Jiřím Fialou, nepromarnili ani kousek toho dobrého, co v sobě hra má. Naopak! Bylo znát, že v mnohém jí pomohli.

Fiala řeší výtvarný rámeček pohádky v duchu alžovské tradice, která v současné době vrcholí v díle národního umělce, Karla Svobody.