

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PEDAGOGICKÁ**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

MASKY

ROSTISLAV PEŠKA

UČITELSTVÍ PRO ŠŠ: VV/PS

VEDOUCÍ PRÁCE: DOC. AK. MAL. NADĚŽDA ŠKARDOVÁ

PLZEŇ 2012

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni dne 18. 4. 2012

Rostislav Peška

Děkuji především vedoucí diplomové práce paní doc. ak. mal. Naděždě Škardové, dále doc. PaedDr. Janu Slavíkovi, Mgr. Martě Nyklesové, Mga. Davidu Kurcovi, Mgr. Petře Horákové, vedení ZUŠ Fryderyka Chopina v Mariánských Lázních a panu Tomášovi Novotnému.

ANOTACE

Má diplomová práce nese název Masky. Téma masek je klíčové pro praktickou i teoretickou část diplomové práce. Maskou jako určitým fenoménem se zde zabývám nejen jako inspirací k vlastní výtvarné tvorbě, ale i jako kulturním a psychologickým fenoménem. Součástí práce je i projekt galerijní animace na mé vlastní výstavě obrazů, které patří do praktické části této práce.

ANOTATION

My thesis is under the name The Masks. The topic of the masks is the key-work of the practical and theoretical part of my thesis. I am occupying myself with the mask as a specific phenomenon not only as an inspiration for my own artistic creation but as a culture phenomenon as well. Part of my work is a project of a studio-animation at my own exhibition of paintings, which belong to the practical part of my thesis.

OBSAH

Úvod	1
1. Lidé a masky.....	3
1.1 Duchové masek.....	3
1.2 Masky a karnevaly	5
1.2.1 Karneval v Benátkách.....	5
1.2.2 Masopust v českých podmínkách	7
1.3 Maska a smrt.....	7
1.3.1 Maska jako portrét duše	8
1.3.2 Evropská tradice.....	8
2. Maska v kontextech umění.....	10
2.1 Maska a divadlo	10
2.1.1 Antické divadlo	10
2.1.2 Commedia dell'arte	11
2.1.3 Asijská tradice.....	15
2.2 Maska ve výtvarném umění.....	16
2.2.1 James Ensor (1860 – 1949).....	17
2.2.2 Emil Nolde (1867 – 1956).....	18
2.2.3 Maska a komiks.....	18
2.3 Maska a film	19
2.3.1 Maskovaný hrdina.....	19
2.3.2 Maska jako archetyp.....	19
3. Maska jako psychologický fenomén.....	21
3.1. Osobnost v analytické psychologii	21
3.2 Krátce o nevědomí	21
3.2.1 Kolektivní nevědomí.....	22

3.2.2 <i>Pojem archetyp</i>	22
3.3 Persona jako jeden ze základních archetypů.....	25
3.3.1 <i>Persona - hercova maska</i>	25
3.3.2 <i>Obraz duše</i>	25
4. Maska jako obraz.....	27
4.1 Masky (2010).....	27
4.1.1 <i>Harlekýn</i>	27
4.1.2 <i>Kolombína</i>	28
4.1.3 <i>Dottore</i>	28
4.2 Zrození, Život, Smrt (2011 - 2012).....	28
4.2.1 <i>Zrození</i>	29
4.2.2 <i>Život</i>	29
4.2.3 <i>Smrt</i>	29
4.3 Svět za maskou (2010 - 2012)	30
4.3.1 <i>Bez názvu</i>	30
4.3.2 <i>Kristus</i>	30
4.3.3 <i>Bárka života</i>	31
4.4 Šašek a královna (2012).....	31
5. Masky – Galerijní animace	32
5.1 Teoretické východisko	32
5.2 Cíl projektu	33
5.3 Plán projektu	33
5.3.1 <i>Úvodní fáze</i>	34
5.3.2 <i>Receptivní fáze</i>	35
5.3.3 <i>Vlastní výtvarná tvorba</i>	35
5.3.4 <i>Dramatická část</i>	36
5.3.5 <i>Reflexe</i>	37

5.3.6 Závěrečná fáze	39
5.4 Realizace projektu.....	39
5.4.1 Úvodní fáze	39
5.4.2 Receptivní fáze	40
5.4.3 Vlastní výtvarná tvorba.....	41
5.4.4 Dramatická část.....	42
5.4.5 Reflexe.....	43
5.4.6 Závěrečná fáze	44
5.5 Shrnutí projektu	44
Závěr	45
Resume.....	46
Seznam použité literatury	47
Monografie.....	47
Odborné články.....	47
On-line zdroje	47
Seznam příloh.....	48

ÚVOD

Fenomén masek odedávna fascinuje lidi a je součástí mnoha světových kultur. Masky jsou v našich podmínkách spojovány především s karnevaly, avšak v historii byly nejen součástí divadelních představení, jako například v době antiky či renesance, ale také pohřebních či magických rituálů. Masky jsou definovány jako „kulturní předmět, jímž si člověk maskuje či zakrývá obličej nebo jeho část“¹. Jejím cílem je zakrýt identitu jejího nositele a propůjčit identitu jinou – identitu spojenou s maskou. Masky však může mít i jiný prozaičtější charakter. Může sloužit například k pouhému zakrytí tváře osoby, která nechce být poznána, nebo může chránit před nepříznivými podmínkami prostředí a pomáhat člověku přežít, jako například plynová či potápěčská maska. V historii by to mohla být například gladiátorská maska ve starém Římě.

Samotné slovo „maska“ pochází zřejmě původně z arabského slova „maskara“, což znamená „šásek“. Slovo maska je však dnes spojováno nejen s klasickou maskou, coby předmětem, který úplně či částečně zakrývá tvář, ale má přesah například do oblasti psychologie, kde přímo tento termín používá Carl Gustav Jung, který masku, resp. personu, považuje za jeden ze čtyř základních archetypů kolektivního nevědomí. Jako určitý druh masky je chápána přetvářka či role, kterou člověk zastává ve společnosti. Do určité míry se Jungův pojem „persona“ kryje s Freudovým pojmem „superego“.

Kromě nejznámějších benátských karnevalových masek, jejichž historie sahá do 16. stol., je maska coby artefakt hojně přítomna i v soudobé západní kultuře. Vzpomeňme si například na filmového Fantomase nebo komiksové hrdiny, jako je Batman, Spiderman nebo Ironman. Častěji než masky jsou však jak ve filmu, tak na soudobé divadelní scéně používány převleky, které, byť nezakrývají obličej, jsou také určitou formou masky. Jako „masku“ můžeme také chápat i styl oblékání doplňků nebo tetování, a to nejen ve vztahu ke členům určitých subkultur, kde je tento fenomén na první pohled samozřejmě výraznější. Jako určitá maska mohou být vnímány i tvář či tělo pozmeněné plastickým chirurgem. Maskou může být lež, slovo, gesto, hudba či obraz. Fenomén masek je přítomný všude ve společnosti kolem nás a často není snadné odlišit, co je opravdu maska a co ne. Někdy je maska tak dokonalá, že ani sám její nositel nepozná, že vlastně vystupuje jako maska a ne jako on sám. Masky jsou součástí

¹ Masky [online], 2011, [cit. 2012-04-01], <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Masky>>.

každé lidské bytosti a stejně jako plynová maska nám pomáhá přežít v zamořeném prostředí, tak i naše vlastní persona, která zakrývá naši duši, nám pomáhá přežít ve světě „neráje“, jenž je pro nás v podstatě nepřírozený. Zde se přímo nabízí paralela ze Starého zákona spojená s příběhem o Adamovi a Evě, kdy Adam, poté co utrl jablko hříchu, pocítil stud a zakryl se palmovým listem. V křesťanském chápání světa se v podstatě jedná o vůbec první masku.

Nakolik masky pomáhají, na kolik škodí komunikaci a mezilidským vztahům? To je otázka, kterou by si měl každý člověk pokládat celý život a zároveň otázka, na kterou zřejmě neexistuje všeobecně uspokojivá odpověď. Jak se liší člověk s maskou a člověk bez masky, kdy jsme schopni se alespoň částečně odmaskovat a kdy ne? Podle čeho vybíráme své masky a co jimi chceme vyjádřit? Právě toto jsou otázky, na které se snažím hledat odpověď prostřednictvím svých obrazů a k jejichž hledání jsem vedl i žáky v projektu nazvaném „Karneval v galerii“, který se mi povedlo v průběhu vytváření této práce realizovat.

Ač tato diplomová práce nese název „Masky“, není pouze o maskách, ale i o jakémisi zvláštním světě ukrytém za maskami. V některých obrazech či teoretických pasážích jsou kontury tohoto světa zakryty mlhou a nejasně se ztrácí v prostoru, jinde však vystupují na povrch poměrně zřetelně. Proto prosím čtenáře či diváka, aby se nesnažili hledat jen to, co je na povrchu, ale četli i neviditelné písmo, které je vepsáno mezi řádky, a jehož sdělení má v mnohých případech mnohem větší výpovědní hodnotu.

1. LIDÉ A MASKY

1.1 DUCHOVÉ MASEK

Touha zakrýt tvář maskou a změnit se na chvíli v někoho jiného provází lidstvo už od nepaměti. Masky vytvářené prvními lidmi vznikaly už v době kamenné a jejich odkaz přežívá dodnes. Dávni tvůrci masek byli velmi vynalézaví, a proto dnes můžeme najít masky vyrobené z různých druhů dřev, kostí, slonoviny, rozličných látek, kůže, kožešin, ale i ze zlata i jiných - často drahých - kovů, které se liší jak způsobem užívání, tak i symbolikou.

Encyklopedie Britannica o maskách uvádí toto: „Morfologické prvky masky jsou až na pár výjimek odvozeny od přírodních forem. Masky s lidskými rysy jsou klasifikovány jako antropomorfní a ty se zvířecími rysy jako theriomorfní.“²

Při výrobě dávných masek musely být dodrženy konvence, které se vztahovaly k tomu, co má právě daná maska vyjadřovat. Samotný proces výroby masky pak byl obvykle doprovázen různými (často i tajnými) rituály. Celý proces byl velmi pevně svázaný tradicemi a konvencemi. V případě, kdyby byl dávný umělec tyto konvence nedodržel, byl by se ocitl ve velkém ohrožení a sebe i svou rodinu by uvrhl v nemilost ostatních členů svého kmene. V krajním případě by na něj byl mohl dopadnout i hněv samotných duchů.

V některých kulturách lidé věřili, že vzhledem k úzkému kontaktu s maskou samotnou, může na výrobce přejít část její kouzelné moci. Proto byli tito lidé také ve společnosti obvykle značně vážení. Přístup k tvůrcům masek se však samozřejmě interkulturně značně lišil. Ačkoli toho o úloze masek v pravěké společnosti víme jen velmi málo, je možné hledat paralely i v současnosti, a to v kultuře kmenů, kterou rádi se špetkou pýchy nazýváme primitivními. Masky jsou nedílnou součástí mnoha společenství nejen v Africe, ale i mezi oceánskými národy jižního Pacifiku a také mezi původními obyvateli Ameriky (Indiány). Přístup k tvorbě masek se interkulturně samozřejmě značně liší.

Stejně jako tvůrce masky, musel v dávných dobách dodržovat přesně vymezená pravidla i ten, kdo masku nosil. Masky byla obvykle spojena nejen s příslušným kostýmem, ale i s určitým způsobem chování, tancem, gesty, nebo určitou rolí, která se

² History of the Mask [online], 1998-2000, [cit. 2012-04-01], <<http://www.anymask.com/historyofmask.html>>.

mohla například specificky vymezovat ve vztahu k ostatním maskám či divákovi. Od nositele masky bylo vyžadováno, aby nahradil svou vlastní identitu identitou masky, což mělo za následek výrazné psychické změny, kdy se nositel masky ocitl v jakémisi transu a jeho tělo bylo ovládnuto maskou. Takových stavů lidé docílovali pomocí poslechu rytmické hudby a tance. V některých případech byly podobné rituály spojeny i s požíváním různých drog.

I přes všechnu snahu o maximální splynutí s maskou je však vztah mezi maskou a nositelem spíš vztahem jakési symbiózy dvou bytostí, než plným ovládnutím jedné entity jinou. Nositel nedodával masce pouze jiskru, která se zračila v jeho očích při průhledu maskou, ale i specifické pohyby, taneční kreace apod. Právě díky tomu nemohl kteroukoli masku nosit každý, ale výběr nositele podléhal přísným pravidlům. Cílem tohoto výběru bylo co nejvíce se přiblížit archetypu, který měla maska představovat, k čemuž bylo potřeba vybrat dva k sobě se hodící typy – masku a jejího nositele, mezi kterými by mohla plynule fungovat symbióza.

Kromě tvůrce a nositele masky je třeba připomenout ještě nezanedbatelnou roli, kterou měl sám divák, který se rituálu účastnil. Je třeba si uvědomit, že divák při pohledu na osobu s maskou prakticky nevnímal identitu dané osoby, ale výrazně převažovalo vnímání identity masky. Diváci, kteří sledovali rituál, se proto stávali svědky naprosto nevídané podívané a byli nuceni interagovat s charaktery, se kterými by se v běžném životě nikdy nesetkali – s „duchy masek“. Tito duchové pak bývali přátelští i nepřátelští.

Pokud vycházíme z pozorování dnešních společenství používajících masky, tak u většiny kultur se objevují masky duchů dobrých i zlých. Cílem rituálu je pak často nastolení jakési pomyslné rovnováhy mezi silami dobra a zla. Divák při takovém představení má v podstatě možnost sledovat soupeření jakýchsi základních sil, které určují běh dějin jeho kmene, či dokonce celého světa. Dochází zde k propojení minulosti, současnosti a rovněž budoucnosti, protože rituál, resp. jakýsi pomyslný rytmus, který ho celý provází, byl přítomný v dobách minulých a bude přítomný zřejmě i v době, která teprve nastane.

Kromě rituálních masek používaných dnešními kulturami označovanými za primitivní se masky oblevili zřejmě ve všech historických kulturách (kultury....) Velmi zajímavé jsou rituální masky asijské, například indické nebo tibetské. Masky jsou zajímavé tím, že bývají často mnohem větší, než lidské proporce a mají výrazné

expresivně podané rysy, které jsou zhmotněním mocných pozitivních i negativních přírodních sil (démonů).

1.2 MASKY A KARNEVALY

Když se řekne maska, většině z nás se okamžitě vybaví spojení s karnevalem. Co to vlastně však karneval vůbec je a kde se vzala tradice jej pořádat? Někteří autoři odvozují původ karnevalu od tzv. bakchálií, svátků boha Bakchuse, který byl římským bohem vína a zábavy. Jaques Heers se ve své knize Svátky bláznů a karnevaly na tuto problematiku však dívá takto: „Rozumnější etymologie karnevalu naznačuje, že jde o poslední dny masopustu (v době, kdy lze ještě jíst masité pokrmy: *carne vale*). Od Masopustního úterý po Popeleční středu je to přechodový rituál velebící radost ze života a blahobyt. Jinými slovy svátek hojnosti, kdy se lidé ještě nestarají o zákazy, chtějí-li pít, jíst, bavit se, období dialogu nebo zápasu, což jsou dvě témata, která již počátkem 15. století byla inspirací tolika kazatelům, ba i světským autorům a později i umělcům.“³

Nejznámější světové karnevaly jsou pořádány v Benátkách, Riu de Janeiru nebo v Santa Cruz de Tenerife. V našich končinách je karneval nazýván většinou masopust nebo fašank.

1.2.1 Karneval v Benátkách

Největší inspirací pro praktickou část této diplomové práce se stal karneval benátský, proto bych jej chtěl rozebrat nejpodrobněji.

Tradice benátského karnevalu se zřejmě odvíjí od dob vítězství Benátek nad Aquileiským patriarchátem roku 1162. Na počest vítězství tehdy prý lidé začali spontánně tančit a oslavovat na náměstí před bazilikou sv. Marka. Od té doby údajně vznikla tradice benátského karnevalu. Oficiálně se karneval v Benátkách však zavedl až v období renesance. Později však tradice karnevalu postupně vyšuměla a byla obnovena až roku 1993, kdy se italská vláda rozhodla znovu tuto tradici oživit.

Pro benátský karneval jsou specifické určité masky, které částečně vycházejí z masek z komedie dell'arte, které jsou podrobněji popsány níže. Karnevalové jsou však většinou zdobnější a obvykle zakrývají celý obličej.

³ Jacques Heers, Svátky bláznů a karnevaly, Praha 2006, s. 162.

Bauta

Bauta je jednou z nejmystičtějších a nejtajemnějších masek benátského karnevalu. Jedná se o mužskou masku zakrývající celý obličej. Masku má výrazný nos a především bradu a naopak žádná ústa. Základní maska bývá většinou bílá, avšak může být i zdobená zlatem, případně celá zlatá. Znamé jsou však i masky provedené ve zcela jiných barvách jako černá, červená apod. K masce Bauta jako doplněk neodmyslitelně patří trojhranný klobouk, většinou černé barvy, který se nosí na hlavě. Podoba masky s dlouhou bradou vznikla zřejmě částečně z praktických důvodů. Bauta je v podstatě jakýmsi ztělesněním archetypu tajemna, a proto ten kdo ji nosil, nechtěl být odhalen za žádnou cenu. Na karnevalech se však často jedlo a popíjelo, tím pádem bylo nutné čas od času masku sejmout a najíst se či se napít. Dlouhá brada této masky, která vyčnívá před ústa, umožňuje jejímu nositeli, aby jedl či pil přímo pod maskou a aby tak i ve chvílích, kdy ostatní sejmou masky, zůstala jeho identita neodhalena.

Kolombína

Kolombína je v podstatě polomaska, zakrývající horní část obličeje. Bývá často provedená v pestrých barvách a bohatě zdobená zlatem či stříbrem. Kolombína je maska, která pochází z komedie dell'arte. Důvod, proč maska nezakrývá celý obličej, je údajně ten, že herečka, která hrála první Kolombínu a podle níž se postava jmenuje dodnes, byla údajně příliš krásná, a proto nechtěla, aby jí maska zakrývala celou tvář.

Medico Della Peste (Morový lékař)

Maska morového lékaře je jednou z nejbizarnějších masek benátského karnevalu. Nápadný design má morbidní historii, která pochází ze 17. století, kdy francouzský lékař Charles de Lorme spolu s dalšími přijali hygienická opatření při léčbě obětí moru. Masku je bílá, skládá se z dutého zobáku a kulatých očních průzorů se sklíčkem, které slouží coby brýle. Dnešní masky morového doktora jsou více dekorativní, bývají zdobené zlatem a z praktických důvodů často nemají skla v očích. K masce morového lékaře neodmyslitelně patří dlouhý černý plášť s kloboukem.

Volto

Volto je v podstatě naprosto klasická maska zakrývající celý obličej. Masku má na rozdíl od předchozích masek nejvíce lidské rysy. Někdy je též nazývána jako „larva“, což je slovo pocházející z latiny a znamená „maska“ nebo též „duch“. Tyto masky jsou

ideální pro socializaci a tanec. Masky existují ve dvou verzích – mužské a ženské. Mohou být provedeny v různých barvách a často bývají bohatě zdobené.

1.2.2 Masopust v českých podmínkách

I v našich podmínkách se karneval, resp. masopust rozvíjel podobně jako v Benátkách. „O masopustních rejích z Čech i Moravy máme písemné zprávy již ze 13. století, i když je svátek svým původem zřejmě ještě staršího data. Mnozí badatelé spojují rej masopustních masek s tradicí předkřesťanských pohanských obřadů, na něž navázala činnost církve podle zásady, že co nelze potlačit, je nutno převzít a uzpůsobit si vlastní potřebě.“⁴ Masopust se u nás slavil vždy tři dny před popeleční středou. Vlastimil Vondruška v knize *Církevní rok a lidové obyčeje* popisuje masopustní rej masek takto: „Masky byly rozmanité a závisely na vtipu a šikovnosti mládenců. Bývalo však i několik masek tradičních, které se každoročně objevovaly. Pravidelně v průvodu chodíval medvěd, někdy vedený na řetězu medvědářem. Medvěd měl na sobě buď na ruby obrácený kožich či oděv z pytloviny, pošitý hrachovinou⁵; na hlavě mu seděla umně zhotovená medvědí hlava. Jinou tradiční maskou byla klibna (šiml, kobyla, koníček), skrývající často dvě osoby.“⁶ Podoba masek i jejich chování se samozřejmě značně lišily regionálně. Součástí masopustních oslav byla často i nějaká divadelní scénka.

1.3 MASKA A SMRT

Již víme, že masky mohly sloužit ke zpřítomnění určitých duchů, kteří byli obvykle spojováni s přírodními silami. V historii se však objevují i masky, jejichž podoba se vztahuje k nějakému konkrétnímu člověku. Jedná se především o masky posmrtné. Ty se objevují především ve starověkých kulturách – Egypt, Řecko, Řím, ale také v kulturách předkolumbovské Ameriky, a to především u Inků a u Aztéků.

V zásadě existují dva typy posmrtných masek. Prvním typem posmrtné masky je maska, která je přikládána na obličej zemřelého a je součástí jeho pohřební výbavy. Druhý typ představuje maska, která je vytvořena po smrti člověka tak, že je obvykle zhotoven odlitek jeho tváře, nebo realistická podobizna obličeje po smrti - většinou z vosku či ze sádry.

⁴ Vlastimil Vondruška, *Církevní rok a lidové obyčeje*, České Budějovice 1991, s. 48.

⁵ Hrachovina znamená hrachová nať.

⁶ Vlastimil Vondruška, *Církevní rok a lidové obyčeje*, České Budějovice 1991, s. 49.

1.3.1 Maska jako portrét duše

Zcela jiný přístup ve vztahu masky a smrti uplatňovali staří Egyptané. Věřili, že dokonalé zachování fyzického těla pomůže duši přežít smrt a své mrtvé podrobovali složitému procesu mumifikace. Masky pak obvykle zakrývaly tvář mumie a měla zajistit, aby duše zemřelého rozpoznala tělo. Masky byly obvykle značně zidealizovaným vyobrazením zemřelé osoby zhotoveným ze zlata, stříbra, dřeva či kartonáže (drť papíru a plátna slepená sádrou nebo smůlou). Nejbohatší zemřelí měli masky bohatě vykládané. Předpokládá se, že zřejmě všichni faraoni měli masky zhotoveny z ryzího zlata a drahokamů. Používání zlata odkazuje na kult Boha Slunce (Rea).

Asi nejznámější staroegyptskou posmrtnou maskou je maska mladičkého krále Tutanchamona z 18. dynastie, který vládl v Egyptě asi mezi lety 1333-1323 př. n. l., kterou roku 1922 objevil britský egyptolog Howard Carter (1874 – 1939). Tutanchamonova maska je vyrobena celá ze zlata a je vykládaná barevným sklem a drahými kameny. Méně známé jsou zlaté posmrtné masky krále Psusenese I. z 21. dynastie, který vládl přibližně mezi lety 1047 – 1001 př. n. l. a jeho následovníka Amenemopa, jenž vládl zřejmě v letech 1001 – 992 př. n. l. U poslední z těchto královských posmrtných masek je již zřejmý úpadek egyptského umění, který se projevil nedokonalou formou zpracování, které oproti o mnoho starší Tutanchamonově masce působí dosti neuměle.

Kromě posmrtných masek používali Egyptané i masky rituální. Asi nejznámější jsou masky se šakalí hlavou, zpodobňující boha Anubise, kterou nosili kněží při pohřebních rituálech. Tyto masky byly o mnoho větší, než hlava toho, kdo ji nosil, proto mívaly škvíry pro oči přímo pod čenichem šakala, resp. Anubise.

Posmrtné masky zakrývající obličej zemřelého nenajdeme jen v Egyptě, ale také v kulturách starých Aztéků a Inků. Velmi známá je také zlatá posmrtná maska řeckého krále Agamemnóna pocházející přibližně z poloviny 2. tisíciletí př. n. l.

1.3.2 Evropská tradice

Již staří Římané uchovávali podobu významných zemřelých za pomoci posmrtných masek vyrobených z vosku. Taková „maska“ se nazývala persona, což je termín, se kterým pracuje především psychologie. Nejednalo se ani tak o masky, jako spíš o jakési voskové busty s rysy zemřelého. „První sochařská zpodobnění římských

představitelů, kterým se dostalo tohoto práva, měla podobu pouhých byst provedených z vosku. Ukládala se do zvláštní skříně, do jakéhosi relikviáře zvaného tablinum, ve zdi ústředního atria římského domu. Tyto voskové podobizny významných předků nosili potomci římských aristokratických rodin s velkou pompou při některých ceremoniích, zejména pohřbech.⁷ Pijoan pak dále uvádí: „Při této příležitosti měl příbuzný na sobě oděv odpovídající úřední hodnosti mrtvého, praetorskou tógu, šlo-li o konzula nebo praetora, purpurovou tógu, šlo-li o cenzora, nebo zlatem vyšívanou tógu, šlo-li o triumfátora.“⁸ Jen ten, kdo zastával v Římě nějaký vysoký úřad, mohl být zpodobněn „v masce“. Voskové masky pak byly postupně nahrazovány jinými materiály, jako mramor či bronz. Po vzoru masek pak byly zhotovovány i sochy.

I v dnešní době bývá zvykem odlít posmrtnou masku zemřelým významným lidem. Důvody jsou však především praktické, protože podle sádrového odlitku obličeje jsou pak zhotovovány pomníky. Dalo by se tedy říci, že podobný postup, který zavedli staří Římané, přetrvává v naší kultuře dodnes. K nejznámějším posmrtným odlitkům resp. maskám patří posmrtná maska T. G. Masaryka, kterou pořídil sochař Vincenc Makovský (1900 - 1966), nebo maska upáleného studenta Jana Palacha, kterou mu sejmul akademický sochař Olbram Zoubek (nar. 1926).

⁷ José Pijoan, Dějiny umění 2, Praha 1977, s. 236.

⁸ José Pijoan, Dějiny umění 2, Praha 1977, s. 232.

2. MASKA V KONTEXTECH UMĚNÍ

2.1 MASKA A DIVADLO

2.1.1 Antické divadlo

Když se řekne maska a divadlo, většině z nás se zřejmě vybaví půlkruhový amfiteátr ukrytý mezi olivovníky a na jevišti dva herci v maskách při představení Sofoklova Krále Oidipa nebo jiné řecké tragédie. Je zřejmé, že počátky propojení masek s divadlem v kontextu evropské kultury musíme tedy hledat právě v antice, resp. ve starém Řecku.

Řecké drama vzniklo s největší pravděpodobností z dithyrambu, což byl hymnus zpíváný a tančený na počest boha vína a plodnosti Dionýsa. Řecké resp. antické drama v sobě zahrnovalo dva základní žánry: *tragédii*, která byla oblíbená především v Řecku, a *komedii*, která dosáhla vrcholu popularity až ve starém Římě. Dalo by se říci, že toto rozdělení ovlivňuje svým způsobem divadlo i kinematografii až do současnosti.

Oscar G. Brockett ve své publikaci *Dějiny divadla* (2008) píše o tom, že masky nosili ve starém Řecku všichni herci i ostatní účinkující – s výjimkou hráče na flétnu. „Masky zakrývaly celou hlavu, takže zahrnovaly i příslušný účes, vous, ozdoby a jiné prvky.“⁹ Z původních masek používaných herci se do dnešních dnů bohužel žádné nedochovaly. Tyto masky byly většinou vyrobeny z materiálu, který rychle podléhá zkáze, a to obvykle z plátna, korku či měkkého dřeva. Dochovalo se však několik reprodukcí původních hereckých masek, zhotovených z trvanlivějších materiálů. Velmi známá je například nádherná bronzová maska boha Dionýsa pocházející pravděpodobně z 2. století př. n. l. nalezená v Egyptě.

Na rozdíl od pozdějších forem dramatu, které pracovaly s maskami, neexistovaly v řeckém dramatu s největší pravděpodobností žádné ustálené typy masek. Masky mohly představovat muže i ženy a mohly nabývat nejrůznějších, často velmi absurdních a groteskních tvarů. Obzvláště v komickém žánru bývaly masky herců neobyčejně rozmanité. „Sbor“¹⁰ často znázorňoval ptáky, zvířata či hmyz, a to všechno identifikovaly náležitě, i když ne nezbytně realistické masky. Masky lidských postav často nadsazovaly takové atributy, které platily za směšné, jako plešatost či ošklivost.“¹¹ Brockett dále uvádí, že v případech, když herec hrál konkrétního všeobecně známého

⁹ Oscar. G. Brockett, *Dějiny divadla*, Praha 2008, s. 43.

¹⁰ Sbor zpočátku tvořil důležitou součást každého představení. Jeho úloha však postupně slábla.

¹¹ Oscar. G. Brockett, *Dějiny divadla*, Praha 2008, s. 44.

člověka, byly využívány i masky portrétní. Příkladem může být maska Sókrata v Aristofanových Oblacích.

2.1.2 Commedia dell'arte

S maskami v dějinách divadla pracuje ještě zcela jiná forma. Ta vznikla v Itálii v polovině 16. stol. a nese název *commedia dell'arte* (v české literatuře někdy též *komedia dell'arte*), což v překladu z itaštiny znamená komedie profesionálních herců. Jedná se o druh improvizovaného divadla, který byl oblíbený zejména v období baroka. Největšího rozmachu dosáhla *commedia dell'arte* mezi lety 1570 – 1650. „Italská komedie *dell'arte* jest zcela svérázným zjevem v divadelním vývoji. Její kořeny vyrůstaly již v době antického divadelnictví římského, průběhem středověku udržovala svou sílu k občasnému pronikání skrze kůru vážného dramatu mysteriózního a konečně se zmocňuje na dlouhou dobu lidové scény, na níž se stává vládcem skoro bezvýhradným, tu v lepší, jinde v nižší formě.“¹² Kromě Itálie zdomácněla komedie *dell'arte* také ve Francii, ovšem v tamějších podmínkách se vyvíjela trochu odlišně.

V komedii *dell'arte* neexistovaly připravené napsané dialogy. Celé představení bylo tedy vlastně improvizací samotných herců. Určená byla jen zápletka, okolo které se děj představení točil. „Jednou ze specifických složek komedie *dell'arte* jsou pevné typy (*tipi fissi*). V odborné terminologii tohoto divadla se jim říká masky (*masteri*), i když ne všechny postavy nosí obličejovou masku.“¹³ Právě podle masky byly tyto pevné typy snadno identifikovatelné, takže je divák poznal hned, jak vešli na jeviště. „Masky vznikaly a zanikaly podle doby a podmínek, ale počátek, vznik základních masek komedie *dell'arte* je hmatatelný. Základní masky starých pánů a sluhů – byť i ne v zušlechtěné podobě, kterou jim dalo jeviště profesionálního divadla, byly už na náměstí u šprýmařů, pomocníků šarlatánů a různých jiných živností, v karnevalovém hemžení nebo v prostých formách lidového divadla.“¹⁴ Herci komedie *dell'arte* většinou hráli jednu a tutéž masku po celou svou kariéru. K alterování docházelo jen ve zcela výjimečných případech. „Máme záznamy o hercích, kteří hráli své masky do vysokého věku. Proto máme také zprávy o dokonalých jevištních ztvárněních hlavních masek některými umělci.“¹⁵

¹² Vojtěch Kristian Blahnik, *Světové dějiny divadla*, Praha 1929, s. 358.

¹³ Karel Kratochvíl, *Komedie dell'arte*, Praha 1973, s. 59.

¹⁴ Karel Kratochvíl, *Komedie dell'arte*, Praha 1973, s. 60.

¹⁵ Karel Kratochvíl, *Komedie dell'arte*, Praha 1973, s. 63.

Podoba masek komedie dell'arte byla odvozena od skutečných lidí, ustálených všeobecně přijímaných charakteristických rysů, které jsou spojovány s určitými vlastnostmi. „Lidé nadaní určitými vlastnostmi mívají podobný vzhled. Určitá fyzická stránka individua bývá spjata s určitými duševními vlastnostmi.“¹⁶ Masky se však v průběhu historie značně měnily a lišily se i regionálně. Základní charakter a myšlenka masky však zůstala povětšinou zachována.

V komedii dell'arte najdeme tři základní typy postav, které podrobněji rozebereme níže. Jsou to:

- 1) Vecchi – staří páni
- 2) Zanni – sloužící
- 3) Innamorati – milenci

K těmto základním skupinám typů mohly být případně přidány ještě některé jiné náhodně doplňující postavy.

Vecchi – staří páni

Postavy Vecchi jsou obvykle staří mužové, kteří v komedii dell'arte brání mladým v lásce. „Pocházejí v přímé linii z antické komedie, kde je znám typ starce (senex).“¹⁷ Představitelé tohoto typu postav jsou Pantalone, Dottore a Capitano.

Pantalone (též Pantalón)

Pantalone je většinou bohatý nebo naopak zchudlý benátský obchodník. Zápletka točící se okolo Pantalona bývá většinou podobná. „Pantalón chce provdat svou dceru za boháče a odhání jejího chudého milence. Jestliže má Pantalón mladou ženu, dostane nějakým dovedným způsobem parohy. Často je však on sám zapáleným milovníkem. Naparuje se, staví na odív svou sílu, dokud ho nechytí záchvat pakostnice nebo neuváže s dechem.“¹⁸ Pantalone v sobě spojuje vlastnosti jako lakota, pedantismus, ale též chlípnost. Právě postavou Pantalona se inspiroval Molière při psaní svého Lakomce.

Pantalone obvykle na jevišti mívá červený kostým s pláštěm. Jeho maska je charakteristická dlouhým nosem, výraznými nadočnicovými oblouky a často také bílým hustým dlouhým obočím. Někdy mívá herec hrající Pantalona i dlouhou bílou bradku.

¹⁶ Karel Kratochvíl, Komédie dell'arte, Praha 1973, s. 63.

¹⁷ Karel Kratochvíl, Komédie dell'arte, Praha 1973, s. 65.

¹⁸ Karel Kratochvíl, Komédie dell'arte, Praha 1973, s. 66.

Dottore

Další postavou, která patří do skupiny Zanni je postava Dottore. Dottore je většinou právník, který pochází z Bologne. „Boloňští právníci se nepochybně zasloužili o aplikaci římského práva. Ale když své dílo dokončili v době rychle spějící k renesanci, zůstali stát. Byli náhle obklopeni jiným světem, ve kterém stáli konzervativně a bezmocně. K smíchu byl rozpor mezi tím, co kdysi znamenali a co teď ještě ze setrvačnosti vyžadovali.“¹⁹ Dottore je jakýmsi učencem pro učenost, postavou, která žije mimo skutečnou realitu života. Používá latinské a řecké citáty, jeho myšlenky však často postrádají spojitost. Dottore mívá na rozdíl od Pantalona většinou syna. Tak jako Pantalone se stal předlohou pro Molièrova lakomce, Dottore stál za vzor Shakespearovi pro jeho postavu Prospera.

Postava Dottore nosí na jevišti černý plášť. Samotná maska dottore prošla v historii dlouhým vývojem a tak najdeme masky, které jsou v zásadě podobné masce postavy Pantalone pouze méně vrásčité avšak s o to výraznějším nosem, ale i masky, jejichž vizuální podoba vychází z masek se zobákem, které nosili lékaři při morových epidemiích.

Zanni – sloužící

Postavy Zanni jsou postavami sluhů, kteří dokreslují rovnováhu mezi starými pány a milovníky. Jedná se o vůbec nejdůležitější postavy celé komedie dell'arte. Sluhové bývali většinou dva, jeden z nich byl lstivý a vychytralý a druhý dobromyslný a přihlouplý. V zásadě se jednalo o kladné charaktery, které byly jakýmsi ztělesněním zdravého selského rozumu, který zvítězí nad zlovůli mocipánů. I z tohoto důvodu se mezi diváky celkově jednalo o velmi oblíbené postavy.

Harlekýn

Postava harlekýna je pravděpodobně vůbec nejdůležitější a také nejznámější postavou komedie dell'arte. „Jak vznikl tento název je rovněž středem dohadů. Uvádí se do spojitosti se jménem středověkých čertů – šašků ve francouzských mystériích, kteří se jmenovali harlequins nebo hallequins.“²⁰ Harlekýn byl často vlastně hlavní postavou na jevišti a celá zápletka se často točila okolo něj. „Společnosti se chlubily harlekýnem, který byl zárukou pravidelnosti divadelního provozu. Byl původně sluhou

¹⁹ Karel Kratochvíl, *Komedie dell'arte*, Praha 1973, s. 77.

²⁰ Karel Kratochvíl, *Komedie dell'arte*, Praha 1973, s. 88.

Pantolonovým, později někdy i jeho soupeřem, milovníkem jeho dcery nebo jeho synem. Ve všech svých jevištních podobách ztělesňoval ve volném rámci své masky sta a sta postav.²¹ Jednou z variant Harlekýna je i Truffaldino, který se stal hlavní postavou hry Sluha dvou pánů od Carla Goldoniho.

Samotná maska Harlekýna mívala podobu značně různorodou, od jakési kočičí masky s vousy přes šaškovskou masku s legrační čepicí až po masku s dlouhým nosem. Harlekýnův kostým se postupně vyvinul od bílého, až po pestrobarevný kostým s kosočtvercovým vzorem, který je dnes asi neznámější. Kratochvíl však k Harlekýnovu kostýmu ještě dodává toto: „Harlekýn je mistr převleků, i převleků za ženu. Ale ať je přestrojen za kohokoli, jeho kočičí maska zůstává a jeho typický kostým ho nikdy neopouští.“²²

Brighella

Brighella je typem mazaného a vychytralého sluhy. „Má rád peníze, víno a ženy. Názorem na soukromé vlastnictví se liší od názoru svých spoluobčanů.“²³ K nejznámějším Brighellům patří Scapino z Moliérovy hry Scapinova šibalství, podle níž byla roku 1980 natočena i stejnojmenná divadelní inscenace, v níž roli Scapina mistrně ztvárnil Vladimír Menšík. Inscenaci režíroval František Filip.

Kostým Brighelly vycházel z venkovských šatů, ke kterým později přibyl plášť a livrejový ornament, kterým je oděv prošit po okrajích. Existovalo několik variant Brighelly, z nichž jen některé nosily masku. Maska Brighelly měla často zelenou barvu a působila hrubě až ošklivě. Byla zde spojitost s drsným životem, který měla tato postava za sebou.

Kromě Harlekýna a Brighelly existují ještě další typy sluhů jako např. Pulcinella, Coviello nebo Pierot. Ženským protějškem Zanni je Fantasca.

Innamorati – milenci

Milenci nesměli chybět v žádném představení komedie dell'arte. Tvořili vždy protiváhu komickému a pitoresknímu stáří a s pomocí Zanni překonávali jeho zlovůli.

²¹ Karel Kratochvíl, Komédie dell'arte, Praha 1973, s. 91.

²² Karel Kratochvíl, Komédie dell'arte, Praha 1973, s. 97.

²³ Karel Kratochvíl, Komédie dell'arte, Praha 1973, s. 102.

„Milenci nenosili obličejovou masku, divák chtěl vidět jejich přirozenou krásu. Kostým byl elegantní podle soudobé dvorské nebo městské módy.“²⁴

Ostatní postavy

Capitano

Postava Capitano je jedna z vůbec nejzajímavějších a nejrozporupnějších postav celé komedie dell'arte. Zatímco byla tato postava dříve řazena mezi milovníky, postupem času se její úloha změnila a přetvořila v jakousi pitoreskní karikaturu sebe sama. Capitano je typem chvástavého tlučhuby. „Satira ukazuje i jeho chvástavost i jak to s jeho statečností ve skutečnosti je.“²⁵ Capitano byl reakcí na španělskou expanzi do Itálie, proto také často mluvil jakousi směsicí španělštiny a italštiny. Mnozí představitelé této role byli rodilí Španělé. Capitano však mohl mluvit i čistě italsky, nebo italsky s francouzským přízvukem. Z historie známe vskutku mnoho typů Capitanů.

Maska Capitana měla obvykle značně zvýrazněné maskulinní rysy, dlouhý nos a často i knír. Bývala většinou červená. Masku však Capitano nosil jen výjimečně. Capitano se objevoval na jevišti vždy v uniformě. Tato maska se z komedie dell'arte zcela vytratila v 17. století, kdy ji částečně nahradil Dottore, který se mezi tím vyvinul do podoby velmi blízké právě Capitanovi.

Kolombína

Ačkoli je Kolombína někdy uváděna jako základní charakter z komedie dell'arte, jedná se pouze o variantu postavy Fantesca, která v komedii dell'arte byla hereckou partnerkou Harlekýna. Francouzská Kolombína je podstatně jemnější.

Kolombína většinou nosila škrabošku, o které jsme se tu zmiňovali v souvislosti s benátským karnevalem. Často však neměla masku vůbec. Nosívala pestré šaty a mluvila spisovně, jako její paní. Značně se od sebe také liší Kolombína francouzská a italská.

2.1.3 Asijská tradice

Divadelní formy pracující s maskami se nevyvíjely pouze v Evropě, ale i mimo ni a to především v Asii. S maskami pracuje jednak tradiční indické divadlo, ale také

²⁴ Karel Kratochvíl, *Komedie dell'arte*, Praha 1973, s. 130.

²⁵ Karel Kratochvíl, *Komedie dell'arte*, Praha 1973, s. 117.

divadlo japonské. Jednou z nejznámějších japonských divadelních forem pracujících s maskami jsou hry Nô. „Hry Nô můžeme charakterizovat jako hudební lyricko-epická dramata se zpěvem, sborovou recitací a tancem. Nejjednodušší Nô hra sestává z tance, jemuž předchází dialog, který vysvětluje význam tance. Látka k nim je čerpána ze starých dějin a legend.“²⁶ Filosoficky vycházely tyto hry ze Zen Buddhismu, který hlásá, že umění by se nemělo dotýkat vnějšího povrchu, který bývá proměnlivý, ale mělo by se zaměřovat na vnitřní podstatu věcí.

Ačkoli se hry Nô rozvíjely zcela odděleně, jsou v podstatě v mnohém podobné hrám antickým a to včetně toho, že ženské i mužské role v nich hrají muži. V japonských podmínkách se však měly příležitost vyvíjet nerušeně o mnoho déle než v Řecku, a proto se v některých aspektech podobají spíše vyloženě modernímu evropskému dramatu. Hry Nô nejsou realistickým ztvárněním příběhu, ale spíše jakýmsi symbolickým dějovým tancem.

Nejdokonalejší masky z her Nô pocházejí ze 14. a 15. století. „Masky byly vyřezány z lehkého dřeva t. zv. kiri ze stromu *Paulownia imperialis*.²⁷ Vážily 177 gramů a jejich výška kolísala mezi 17 – 23 cm.“²⁸ Brockett píše o maskách v hrách Nô toto: „Masek je pět základních typů – masky starců, masky mužské, ženské masky, masky božstev a masky démonů; každý z nich má však řadu variant. Kromě toho se někdy používá i zvláštních masek.“²⁹ K maskám nosili herci často bohatě zdobené kostýmy. „Vynikají nádherou a jako celý ráz Nô her, vzdalují se realismu. Voják nejde do boje ve zbroji, Číňan není oblečen domácím čínským krojem, žebrák nepříjde na jeviště v hadrech. Herec musí podstatu žebráka vyjádřit jinak než kostýmem.“³⁰

Dalšími formami japonského divadla, které pracují s maskami, jsou Bugaku či Gigaku.

2.2 MASKA VE VÝTVARNÉM UMĚNÍ

Již jsem se zde zmiňoval o samotných maskách jako o výtvarných artefaktech. Nyní bychom se tedy měli zaměřit spíše na výtvarná díla, která s maskami nějak dále pracují, podobně jako já ve svých obrazech.

²⁶ Vlasta Hilská, *Japonské divadlo*, Praha 1947, s. 19.

²⁷ *Paulownia imperialis*, též *Paulownia tomentosa*, česky pavlovnie plstnatá, listnatý strom pocházející z jihovýchodní části Číny.

²⁸ Vlasta Hilská, *Japonské divadlo*, Praha 1947, s. 19.

²⁹ Oscar. G. Brockett, *Dějiny divadla*, Praha 2008, s. 769.

³⁰ Vlasta Hilská, *Japonské divadlo*, Praha 1947, s. 19.

S tématem masky resp. zobrazení značně stylizovaného poměrně hojně pracovaly mnohé kultury, například staří Aztékové. V Evropě se maska objevuje v období antiky jako dekorativní prvek na fasádě budov. Z antiky známe také několik obrazů herců s maskami či masek samotných. Mnohdy tato ztvárnění nemusí mít ani tak velkou uměleckou hodnotu, jsou však neocenitelným pramenem pro divadelní historiky, kteří s jejich pomocí mohou rekonstruovat podobu kostýmů a masek herců.

Ve středověku se téma masek z umění spíše vytrácí. S určitou maskám podobnou bizarností pracuje například Hieronymus Bosch (1450 – 1516), nebo Mathias Grünwald (1470 – 1528), jehož dílo Pokušení sv. Antonína je jakýmsi bizarními maskovanými figurami doslova prošpikováno.

K tématu masek se později vrací dva velcí malíři 2. poloviny 19. století a 1. poloviny 20. století. Jedná se o Jamese Ensora a Emila Noldeho. V současnosti se maska ve výtvarném umění objevuje například u Hanse Rüdihho Giger (nar. 1940), avšak stále se nedá říci, že by byla ve středu zájmu soudobých výtvarných umělců. Uměleckým oborem, ve kterém je maska naopak ve středu zájmu už tradičně, je komiks.

2.2.1 James Ensor (1860 – 1949)

Jeden z předchůdců expresionismu, James Ensor se narodil do rodiny obchodníka se suvenýry a maškarními převleky v Ostende. „Začínal jako samotář a zatracovaný umělec (některé jeho obrazy odmítla dokonce i avantgardní bruselská skupina Dvacet) a zůstal osamělým i později, kdy ho (jaká to ironie osudu!) oficiální osobnosti, jimž se vždy jen sarkasticky vysmíval, zahrnovali poctami; tento ostendský usedlík a satirik (v rodném městě, jež od dvaceti let nikdy neopustil, populární svými maškarádami) se vyznačoval tím, že na všechny své potíže reagoval krutou ironií.“³¹ Právě od tohoto povahového rysu i od prostředí, v němž Ensor vyrůstal, můžeme odvodit jeho zálibu v maškarách, které v jeho pojetí působí často až hrozivě. Pijoan píše o Ensorově obzvláštní zálibě v maskách toto: „Maska, ‚obskurní ztělesnění chaosu‘, jak napsal Georges Bataille, se stala jakousi jeho základní lexikální jednotkou, která provází další jeho podstatná výrazová veličina: lidská kostra. Zdá se, že mu takovéto zjevy zosobňovaly ‚naduté chvastouny‘, jejichž pravou tvář ukazují právě rysy škrabošek a jejichž bezmezná ohyzdnost je srovnatelná pouze s figurou kostlivce.“³²

³¹ José Pijoan, Dějiny umění 9, Praha 2000, s. 254.

³² José Pijoan, Dějiny umění 9, Praha 2000, s. 254.

Mezi nejznámější díla Ensorova patří Kristův vjezd do Bruselu (1888), Masky tváří tvář smrti (1888), nebo Kostlivec a masky (1897).

2.2.2 Emil Nolde (1867 – 1956)

Ensorovy masky silně ovlivnily německého expresionistu Emila Noldeho. Nolde je známý především svým využitím expresivních barev, které v kombinaci s jeho prací se štětcem dodávají plátnům zvláštní mystickou atmosféru. Nolde pocházel z venkova, a to konkrétně z vesničky Nolde, podle které také přijal své umělecké jméno (původně se jmenoval Emil Hansen). Byl členem mnichovské expresionistické skupiny Der Blaue Reiter, ze které však později vystoupil.

Noldeho masky jsou jiné než Ensorovy. Zatímco u Ensora jde spíš o zdánlivou vnějškovost, Noldeho masky jsou expresivně naléhavější. Nolde pracuje většinou s maskami samotnými, které nejsou nošeny postavami. U postav však Nolde často používá strnulý výraz tváře, který vytváří jakési zdání, že tvář vlastně není tváří, ale pouhou maskou. Mezi jeho nejznámější díla související přímo s tematikou masek patří Postava a maska (1911), Masky stále žijí III (1911), nebo Masky II (1920).

2.2.3 Maska a komiks

Oblastí výtvarného umění, pro kterou je práce s artefaktem masky typická, je komiks. V něm se často objevují maskovaní padouši, či superhrdinové. Jejich masky mají často zvířecí rysy, jindy jsou zas jakýmsi kybernetickým doplňkem vlastního těla hrdiny, který mu poskytuje mimořádné schopnosti. Jako příklad použití masek v komiksu můžeme vzít třeba legendární komiks Watchmen (Strážci) Alana Moorea a Dava Gibbonse z let 1986 - 1987, považovaný za údajně nejlepší komiks všech dob. Tento komiks je zajímavý především tím, že místo jednoho maskovaného superhrdiny jich zde máme rovnou pět. Jedna z pěti postav, konkrétně Nite Owl (česky Sůva), byla inspirací pro tvůrce postavy dnes zřejmě známějšího Batmana.

U komiksových masek se často objevuje v podstatě jakýsi fenomén „nadčlověka“, lidské bytosti s mimořádnými schopnostmi. Maska je u něj chápána většinou jen jako doplněk, vnějškové sebevyjádření vlastní velikosti. To zcela kontrastuje s původní myšlenkou masek, kdy masky byly v podstatě jakýmsi duchem, který člověka svou velikostí naopak převyšoval.

2.3 MASKA A FILM

Zmínil jsem se zde o maskách v souvislosti s divadlem i výtvarným uměním. Existuje ještě další umělecký obor pracující s maskami, který v podstatě vychází ze dvou předchozích. Jak už napovídá sám název této podkapitoly, budeme se zabývat filmem.

2.3.1 Maskovaný hrdina

V předchozí kapitole o vztahu masky a výtvarného umění jsme skončili u komiksu. Na toto téma bychom chtěli nyní navázat, protože jsou to právě komiksové filmy, které s fenoménem masky pracují v kinematografii zřejmě nejčastěji. Zde bych přímo navázal na komiks Watchmen a to stejnojmenným filmem Zacka Snydera z roku 2009. Nerad bych se tu zabýval popisem všech masek z filmu, avšak jedna maska mě zaujala velice. Jedná se o postavu jménem Rorschach. Původní jméno tohoto hrdiny je Walter Kovacs. Je to muž žijící v neblaze proslulé čtvrti na hranici bídy a v neustálém střetu se zákonem, který neuznává, protože je podle něj příliš mírný a umožňuje padouchům, aby beztretně pobíhali po ulicích a šířili mezi lidmi drogy a dětskou pornografií.

Rorschach je posledním z pěti vysloužilých superhrdinů, který nepověsil řemeslo na hřebík a stále se pohybuje po městě ve své zvláštní masce, která vypadá jako Rorschachův test³³ a mění vzhled podle aktuálních emocí svého nositele. Masky jako by sama přímo reagovala na vše zlé, co se ve městě děje a vše zlé také okamžitě trestala. U postavy Rorschacha se objevuje ještě jeden zajímavý fenomén a tím je závislost na jeho masce, bez které by v podstatě jeho život postrádal smysl. Rorschach patří bezpochyby k vůbec nejdůmyslněji vymyšleným komiksovým postavám všech dob a celý film Watchmen je v podstatě jeho osobní výpověď.

2.3.2 Masky jako archetyp

Zcela odlišným způsobem než snímek Watchmen pracuje s maskou Bergmannův snímek Persona. Ačkoli se ve filmu maska jako artefakt vůbec neobjeví, ta vnitřní maska, kterou nosíme každý, je v podstatě naprosto dokonale ztělesněna jednou z postav – Elizabeth. Samotný název filmu je zřejmě odvozen od jednoho z archetypů

³³ Rorschachův test, jedna z nejčastěji užívaných projektivních metod v psychologii, soubor barevných symetrických skvrn vyvolávajících v lidech určité asociace, na základě kterých je možné diagnostikovat stav klienta.

kolektivního nevědomí, které popisuje švýcarský psycholog Carl Gustav Jung, a to konkrétně od archetypu osoby resp. masky, který podrobněji popisují níže.

Bergmanův snímek *Persona* zachycuje vztah dvou žen, které jsou ve skutečnosti paralelami dvou složek osobnosti – osoby a duše. Elizabeth je herečka, která se náhle duševně zhroutila při představení. Další hrdinkou je její ošetřovatelka, sestra Alma. Bergman se zde bezpochyby nechal velmi inspirovat Jungovou teorií. „Z komentářů filmových diváků je patrné, že *Personu* sice považují za složité a ‚hluboce filozofické dílo‘, avšak je dobře poznat, kdo se s archetypem osoby dopředu seznámil a kdo ne.“³⁴

³⁴ *Persona* [online], 2010, [cit. 2012-04-12], < <http://ografologii.blogspot.com/2008/02/persona.html> >.

3. MASKA JAKO PSYCHOLOGICKÝ FENOMÉN

V předchozí kapitole jsme se dostali od samotné masky coby artefaktu v podobě masek v antickém divadle až po masku jako určitý archetyp. Co to však archetyp vůbec je a jakým způsobem je spojen s maskou? Termín archetyp, resp. archetyp kolektivního nevědomí vzešel z pera švýcarského psychiatra a zakladatele analytické psychologie Carla Gustava Junga (1875 – 1961). Nepřímé odkazy na podobné fenomény najdeme však už u jeho učitele Sigmunda Freuda (1856 – 1939).

3.1. OSOBNOST V ANALYTICKÉ PSYCHOLOGII

Abychom lépe pochopili Jungovo pojetí osoby, resp. masky, je třeba jej začlenit do širšího kontextu teorie osobnosti tohoto švýcarského psychologa a autora analytické teorie osobnosti. Jungova teorie osobnosti pracuje s těmito pojmy (převzato z knihy Přehled teorií osobnosti, Victor J. Drapela):

1. **Ego, vědomé já** – to, co si uvědomujeme, to, čím každý den jsme, omezený prostor lidského vnímání a uvažování
2. **Osobní nevědomí** – naše osobní minulé zážitky, věci, které jsme si kdysi prožili, ale už si je často nepamätujeme, nebo si je pamätujeme jen mlhavě
3. **Kolektivní nevědomí** – zděděné informace společné všem lidem, archetypy kolektivního nevědomí.
4. **Bytostné já** – katalyzátor růstu vedoucí k integraci lidské osobnosti, syntéza vědomých i nevědomých procesů.

3.2 KRÁTCE O NEVĚDOMÍ

Nevědomí představuje skrytou, avšak velmi mocnou složku naší osobnosti. Kontakt s nevědomím se nejzřetelněji projevuje v našich snech, v meditacích či při změněných stavech vědomí způsobených psychotropními látkami. Nevědomí je vše minulé, přítomné a také vše budoucí, co se ve mně připravuje a teprve později dospěje k vědomí.

K těmto obsahům přistupují též všechna více nebo méně záměrná i nezáměrná potlačení nepříjemných představ a dojmů. Souhrn všech těchto obsahů označuje Jung jako osobní nevědomí.

3.2.1 Kolektivní nevědomí

V nevědomí však nacházíme též vlastnosti, které nejsou individuálně získané, ale jsou zděděné. Jde o instinkty a tzv. archetypy, ty se týkají nevědomí kolektivního. Jedná se o zděděné informace společné všem lidem. „Kolektivní nevědomí v sobě obsahuje podle Junga duševní život našich předků až k prvopočátkům a je nejhlubším společným jmenovatelem všech lidí. Prostřednictvím kolektivního nevědomí se mysl jedince rozšiřuje a vlévá do mysli lidstva. Obsahuje negativní i pozitivní zkušenosti lidských i zvířecích předků.“³⁵ Archaické zbytky a primitivní způsoby v našem nevědomí objevil již Freud. Na rozdíl od Freuda, který tuto složku naší osobnosti chápe jako něco, co může případně ohrozit naše vědomé ego, chápe Jung kolektivní nevědomí jako možný zdroj moudrosti v lidském životě.

Kolektivní nevědomí je podle Junga pramenem lidského snažení, citových i duchovních tužeb lidstva a pravzorů - archetypů, které vládou bytostí každého člověka podle týchž pravidel. Moderní věda označuje kolektivní nevědomí jako genetickou paměť, vyznavači východních náboženství jako karmu. Kolektivní nevědomí je úroveň, na níž se naše mysl připojuje ke sjednocujícím psychickým a duševním silám, které jsou vlastní lidskému rodu.

3.2.2 Pojem archetyp

Není možné chápat personu jako archetyp, aniž bychom nevysvětlili samotný pojem archetyp. S tímto pojmem jsem navíc poměrně hodně pracoval při tvorbě praktické části této diplomové práce, která je rovněž ovlivněna Jungovou psychologií.

Výraz „archetypus“ použil již židovský filosof Filón Alexandrijský (25 př. n. l. - 50 n. l.) v souvislosti s obrazem Božím v člověku. „Archetypus“ je vysvětlující opis platónského eidos (idea).

Archetypy jsou zkušenosti a obsahy, které přijímáme od našich předků. Jedná se o jakési univerzální prototypy myšlenek. Jung vidí archetypy jako jakési psychické orgány – podobné těm fyzickým, které se starají o chod duševního života člověka. Archetyp je nevědomý obsah, který se uvědoměním a vnímáním mění a individualizuje.

³⁵ Victor J. Drapela, Přehled teorií osobnosti, Praha 199, s. 34.

Francouzský etnolog Claud Lévi Strauss definuje Jungovy archetypy takto: „Je tolik archetypů, kolik je typických situací v životě. Nekonečné opakování vstoupilo tyto zkušenosti do psychické konstituce nikoli ve formě obrazů, jež by byly naplněny obsahem, nýbrž zprvu pouze jako formy bez obsahu, které toliko představují možnost určitého typu chápání a jednání.“³⁶ Strauss vidí archetypy jako formy bez obsahu, jako jakási koryta řek, kterými dlouho tekla voda zkušeností lidstva, ale které obsahem naplňuje teprve zkušenost individuální. Podle Strausse jde o krystalové mřížky, tedy ne o zděděné představy, nýbrž o zděděné možnosti představ.

Archetypy nemají žádnou materiální existenci a nám se vybavují pouze jako představy. Jako příklad nám může sloužit třeba představa „moudrého ducha“, která se vyskytuje u všech civilizací. Jednou z nejobvyklejších podob tohoto ducha je postava starce s plnovousem, oděném povětšinou ve světlém rouše. Příkladem může být typická představa křesťanského Boha, sedícího na obláčku vysoko na nebesích.

Jung rozlišuje dva pojmy: „archetyp“ a „archetypická představa“. Zatímco archetyp je nevědomý, představa proniká do vědomí a pomocí ní archetyp vnímáme.

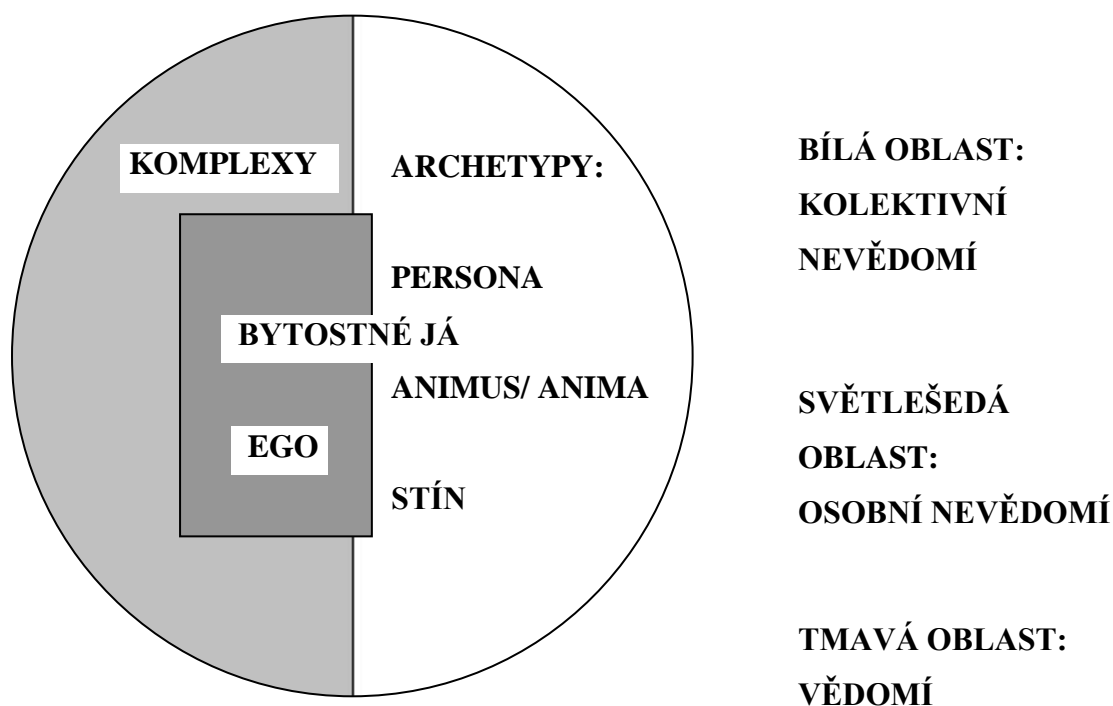
Jung sám popisuje sen, který ho vedl k vytvoření jeho teorie o archetypech takto: „Byl jsem v jakési krajině, která mně připomínala Alysamps u Arles. Je tam alej sarkofágů, jejichž původ sahá až do merovejského období.“³⁷ Ve snu jsem přicházel z města a viděl jsem před sebou podobnou alej s dlouhou řadou hrobů. Byly to podstavce s kamennými deskami, na nichž byli vystaveni mrtví. Leželi tam ve svých starobylých oděvech se sepjatýma rukama jako rytíři ve zbrojích ve starých pohřebních kaplích – jen s tím rozdílem, že mrtví v mém snu nebyli vytesáni do kamene, nýbrž byli zvláštním způsobem mumifikováni. Zůstal jsem stát před prvním hrobem a pozoroval jsem mrtvého. Byl to muž z 30. let 19. století. Se zájmem jsem si prohlížel jeho oděv. Pojednou se pohnul a ožil. Rozepjal ruce a já jsem věděl, že se to stalo jenom proto, že jsem se na něj díval. S nepříjemným pocitem jsem šel dál a přišel k jinému mrtvému, jenž patřil do 18. století. Tady se dělo totéž: když jsem se na něj díval, ožil a zahýbal rukama. Tak jsem prošel podél celé řady, až jsem se dostal takřka do 12. století ke křížákovi v drátěném brnění, který tam rovněž ležel se sepjatýma rukama. Jeho postava vypadala jako vyřezaná ze dřeva. Díval jsem se na něj dlouho v přesvědčení, že je opravdu mrtev. Ale pojednou jsem spatřil, že se jeden prst levé ruky začal hýbat.

³⁶ Slabost a síla jungovského výkladu náboženství [online], 2006, [cit. 2012-04-06], <<http://www.david-zbiral.cz/Psychinterpr.htm>>.

³⁷ Merovejci, rálovská dynastie vládnoucí ve Francii mezi lety 430 – 751.

Ten sen mě zaměstnával dlouhou dobu. Sdílel jsem samozřejmě Freudův názor, že se v nevědomí nalézají reliikty starých zkušeností. Sny jako byl tento a skutečné prožití nevědomí mě přivedly k poznání, že tyto reliikty nejsou žádné vyžilé formy, nýbrž patří k živé psyché. Mé pozdější výzkumy tuto domněnku potvrdily a v průběhu let se z ní vyvinulo učení o archetypech³⁸

Jung rozlišuje čtyři základní archetypy rozdělené do dvojic: vědomé EGO x STÍN, PERSONA x OBRAZ DUŠE. Pro lepší představu celkového chápání struktury osobnosti podle C. G. Junga uvádím obrázek:



Jungova struktura osobnosti (psyché)³⁹

³⁸ Aniela Jaffé, Vzpomínky, sny, myšlenky C. G. Junga, Brno 1998, s. 159.

³⁹ Victor J. Drapela, Přehled teorií osobnosti, Praha 199, s. 33.

3.3 PERSONA JAKO JEDEN ZE ZÁKLADNÍCH ARCHETYPŮ

3.3.1 Persona - hercova maska

Slovo „persona“ pochází z latiny a znamená „hercova maska“. Persona je ta část osobnosti, která se užívá a vyvíjí v našich vzájemných vztazích. Je to naše vědomá vnější tvář, naše sociální maska. Je tváří i rolí, kterou ukazujeme ostatním. Je podmíněna společenskou třídou, zaměstnáním, kulturou a národností. Personu většinou nemáme jednu, máme jich více a střídáme je tak, aby odpovídaly různým situacím. Skrze ni se člověk chce jevit jako to či ono a rád se skryje za svou masku. Užíváme ji, aby vnější podoba naší osoby dostala smysl. Persona má funkci v prostředkování mezi vnějším světem a jádrem naší osobnosti. Jedná se tedy o jakési médium, které je svým způsobem obrazem nás samých, který vystavujeme navenek. Tento portrét může být samozřejmě značně zidealizovaný či stylizovaný a někdy dokonce vůbec nemusí odpovídat skutečné podobě člověka.

Pro Junga je klíčový vztah persony a duše, který by měl zůstat v naprosté rovnováze. Někteří lidé jsou se svou personou (maskou) natolik ztotožnění, že v podstatě nejsou nic jiného než role, kterou hrají. Pak se bojí, že když svou masku opustí, nenajdou nic skutečného. Neví, kým vlastně jsou a zda jsou vůbec něčím. Typickým příkladem takové osobnosti může být postava Elizabeth z Bergmannova filmu Persona, která v podstatě celý život hrála role, až zcela zapomněla, kým vlastně je.

Pro náš život je však zdravá persona důležitá, protože právě na dobře přizpůsobené personě závisí i duševní zdraví. Persona by neměla odporovat tomu, co nám není vlastní. Naši nejpřirozenější personu označuje Jung jako „obecnou personu“, která existuje v souladu s naší duší i se společností, která nás obklopuje.

3.3.2 Obraz duše

Archetypem, který stojí proti personě je obraz naší duše. „Jung používá pro duši latinské mužské a ženské jméno – animus a anima. Obraz duše vždy představuje opačné pohlaví, než má jedinec.“⁴⁰ Anima je mužův ženský protějšek. Animus je naopak ženský maskulinní protějšek.

Pro každého člověka je důležité, aby udržel rovnováhu mezi personou a obrazem své duše, aby jedna složka osobnosti nezašlapala tu druhou. O co více se soustředíme

⁴⁰ Maggie Hydeová, Michael Mc Guinness, Jung, Praha 2001, s. 93.

vědomě na jednu složku, o to více druhá složka působí nevědomě. Jako příklad nám mohou sloužit někteří kulturisté, kteří se na povrch snaží působit co nejvíce „mužsky“. V soukromí však mohou být majetníci a zženštilí, nebo soudobé ambiciózní krásky, které se sice snaží vypadat co nejvíce žensky, avšak jejich chování, které se obrací spíše ke světu, než do rodiny, je více mužské. Podobných příkladů bychom samozřejmě mohli nalézt stovky.

4. MASKA JAKO OBRAZ

Často bývám tázán, proč jsem si vlastně jako klíčové téma diplomové práce zvolil právě masky. Fascinace fenoménem masek u mě projevila již dříve, což je zřetelně vidět v kresbě nazvané Bezejmenný z roku 2000, vytvořené ještě během let strávených na základní škole a v malbě nazvané Masky z roku 2006, která vznikla v ateliéru ZČU pod vedením Mgr. Jana Součka. Jako téma diplomové práce jsem si tento fenomén však zvolil víceméně díky náhodě. V březnu roku 2010 jsem si listoval časopisem „Lidé a země“, který mi pro inspiraci zapůjčila má vedoucí diplomové práce, doc. ak. mal. Naděžda Škardová, a narazil jsem na fotografii benátských masek, která mě nějakým způsobem oslovila. Posléze vznikl první triptych, který nese název Masky.

Celá diplomová práce sestává celkově z 16 maleb. 15 maleb je provedeno temperovými barvami v kombinaci s akrylem na formát A1 (60 x 84 cm). Poslední malba – Šašek a královna – je malba temperou a akrylem na plátně o rozměrech 170 x 200 cm.

4.1 MASKY (2010)

Triptych Masky je vlastně vůbec prvním a zároveň určujícím triptychem celé diplomové práce. Jedná se o soubor tří maleb o rozměrech 60 x 84 cm. Jsou to v podstatě jednoduché stylizované portréty postav v maskách.

4.1.1 Harlekýn

Harlekýn byl vůbec první maskou, která se stala součástí mé diplomové práce. Obraz vznikl zcela spontánně a je ještě poznamenán mým „černým obdobím“. Černá barva byla jakousi skrýš, stínem, kde mohu v tichosti sepisovat své pocity a myšlenky.

Kromě odlesků na samotné masce a na turbanu, který má Harlekýn na sobě, jsou výrazným světlým místem jeho oči. Ty mohou být chápány jako jakýsi průhled temnotou, vnitřní naděje duše, která touží vystoupit za masku a začít vnímat svět takový, jaký doopravdy je - barevný. Samotný název Harlekýn (v podstatě šašek v komedii dell'arte) tak trochu kontrastuje s podobou celého obrazu. Na druhou stranu, i člověk veselý (sám se prvotně považuji za veselého člověka), se může dostat do takové životní situace, kdy ho smích přejde. Přímou v komedii dell'arte se objevuje takový typ smutného klauna, který se jmenuje Pagliacci. Obraz Harlekýn je jakýmsi autoportrétem mé vlastní osoby i duše, která se odráží v očích za maskou.

4.1.2 Kolombína

Obraz Kolombíny vznikl jako druhý v pořadí. Tento obraz je už oprostěn od původní poměrně svazující centrické kompozice a Kolombína je zde zachycena z poloprofilu. Kolombína je jakýmsi ženským doplňkem (animou) Harlekýna, který je pro něj však zatím velkou neznámou.

4.1.3 Dottore

Poslední z triptychu Masky je obraz Dottore. Maska, kterou má postava na obraze na sobě je jistou kombinací masky morového lékaře ze 17. století a benátské masky Bauta. Jedná se o jakési zvláštní spojení strachu s jakousi groteskností, kterou tento fenomén po jeho překonání v podstatě představuje. Snažil jsem se o to, aby obraz promlouval právě v těchto dvou rovinách. Působení buď strachu, nebo komičnosti pak lze umocnit umístěním obrazu v triptychu buď až na konec triptychu, kdy převládá strach, neboť to, co je na konci bývá spojeno se smrtí, nebo doprostřed, kdy naopak převládá složka komická.

4.2 ZROZENÍ, ŽIVOT, SMRT (2011 - 2012)

Soubor tří triptychů nesoucí název Zrození, Život a Smrt vznikl na přelomu let 2011 a 2012. Původní inspirací pro tento cyklus byla hinduistická ústřední trojice bohů, Brahma (stvořitel), Višnu (zachovatel) a Šiva (ničitel). Paralelu můžeme zároveň spatřovat v samém lidském vnímání času – minulost, přítomnost, budoucnost. Jedná se o tři klíčové veličiny, tři body v čase, podle kterých můžeme určit, kde se vlastně nacházíme a také to, kam směřujeme.

Dalo by se tedy říci, že na rozdíl od předchozího triptychu je tento projekt jakýmsi propojením témat „masky“ a „čas“. Proč však právě masky a čas? Masky mohou být v tomto směru chápány jako jakési určující archetypy, které tu byly ještě předtím, než začal existovat člověk a tedy i předtím, než začal člověk vnímat čas. Více než jako karnevalové masky jsou masky v těchto obrazech jakýmiś bohy, dávnými duchy ze zapomenutých časů. Spíš než jako karneval je tedy toto dílo nutné chápat jako jakýś tajemný šamanský rituál, který se snaží působit na člověka a pomoci mu uvědomit si své bytí jak fyzické, tak metafyzické.

4.2.1 Zrození

Triptych Zrození vznikl vůbec jako první z celého projektu. Obrazy v triptychu jsou pojmenovány: Pokora, Moudrost a Vášeň. Příběh celého triptychu je v podstatě jakousi pohádkou o třech sestřích – sudičkách – nad kolébkou s novorozencem: První sudička (Pokora) byla dobrá a věřila, že dary, které dá, pomohou nově narozeným dětem při jejich pouti životem. Proto rozdávala krásu, sílu, odvahu, nadání, lásku a radost.

Třetí sudička (Vášeň) však její názor nesdílela a tak do darů, které rozdala pokora, tu a tam přimíchala nějakou škodolibost. Do síly přimíchala krapet panovačnosti, k talentu zas trochu pýchy a do číše lásky zas přisypala tu a tam špetku žárlivosti a chtíče.

Druhá sudička (moudrost), která stojí uprostřed, své dvě sestry však rozsoudila a dala lidem svobodnou vůli, aby s dary, i těmi dobrými, i těmi špatnými, naložili podle svého. Tato postava dává každému člověku možnost, aby vzal v pravý čas svůj život do svých rukou a i to zlé dokázal transformovat v dobré. Třetí sudička symbolizuje moudrost, vlastní pochopení života a sebezpřijetí, které je nutnou podmínkou pro vývoj plnohodnotné lidské bytosti.

4.2.2 Život

Jako druhý v pořadí vznikl triptych Život, jehož základní myšlenkou bylo postihnout jakési soupeření dvou životních sil. První obraz – Apollón - v sobě spojuje sílu mládí, inteligence, kreativního myšlení a elánu, která je však spojena také s marnivostí a narcismem. Jeho protikladem je Poseidón, který je archetypem moudrosti, stáří, rozvahy, ale také hluboké emocionální síly. Oba tyto typy se jakýmsi zvláštním způsobem doplňují a to, co na první pohled vypadá jako boj, je vlastně harmonie a řád.

Třetím obrazem, který je umístěn uprostřed, je Homérova bárka, která proplouvá světem určeným těmito dvěma životními silami. Tak jako Homér psal příběh o Odysseovi, píše si každý z nás příběh svůj a je na nás, jak budeme proplouvat životním vlnobitím a vyhýbat se spalujícím situacím, které bodají jako nože.

4.2.3 Smrt

Posledním z řady triptychů je triptych Smrt. Jedná se v podstatě o výjev posledního soudu se dvěma advokáty po stranách a soudcem uprostřed. U každého

z advokátů jsem záměrně zvolil jiný typ masky. Záměrně jsem nevyužil křesťanského pojetí posledního soudu, kde je peklo a ráj. Postavy jsou pojmenovány jen jako Advokát I a Advokát II. Takto anonymní zůstávají schválně, protože ani v životě často není jasné, kdo je skutečně obhájcem a kdo žalobcem. I člověk, který je k nám tvrdě kritický, může mít nejlepší úmysly a naopak pochlebník nás může falešně povzbuzovat na cestě k vlastní záhubě.

Ústředním motivem celého triptychu je postava Soudce, která je v podstatě obrazem naší duše. Ačkoli soudce vypadá jako maska, maskou v podstatě není. Je pouze temným nevědomím, skrze jehož oční průzory můžeme částečně spatřit skutečné světlo ráje.

4.3 SVĚT ZA MASKOU (2010 - 2012)

Další součástí diplomové práce je volná série tří obrazů: Bez názvu, Kristus a Bárka života. Jedná se o obrazy, které působí svou formou provedení poněkud expresivněji než obrazy masek. Tyto obrazy mohou být chápány jako jakési odhalení, chvilkové a pomíjivé obnažení duše, jejíž obraz se za pomoci barev, štětce a mnohdy také rukou promítá na plátno.

4.3.1 Bez názvu

Obraz Bez názvu je v podstatě ženským aktem vzniklým v létě 2010. Samotný vznik obrazu byl spojený s hlubokým vnitřním prožitkem, což se značně projevilo i ve formě ztvárnění obrazu. Sám tento obraz považuji za své vůbec nejexpresivnější dílo.

4.3.2 Kristus

Obraz Krista vznikl v lednu roku 2012, myšlenka na ztvárnění tohoto tématu mě však provází již řadu let. Kristus je ztvárněním ukřižování, které však nemá působit bolestivě. Mým cílem nebylo v divákovi vyvolat soucit s umírajícím a trpícím Kristem, jako spíš vyzdvihnout jeho vnitřní morální sílu, která mu pomohla přijmout oběť a zároveň překonat smrt. Ukřižování v tomto pojetí v podstatě není ani tak ukřižováním, jako spíš zmrtvýchvstáním morální síly a velikosti Krista, jakožto archetypu lidské jednoty a celistvosti.

4.3.3 Bárka života

Tento obraz je v podstatě jakousi starší verzí Homérovy bárky, která je součástí triptychu Život. Obraz vznikl v listopadu roku 2011. Loď je zde chápána vlastně jako člověk, občas stojící na vodě v bezvětří času a občas bičovaný vlnobitím a orkány, které trhají plachty.

4.4 ŠAŠEK A KRÁLOVNA (2012)

Vyvrcholením celé diplomové práce je obraz Šašek a královna, provedený na plátně o rozměrech 170 x 200 cm. Tento obraz vznikl v únoru roku 2012. Inspirací pro toto dílo se stala stejnojmenná hra Boleslava Polívky z roku 1985.

Výjev je ztvárněný ve formě jakési dvouhlavé karty, která může být dle potřeby otočena buď tak, že je nahoře šašek, nebo královna. Obě postavy představují jakési výrazné divadelní archetypy, které se na plátně vzájemně doplňují. Toto dílo v sobě vlastně spojuje myšlenku všech předchozích obrazů a tou je syntéza rozumu a citu. Sám považuji Šaška a královnu za nejvyzrálejší z celého cyklu obrazů.

5. MASKY – GALERIJNÍ ANIMACE

Kdyby mi před rokem někdo řekl, že součástí mé diplomové práce bude galerijní animace provedená na mé vlastní výstavě, asi bych na něj nevěřičně zíral. Chtěla tomu však souhra náhod, že zrovna v době psaní diplomové práce jsme společně s kolegyní Mgr. Petrou Horákovou pořádali výstavu v galerii Atrium v Mariánských Lázních. Proto jsem se rozhodl této příležitosti využít k projektu, který se také stal součástí mé diplomové práce.

5.1 TEORETICKÉ VÝCHODISKO

Galerijní pedagogika je v České republice stále ještě mladým oborem. Přesto však během posledních let nabývají na síle hlasy, které volají po širším seznamování veřejnosti s uměním a to nejen v galeriích, což má za následek rozvoj zcela nových oborů, k nimž řadíme i galerijní animace. „V současnosti je v řadě institucí věnována pozornost velmi rozmanitým formám aktivizujících programů. Podstatnou roli zaujímají galerijní animace, při nichž se návštěvníci dovídají o smyslu výtvarného umění a o dílech i myšlenkách umělců prostřednictvím vlastních aktivních činností a tematických diskusí.“⁴¹

V zásadě existují tři odlišné přístupy k problematice galerijních animací, z nichž každý s sebou přináší své výhody, ale samozřejmě i nevýhody. Jedná se o tyto přístupy:

- 1. Výtvarně pedagogický přístup** – přístup blízký zážitkové pedagogice, teoreticky vychází z toho, že žák (student) se nejvíce učí aktivní činností.
- 2. Poznávací a vzdělávací přístup** – se snaží propojovat aktivitu žáků s poznáním bohatého kulturního dědictví naší společnosti.
- 3. Muzeologický přístup** – snaží se o vytvoření volnější a příjemnější atmosféry, než na jakou jsou zvyklí žáci ze školy.

Pojetí svého vlastního projektu bych zařadil kamsi mezi výtvarně pedagogické a poznávací a vzdělávací pojetí. Při sestavování plánu animace jsem vycházel z koncepce zážitkové výtvarné pedagogiky reprezentované artefietikou.

⁴¹ Radek Horáček, *Galerijní animace a zprostředkování umění*, Praha 1998, s. 16.

5.2 CÍL PROJEKTU

Jak jsem již uvedl v předchozí podkapitole, pro projekt jsem si vybral právě galerijní animaci. Z jakého důvodu však právě toto téma? Touto otázkou se nevyhnutelně dostáváme k pojmu vzdělávací motiv, který ve svém článku Vzdělávací a terapeutický motiv v pohledu artefietiky definují Slavík a Hajdušková takto: „Vzdělávací motiv je pohnutka, a zároveň i téma pro další společnou činnost žáků a učitele, která vede k poznávání a k proměnám v dispozicích žáka. Je to analogie objevená mezi individuálním výrazem a širšími kulturními nebo sociobiologickými souvislostmi.“⁴² Prostředím, které nám takové souvislosti přímo nabízí k nahlédnutí je pak právě galerie.

Cílem projektu bylo tedy seznámit žáky nejen s výstavou, ale i s fenoménem masky v kultuře jako takovým a to prostřednictvím vlastní výtvarné i dramatické aktivity. Kromě výuky výtvarné výchovy jsem se snažil přesáhnout i do oblasti výchovy dramatické a samozřejmě také do oblasti výuky psychologie, která je mým druhým oborem a která se tematikou masek zabývá rovněž. Další – byť ne tak výrazné – přesahy můžeme vystopovat například směrem k oblastem historie či kulturní antropologie.

5.3 PLÁN PROJEKTU

Při sestavování plánu projektu bylo nutné chápat celou animaci jako určitý typ lidského díla a to jak pedagogického, tak artefietického. „Dílo je taková situace, kterou jsme předem připravili nebo alespoň podnítli a snažíme se mít ji pod kontrolou na základě určitého záměru. Přítomnost záměru, resp. cíle, ať již jasně formulovaného, nebo jen neurčitě tušeného, je jedním z rozhodujících příznaků díla.“⁴³

O záměru, resp. cíli projektu jsem se již zmiňoval výše. K tomu, abychom tohoto záměru však mohli dosáhnout, je však nutný určitý plán, jakási osnova, která nám umožňuje nad dílem získat kontrolu, a která nám pomáhá jej uchopit. Slavík se na problematiku kontroly v artefietickém díle dívá takto: „Dalším klíčovým příznakem

⁴² Jan Slavík, Lucie Hajdušková, Vzdělávací a terapeutický motiv v pohledu artefietiky, Arteterapie, Praha 2010 s. 71 - 82.

⁴³ Jan Slavík, Petr Wawrosz, Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefietiky 2. díl), Praha 2004, s. 123.

díla je již zmíněná kontrola (řízení) jeho vzniku, vývoje a dosahovaných výsledků. Míra této kontroly pak závisí na charakteru příslušného díla a na okolnostech jeho vývoje,⁴⁴

Svou animaci jsem pro snadnější zachování kontroly nad dílem rozdělil do následujících částí:

- 1) Úvodní fáze
- 2) Receptivní část
- 3) Vlastní výtvarná tvorba
- 4) Dramatická část
- 5) Reflexe
- 6) Závěrečná fáze

Plán animace je na míru přizpůsoben mé výstavě nazvané „Masky“, avšak věřím, že s drobnějšími úpravami by šel využít i při zcela jiné výstavě, např. afrických nebo čínských masek.

Projekt je přizpůsobený pro žáky vyšších ročníků ZŠ nebo nižších ročníků SŠ. Hodinová dotace je 135 min., což odpovídá tříhodinové lekci.

5.3.1 Úvodní fáze

Cílem úvodní fáze je jednak zmapovat žákovské prekoncepty, se kterými vstupují do tohoto artefietického díla a jednak vzbudit zájem o tematiku masek. Metodami využitými v úvodní fázi jsou diskuse, brainstorming a částečně i výklad učitele, jehož cílem je zasadit žákovské prekoncepty do kontextu objektivně zmapovaných kulturních souvislostí. Vlivem sociokognitivního konfliktu, ke kterému tím pádem zákonitě dochází, tak probíhá konceptualizace námětu, jejímž produktem je koncept, resp. opět prekoncept, se kterým vstupují žáci do další fáze celého projektu.

Samotný scénář této fáze je asi tento: po pozdravení se se žáky dochází k diskusi na téma masky. Žáky se snažím motivovat těmito otázkami:

- *Co je podle vás maska?*
- *Kde všude se s maskou můžeme setkat?*

⁴⁴ Jan Slavík, Petr Wawrosz, Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefietiky 2. díl), Praha 2004, s. 123.

- *Musí být maska vždy nějaký předmět, který si dáváme na obličej, nebo to může být i něco jiného, co?*
- *Musí mít maska vždy fyzickou formu? Proč ano? Proč ne?*

Poté následuje shrnutí a krátký výklad. Doba trvání úvodní fáze je asi 10 min.

5.3.2 Receptivní fáze

V průběhu této fáze jsou žáci postaveni před bránu autorova - tedy mého - fiktivního světa a jsou nuceni se s ním nějakým způsobem vypořádat. K tomu jim částečně dopomůže i koncept, který si s sebou přinášejí z úvodní fáze projektu, a který se zde stává automaticky prekonceptem, jenž se vlivem této zážitkové aktivity opět vyvíjí v jakýsi koncept. Tato fáze dává žákům zároveň prostor, aby zapojili svou vlastní subjektivitu a své vlastní emoce a to především co se týče výběru obrazů, které je zaujaly. Dochází zde vlastně k jakémusi vplynutí fiktivního světa autorova do fiktivního světa samotných žáků, kdy žák využívá svůj vlastní fiktivní svět k tomu, aby pronikl do fiktivního světa autora obrazů, který by pro něj jinak zůstal prázdný, nepoznatelný.

Ještě před začátkem této fáze dostávají žáci do ruky pracovní listy (viz. Příloha 1) s úkoly, které budou v průběhu celého projektu plnit. Prvním úkolem týkajícím se přímo této fáze, je vybrat z celé výstavy obrazů tři masky, které žáky nejvíce zaujaly a posléze zdůvodnit proč. Samotná prohlídka obrazů trvá asi 20 min, poté následuje shrnutí a menší „reflexe v akci“ týkající se výběru obrazů a kritérií, podle kterých byl proveden. Cílem této minireflexe je opět jakási konceptualizace, s jejímž výsledkem vstupují žáci opět do další fáze projektu. Tato reflexe trvá asi 5 min.

5.3.3 Vlastní výtvarná tvorba

Další fází celého projektu je vlastní výtvarná tvorba samotných žáků. Už jsme zde mluvili o vplývání fiktivního světa autora do fiktivního světa žáka a jeho prozkoumávání prostřednictvím vlastní fantazie. Co však stále ještě nedostalo dostatečný prostor, je vlastní žakovská tvorba – tvůrčí hra, kterou se budeme podrobněji zabývat nyní.

V předchozí fázi měli žáci za úkol vybrat tři charaktery – masky, které je nejvíce zaujaly a zdůvodnit kritéria jejich výběru. Pro vlastní výtvarné zpracování si však nyní žáci zvolí masku pouze jednu. Tu mají za úkol ztvárnit po svém a to nikoli na papír, ale přímo na bílou plastovou masku určenou k pomalování. Mohou k tomu používat

akrylové barvy, štětce, bílý karton formátu A3, který může sloužit k výrobě doplňkových součástí masky, nůžky, lepidlo a lepicí pásku. Inspirováni obrazem, který byl kdysi inspirován maskou, se žáci v podstatě opět vrací k původní fyzické podobě idey – k masce. Pro vlastní výtvarnou tvorbu je vyhrazen čas asi 40 min.

5.3.4 Dramatická část

Následující fází celého projektu je část dramatická, kterou můžeme ještě dále rozdělit do dvou fází. První fází dramatické části je v podstatě jakýsi karnevalový rej, před nímž si každý ze žáků má za úkol nasadit na obličej svou vytvořenou masku a snažit se chovat jako ona. Masky se poté vzájemně sblíží, seznamují a poznávají jedna druhou.

Poté, co se masky dostatečně poznají, je jejich úkolem, aby si vybraly partnery a vytvořily skupinky po asi 3 členech. Poté žáci dostanou vytisknutý článek s názvem Komédie dell'arte (viz. Příloha č. 2), který mají za úkol prostudovat. Na základě znalostí komedie dell'arte pak mají ve skupinách vymyslet dramatické ztvárnění jedné z následujících pěti scének:

- **Scénka A:** *Š si přivedl domů svého kamaráda ze školy. Kamarád poslouchá punkovou hudbu a vyznává netradiční styl oblečení.*
- **Scénka B:** *K má hodně práce do školy. Učí se na přijímací zkoušky. Je zastáncem pravidla, že pořádek je přežitek a že inteligent zvládá i chaos.*
- **Scénka C:** *P přišel do školy s piercingem v jazyku. Spolužáci a učitelé na jeho vzhled reagují různým způsobem.*
- **Scénka D:** *M už 14 dní nepřišel do školy. Učitel volal jeho rodičům, ti byli překvapení, protože M si každé ráno bere tašku a do školy odchází.*
- **Scénka E:** *Rodiče si všimli, že J začíná poslední dobou zanedbávat školu, celé dny se toulá a vrací se pozdě večer. Domnívají se, že příčinou jeho chování je jeho kamarád H. Proto si ho jednou po škole vezmou stranou a položí mu pár otázek.*

Žáci mají za úkol ztvárnit jednotlivé role a to tím způsobem, že nebudou vystupovat sami za sebe, ale za svou masku. V reálu to znamená, že šašek se bude snažit zesměšňovat a zlehčovat vše a to ať dostane jakoukoli roli; vášeň se bude chovat výbušně, moudrost moudře, advokát bude výřečný a bude hledat argumenty ve svůj prospěch.

Teoretické východisko tohoto pojetí v podstatě vychází ze dvou základních zdrojů a těmi je sociodrama a komedie dell'arte. Zatímco o druhém z těchto zdrojů jsme se již dozvěděli poměrně dost v předchozích kapitolách a víme, že pracuje s maskami a s pevnými typy postav, o prvním z nich toho zatím moc nevíme. Pojdme si jej tedy přiblížit. Psychologický slovník definuje sociodrama jako „nepříliš užívaný pojem pro přehrávání sociálních situací ve skupině ve snaze naučit jednotlivce sociálně žádoucímu chování; jde o komplexnější situace, než jsou pouhé role.“⁴⁵ Josef Valenta ve své knize Kapitoly z Teorie výchovné dramatiky dále zmiňuje souvislost sociodramatu s pochopením jiných kultur, jiného způsobu uvažování. V našem případě se jedná o jakési modelové situace, jejichž ústředním tématem je generační konflikt mezi rodiči a učiteli a dětmi. Toto téma jsem zvolil záměrně, protože je žákům blízké. Já sám jsem se s technikou sociodramatu setkal během studia psychologie na ZČU a to konkrétně při sociálně-psychologickém výcviku. Propojení sociodramatu s maskami mi přišlo jako zajímavá výzva. První fáze dramatické části – rej masek – trvá zhruba 5 min, poté následuje asi 10 min. příprava scének. Pro samotnou prezentaci scének je vyhrazeno 15 min.

5.3.5 Reflexe

Předposlední fází celého projektu je reflexe, jejímž účelem je shrnout celé pedagogické dílo. „Ve výrazové hře může sice probíhat slovní komunikace, ale pouze v řádu hry a v duchu jejích pravidel. [...] Anebo jako pomocný technický doprovod v průběhu tvorby díla, tj. jako autorský jazyk („podej, podrž, nepusť, zkus to jinak, můžeš mi pomoci? [...] Dialog uvnitř hry se tedy netýká reflektování právě probíhajícího zážitku z výrazové hry.“⁴⁶ Právě z tohoto důvodu je po výrazové hře dobré udělat tzv. „reflexi po akci“. „Je nasnadě, že pokud reflexe probíhá až po akci, musí ve svém průběhu nejprve znovu-zpřítomnit to, co má být jejím předmětem. Tzn.

⁴⁵ Pavel Hartl, Psychologický slovník, Praha 1994, s. 194.

⁴⁶ Jan Slavík, Petr Wawrosz, Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefietiky 2. díl), Praha 2004, s. 230.

zpřítomnit minulé zážitky, resp. minulé situace, z nichž se tyto zážitky odvíjely.⁴⁷ V tomto případě je oním zpřítomněním vystavení vyrobených masek v „kruhu bezpečí“. Žáci se posléze posadí okolo masek (tak, aby měl každý před sebou tu svou) a reflexe může proběhnout.

Co se týče samotných otázek k reflexi, tak bych je v zásadě mohl rozdělit do dvou následujících skupin: 1) otázky vztahující se k osobním postojům; 2) otázky znalostní.

Otázky vztahující se k osobním postojům žáků jsou položeny pouze ústně v kruhu bezpečí. Jedná se o tyto otázky:

- *Čím vás zaujala daná maska, proč jste si vybrali zrovna ji?*
- *V čem se lišilo vaše pojetí masky od originálu vystaveného na výstavě? Proč se lišilo?*
- *Hodila se maska, kterou jste měli k vaší roli? V čem byl charakter masky podobný, v čem naopak odlišný?*
- *Jak se ztotožňujete se svou maskou, chováte se jako ona i v reálném životě? V čem jste podobní, v čem jste odlišní?*
- *V čem se někdy chováte podobně jako postava, kterou jste hráli, v čem naopak rozdílně?*
- *Byla vám postava, kterou jste měli za úkol ztvárnit sympatická? Proč ano / proč ne? (širší diskuse)*
- *Setkali jste se s nějakou podobnou situací, kterou jsme hráli v reálném životě?*

Druhá část se týká získaných znalostí o komedii dell'arte. Odpovědi na všechny otázky jsou v článku Komédie dell'arte, kteří žáci dostali do rukou a měli možnost si je prostudovat. Odpovědi na tuto část otázek žáci zaznamenávají písemně do svých pracovních listů. Jedná se tedy o jakýsi vědomostní kvíz, který se skládá z následujících pěti otázek:

- *Co je to komedie dall'arte?*
- *Ve které zemi se komedie dell'arte vyvinula?*

⁴⁷ Jan Slavík, Petr Wawrosz, Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefietiky 2. díl), Praha 2004, s. 133.

- *Jak můžeme charakterizovat postavu Dottore?*
- *Jak můžeme charakterizovat postavu Harlekýn?*
- *Byli v komedii dell'arte nějaké postavy, které nenosily masky?*

Vzhledem k tomu, že reflexe je vzhledem k šíři celého díla velmi důležitá, je jí věnováno 25 min. Z čehož asi 20 min. otázkám vztahujícím se k osobním prožitkům a dalších 5 min. kvízu a dodatečnému vyplnění zbylých otázek z pracovních listů.

5.3.6 Závěrečná fáze

V závěrečné fázi celého díla probíhá úklid prostor galerie, poděkování a rozloučení se žáky. Na tuto fázi je vyhrazeno posledních 10 min, z celkového času.

5.4 REALIZACE PROJEKTU

Galerijními animacemi na výstavě „Masky“ jsem se tu doposud zabýval v rovině teoretického plánu, který teprve čeká na svou realizaci. K té bych se chtěl dostat v této podkapitole a reflektovat svou zkušenost s jejím provedením.

Samotný projekt jsem realizoval 8. března roku 2012 se skupinou žáků Základní umělecké školy Fryderyka Chopina v Mariánských Lázních. Jednalo se o skupinu osmi žáků ve věkovém rozpětí 14 – 16 let. Sedm z nich byly dívky a jeden chlapec. Základní uměleckou školu jsem si vybral především proto, že poskytuje tříhodinové lekce, což je přesně čas, který jsem k realizaci projektu potřeboval. Velmi příjemně jsem pak byl překvapen zájmem a nadšením všech účastníků, se kterým bych se při práci se skupinou dětí ze základní školy nebo gymnázia zřejmě nesetkal.

5.4.1 Úvodní fáze

Úvodní fáze projektu započala ještě v Základní umělecké škole. Žáci byli o návštěvě galerie předem informováni svou vyučující, takže bylo poměrně dost času na to, abychom se mohli věnovat tématice masek. Po krátkém přivítání a krátkém představení plánu dnešní lekce, jsem ihned začal pokládat žákům úvodní otázky. Byl jsem v pozitivním smyslu slova velmi překvapen odpověďmi žáků, které pro mě byly důkazem toho, že jsou schopni o problémech skutečně do hloubky uvažovat. Velmi mě zaujaly především odpovědi na otázku: „Musí být maska vždy nějaký předmět, který si dáváme na obličej, nebo to může být i něco jiného, co?“ Díky této otázce jsme se dostali

od stylu oblékání a líčení až k tématu plastické chirurgie, která podle nich také představuje jakýsi druh masky. Další zajímavé odpovědi padly na otázku: „Musí mít maska vždy fyzickou formu? Proč ano? Proč ne?“ Kromě odpovědí týkající se lži a přetvářky padly i odpovědi týkající se identifikace s vrstevnickou skupinou, dodržování konvencí ve škole nebo snahy učinit se starším, například kouřením cigaret. Odpovědi padaly spontánně, bylo vidět, že žáci jsou zvyklí nejen uvažovat, ale i komunikovat.

5.4.2 Receptivní fáze

Po krátkém úvodu ve škole jsme se se skupinou žáků i s jejich vyučující přesunuli do galerie, která je vzdálená asi 5 min. chůze od školy. Během cesty se mě některé žákyně ještě vyptávaly na mou výstavu, ale celkem neoblomně jsem trval na tom, aby se nechaly překvapit.

Hned po příchodu do galerie jsem žákům rozdál pracovní listy a zadal jim první úkol, tedy aby si prohlédli obrazy masek a vybrali tři masky, které je nejvíce zaujmou. Abych lépe postihl to, které masky byly pro žáky obecně nejatraktivnější a které je naopak příliš nezaujaly, uvádím tuto tabulku mapující počet výběru jednotlivých obrazů:

Název masky	Počet výběrů
Harlekýn	3
Kolombína	2
Dottore	2
Zrození – Pokora	1
Zrození – Moudrost	4
Zrození – Vášeň	3
Život – Apollón	1
Život – Poseidón	1
Smrt – Advokát 1	1
Smrt – Soudce	2
Smrt – Advokát 2	2
Šašek a královna – královna	0
Šašek a královna – šašek	2

Bylo pro mě překvapením, že žáky celkově asi nejvíce zaujal triptych Zrození. Jako důvod vidím především to, že ze všech děl působí nejvíce pohádkově a ilustrativně, což v nich mohlo navodit pocity jakési známosti a jistoty.

Po samotné prohlídce výstavy a výběru masek následovala krátká reflexe, kdy jsem se žáků ptal na to, jaké obrazy si zvolily a proč. Vzhledem k nutnosti úspory času jsme jednotlivé obrazy obcházeli a u každého jsme se zastavili a ti, kteří si ho zvolili, měli uvést své důvody, proč tak učinili. Jak už jsem řekl, na žáky celkově nejlépe působil triptych Zrození, u ostatních obrazů většinou uváděli, že na ně působí smutně a někdy až strašidelně, což však někteří z nich naopak hodnotili pozitivně.

5.4.3 Vlastní výtvarná tvorba

Hned na počátku vlastní výtvarné tvorby si žáci měli zvolit jednu masku ze tří vybraných, kterou se pokusí vyrobit z bílé plastové masky určené k pomalování a to za pomoci akrylových barev, kartonu, lepidla a lepicí pásky. Tak trochu jsem se snažil žáky nasměrovat k tomu, aby vytvářeli masky různé, aby v konečném výsledku vznikla opravdu pestrá plejáda různých charakterů. Cílem výrazové hry nebylo napodobit styl, kterým jsem své masky vytvářel já, ale originálně uchopit a pojmout danou masku (charakter) po svém a ztvárnit ho třeba úplně jinak, originálně.

Velmi příjemně mě překvapilo, že žáci se nepustili pouze do tvorby masek, které typově vycházejí z benátské masky Volto, kterou se inspiruje i základní bílá nepomalovaná maska, již měli k dispozici, ale pustili se i do experimentů např. s maskou advokáta, která je v podstatě typem masky Bauta, proto u ní bylo nutné dotvořit bradu. Další zajímavou maskou, které pro mě byla příjemným překvapením, byla maska Poseidóna. I u ostatních masek však zcela spontánně začaly vznikat velmi zajímavé kreace. Celkově nakonec vzniklo těchto osm masek:

- Moudrost
- Moudrost
- Vášeň
- Šašek
- Advokát 1
- Poseidón
- Harlekýn
- Soudce

5.4.4 Dramatická část

Po dokončení masek jsem dal žákům chvíli čas na vyplnění pracovních listů, protože bylo nutné počkat, než na namalovaných maskách zaschnou barvy. Protože se však malování zhruba o 5 min. protáhlo, bylo nutné trochu improvizovat a tak jsem především děvčatům, která měla strach, aby se neušpinila od barev, dal k dispozici prostěradla, která jsme dostali od vedení galerie, jako jakési improvizované kostýmy, které v podstatě sloužily i jako ochrana proti ušpinění od barev. Krátce nato už vypukl velký karneval a rej masek doprovázený lázeňskou hudbou, kterou nám na přání pustili. Hudba i prostěradlové kostýmy přispěly k tomu, že se podařilo skupinu lépe naladit na atmosféru benátského karnevalu, o němž jsme si hned v úvodu této fáze řekli pár slov. Žáci měli za úkol snažit se chovat jako masky, které mají na sobě, korzovat po galerii a beze slov komunikovat s ostatními. Poté jsem jim dal pokyn, aby se rozdělili do tří skupin. Vzhledem k počtu osmi žáků vznikly dvě skupiny po třech a jedna dvojice.

Po rozdělení do skupin jsem všem účastníkům karnevalu rozdál text „Komedie dell'arte“ a uvedl souvislosti tohoto dramatického žánru s benátským karnevalem. Žáci dostali chvíli na prostudování textu a samozřejmě i na kladení doplňujících otázek. Poté jsem obcházel jednotlivé skupiny a podle toho, jaké se v nich sešly masky, jsem jim přiděloval jednotlivé scénky. Skupina 1 (Moudrost, Moudrost a Advokát 1) dostala za úkol ztvárnit scénku D (*M už 14 dní nepřišel do školy. Učitel volal jeho rodičům, ti byli překvapení, protože M si každé ráno bere tašku a do školy odchází.*). Můj důvod pro přidělení této scénky byl především ten, že její téma osobně považuji za nejzávažnější a kombinaci dvou moudrostí a advokáta jsem považoval za ideální sestavu pro její úspěšnou realizaci. Skupina 2 (Šašek a Vášeň) dostala za úkol ztvárnit scénku C (*P přišel do školy s piercingem v jazyku. Spolužáci a učitelé na jeho vzhled reagují různým způsobem.*) a to především proto, že mě velmi zajímal postoj šaška i vášně v dané situaci. Skupina 3 (Poseidón, Soudce a Harlekýn) dostala za úkol ztvárnit scénku E. (*Rodiče si všimli, že J začíná poslední dobou zanedbávat školu, celé dny se toulá a vrací se pozdě večer. Domnívají se, že příčinou jeho chování je jeho kamarád H. Proto si ho jednou po škole vezmou stranou a položí mu pár otázek.*)

Hned jako první vystoupila skupina, která měla za úkol ztvárnit scénku D. Jedna z Moudrostí hrála maminku a druhá paní učitelku. Advokát vystoupil v roli žáka, který nechodí do školy. Byl jsem příjemně překvapen, že tato skupina zvolila osobitý styl

pojetí scény a snažila se ji uchopit nikoli vážně, ale spíše humorně, čímž v podstatě přímo navázala na interprety komedie dell'arte.

Druhá skupina měla ztvárnit scénku C. Jak už se asi samo nabízí, tak šašek vystoupil v roli žáka s piercingem v jazyku a vášeň v roli konzervativní a nekompromisní paní učitelky. Ačkoli výstupy obou postav byly zdařilé, velmi se mi líbil obzvláště výstup šaškův, který mi dosti připomněl mou osobní zkušenost s některými spolužáky ze základní nebo střední školy. Ačkoli byl šašek trochu přidržený, jeho argumenty nebyly vůbec špatné a dávali smysl, ze strany vášeň však sklidily vždy jen bouřlivou reakci. Transkripce dialogů i z této scény je součástí přílohy č. 3.

Jako poslední vystoupila skupina, která ztvárnila scénku E. V roli tatínka vystoupil Poseidón, v roli maminky Soudce. Role nezbedného kamaráda připadla na Harlekýna. Byl zde nádherně vidět naprosto rozdílný přístup k vykrucujícímu se Harlekýnovi ze strany nekompromisního Poseidóna a váhavého a nerozhodného Soudce. Na konci této scény došlo k menší krizi celého díla, když Soudce měl za úkol rozsoudit Harlekýna a Poseidóna, ale nebyl toho schopen. Nakonec dal za pravdu Poseidónovi s tím, že mu víc zaplatil. Na takovéto jednání jsem jako učitel samozřejmě musel reagovat a tak jsem se snažil podnítit jakýsi soud se Soudcem, který neplní svou funkci, coby obžalovaným. Do procesu se postupně zapojily prakticky všechny masky. K žádnému rozřešení sice nedošlo, ale byl jsem velmi rád, že zde zcela spontánně vznikla v podstatě další scénka, která – stejně jako ty předchozí – rovněž reaguje na aktuální společenské problémy, byť mnohem závažnějšího charakteru.

5.4.5 Reflexe

Po odehrání všech scének následovala reflexe založená na otázkách, které uvádím v předchozí podkapitole. Reflexe probíhala spíše formou jakési diskuse v kruhu bezpečí, kde měl každý možnost se projevit. Snažil jsem se příliš nepotlačovat projevy žáků nebo je naopak nutit, aby mluvili. Bylo vidět, že jsou zvyklí diskutovat ze školy a proto se většinou nestyděli a nezdráhali vyjádřit. Jako ústřední téma reflexe v podstatě zcela spontánně vyplynula otázka generačních konfliktů stáří x mládí, jehož paralelu žáci v podstatě spatřují v maskách. Téma reflexe tedy přesáhlo rámeček výtvarné výchovy a to až do oblasti psychologie či etiky, když jsme řešili případy podplaceného soudce nebo nutnost hájit se v případech, kdy někdo systematicky pošlapává vaše práva. Trochu zklamáním, které jsem však pociťoval již během pedagogické praxe z psychologie na gymnáziu v Chebu, je pro mě neochota mladé generace měnit

současnou společnost, o které si sice nemyslí, že je v pořádku, ale také nevěří, že jejich postoj, názor nebo nějaký čin může něco změnit. Myslím, že takový postoj mladé generace, která byla vždy motorem velkých společenských změn je alarmující. Kdo jiný by měl věřit v lepší zítřky a v možnost změnit svět k lepšímu než právě studenti? Myslím, že škola by se v tomto ohledu neměla tolik potlačovat vlastní názor žáků, naopak by ho měla podporovat a rozvíjet ve smyslu zapojování do kontextu kulturních souvislostí.

5.4.6 Závěrečná fáze

V závěrečné fázi proběhl úklid prostor galerie, poděkování a rozloučení se žáky i s jejich vyučující.

5.5 SHRUTÍ PROJEKTU

Myslím, že projekt se celkově povedl a nemám žádný zásadní důvod být nespokojený, i přesto jsem si však všiml některých nedostatků, kterých bych se propříště rád vyvaroval. Jednalo se především o dramatickou část, ve které měli žáci mluvit. Přestože masky, které jsem zakoupil, mají na ústech otvor, který mluvení umožňuje, tak při scénkách byl hlas žáků sice slyšitelný, ale jaksi rezonoval s maskou, což mělo za následek nepříjemný drncivý efekt, který působil trochu rušivě. Abych se toho propříště vyvaroval, zvolil bych buď scénky pantomimické, nebo jiný typ masek, které nezakrývají ústa a umožňují lépe mluvit. Obava, která mě tížila zpočátku nejvíce, byl čas, ten se však v rámci možností podařilo dodržet a na reflexi zbylo dokonce ještě asi o 3 minuty déle, než jsem měl v plánu.

Myslím, že tato technika, ačkoli je speciálně přizpůsobena jen pro jednu určitou výstavu a navíc vyžaduje dosti atypickou hodinovou dotaci, může být v různých variacích využita i jindy. Sám věřím, že během let své pedagogické praxe, která mě teprve čekají, se k ní ještě mnohokrát vrátím.

ZÁVĚR

Co to je vlastně maska, kdy ji nosíme, kdy ji odkládáme, co nám poskytuje a co si od nás naopak bere? Jsme schopni žít bez ní? Může nás zcela ovládnout a převzít nad námi kontrolu? Jak masku využít tak, aby sloužila ona nám a ne my jí? Právě na tyto otázky jsem prostřednictvím této diplomové práce hledal odpovědi. Myslím, že mnohé z nich se mi podařilo nalézt. Jak práce na praktické, tak i teoretické části této diplomové práce pro mě rovněž znamenala velký přínos a to jak v rovině pedagogické či umělecké, tak i osobní. Věřím, že pozitivní vliv měl i projekt galerijní animace na žáky.

Téma masek je opravdu velmi široké a trochu mě mrzí, že jsem ho nestihl zpracovat podrobněji. Tomuto tématu bych se rád věnoval i v budoucnu a to jak v malířské tvorbě, tak i v rovině teoretické. Velmi mě zajímá především prolínání fenoménů masek a subkultury, které bych v budoucnu rád uchopil a to buď malbou, nebo filmem, o který se poslední dobou čím dál více zajímám.

RESUME

Topic The Masks was very inspirational for me and I think that the work itself has moved me further ahead not only in an educational and artistic way, but also in a human way. I am very happy to have chosen exactly this one topic of my diploma work and am interested to continue to stay with this topic even after submitting it.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

MONOGRAFIE

- Jacques Heers, Svátky bláznů a karnevaly, Praha 2006.
- Vlastimil Vondruška, Církevní rok a lidové obyčeje, České Budějovice 1991.
- José Pijoan, Dějiny umění 1, Praha 1977.
- José Pijoan, Dějiny umění 2, Praha 1977.
- Oscar. G. Brockett, Dějiny divadla, Praha 2008.
- Vojtěch Kristian Blahník, Světové dějiny divadla, Praha 1929.
- Karel Kratochvíl, Komédie dell'arte, Praha 1973.
- Vlasta Hilská, Japonské divadlo, Praha 1947.
- José Pijoan, Dějiny umění 9, Praha 2000.
- Victor J. Drapela, Přehled teorií osobnosti, Praha 1990.
- Aniela Jaffé, Vzpomínky, sny, myšlenky C. G. Junga, Brno 1998.
- Maggie Hydejová, Michael Mc Guinness, Jung, Praha 2001.
- Radek Horáček, Galerijní animace a zprostředkování umění, Praha 1998.
- Jan Slavík, Petr Wawrosz, Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefiletiky 1. díl), Praha 2001.
- Jan Slavík, Petr Wawrosz, Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefiletiky 2. díl), Praha 2004.
- Pavel Hartl, Psychologický slovník, Praha 1994.
- Josef Valenta, Kapitoly z teorie výchovné dramatiky, Praha 1995.

ODBORNÉ ČLÁNKY

- Jan Slavík, Lucie Hajdušková, Vzdělávací a terapeutický motiv v pohledu artefiletiky, Arteterapie, Praha 2010.

ON-LINE ZDROJE

- <http://cs.wikipedia.org/wiki/Maska>
- <http://www.anymask.com/historyofmask.html>
- <http://ografologii.blogspot.com/2008/02/persona.html>
- <http://www.david-zbiral.cz/Psychinterpr.htm>

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha A – Galerijní animace – Masky – Pracovní listy

Příloha B – Komédie dell'arte

Příloha C – Maska jako kulturní fenomén

Obr. 1; *Maska 1.*

Obr. 2; *Maska 2.*

Obr. 3; *Maska 3.*

Obr. 4; *Benátská karnevalová maska Bauta.*

Obr. 5; *Benátská Kolombína.*

Obr. 6; *Maska morového lékaře.*

Obr. 7; *Mužská a ženská podoba masky Volto (Larva).*

Obr. 8; *Masopustní průvod v českých podmínkách.*

Obr. 9; *Maska 1.*

Obr. 10; *Maska 2.*

Obr. 11; *Maska 3.*

Obr. 12; *Posmrtná maska T. G. Masaryka.*

Obr. 13; *Antické divadelní masky.*

Obr. 14; *Maska Pantalona z komedie dell'arte.*

Obr. 15; *Výjev z japonského divadla Nó.*

Obr. 16; *James Ensor; Kostlivec a masky.*

Obr. 17; *Emil Nolde; Masky stále žijí III.*

Obr. 18; *Superhrdinové z původního komiksu Watchmen.*

Obr. 19; *hrdinové ze stejnojmenného filmu (Watchmen).*

Obr. 20; *Dvě hlavní postavy ze snímku Ingmara Bergmanna Persona.*

Obr. 21; *Carl Gustav Jung.*

Obr. 22; *Sigmund Freud.*

Příloha D – praktická část diplomové práce

Obr. 23; *Harlekýn.*

Obr. 24; *Kolombína.*

Obr. 25; *Dottore.*

Obr. 26; *Pokora.*

Obr. 27; *Moudrost.*

Obr. 28; *Vášeň.*

- Obr. 29; *Apollón.*
Obr. 30; *Homérova bárka.*
Obr. 31; *Poseidón.*
Obr. 32; *Advokát 1.*
Obr. 33; *Soudce.*
Obr. 34; *Advokát 2.*
Obr. 35; *Bez názvu.*
Obr. 36; *Kristus.*
Obr. 37; *Bárka života.*
Obr. 38; *Šašek a královna – královna je nahoře.*
Obr. 39; *Šašek a královna – královna je dole.*

Příloha E – Galerijní animace

- Obr. 40; *V galerii 1.*
Obr. 41; *V galerii 2.*
Obr. 42; *V akci 1.*
Obr. 43; *V akci 2.*
Obr. 44; *Masky, které žáci vytvořili.*
Obr. 45; *Vášeň, Moudrost a Poseidón.*
Obr. 46; *Šašek.*

PŘÍLOHA A – GALERIJNÍ ANIMACE - MASKY – PRACOVNÍ LISTY

Jméno: _____

Věk: _____

1) Mezi obrazy v galerii vyberte tři charaktery - masky, které Vás nejvíce zaujaly. Poté označte čísla od 1 do 3 následující charaktery. Číslem 1 označte masku, která vás zaujala nejvíce, číslem 2 druhou a číslem 3 třetí. Ostatní masky neoznačujte.

- a) Harlekýn
- b) Kolombína
- c) Dottore
- d) Zrození – Pokora
- e) Zrození – Moudrost
- f) Zrození – Vášně
- g) Život – Apollón
- h) Život – Poseidón
- i) Smrt – Advokát 1
- j) Smrt – Soudce
- k) Smrt – Advokát 2
- l) Šašek a královna – královna
- m) Šašek a královna – šašek

2) Zdůvodněte, podle jakých kritérií jste vybírali a proč vás zaujaly právě tyto masky.

3) Ze tří masek, které vás zaujaly nejvíce, si vyberte jednu. Pokuste se zachytit její charakter vlastním způsobem pomocí malby na „prázdnou“ bílou masku. Nesdělujte ostatním přesně, jakou masku ze tří vámi vybraných jste si zvolili. Nechte je, aby to později uhádli sami.

- 4) Napište název své masky a názvy masek vašich partnerů ve skupině. Uveďte kritéria, podle kterých jste si vybrali své partnery.

- 5) Jaký byl charakter postavy, kterou vaše maska ve scéně ztvárnila? Měla postava nějaké jméno, byla mladá či stará? Hodila se k vaší masce či nikoli?

- 6) Kvíz:

Odpovězte na následující otázky:

- a) _____

- b) _____

- c) _____

- d) _____

- e) _____

Vyhodnocení kvízu:

PŘÍLOHA B - KOMEDIE DELL'ARTE

Komedie dell'arte znamená „komedie profesionálních herců“. Jde o druh improvizovaného herectví, které se rozvíjelo především v Itálii v době baroka. Její čistá podoba sice s historií postupně vymizela, avšak na některých místech v Itálii se hraje dodnes. Komedie dell'arte ovlivnila mnoho dramatiků, jakými byli např. Carlo Goldoni nebo Molière.

Komedie dell'arte je založena na pevných, ustálených charakterech postav. Herci hrající postavu v ní improvizují. Všechny postavy mají masku, podle níž obecenstvo postavu okamžitě pozná.

Commedia dell'arte řeší především mezigenerační konflikty, z toho důvodu jsou její témata aktuální i dnes.

POSTAVY:

Postavy komedie dell'arte se dělí většinou do následujících tří skupin:

Vecchi

Vecchi jsou ztělesněním archetypu stáří a všeho, co k němu patří. Bývají nerudní a brání mladým v lásce. Př: *Dottore, Pantalone*.

Zanni

Zanni jsou sluhové, které najal jeden z pánů. Mezi nejznámější patří např. *Harlekýn*. Ženskou podobu Zanni ztělesňuje postava *Kolombíny*.

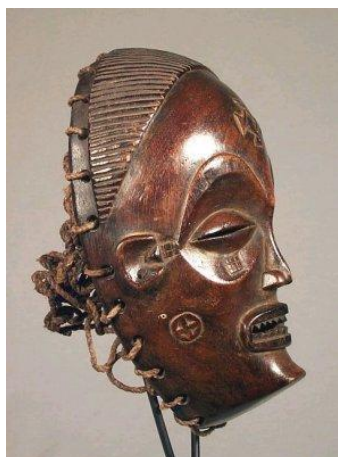
Innamorati

Innamorati jsou milenci, kteří na jevišti obvykle vystupovali bez masky. Innamorati jsou ztělesněním archetypu mládí a všeho, co k němu patří.

POUŽITÉ ZDROJE:

http://cs.wikipedia.org/wiki/Commedia_dell%27arte

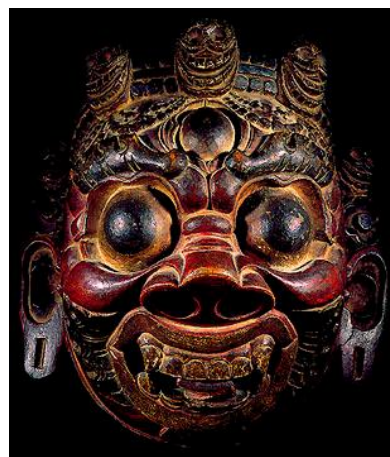
PŘÍLOHA C – MASKA JAKO KULTURNÍ FENOMÉN



Obr 1;⁴⁸ *Maska 1.*



Obr. 2;⁴⁹ *Maska 2.*



Obr. 3;⁵⁰ *Maska 3.*

Obr 1 – 3: srovnání tří rituálních masek, zleva: africká, indiánská a tibetská.



Obr. 4;⁵¹ *Benátská karnevalová maska Bauta.*

⁴⁸ [online], [cit. 2012-04-15], <http://www.arthistoryguide.com/african_masks.aspx>.

⁴⁹ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://nativeamerican-art.com/cherokee-wood-carving.html>>.

⁵⁰ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://www.tribalartasia.com/Tribal%20Buddhist%20Masks+Kapalas/Tribal-BuddhistMasks+Kapala.html>>.

⁵¹ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://students.cis.uab.edu/yazmin/Carnevale4.html>>.



Obr. 5;⁵² *Benátská Kolombína.*



Obr. 6;⁵³ *Maska morového lékaře.*



Obr. 7.⁵⁴ *Mužská a ženská podoba benátské masky Volto (Larva).*

⁵² [online], [cit. 2012-04-15], <<http://students.cis.uab.edu/yazmin/Carnevale4.html>>.

⁵³ Mathias Endsman, *Rekvisita*, 2011 [online], [cit. 2012-04-15], <<http://themindfulmystic.blogspot.com/2011/03/masquerade.html>>.

⁵⁴ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://themindfulmystic.blogspot.com/2011/03/masquerade.html>>.



Obr. 8.⁵⁵ Masopustní průvod v českých podmínkách.



Obr. 9;⁵⁶ Maska 1.



Obr. 10;⁵⁷ Maska 2.



Obr. 11;⁵⁸ Maska 3

Obr 9 – 11: posmrtné masky egyptských králů, zleva: Tutanchamon, Psusennes I. a Amenemope. U poslední je zjevně viditelná degenerace egyptského umění.

⁵⁵ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://zena-in.cz/clanek/masopust-je-svatkem-jidla/kategorie/kultura>>.

⁵⁶ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://www.woodlands-junior.kent.sch.uk/Homework/news/intro.htm>>.

⁵⁷ [online], [cit. 2012-04-15], <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Golden_Mask_of_Psusennes_I.jpg>.

⁵⁸ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://www.flickr.com/photos/sergiothirteen/page10/>>.



Obr. 12;⁵⁹ Posmrtná maska prvního československého prezidenta T. G. Masaryka.



Obr. 13;⁶⁰ Antické divadelní masky vyobrazené na mozaice v Hadriánově vile v Římě.

⁵⁹ Tomáš Železný [online], [cit. 2012-04-15], <<http://www.novinky.cz/domaci/254361-vaclavu-havlovi-sejmuli-posmrtnou-masku-autor-je-tajny.html>>.

⁶⁰ [online], [cit. 2012-04-15], <http://195.176.180.15:82/medina/courses/cm0910/group4/pages/poc.php?ID_POC=45/>.



Obr. 14;⁶¹ *Maska Pantalona z komedie dell'arte.*



Obr. 15;⁶² *Výjev z japonského divadla Nó.*

⁶¹ [online], [cit. 2012-04-15],
<http://www.lurvely.com/photo/4448285637/Pantalone_masque_de_Commedia/>.

⁶² [online], [cit. 2012-04-15], <http://www.kodo.or.jp/ec/event/relation2_en.html/>.



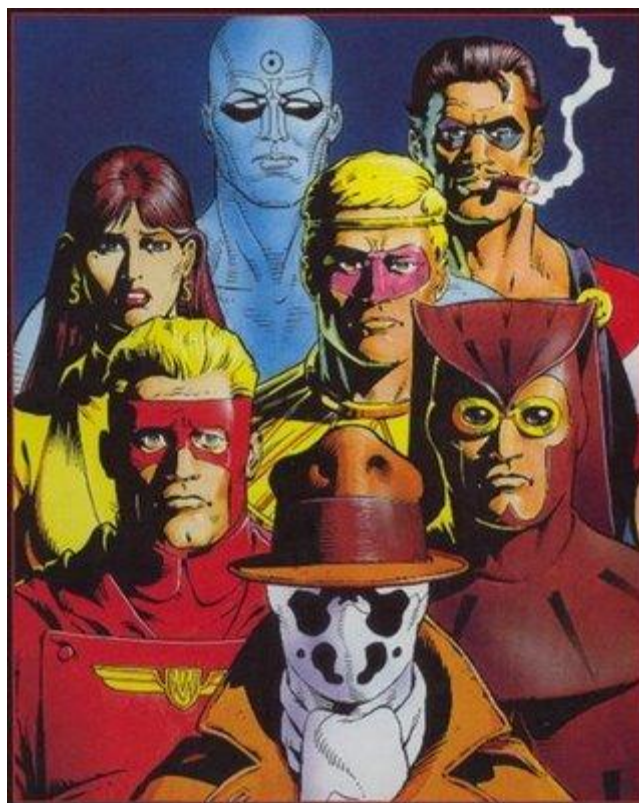
Obr. 16;⁶³ *James Ensor; Kostlivec a masky (1898).*



Obr. 17;⁶⁴ *Emil Nolde; Masky stále žijí (1911).*

⁶³ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://artboom.info/painting/painting-classics-james-ensor.html/attachment/1897-james-ensor-death-and-masks/>>.

⁶⁴ [online], [cit. 2012-04-15], <http://www.shafe.co.uk/art/emil_nolde-_masks_still_life_iii_%281911%29-.asp>.



Obr. 18;⁶⁵ Superhrdinové z původního komiksu *Watchmen*.



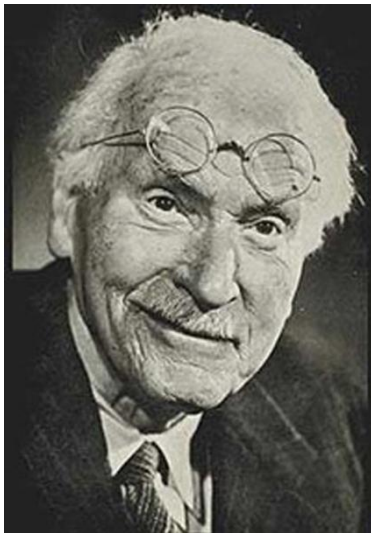
Obr. 19;⁶⁶ Hrdinové ze stejnojmenného snímku (*Watchmen*).

⁶⁵ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://www.gotham.cz/watchmen-3/>>.

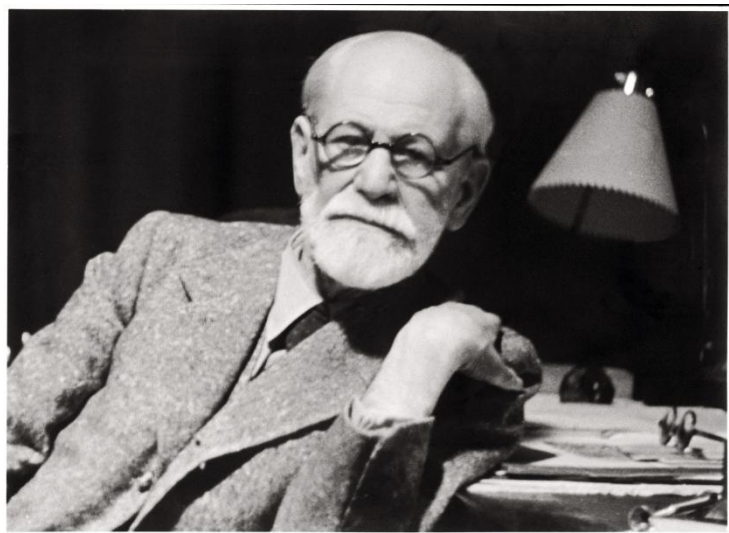
⁶⁶ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://www.teepack.cz/Filmy-detail/watchmen-man-you-have-to-watch/>>.



Obr. 20;⁶⁷ *Dvě hlavní postavy – Elizabeth a Alma – ze snímku Ingmara Bergmanna Persona.*



Obr. 21;⁶⁸ *Carl Gustav Jung*
(1875 – 1961).



Obr. 22;⁶⁹ *Sugmund Freud (1856 – 1939)*

⁶⁷ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://cineclubcriticasdefilmes.blogspot.com/2009/12/persona-ingmar-bergman.html>>.

⁶⁸ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://www.psychologie-psycholog.eu/psychologie/archetypy-carl-gustav-jung/>>.

⁶⁹ [online], [cit. 2012-04-15], <<http://investingcaffeine.com/2011/04/25/sigmund-freud-the-portfolio-manager/>>.

PŘÍLOHA D – PRAKTICKÁ ČÁST DIPLOMOVÉ PRÁCE



Obr. 22 *Harlekýn.*

Obr. 23 *Kolombína.*

Obr. 24 *Dottore.*

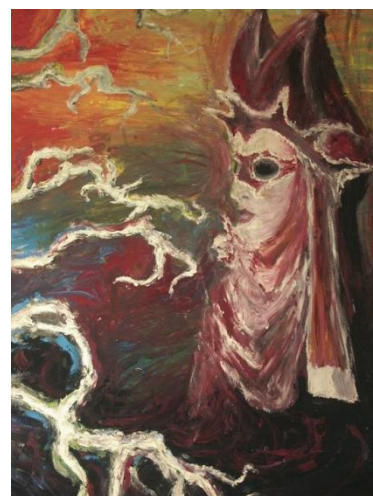
Obr. 22 – 24: triptych Masky (2010).



Obr. 25; *Pokora.*



Obr. 26; *Moudrost.*



Obr. 27; *Vášeň.*

Obr. 25– 27: triptych Zrození (2011).



Obr. 28; *Apollón.*



Obr. 29; *Homérova bárka.*



Obr. 30; *Poseidón.*

Obr. 28– 30: triptych Život (2012).



Obr. 31; *Advokát 1.*



Obr. 32; *Soudce.*



Obr. 33; *Advokát 2.*

Obr. 31–33: triptych Smrt (2012).



Obr. 34; *Bez názvu.*



Obr. 35; *Kristus.*



Obr. 36; *Bárka života.*



Obr. 37; Šašek a královna – královna je nahoře.



Obr. 38; Šašek a královna – královna je dole.

PŘÍLOHA E – GALERIJNÍ ANIMACE



Obr. 39; V galerii 1.



Obr. 40; V galerii 2.

Obr 39 – 40: ukázky z receptivní fáze a z krátké reflexe v akci, která předcházela vlastní žákovské tvorbě.



Obr. 41; V akci 1.



Obr. 42; V akci 2.

Obr 41 – 42: ukázky z průběhu vlastní žákovské výtvarné tvorby.



Obr. 43; masky, které žáci vytvořili.



Obr. 44; zleva: *Vášeň*, *Moudrost* a *Poseidón*.



Obr. 45; *Šašek*.