

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média
Audiovizuální studia

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

FIKČNÍ SVĚTY V SOUČASNÉM ČESKÉM UMĚNÍ

Petr Pololáník

Vedoucí práce: MgA. Martin Blažíček, Ph.D

Oponent práce: doc. Mgr. David Kořínek

Datum obhajoby: 2. září 2020

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
FILM AND TV SCHOOL

Film, Television, Photography, and New Media
Audiovisual studies

BACHELOR'S THESIS

FICTION WORLDS IN CONTEMPORARY CZECH ART

Petr Pololáník

Thesis advisor: MgA. Martin Blažíček, Ph.D

Examiner: doc. Mgr. David Kořínek

Date of thesis defense: September 2, 2020

Academic title granted: BcA.

Prague, 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Fiktivní světy v současném českém umění

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

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

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

Abstrakt

Tato diplomová práce se zabývá zkoumáním funkce kostýmu a fikčního univerza v současném českém umění.

Cílem bylo zhodnotit, jak popkulturní vlivy cosplaye napomáhají současným uměleckým strategiím.

Práce se dá rozdělit na úvodní část, a výzkumnou.

Úvodní část definuje obecné mechanismy cosplaye a jeho dřívější kulturní ekvivalenty v Česku. Výzkumná část byla sepsána na podkladě literární rešerše zkoumající jednotlivé poznatky teoretiků a samotných umělců, jejichž shodné výrazové prostředky nebo tvůrčí postupy odkazují k popkulturním fenoménům fandumu, cosplaye nebo uměleckým prostředkům emo-romantismu.

Abstract

This diploma thesis deals with the study of the function of costume and fiction universe in Czech contemporary art.

The aim was to evaluate how the pop-cultural influences of cosplay contribute to contemporary artistic strategies.

The work can be divided into an introductory part, and a research part.

The introductory part defines the general mechanisms of cosplay and its former cultural equivalents in the Czech Republic. The research part was written on the basis of a literature search examining the individual findings of theorists and artists themselves whose identical means of expression or creative procedures refer to pop cultural phenomena. Fandom, Cosplay or the principles of Emo-Romanticism.

Obsah

Úvod	7
Kapitola 1: Fandom a cosplay	8
Fandom a Cosplay v Československu	10
Společenské přesahy cosplaye	14
Kapitola 2: Fikční světy jako alternativa nefunkční reality	17
Kapitola 3: Příklady fikčních světů v díle českých umělců	21
Performance: Surůvka, Olivová, Hofman	21
Jiří Surůvka	22
Kateřina Olivová	24
Lukáš Hofmann	26
Shrnutí	28
Kapitola 4: Multimédia: Slama, Delong, Damcová	29
Anna Slama, Marek Delong	29
Tereza Damcová	31
Shrnutí	32
Závěr	33

Úvod

Tato práce se zabývá fenoménem role-playingu, cosplaye a fandomu ve vztahu k českému uměleckému prostředí. Práce zkoumá jednotlivé tvůrčí prostředky jako je tvorba kostýmu, autorské alter ego, osobní mytologie a tvorba vlastních fikčních světů. Pokusím se zjistit, do jaké míry jsou tyto mechanismy v umění důsledkem popkulturních vlivů.

Jsou současné tendence v umění na bázi hry, podvědomí a intuice odklonem od racionálního autorského kalkulu s principy galerijního provozu, nebo jsou tyto tendence cestou k novým individualistickým projevům upřímnosti?

Jak souvisí tvorba fikčních světů v umění s pojmy, jako je larp, role play nebo cosplay?

Mechanismy fandomu jako jsou tzv. cony, larp, RPG setkání nebo cosplayerské aktivity umožňují fanouškům anime, fantasy a science-fiction ovládnutí vybraných avatarů i mimo virtuální prostor, to umožňuje současně vytvářet sociální prostředí a zároveň unikat od problémů tíživé současnosti.

Může být výše zmíněný princip imaginace a hry s postavou využíván v současné české umělecké praxi?

Z hlediska výzkumu popkulturních vlivů aktuálních uměleckých strategií lze práci rozdělit na dvě části. V první části práce se nejdříve pokusím popsat základní principy současných herních strategií a obecné definice pojmů jako je fandom, cosplay a jejich uplatnění v české popkultuře.

V druhé části práce se snažím najít paralely vůči jednotlivým tvůrčím strategiím současných českých umělců.

Hlavní otázkou položenou prostřednictvím této bakalářské práce je, zda se principy hry a tvorby fikčních světů mohou pozitivně projevit na schopnosti umění upřednostnit autorskou autenticitu a zranitelnost a podílet se na vzniku kontrakultury vůči ekonomickému a kulturnímu násilí

Kapitola 1: Fandom a cosplay

Henry Jenkins si všímá nového zaměření fanoušků jednotlivých popkulturních odvětví na materialitu, která se projevuje zvýšeným zájmem o módu, řemeslné postupy a výrobu rekvizit. Aspekty tělesnosti v performačních aktivitách fanoušků se podle něj projevují přetvářením textilií, výrobou kostýmů a změnou herního prostředí směrem k odklonu od virtuality.

Fanoušci tvořící vlastní alter ega se prostřednictvím práce s fyzickým materiálem dokázali vymanit z virtuálních světů a o své fikční světy obohatit ty skutečné.¹

Klíčové pojmy z oblasti popkultury jako jsou fandom, cosplay, larp ad. vnášejí do obecné tendence sdílené fanoušky i umělci kreativně utvářet fiktivní realitu ve fyzickém prostředí a možnost označení vnitřních společných principů a následné zkoumání jednotlivých odlišností.

Jaroslav Veis definuje, v Encyklopedii literatury science fiction (1995) fandom jako slovo odvozené z anglického slova fan (fanoušek) a přípony dom (abstraktní přípona) tento pojem označuje hnutí příznivců.² Je to jev, společný pro celosvětový vývoj kulturního žánru science fiction.

Veis uvádí, že i kdyby historický vývoj fenoménu science-fiction nedosáhl k označení za svébytný literární žánr, postarali by se o to výrazné tvůrčí aktivity jeho fanoušků.³

Nicolle Lamerichs ve své práci *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*,⁴ uvádí možné okolnosti vzniku tohoto pojmu.

Podle Lamerichs pojmu fandom předcházela historická označení aktivních obdivovatelů jednotlivých kulturních oblastí a děl. Historické příklady kultury divadla nebo jednotlivých kontextů malby uvádí označení jako je lover (milovník) nebo avid enthusiast (horlivý příznivce).

Historické projevy nadšení fikčním prostředím byly vždy přímým důsledkem toho,

1 Henry Jenkins. Fan materiality and affect: Interview with Nicolle Lamerichs (Part1). HENRY JENKINS: CONFESSIONS OF AN ACA-FAN [online]. Henry Jenkins, 2019, 10.9 2019 [cit. 2020-08-21]. Dostupné z: <http://henryjenkins.org/blog/2019/9/8/interview-with-nicholle-lamerichs-part-1-capg>

2 Ondřej Neff, Jaroslav Olša, Jaroslav Veis. Encyklopedie literatury science fiction. 1995. AFSF - Asociace fanoušků science fiction, H+H (H&H). ISBN 80-85390-33-7.

3 Tamtéž

4 Nicolle Lamerichs. *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. © N. Lamerichs / Amsterdam University Press B.V., Amsterdam 2018. ISBN 978- 90-8964-938 6

jakou roli hrála v historickém pojetí divadla a literatury vnímavost publika. Jednotlivé dramaturgické strategie vždy bojovaly o divákovu pozornost ve snaze nakonec přemoci emoce publika.⁵

Samotný vznik pojmu *fandom* je ale podle Lamerichse v současnosti nejasný.

Jeho nejranější užití v médiích se poprvé objevuje ve sportovní rubrice Washington Post 10. října 1896. Slovo „fan“ slouží jako zkratka fanaticus nebo „fanatic“, což souvisí s užitím slova „fantazie“, je tu však přítomná i konotace náboženské horlivosti nebo dobrovolného nadměrného nasazení.⁶

Pojem *fandom*, který lze přeložit jako „fanouškovství“, lze využívat jako nejobecnější označení používané jak pro asijské fanoušky seriálů manga, tak pro evropské příznivce např. Harryho Pottera.⁷ K všeobecným projevům *fandomu* se váže potřeba fanoušků samostatně nakládat s obsahem daného díla a jeho postavami. Tato tendence zapříčinila pozdější vznik dalšího fenoménu, kterým je *cosplay*.

Pojem *cosplay*, japonsky コスプレ (*kosupure*), definujeme jako popkulturní performanční umění, kde jednotliví příznivci dané subkultury vyrábí a nosí kostýmy, ve kterých reprezentují specifickou postavu.⁸

Tento pojem byl historicky poprvé uveden v tisku japonským vydavatelem a mediálním producentem Noboyuki Takahashim, který jej v červnu 1983 uveřejnil v časopisu *Mai Anime / My Anime*.⁹ Japonský vydavatel se v tehdejších časopisech pozastavuje nad tím, že zatímco někteří lidé utrácení značné finanční prostředky za oděv a doplňky podle vzorů vesměs upjaté společenské konvence, jiní lidé investují pouze svůj čas a pomocí levných materiálů a nejrůznějších zbytků, co objevili v garáži, se dokáží proměnit v charaktery nadlidských, až přímo mytologických rozměrů.¹⁰

Barbora Tvardíková uvádí, že tyto projevy příznivců *science fiction* začaly na

5 N. Lamerichs. *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. (str.19)

6 N. Lamerichs. *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*.(str.18)

7 Nicolle Lamerichs. *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*.(str.17)

8 Hank Stuever, „What Would Godzilla Say?“. *The Washington Post*. Retrieved 2008-01-03.

9 Brian Ashcraft, Luke Plunkett. *Cosplay world*. 12.9. 2014. Prestel Publishing, 2014. ISBN 3791349252. (str. 18)

10 B. Ashcraft, Luke Plunkett. *Cosplay world*. 2014

začátku dvacátého století v New Yorku. S úspěchem se setkal hned první ročník roku 1936. Akce se pak pravidelně opakovala až do roku 1939, kdy dostala oficiální název *WorldCon*. V souvislosti s prvními ročníky tzv. *WorldConu* byl zpětně zaveden pojem „costuming“ předcházející označení této aktivity jako *cosplay*.¹¹

Další z pohledu této práce méně zásadní pojmy jako *larp* a *RPG* se na rozdíl *science-fiction* předloh vztahují k žánrům *fantasy*.

Zkratka *RPG* (*role playing game*), v případě rozšířeného znění se používá *Pen & Paper RPG game* (hraní dějových her s využitím imaginativních postav, papíru a tužky), navazuje na předlohu komerční deskové hry *Dungeons and Dragons* (Dračí doupě), která byla ve Spojených státech na přelomu sedmdesátých a osmdesátých let výrazným hitem.¹²

Paralelně s hitem *RPG* her se v USA, Evropě, Británii ale i Rusku současně objevují dílčí aktivity fanoušků *fantasy*, kteří na podkladě literárních a popkulturních předloh v průběhu sedmdesátých let formují první organizované srazy s označením jako *LARP* (*Live Action Role Play*).

Fanouškovské aktivity typu *LARP* a *RPG* se v Česku výrazněji projevují až po uvedení filmové adaptace *Pána prstenů*. Jejich forma přímo nenavazuje na zahraniční fenomén *LARPU* jako takový, ale spíše se odkazuje k samotné filmové předloze jako typický projev *fandomu*. Jednotlivé mechanismy tvorby kostýmu a přejímání fikčních světů a postav jsou v případě českého *LARPU* a *RPG* shodné s ostatními oblastmi *fandomu* jako je právě *cosplay*.

Jednotlivé srazy a akce zpravidla nepřesahují formát běžných subkulturních aktivit. Množství účastníků největších akcí tohoto typu u nás se uvádí v řádu stovek, zatímco setkání českých fanoušků *anime* a *manga*¹³ na Brněnském výstavišti každoročně zvedá rekord v řádech tisíců.

11 Barbora Tvardíková. Fenomén *cosplay*: Proč kostýmy hýbou světem. *Ábíčko.cz*: Přečti si/ zábava [online]. *Časopis ABC*, Barbora Tvardíková, 2018, 12.3. 2018 [cit. 2020-08-20]. Dostupné z: <https://www.abicko.cz/clanek/precti-si-zabava/22792/fenomen-cosplay-proc-kostymy-hybou-svetem.html>

12 J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks a W. Keith Winkler. *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. 21. 3. 2006. USA: McFarland, 2006. ISBN 0786424362.

13 *anime* – termín pro označení japonských animovaných filmů a seriálů, *manga*– japonské označení stylu komixu, který se v Japonsku začal vyvíjet po druhé světové válce

Fandom a Cosplay v Československu

Zhuštění omezených kulturních vlivů prostřednictvím uzavřených státních hranic a značně redukováného trhu se „zábavou“ v minulosti Československa podnítilo řadu občanských nezávislých tvůrčích aktivit.

Vlivy filmů nebo literárních předloh českého sci-fi a dobrodružné literatury (např. Jaroslava Foglara) v minulosti nepochybně dokázaly podnítit dílčí ojedinělé projevy fandomu. Z prostředí Československa ale nejsou zmapovány případy, kdy by docházelo k organizovaným setkáním fanoušků v kostýmech nad rámec táborového života inspirovaného Foglarovými romány. Tyto ojedinělé projevy v období socialismu lze najít například v tvorbě kostýmů v rámci etapových her, tehdy ilegálního scoutingu, nebo v udělování lesních jmen (přejímání kulturních projevů severoamerických indiánů) jednotlivými členy tehdejší *Ligy lesní moudrosti* (Woodcraftu).¹⁴

Málo známým, dostatečně ilustrativním příkladem vytváření fikčních světů a hráčských avatarů ve fanouškovských strukturách a výskytu prvních opravdu virtuálních realit v tehdejší Československu, jsou tvůrčí postupy prvních amatérských, herních vývojářů.

Skupinu mladých studentů technických odvětví a nadšenců, kteří se skrze rodinné příslušníky ve státním sektoru nebo státem podporované vzdělávací činnosti dostávají k prvním osobním počítačům, začíná spojovat zájem o práci se základy programování a hraní prvních komerčních počítačových her, nejčastěji z Británie.

Herní výzkumník a pedagog Jaroslav Švelch ve svém textu *Progress update: Games behind the Iron Curtain*,¹⁵ herní žánr textových nebo také „hackerských“ her definuje jako ryze český fenomén. V tomto textu o herních pionýrech Československa dodává, že jednotliví fanoušci spontánně přijímali šablony

14 Martin Kupka. Chvilky moudrosti s Loganem. Woodcraft.cz [online]. Praha: Martin Kupka, Woodcraft.cz, 2020, 2.6.2020 [cit. 2020-08-20]. Dostupné z: <https://www.woodcraft.cz/index.php?right=mainpage&right2=zprava&id=1382&sid=>

15 Jaroslav Švelch. Progress update: Games behind the Iron Curtain. Svelch.com: GAME HISTORY [online]. Praha: Jaroslav Švelch, 2014, 11.8. 2014 [cit. 2020-08-21]. Dostupné z: <https://svelch.com/blog/2014/11/08/progress-update-games-behind-the-iron-curtain/>

západních her a pomocí zdrojových kódů pronikali do herního prostředí, které si dokázali přizpůsobit tak, aby jejich příznivci rozpoznali jednotlivé zásahy do původní hry, ale aby zároveň mohli zůstat v anonymitě. Tyto hry v éře blížící se Sametové revoluce napomáhaly jednotlivým autorům sdělovat své politické názory a prostřednictvím interních politických narážek vzájemně podněcovaly odpor autorů a hráčů k tříšticímuse režimu.¹⁶

Švelch dále označuje hru Indiana Jones na Václavském náměstí,¹⁷ za v podstatě aktivistickou až protistátní. Zmiňuje, že šlo v zahraničí o oblíbenou hru, která posloužila mladým vývojářům k symbolickému boji s režimem. Hra zachycuje dramatické okolnosti protestů, které předcházely Sametové revoluci. ¹⁸

Toto pirátské herní vývojářství možná nenaplnuje definici typických aktivit fandumu, ale dokonale ilustruje lokální tendence využívat popkulturu a komunikovat skrze pop-kulturní znaky politické obsahy. V tomto případě popkulturní hrdina Indiana Jones pomáhá svrhnout totalitní režim.

Zatímco se kultura fandumu a cosplaye výrazně hlavně v Japonsku a Spojených státech několik desítek let svobodně rozvíjí, v Československu podobné tendence našly uplatnění až po roce 1984, kdy vznikají historicky první srazy fanoušků tzv. conů.¹⁹ První con dostal název ParCon organizovaný podle svého dějiště v Pardubicích. Setkání fanoušků sci-fi a fantasy v té době ještě nebylo spojeno s cosplayem. Sametová revoluce roku 1989 přinesla výrazné kulturní změny, které fandumu umožnily přenést se z undergroundové aktivity do pozice organizace. Koncem roku 1989 byla založena Asociace fanoušků SF a v roce 1990 oficiálně vznikl Československý fandom.²⁰

Tato nová soudržnost netrvala dlouho kvůli záplavě nových popkulturních vlivů. V devadesátých letech se do té doby jednotný všeobecný okruh fanoušků, nyní sjednocených pod hlavičkou fandumu, začíná diverzifikovat s přibývajícími žánry. Čeští fanoušci zjišťují, že si mohou vybrat mezi sci-fi, fantasy, komiksy manga

16 Tamtéž

17 raná herní tvorba Františka Fuky z roku 1989

18 Jaroslav Švelch. Progress update: Games behind the Iron Curtain. Svelch.com: GAME HISTORY [online]. Praha: Jaroslav Švelch, 2014, 11.8. 2014 [cit. 2020-08-21]. Dostupné z: <https://svelch.com/blog/2014/11/08/progress-update-games-behind-the-iron-curtain/>

19 Jakub Macek. Profesionální česká SF a F periodika po roce 1989. V Brně, 2000, (str.13-15).

20 Jakub Macek. Fandom: subkultura fanoušků vědecké fantastiky. Brno, 2001, (str. 10)

a novými mechanismy roleplaye, například v podobě Dračího doupěte.²¹ Populární Star Trek, Star Wars a pozdější Stargate do značné míry definují základní rysy českého sci-fi fandumu a občasných forem cosplaye.

Nové elementy RPG (role playing games) v podobě Dračího doupěte a všeobecně zvýšeného zájmu o žánrovou literaturu vytvářejí samostatnou větev fantasy fandumu známého na západě jako LARP, v česku jako dřevárny.

Formy fandumu v porevolučním Česku se nejrychleji ustálily především v kultuře příznivců japonských komiksů manga a seriálů anime. Vliv těchto popkulturních vlivů vyvolal v nultých letech obrovskou senzaci a tak noví fanoušci téměř okamžitě konfrontovali s novými možnostmi cosplaye po vzoru západního trendu. Český cosplay inspirovaný japonskou kulturou narozdíl od ostatních subkultur fandumu poměrně záhy vytváří výrazně dobře organizovaná setkání a díky aktivitě svých členů tvoří do současnosti nejvýraznější reprezentaci fandumu. První srazy fanoušků otaku se začaly sdružovat okolo pražské Lávky, kde se seznámili zakladatelé prvního klubu pod hlavičkou československého fandumu, později nazývaný jako Mangaichi. Předmětem prvních setkání byly nejrůznější formy distribuce a výměny jinak nedostatkových seriálů a komiksů. Tato elitní společenství jakoby navazují na původní DIY kulturu socialismu, čímž se se zpožděním navrací k původním praktikám otaku na západě, jejichž tehdejší cosplay už do značné míry těžil z popkulturního trhu.

Henry Jenkins ve své knize *Convergence Culture* ²² poukazuje na to, jakým způsobem jsou komerční strategie západního trhu propojeny s fenoménem fandumu.

Americký cosplay devadesátých let naproti české vynalézavosti a kutilství bývá často propojován s průmyslovými odvětvími, kde se fanoušci projevují spíše jako spotřebitelé. Zábavní průmysl si zde dobře uvědomuje, jak sdílení a otevřenost obsahu s tímto publikem podněcuje jeho zájem ke spolupráci a přejímání tohoto duševního vlastnictví za své.²³

21 Jakub Macek. Fandom: subkultura fanoušků vědecké fantastiky. Brno, 2001, (str. 12)

22 JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. 2008.

Minnesota: Combined Academic Publishers, 2008. ISBN 9780814742952.

23 N. Lamerichs. *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. (str.17)

Právě to definuje do značné míry rozdíl mezi českou scénou a jejich americkým kulturním vzorem.

Ačkoliv americké publikum sdílí s českými fanoušky stejné popkulturní podněty, bude se přístup českých fanoušků v některých oblastech odlišovat. Čeští fanoušci si vzhledem k vlivům předrevoluční DIY zábavy předchozích generací a obecným kladným postojem k řemeslným řešením poradili s nedostatkem průmyslově vyráběných rekvizit a kostýmů, které se v té době už začaly objevovat na západním trhu.

Jako jeden z hlavních předpokladů vlivu českého fandomu na výtvarné umění lze uvést schopnost aktivního individuálního nasazení a využití kreativních forem obecně označovaných jako kutilství, které pomáhají posouvat fikční předlohy do reálného prostředí.

Společenské přesahy cosplaye

Kreativita příznivců fandumu je úzce spojena se zkušeností nové tvůrčí svobody, která může být těžko dosažitelná individuálně v rámci neměnné sociální role fanouška.

Henry Jenkins a ve své práci²⁴ poskytl důležité informace o principech fungování společenství fanoušků na jednotlivých setkáních. Věnovali také pozornost tomu, jak fanoušci přetvářejí a rozvracejí původní zdrojové kódy jednotlivých narativů. Příkladem mohou být třeba fanouškovské alternativní scénáře Star Treku, ve kterých se objevují nové emocionální vazby nebo queer čtení hlavních postav. Tyto potenciálně terapeutické kreativní zásahy fanoušků do značné míry ilustrují společenskou otevřenost podobným jevům v popkultuře.

Lamerichs²⁵ dále poukazuje na fakt, že jednotlivé výzkumy se vzájemně doplňují v tom, jak nová témata feminizace nebo dílčí queer fanouškovské intervence do původních scénářů už nelze hodnotit pouze jako ojedinělé tvůrčí deviace.

Lamerichs zmiňuje feministickou esej Constance Penleyové *Brownian Motion: Ženy, Taktika a Technologie*²⁶, jejíž autorka do značné míry napravila pozitivní obraz fandumu prostřednictvím toho, jak demitizovala tehdejší společenské stereotypy vnímání fanoušků co by deviantních nebo posedlých skupinek. Esej zároveň v podobném duchu obhajuje potřebu hlubšího porozumění obecným principům fanouškovských aktivit, jejichž význam byl do té doby bagatelizován.²⁷ Tvorba Constance Penleyové v odborných kruzích vyvrátila pohled na svět fandumu jako na deviaci a pomohla fanouškovským aktivitám navrátit zásluhu na tom, jakým způsobem vyzdvihují individuální tvůrčí práci žen kooperujících v rámci produktivních sociálních skupin. Právě pocit duševního vlastnictví v rámci přejímání průmyslových fikcí je něčím, co příznivce cosplaye často odlišuje od ostatních popkulturních společenstev.

Konkrétním příkladem toho, jak tvůrčí mechanismy v cosplayerských subkulturách podněcují redefinice genderových schémat, může být například

24 JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. 2008. Minnesota: Combined Academic Publishers, 2008. ISBN 9780814742952.

25 N. Lamerichs. *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. (str.15)

26 Constance Penley. *Technoculture*. 1991. Minnesota: University of Minnesota Press, 1991. ISBN 9780816619306. (brownian motion: women, tactics and technology)

27 Tamtéž

fenomén tzv. *yaoi fangirls*.

Yaoi fangirls, v české cosplayerské komunitě s názvem otaku, tvoří výrazný okruh rize ženských příznivců romantických příběhů homosexuálního charakteru zastoupených výhradně mužskými postavami. Naivní melodramata exponují fiktivní homosexuální vztahy mladých mužů, kteří dávají přednost submisivním nebo platonickým projevům vztahů.²⁸ Potřeba českých fanynek Yaoi fangirls spoluutvářet nové pojetí vztahových schémat na podkladě více méně idealizovaných principů mužské homosexuality, nijak neubírá na vážnosti celkovému jevu, kde subkulturní hra do značné míry plní roli společenské platformy pro diskurz o genderu.

Na přelomu tisíciletí členové českého otaku cosplay vybudovali rozsáhlé síť sociálních aktivit napříč republikou. Burzy, festivaly a společné přednesy vlastních dějových adaptací pomohly otaku zformovat do svébytných organizací. Například současný „veletrh“ cosplaye, brněnský *Animefest*, funguje již od roku 2004 jako svébytný festival organizovaný samotnými fanoušky a od roku 2012 pravidelně zaplňuje značně rozsáhlé Brněnské výstaviště. Svoji enormní kapacitou tak tato aktivita kvantitativně předčí ostatní české organizované projevy fandomu.²⁹

Otaku stejně jako LARP motivuje příznivce k výrobě kostýmu či rekonstrukcím chování, dalším charakteristikám daných postav.

Jak v případě cosplaye, tak v případě LARPU je důležité, aby jednotlivci ovládali pokročilé různé techniky práce s materiály podle zvolených námětů.

Čím se ale otaku cosplay výrazně odlišuje od „dřeváren“ tj. LARPU nebo jiných českých fandomů, je komplexnost přejaté postavy a reflexe její kulturní a geografické odlišnosti.

České otaku cosplay se potýká s problémem apropriace kontextů vybudovaných na nábožensky a kulturně velmi vzdálených společenských principech, proto je důležité, aby se členové těchto skupin rozvíjeli ve správném pochopení a interpretaci těchto odlišných kontextů.

28 Vladimír 518, Karel Veselý. Kmeny. 1. vydání. Praha 2011: Bigg Boss, Ynachi ISBN 978-80-903973-2-3
29 IBID

Pořádání vlastních specializovaných setkání tzv. *conů* vede účastníky k veřejnému přednesu vlastních literárních adaptací nebo vizuální tvorbě tzv. *fan artů*.

Vznik soutěží, festivalů, časopisů a dalších institucionálních forem, které budují kritické myšlení autorů nebo kanonizují soubory forem jednotlivých adaptovaných žánrů, dělá z cosplay kultury jakousi paralelní uměleckou scénu.

V projevech například literární tvorby fanoušků je možné sledovat jakým způsobem se liší stereotypy sexuality fikčních postav a osobních vztahů daných autorů. I když daná tvorba nemusí být vždy nositelem obecné tvůrčí kvality, samotný fakt, že fanouškovské platformy své členy ve vlastní tvorbě povzbuzují, je ojedinělý.

Kulturní význam a vliv cosplaye v Česku tudíž nelze přehlédnout co by pouhou popkulturní senzaci. V pozdějších částech textu proto budou přesněji definovány jednotlivé aspekty zpětného vlivu cosplaye na tvůrčí mechanismy českých umělců.

Kapitola 2: Fikční světy jako alternativa nefunkční reality

Text Michala Novotného *The Emo-Romantic*³⁰ turn Pojednává o určitém komplexním obratu v současném uměleckém provozu, který do kontextu postkonceptuální a postinternetové evropské tvorby vnáší zcela nové měřítko v podobě emociality.

Jakkoliv lze pojmy jako upřímnost, autentičnost nebo intimitu v prostředí současného umění relativizovat, začíná se zde formovat proud autorů a děl postavených na silné introspekci a potřebě tyto pojmy vytáhnout zpět do uměleckého diskursu.

Novotný na jednotlivých příkladech novátorských textů a kurátorských konceptů poukazuje na to, jak se v uměleckém prostředí západní Evropy začaly po roce 2010 rodit nové definice umění v podobě emocionálního konceptualismu, který si kladl za cíl před diváka předložit nové fenomény uměleckého jazyka založeného na intimitě a práci s identitou mladých autorů v reakci na tehdejší právě probíhající postkonceptuální tendence.³¹

Finský umělec Jaakko Pallasvuo ve své lyrické eseji *Airplane mode*³² pojednává o nedávné globální změně, která naprosto ovlivnila jeho pohled na svět, romantiku a cestování. Prostřednictvím ironických metafor a obrazů popisuje nepříjemný stav současného světa, který byl nedávno utopickým snem. Létání v dopravním letadle pro autora tohoto textu začalo postupně ztrácet někdejší lesk a étos dobrodružství a stalo se koncentrovanou nudou násilnou řezbou do stratosféry.

*„Létání ztrácí svoji magii. Věci ztrácejí magii tím, že se stanou infrastrukturou: v obrovském měřítku, bez možnosti volby, bez rozmyslu. Nacpané letadlo turistů a dělníků, sedících, čekajících na vzlet. Nikdo z nich už se nebude moci vymanit z vězení nějakého snu devatenáctého století.“*³³

Lyrické obraty tohoto v jádru básnického textu odrážejí intenzivní tíseň vědomí, že civilizační slepé uličky nebudou nikdy zcela přehodnoceny, ale naopak dál živeny

30 Michal Novotný, *The Emo-Romantic turn: Essays Mouse 65*. *Mouse magazine: Essays Mouse 65* [online]. *Mouse Magazine*, Michal Novotný [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <http://moussmagazine.it/emo-romantic-turn-michal-novotny-2018>

31 Tamtéž

32 Jaakko Pallasvuo:: *Airplane mode*. *Kohta.fi: essays* [online]. Helsinki: Jaakko Pallasvuo, 2019, 2019 [cit. 2020-08-21]. Dostupné z: <https://kohta.fi/essay/jaakko-pallasvuo-airplane-mode/>

33 Tamtéž

kapitálem, aby se jejich milná podstata neobrátila proti jejich mecenášům.

Pallasvuo ve své baladě příznačně dodává, že nevíme, co máme, dokud to neztratíme.³⁴

Příklad proměny leteckého provozu nás má varovat, že ne každou utopii je třeba naplnit, ne každá vize je důležitá. Ve smyslu pořekadla „pozor na to, co si přeješ“ autor textu nápaditě prorokuje o nezadržitelné destruktivní síle pokroku, která ve velice krátkém čase stihla eliminovat zbytky romantismu v myšlení nového člověka. Všechno, co bude podrobena racionálnímu zkoumání, zaniká, protože ztrácí svá tajemství. Stačí pozorovat děsivě rychlé negativní proměny životního prostředí v bezprostřední blízkosti, aby bylo možné odvodit, jak rychlé a nevratné jsou změny životního prostředí v oblastech třetího světa, kde chybí jakýkoliv dohled nad průmyslovým absolutismem.

Tato dystopická interpretace logiky, která v konečném důsledku adoruje kapitál a vykořisťování všech existujících forem života za účelem abstraktního zisku, může v současném umění plnit roli jinak těžko viditelné společenské sebereflexe.³⁵

Co můžeme jako tvůrci dělat, když se například zbrojařské koncerty podílejí na financování uměleckého provozu?

Hito Steyerl ve své knize *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*³⁶ spekuluje nad souvztažností společenského vývoje a umění, které bezvládně vlaje za průmyslovým tržním hospodářstvím bez možnosti tento společenský vývoj ovlivnit.

„Současné umění je jakási společenská vrstva nebo její zástupce, která předstírá, že okolní universum stále funguje, zatímco vlivem šokových politických praktik se jednotlivá lidská společenstva zmítají a obrací naruby. Vlastní interpretace a stříhy v podobě slzného plynu nebo gifů s koťátky prohlubují trvalou hyperaktivní depresi.“³⁷

34 Tamtéž

35 IBID

36 H. Steyerl *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*.(str. 170)

37 Tamtéž

Tato hyperaktivní deprese v zásadě narušuje paralelní proud postinternetu, který prostředí internetu sice tematizuje, ale jednotlivé argumenty a komentáře k distopickému vývoji společnosti používá spíše jako rétorické gesto, než aby se v tomto proudu dokázal definovat prostřednictvím shodných tematických a formálních okruhů. Novotný s trochou nadsázky postinternet označuje za německé národní umění roku 2016. Na stejné stránce Novotný komentuje emocionální obsah tehdejších postinternetových děl jako inherentně cynické depersonalizované emoce, které tu a tam udeří na citlivou strunu skutečné emocionality recipienta, ale kde si autorova emocionalita udržuje stálý odstup.³⁸

Jednotlivá postinternetová hnutí tak podle Novotného prostřednictvím své nadhodnocené „unoriginality“, „de-subjektifikace“ a „deindividualizace“ a obecného důrazu na technologii stagnují uvězněna v ironickém postavení, které ve skutečnosti odmítá rozlišovat mezi upřímností a neupřímností, a proto neumožňuje usilovat o znakovou poctivost.³⁹

Způsoby, kterými se principy konceptualismu zpronevěřují tvůrčí upřímnosti a vlastně i aktuální pozici umění tváří v tvář průmyslu, popisuje ve svém textu Novotný prostřednictvím citace Stefanie Kleefeld. Ta zde pojednává o tom, jak se snažila vymanit z vlivů tehdejších obvyklých projevů umění, popisuje, že musela začít negovat formy umění, které se zakládaly výhradně na kontextuálních odkazech, nutně vyvolávaly kritický impulz nebo nadřazovaly školenost slovní zásoby autorských textů nad samotnou tvorbu. Zmiňuje se o škrobeném nebo povrchním diskurzu. Kleefeld se začala zaměřovat na pojmy jako je představitost a autentičnost, které mohou v současnosti působit jako klišé, ale tím vlastně čekají na oprášení skutečných významů.⁴⁰

Na veřejný status quo globálního uměleckého provozu odkazuje ve svém textu i Steyerl, když hledá východiska pro nové postoje a jednotlivé artefakty, jako je například tvorba virtuálních prostředí, spam nebo různé formy politických akcí, které je nutné vymanit ze stávajících konvencí.

38 M. Novotný. The Emo-Romantic turn :Essays Mouse 65 [online]

39 Tamtéž

40 IBID

„Budete muset napodobit dosud neexistující realitu a zapojit ji do bytí. To je způsob, jakým se hra stává hercem. Začněte tímto.“⁴¹

Návodnost Steyerl lze v podstatě pochopit jako výzvu k mechanismům fandomu, protože tyto institucionalizované struktury mívají často schopnost vyzdvihnout a reflektovat bazální základ kreativity a tvůrčí činnosti.

Prostřednictvím sentimentu, fikce a utopie si právě fanoušci fikčních světů berou zpět autentičnost vlastních identit spojených s postavami.

Fandom je tak pro průmyslovou kulturu těžko porazitelným konkurentem, protože skrze jednotlivé aktivní apropriace popkulturních vlivů otáčí pozornost fanoušků/diváků k sobě samým, tj. ke kmenovým organizacím, kutilství a vlastním adaptacím daných předloh. Popkulturní předloha se tak v prostředí fandomu může stát pomyslným duševním vlastnictvím fanoušků.⁴²

Kleefeld v tomto směru dodává, že pojem vlastnictví se nakonec může projevit jako kontrolované „duševní“ úsilí, kde regulace a formalizace nemusí znamenat, že vždy vzniká něco umělého. Zajímavý a rozhodující aspekt spočívá právě v osobách, které dané role sehrávají s vidinou vedení určité vyšší moci. Být něčím a něco předvádět zde není v rozporu. Takže vlastnění musí být chápáno jako živé a ne jako hrané divadlo. Zajímavý a rozhodující aspekt spočívá právě v osobách, které hrají svou roli.⁴³ Vztáhnout tento výrok na situaci současného umění by znamenalo, že garantem autenticity a hodnoty díla je právě sám autor, který svoje duševní vlastnictví vědomě posouvá a kontroluje, čímž navzdory fiktivní povaze tvůrčí hry vytváří metaforickou výpověď všeobecně platných duchovních principů.

Z obou zmíněných textů vyplývá, že právě formát sdílené hry v kulisách fikčního prostředí nebo naopak prostředí mimo kulturní instituce uvolňuje stavidla společenského podvědomí. Tvůrčí projevy schopné rezignovat na schémata novodobých salónních projevů umění, mají naději na objevování avantgardních principů poplatných době.

41 H. Steyerl Duty Free Art: Art in the age of Planetary Civil War.(str 170)

43 M. Novotný. The Emo-Romantic turn :Essays Mouse 65 [online]

V textu *The Emo-Romantic Turn*, ač jde o popis celoevropské nebo převážně německé tendence, autor v závěru zmiňuje komplexní popis přístupů českých umělců Anny Slamy a Marka Delonga. Jejich společná práce *Sugar Hunters Feast* pro autora článku představuje pomyslné dovršení emocionálně-romantického fenoménu, který se v pojetí českých autorů výrazně odvrací od principů západního umění a jeho specifických technických a ekonomických struktur. Na příkladu *Sugar Hunters Feast* Novotný zmiňuje jako příklad emocionality a hry nadřazené umělecké strategii založené na kontextuálních vztazích.⁴⁴

44 IBID

Kapitola 3: Příklady fikčních světů v díle českých umělců

Organické propojení drobných, postupných změn uvnitř uměleckého provozu může s odstupem několika málo let vytvořit jednotící kontext shodných forem a významů děl, podle kterých lze nastínit nové okruhy a tendence současného umění.

Na příkladu performerů jako je Surůvka, Olivová a Hofmann, z nichž každý zastává odlišný formální přístup odpovídající jejich generačnímu rozdílu, můžeme pozorovat, jak se vyvíjí obsahová a významová práce performerů se zvoleným prostředím a stylizací vlastního alter ega. Můžeme sledovat také jednotící mechanismy jednotlivých děl a autorů, jako je v tomto případě určitá nadsázka, práce s kostýmem, aropriace a zájem o popkulturu.

Na příkladech umělců Marka Delonga, Anny Slamy a Terezy Damcové se pokusím ilustrovat, jak se prostřednictvím autorsky subjektivního pojetí fikčního univerza mohou jednotlivé tvůrčí mechanismy osvobodit od potřeby následovat formální konvence a následovat princip hry jako autentické umělecké činnosti.

Výběr daných autorů vychází z předešlého zkoumání, jestli jejich tvorba nějakým způsobem přejímá nebo reflektuje terapeutické přínosy hry a zájmy o fikci, které by prostřednictvím jejich tvorby dále divákovi nebo autorům samotným dokázali zprostředkovat podobné odtržení od racionality společenských mechanismů jako právě popkultura nebo fandom.

Performance: Surůvka, Olivová, Hofman

Zvolení performerů ve svých dílech vědomě přetvářejí popkulturní obsahy a vedou v kontextu české performance výraznou polemiku nad tématy vztahujícími se k zobrazování těla jako zástupného prostředku. S tím se pojí využití alter ega a kostýmu. Jakým způsobem se úloha alter ega a kostýmu proměnila za poslední

desetiletí, můžeme demonstrovat na příkladu umělce, performerera, malíře, a pedagoga Jiřího Surůvky (*1961).

Jiří Surůvka

Surůvkova tvorba je charakteristická humoristickým pojetím společenského porevolučního diskursu v umění. Prostřednictvím drobných odkazů v hudbě, performanci a malbě předestírá kritickou reflexi společenských morálních dilemat.

Osobně se angažuje v řadě kolektivních aktivit, mezi které lze uvést festival performance *Malamut*.⁴⁵

Mezi tvůrčí mechanismy Surůvkova díla patří v jistém slova smyslu moralizující pojetí malby, které s určitou nadsázkou někdy až cynickým způsobem poukazuje na opomíjené negativní pilíře společnosti, v níž žijeme.

Principy jeho malby přirozeně prosakují do jednotlivých performancí, které v často rozmazaných ostravských kulisách jeho malbu připomínají.

Denisa Fialová v textu k výstavě *Přes prsa si nevidím na péro*,⁴⁶ uvádí tvůrčí principy Surůvkova díla, jako jsou mechanismy banality, humoru a moralizace, díky čemuž působí jeho dílo jako zhuštěná interpretace městského folklóru. Formy cynismu a ironie v souvislosti se zájmem o veřejné dění nevytváří v případě Surůvky distanc od skutečné podstaty jednotlivých problémů, ale působí občerstvujícím způsobem k jinak těžkopádným obsahům. Surůvkovo přímočaré odhalování bídy a absurdnosti současného světa autorka textu definuje jako zobrazování dílčích „hrůzností“ a „zhovadilostí“.

Společenská angažovanost ve spojení s černým humorem v jeho díle předjímá silný zájem o lokální mytologie a veřejné dění. Tímto návratem k dílčím souvislostem vlastní tvorby a prostředí svého rodiště Surůvka poukazuje na důležitost provázanosti umění a občanské aktivity. Fialová prohlašuje, že Surůvka prostřednictvím citlivých akcí reflektuje potřebu srozumitelnosti v umění

45 Jiří Surůvka: Umělci. Artlist: Umělci [online]. Praha: Artlist, Denisa Bytelová, 2013, 2013 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/jiri-suruvka-1171/>

46 Denisa Fialová a Jiří Surůvka: Přes prsa si nevidím na péro. Artalk: Tiskové zprávy [online]. Ostrava: Artalk, Denisa Fialová, 2013, 8.2. 2013 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2013/02/04/tz-denisa-fialova-a-jiri-suruvka/>

a schopnost jeho komunikace napříč společenským spektrem.⁴⁷

Jednoznačné odkazy ke cosplayi a popkultuře lze spatřovat v Surůvkově performačním alter egu Batmana.

Své alter ego a využití kostýmu postavy Batmana Surůvka popisuje jako nástroj, který mu po půlce života prožité v totalitním režimu a té druhé prožité v posttotalitním marasmu propůjčuje superschopnosti, díky kterým může udělat nadpřirozený zásah.

Popisuje, jak lidé obecně čekají na zásah shůry jako v antickém dramatu, konfrontuje tak představu českého voliče o vlastní bezbrannosti a čekání na vyšší zásahy v důležitých otázkách společenského vývoje. Jednotliví politici slibují tyto nadpřirozené zásahy už právě pro to, že je voliči očekávají.

Surůvka se je prostřednictvím kostýmu snaží konfrontovat se zneužitelností těchto planých očekávání. V kostýmu je stále tím stejným hrdinou a zachráncem, který nezachrání vůbec nic. Snaží se situace spíše hrotit, zviditelňovat neschopnost vnější záchrany, aby si lidé uvědomili, že pomoci si musí sami.⁴⁸

Toto důmyslné alter ego Batmana nabízí zásadní srovnání s fanouškovskou strategií. Jeho pojetí fikční postavy lze označit přímo za cosplay, pokud se to zdá být nepřesným označením, můžeme srovnat to, jak se společné výchozí pozice hry a přejímání rozvíjejí v odlišných prostředích „vysokého“ a „nízkého“ umění.

Zatímco hlavní rozdíly v pojetí Batmana v naprosté většině jeho kospyleckých fanoušků budou spočívat převážně ve vizuálních odlišnostech jednotlivých komiksových nebo filmových adaptací, apropriace postavy z hlediska Surůvkovy strategie má značnou přidanou hodnotu.

Ta se projevuje zejména v umístění postavy do místně specifického kontextu a jejího svobodného pojetí umožňujícího nespočet odchylek od původního námětu, aniž by došlo k porušení jeho symbolického významu a srozumitelnosti.

47 D. Fialová a Jiří Surůvka: Přes prsa si nevidím na péro. [online]

48 Jiří Surůvka: Svobody lze dosáhnout snad jen za cenu odtržení končetiny. Český rozhlas: Vizitka [online]. 2018, 13.3. 2018 [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/jiri-suruvka-svobody-lze-dosahnout-snad-jen-za-cenu-odtrzeni-koncetiny-6937580>

Právě tento způsob práce se společenským vlivem kostýmu a fikční postavy do jisté míry odráží všichni vybraní umělci v následujícím textu, ale jejich motivace a strategie pro využití fikčních světů a postav se vždy liší v závislosti na tématu a způsobu práce.

Kateřina Olivová

Kateřina Olivová pro se pro většinu odborné veřejnosti stala výrazným představitelem české performance až v závislosti na jejím umístění mezi finalisty ceny Jindřicha Chalupického v roce 2018.

Umělkyně, performerka, kurátorka Kateřina Olivová (*1984) je absolventkou Fakulty výtvarných umění VUT v Brně, v Ateliéru tělového designu pod vedením Lenky Klodové. Její tvorba je charakteristická osobitostí tvůrčího přístupu k současným podobám performance, ty jsou do značné míry ovlivněny přístupem Lenky Klodové na brněnské FaVU.

Její někdy nenápadné jindy zcela výstřední zásahy do veřejného prostoru skrze vlastní tělesnost aktivují širší publikum a v některých případech vybízí k vzájemné spolupráci s veřejností.

V jejím díle lze spatřovat tvůrčí mechanismy jako jsou tvorba kostýmu, hra a práce s intuicí nebo záměrný odstup od racionálních forem umělecké práce.

Konkrétní odklon od striktně racionálních strategií postkonceptuálního umění umožnil Olivové využití mnohem intuitivnějších forem. Dle rozhovoru s Klárou Pelouškovou⁴⁹ je pro ni performance osobní možností, jak v současném kontextu umělecké tvorby uplatňovat právě principy intuitivního zkoumání těla.

Podle Olivové je médium vlastního těla esenciální součástí performačních akcí, které by měly vycházet z dlouhodobého zkoumání, v textu uvádí přesný význam kostýmu a nahoty ve své práci.

49 Kateřina Olivová: Tělo je pro mě nevyčerpatelné téma. Artalk: Rozhovory [online]. Praha: Artalk, Klára Peloušková, Anna Remešová |, 2018, 26.9. 2018 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2018/09/26/telo-je-pro-me-nevyčerpatelne-tema>

Pro Olivovou je v rámci performance vždycky velmi důležitý kostým. Popisuje, jak se přes jednotlivé kostýmní variace spontánně dostala ke zkoumání nahoty, která je pro ni nejminimálnějším kostýmem. Baví se tím, co její tělo umí, jaké má tvary a schopnosti, v nahotě spatřuje jistý emancipační rozměr.

Zajímavým momentem se v její práci stalo první performativní využití nahoty a to jí přineslo natolik silný osobní zážitek, že po dané akci necítila potřebu znovu se zase obléci.⁵⁰

Samotné tělo, jehož prostřednictvím si autorka bere zpět role, které jsou jí z hlediska identity bližší než průmyslová představa ženské nahoty, slouží jako redefinice biologických atributů ženství oproštěných od vynucených jednostranně sexuálních symbolů. Působí intenzivně kvůli nezvykle naturálnímu pojetí akcí, které mají nakažlivou schopnost vytrhovat diváka ze současných stereotypů zobrazování nahoty nebo studu směrem k jejím reálným podobám.

Nejde vždy o manifestaci feminismu či moralizující exkurz do historie pojmání ideálu ženství, Olivová dává daleko více vyniknout situacím samotným, které v jejím případě nejsou projevem tvůrčího kalkulu ale fascinace vlastní přirozeností. Princip hry je zde nadřazen významovosti, která se často projeví až v interpretaci díla.⁵¹

Vybrané dílo Kojící Guerilly (2013- 2020) (akce průběžně opakované ve veřejném prostoru) nabízí srovnání performačních přístupů Olivové a Surůvky, které spojuje vtip, určitá aktivistická rovina ve vztahu k zájmu o veřejný prostor a pojmání komplexních společenských problémů skrze stylizovaný archetyp.

Průvod matek, co by hrdinek a nositelek života, skupinově vracejících úder hromadným kojením na místech, kde došlo v minulosti k vykázaní jednotlivých matek při kojení. V tomto případě navazuje na Surůvkovu potřebu rehabilitovat společenský prostor prostřednictvím silných archetypů.

Na fotodokumentaci Kojících Guerill vidíme stylizované podoby ženských

50 K. Peloušková, A.Remešová. Kateřina Olivová: Tělo je pro mě nevyčerpatelné téma [online]

51 IBID

archetypů, které se prostřednictvím kostýmů odkazují ke kulturně historickým idealizovaným podobám mateřství. Tyto kostýmní formy ponechává Olivová široké interpretaci.

Mohou tak parafrázovat historické ideály ženství stejně jako současné emanční ženské charaktery v popkulturních dílech typu Avengers.

Olivová jako performerka autenticky testuje vlastní tělesné možnosti a přitom neklade rozdíl mezi uměleckou akcí a stereotypem mateřských aktivit.⁵²

Kojící Guerilly propůjčují jednotlivým ženám velice silný archetyp, který co by vlivný činitel, a na rozdíl o Surůvkovského pojetí superhrdiny může z čista jasna přilétnout a napravit současnou pokřivenou situaci ve společnosti.

Jako matka a žena zkoumá vlastnosti dětské imaginace a ženské tělesnosti nezávisle na současných kulturních definicích. Nerozděluje uměleckou produkci a osobní rodinné aktivity, kojení se pokouší využít jako nějaký obecný způsob práce s energií ve společnosti. Testuje, jestli tato forma péče může být rozšířena na celý svět, jako například určitá forma vymítání, nebo jeden ze způsobů, kterým může jako matka darovat to, čím je zrovna obdařena, i všem ostatním.⁵³

V díle Olivové se obecně objevují citace kulturně historických ideálů ženství co by zdroje životodárné síly. Ačkoliv nejde o explicitní projevy fandomu, jako je přejímání konkrétních popkulturních znaků, využívá všeobecně známých vizuálních symbolů, jež po vzoru fandomu rekonstruuje do podoby postav. Mimo vizuálu Kojící Guerilly je zde maska vagíny, různé múzy a celotělní kombinézy jako její méně známé alter ego Giant Golden.

Lukáš Hofmann

Lukáš Hofmann (*1993), umělec, kurátor, performer a stylist, tuto trojici příkladů využití principů fandomu v současné performance uzavírá. Hofmann nejlépe odráží současný odklon performance od sociálních vrstev práce směrem

52 K. Peloušková, A.Remešová. Kateřina Olivová: Tělo je pro mě nevyčerpatelné téma [online]

53 Balancuje na hranici kýče a trapnosti: Kdo je Kača Olivová z Kojící guerilly? Expres.cz: Celebrity [online]. 2019, 18.4.2019 [cit. 2020-10-8]. Dostupné z: https://www.expres.cz/celebrity/katerina-olivova-performance-umeni-brno-kojeni-verejnost-exhibice.A190418_104150_dx-celebrity_vlt

k popkultuře a globálnímu trendu. Od roku 2014 studoval na AVU v Praze v ateliéru Intermedia III Tomáše Vaňka. V roce 2016 přechází na UMPRUM do Ateliéru sochařství Dominika Langa a Edith Jeřábkové. Účastnil se řady rezidenčních pobytů a stáží a v roce 2018 obdržel Cenu Jindřicha Chalupického. Jeho tvorba je charakteristická jako vzájemná prostupnost jednotlivých „profesí“, například práce módního stylisty či kurátora v uměleckém provozu.

Hofmann neustále proplouvá pomyslnou mapou globálních mytologií a v jednotlivých performancích spojuje témata tělesnosti, zranitelnosti a zvýšené citlivosti vůči bezprostřednímu okolí. Organičnost a tělesnost jsou zde hlavními atributy ve spojení se zvýšenou emocionalitou.⁵⁴

Jako tvůrčí mechanismy Hofmannovy práce lze označit skupinovou performance, imerzivní pojetí akcí a přejímání tvůrčích dialektů módního průmyslu.

V rozhovoru pro *Společnost Jindřicha Chalupického*⁵⁵ zmiňuje, že jednotlivé performance jsou určitým pokusem pro zachycení jeho vlastního momentálního naladění. Jednotlivé akce nemají pevně daný scénář i několik minut před zahájením, ten vzniká v závislosti na autorově subjektivním uchopením prostoru a situace, která má být podle jeho slov především imerzivní.

Lukáš Hofmann vlastní tvorbu definuje jako využití lidského těla v podobě objektu a objektu (instituce, budovy, interiéru) jako těla. Dílčí instituce využívá jako prostředí pro život netečných avatarů, s využitím módně průmyslové pohybové rétoriky. Fekete ve zmíněném textu popisuje atributy Hofmannovy práce jako zvýšenou citlivost, kolektivní propojení a dojemem zhutněnosti času.⁵⁶

Hofmannovo dílo *Dry Me a River* v Galerii PLATO (2017) a dílo *Retrospektiva* v Národní galerii v Praze v rámci výstavy *Against Nature* (2016) je možné vnímat jako ukázkou plurality subkulturní estetiky a umělecké strategie. Hofmannova

54 František Fekete. Lukáš Hofmann: Artlist [online]. Praha: František Fekete, 2019 [cit. 2020-08-18]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/lukas-hofmann-108718/>

55 Lukáš Hofmann: Laureát ceny Jindřicha Chalupického. Společnost Jindřicha Chalupického: Video profil Lukáše Hofmanna [online]. Praha: Společnost Jindřicha Chalupického, 2018, 2018 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://www.sjch.cz/lukas-hofmann/>

56 F. Fekete. Lukáš Hofmann: Artlist [online].

zkušenost stylisty a modela určuje estetický charakter jeho performance. Jednotlivé figury lze snáze vnímat spíše jako odkaz k módnímu trendu než k historickému kontextu performance, tento přesah ve skupinovém pojetí scénografické imerzivní performance uvnitř galerijního prostoru však buduje hru s významem tělesnosti a senzuality.

Fluidita a přecházení z galerijního prostředí směrem k imaginárním světům v porovnání s ostatními zvolenými českými umělci nenabízí jasnou odpověď na otázku, zda je alter ego Lukáše Hofmanna Saliva fikční postavou nebo pouhým pseudonymem. Na rozdíl od ostatních zmíněných autorů se jeho imaginace neprojevuje vytvářením a přejímáním fikčních světů a postav, na místo toho výrazně legitimizuje pluralitu módního průmyslu a uměleckého provozu.⁵⁷

Jako prostředky tvorby shodné s prostředím fandumu lze označit právě náročný vývoj typologie a propojenosti postav, jednotlivé kostýmy a scénografie. Tvůrčí přejímání kulturních okruhů mimo definovaný kontext uměleckého provozu, jeho dílo se ne úplně slučuje s principy cosplaye, princip této tvůrčí práce však definuje užití jednotlivých avatarů, kteří společně improvizují a skrze dojem jinak plynoucí časovosti zvou diváka do imaginárního prostředí zvýšené emocionality.⁵⁸

Shrnutí

Práce s kostýmem a forma upřímnosti v Hofmannově tvorbě ve srovnání s méně okázalou performativní tvorbou Surůvky nebo Olivové postrádá schopnost reflektovat cokoliv osobního nebo se prostřednictvím sebeironie či hry snažit o nějakou formu zemitosti.

Zmíněná tendence využívání fikce a patosu v autorově případě nevychází ani tak z potřeby rehabilitovat principy galerijního trendu směrem ke zvýšené citlivosti, jak sám uvádí, ale mnohem spíše vede k uplatnění pohybové rétoriky a stylistické práce módního průmyslu.

57 Lukáš Hofmann. V mém světě neexistují pevné body. Artalk: Rozhovory [online]. Praha: Artalk, 2018, 24.5 2018 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2018/05/24/lukas-hofmann-v-mem-svete-neexistuji-pevne-body/>

58 Ari Neilson. Retrospektiva jako sebe-mytologizující performance. Artalk: KOMENTÁŘE [online]. Praha: Artalk, Arri Neilson, 2017, 23.1. 2017 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2017/01/23/retrospektiva-jako-sebe-mytologizujici-performance>

Proměny dílčích forem aropriace, využití kostýmu a herních odkazů popkultury v dílech uvedených autorů vnímáme hlavně v postupné změně podoby performance směrem od společenské satiry (Surůvka), přes biologický akcent (Olivová) až k postupnému sloučení estetiky průmyslu a umělecké strategie.

Zcela odlišné východisko nabízí pohled do obdobných tendencí využití kostýmu a alter ega prostřednictvím videa a instalace v pojetí Terezy Damcové a autorské dvojice Anny Slamy a Marka Delonga.

Kapitola 4: Multimédia: Slama, Delong, Damcová

Tento stručný výběr autorů slučuje v rámci určitého kontextu společná tendence vytvářet výtvarně pojaté fikční prostředí a jednotlivá pravidla polidštění nelidských dějových postav. Intuitivní využití audiovizuálních prostředků a dějových útvarů naznačuje současnou potřebu autorů dostat se za hranice tvůrčího kalkulu směrem k volně narativním formám zábavy a terapie, kterou autentická kreativita nabízí.

Anna Slama, Marek Delong

Umělecká dvojice, Anna Slama (*1991) Marek Delong (*1986) staví principy své práce ve videu na formách emocionálního vypětí a návratu k upřímnosti. Vytvářením prostoru pro terapeutické funkce umění utíká od úzkosti současné generace vystavené všeobecnému tlaku globálního společenství stojícího na principech dravosti trhu. Svým přístupem unikají od logiky a kalkulace uměleckého provozu. S využitím prvků pohádek, senzuality a magičnosti dávají prostor zranitelnosti, kterou intuitivní práce s fikčními světy obnáší.⁵⁹

Tvůrčí mechanismy jejich práce můžeme označit jako vytváření autonomního výtvarného jazyka, který se vzpírá jednoznačné interpretaci a na místo toho spouští citlivou formu komunikace napříč jednotlivými pohádkovými entitami.

Podle Tiny Poliačkové se autorská dvojice včas odchytila od slepé uličky v podobě snahy překládat filosofické nebo sociopolitické problémy do jazyka umění. Namísto toho nacházejí funkční ontologii objektové podoby vztahů, které mohou být nahlíženy způsobem magie a intuice.⁶⁰

Únik, fikce, hravost, vyprávění nejsou v podání zmíněné autorské dvojice jen arteterapeutické prostředky nebo formální manýra. Jejich zmíněná potřeba vyhnout se přísné logice a kalkulu uměleckého prostředí a trhu obecně, jasně

59 Anna Slama & Marek Delong: Finalisté Ceny Jindřicha Chalupického 2020. Společnost Jindřicha Chalupického [online]. Praha, 2019 [cit. 2020-10-8]. Dostupné z: <https://www.sjch.cz/anna-slama-marek-delong/>

60 Tina Poliačková. Anna Slama a Marek Delong. Art and Antiques: Portfolio září 2019 [online]. Praha: Art and Antiques, Tina Poliačková, 2019, 10.9. 2019 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/anna-slama-a-marek-delong>

definuje v podstatě generační stigma postkonceptuální tendence.

Na příkladu výstavy *Andromeda* v galerii *Catbox Contemporary* v New Yorku (2019) lze spatřovat, jakým způsobem umělci zrcadlí obecné principy predátorství kapitalismu jako nepřátelské síly, před kterou je nutno unikat do bezpečí utopie. Výstava v Berlíně *When the Sick Rule the World* v galerii *Grund* (2019) poukazuje na neudržitelnost situace, kde jsou neproduktivní jedinci vyřazení ze své společenské pozice neviditelnou rukou trhu.⁶¹

DeLong a Slama nejsou na rozdíl od ostatních zmíněných tvůrců přímými účastníky hry s vlastními identitami, ale prostřednictvím narativní scénografie a způsobu práce s fikčními postavami videa, které často překračuje zajeté žánrové koleje, unikají od stávajícího pocitu zacyklenosti umělecké praxe a principů trhu, který je i zde stejně jako v ostatních globálních projevech společensky destruktivní.

Dvojice sice do jisté míry uniká od běžného pojetí stěžejních sociopolitických témat, které v současném umění rezonují, ale stísněnost pronikající do jejich fikčních světů nasvědčuje tomu, že v globálním univerzu již před narůstajícími problémy moc dlouho unikat nelze.⁶²

Jejich dílo *Sugar Hunter's Feast* (2017) Poliačková charakterizuje jako výraznou scénografickou práci na pomezí klasické animace, zaklínadla, prorocství a dětské říkanky.

Tvůrci destilují mytologické významy a archetypy do té doby, dokud zcela nepozbydou konkrétní kulturní odkazy, ale stále se jejich prostřednictvím intuitivně vztahují k otázkám společným pro kulturu sci-fi, fantasy a pohádek. A to jak zachránit křehkou diverzitu před blížící se hrozbou.

Ve spolupráci se zahraničními umělci jako jsou Keiu Krikmann (text) nebo *Nurse Stockings* (soundtrack) vzniká smyslově vypjatá koláž žánrů a přístupů.⁶³

Potřeba nacházet prostřednictvím fikčního světa a uměle vytvořených postav abstraktní řešení porouchaného kosmu je v případě současných představitelů

61 Tamtéž

62 IBID

63 Tamtéž

českého umění něčím ojedinělým. V tomto případě tvůrci využívají atributy mýtu a pohádky. K nastolení dojmu, že prvotní narušený řád může být znovu obnoven, nestačí pouhá reflexe stávajících problémů. Dvojice nám připomíná existenci světa fantasmie a podvědomí, které jsou v prostředí racionality nezaslouženě opomíjené. ⁶⁴

Tereza Damcová

Tvorba umělkyně, grafičky a performerky Terezy Damcové (*1977) vychází z velice podobných tvůrčích mechanismů jako právě práce Delonga a Slamy. Autorka čerpá téměř výhradně ze splynutí vlastní nutkové potřeby vytvářet a doplňovat drobné mytologie skládající se z živého pojetí jednotlivých panenek, které také fungují jako herci jednotlivých audiovizuálních výstupů autorčiny tvorby. Její fantaskní svět naplňují rozumem neposkvřené ryzí imaginace pohádkových postaviček a osobních mytologií. ⁶⁵

Tvůrčí mechanismy díla Damcové se od ostatních odlišují prostřednictvím tenké hranice mezi vědomím a podvědomím způsobu práce. Pluralita mediálních zastoupení jednotlivých postav mytologie, které lze souběžně malovat, používat jako autorovo alter ego, ale zároveň jako panenku nebo postavu ve videu, nasvědčuje, jak komplexní tyto fikční světy pro autorku jsou.

V jednom z ojedinělých rozhovorů, kdy autorka pojednává o vlastních mikrokosmech a příbězích, lze pozorovat způsob práce, ve kterém je o něco výraznějším prvkem samotná autorčina interpretace než právě jednotlivé instalace a mechanismy.

„My se teďka nalézáme v areálu Zbrojovky, staré továrny, která zarostla rostlinama, žijou tady skřítky a ptáci, zvířátka, kuna, žabičky a taky panenky a natáčíme tady o nich kratší příběhy.“⁶⁶

Nakolik je takto interní pohled skrze vlastní příběhy vědomou tvůrčí strategií a nakolik svobodnou hrou neohrazenou uměleckým prostředím ví jen sama autorka.

64 A.Slama, M. Delong: Finalisté Ceny Jindřicha Chaloupeckého 2020. [online].

65 Tereza Damcová: Tiskové zprávy. Artalk: Tiskové zprávy [online]. Jihlava: Artalk, Vít Kraus, 2018, 7. 8. 2018 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2018/08/07/tz-tereza-damcova-4/>

66 Tereza Damcová: Kultura.cz. Zpravodajství: ivysílání [online]. 2012, 8.12.2012 [cit. 2020-10-8]. Dostupné z: Tereza Damcová: Kultura.cz. Zpravodajství: ivysílání [online]. 2012, 8.12.2012 [cit. 2020-10-8].

V rozhovoru pro ČT na zásadní otázku ohledně základních principů její práce odpovídá slovy: „Nevím, jestli lpím na pohádkách, ale prostě to tak vidím. Možná, že realita vychází ze sna, takže já to jenom zaznamenávám.“⁶⁷

Autorčino prohlášení, že realita možná vychází ze sna a sen z reality lze zobecnit tak, že realita samotná čeká na obsah, kterým ho jednotlivé formy života vyplní. Z tohoto pohledu se dá například samotný koncept tržní ekonomiky, či komodifikace přírodního bohatství označit také za splněný sen jednotlivců, kteří určují společnou realitu společnosti. Tereza energickým variováním vlastních principů fikčního světa ukazuje opomíjenou diverzitu dalších forem o něco vzácnějších snů, které stejně plnohodnotně utváří realitu.⁶⁸

Shrnutí

Nabízí se zde jistá analogie s tvorbou autorské dvojice Marka Delonga a Anny Slamy, kteří mohli být při společném brněnském studiu Damcovou ovlivněni. Jejich současná tvorba však principy fikčního světa shodné s Damcovou aktualizuje a posouvá směrem k současnému trendu, čímž do jisté míry napomáhají k propojení interního světa Damcové s globálním trendem v umění.

Autoři jako Delong nebo Hofmann programově skloňují pojmy jako zvýšená citlivost, autenticita a upřímnost. Do jaké míry se z těchto obecně platných vzorců chování mohou stát pouze hesla označující novou strategii uměleckého provozu, záleží právě na jejich upřímnosti.

Současná společenská otevřenost vůči potřebám uměleckého provozu tematizovat biologickou hodnotu autorství (jež zatím algoritmy nezvládly plně nahradit) nabízí šanci v podobě kreativní hry s možnostmi divácké percepce a způsobech využití galerijních prostor ke sdružování fanoušků fikčních světů, jenž ale v tomto případě nevznikly jako zadaný seriálový námět ale jako osobní výpověď představitivosti autorů.

67 tamtéž

68 IBID

Závěr

V úvodu této práce jsem se pokusil nastínit možné tendence současného umění, ubírat se k dosud nedefinovaným autorským postojům, jejichž společné tvůrčí rysy do značné míry definuji jako princip fandomu a proces hry.

Fandom nepředstavuje jasnou paralelu s uměleckým provozem ani umění samo o sobě, nedává jasnou záminku pro toto srovnání. Jeho stále se proměňující společenská role však vybízí k neustálým přeměnám mechanismů, skrze které může být zkoumáno.

Popkulturní vlivy cosplaye a herní mechanismy v umění vytvářejí prostor pro terapeutický efekt při zkoumání vlastní identity a mohou se pozitivně projevit na zvýšení sociální citlivosti a tvůrčí autenticitě.

Jednotlivá tvrzení teoretiků a vlastní poznatky autorů potvrdily moji subjektivní hypotézu o existenci podobného trendu v českém umění.

Za předpokladu, že popkulturní průmyslové předlohy fandomu tvoří pouze záminku ke zkoumání funkcí jednotlivých avatarů a nediktují jejich konkrétní podobu nebo způsob využití, mohou fanoušci cosplaye stejně jako performeři v umění testovat své vědomé a podvědomé pojmání identit v nekritickém prostředí.

Současný vývoj v umění směrem k organičnosti a mimoracionálnímu vnímání skutečnosti může být odpovědí na mizící diverzifikaci a význam intuice v globálním společenském prostředí. Pocit autenticity a potřeba pronikat skrz kategorie ověřených mechanismů galerijní instalace se v současném českém umění může projevit jako tendence obnažovat méně koordinované oblasti vlastní imaginace.

Nové artefakty jako jsou maňásci, masky nebo scénografie mohou zapříčinit vznik snadno rozklíčovatelných všeobecně pozitivně přijatých vizuálních trendů nebo mohou podléhat autentickým osobním významům a vyprávět osobní

mytologie autora a jeho komplexního imaginárního universa. V takovém případě se před námi otevírá možnost v uměleckém prostředí rehabilitovat pojmy jako je hra, představivost nebo emocionalita.

Srovnání jednotlivých tvůrčích strategií vneslo v závěru této práce reálné obrysy kontextů uměleckého provozu, které můžeme označit jako emo-romantismus, konceptuální emocionalita nebo zvýšená citlivost. Obecným rysem těchto děl a tvůrčích postojů může být právě kritický postoj vůči kontextualizaci tvorby a přejímání ověřených ekonomických strategií uměleckého provozu a nová potřeba nalézat subjektivní a zranitelná řešení.

Seznam literatury

ASHCRAFT, Brian a Luke PLUNKETT. Cosplay world. 12.9. 2014. Prestel Publishing, 2014. ISBN 3791349252.

DAMCOVÁ Tereza: Kultura cz. Zpravodajství: ivysílání [online]. 2012, 8.12.2012 [cit. 2020-10-8]. Dostupné z: Tereza Damcová: Kultura cz. Zpravodajství: ivysílání [online]. 2012, 8.12.2012 [cit. 2020-10-8].

DAMCOVÁ Tereza: Tiskové zprávy. Artalk: Tiskové zprávy [online]. Jihlava: Artalk, Vít Kraus, 2018, 7. 8. 2018 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2018/08/07/tz-tereza-damcova-4/>

FEKETE František. Lukáš: Umělci [online]. Praha, 2019 [cit. 2020-08-18]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/lukas-hofmann-108718/>

FIALOVÁ Denisa a SURŮVKA Jiří: Přes prsa si nevidím na péro. Artalk: Tiskové zprávy [online]. Ostrava: Artalk, Denisa Fialová, 2013, 8.2. 2013 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2013/02/04/tz-denisa-fialova-a-jiri-suruvka/>

HOFMANN Lukáš: V mém světě neexistují pevné body. Artalk: Rozhovory [online]. Praha: Artalk, 2018, 24.5 2018 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2018/05/24/lukas-hofmann-v-mem-svete-neexistuji-pevne-body/>

HOFMANN Lukáš: Laureát ceny Jindřicha Chalupického. Společnost Jindřicha Chalupického: Video profil Lukáše Hofmanna [online]. Praha: Společnost Jindřicha Chalupického, 2018, 2018 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://www.sjch.cz/lukas-hofmann/>

JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. 2008. Minesota: Combined Academic Publishers, 2008. ISBN 9780814742952.

JENKINS Henry. Fan materiality and affect: Interview with Nicolle Lamerichs (Part1). HENRY JENKINS: CONFESSIONS OF AN ACA-FAN [online]. Henry Jenkins, 2019, 10.9.2019 [cit. 2020-08-21]. Dostupné z: <http://henryjenkins.org/blog/2019/9/8/interview-with-nicholle-lamerichs-part-1-capg>

KUPKA Martin. Chvilky moudrosti s Loganem. Woodcraft.cz [online]. Praha: Martin Kupka, Woodcraft.cz, 2020, 2.6.2020 [cit. 2020-08-20]. Dostupné z: <https://www.woodcraft.cz/index.php?right=mainpage&right2=zprava&id=1382&sid=>

LAMERICHS Nicolle. Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures. © N. Lamerichs / Amsterdam University Press B.V., Amsterdam 2018. ISBN 978-90-8964-938-6

MACEK, Jakub. Profesionální česká SF a F periodika po roce 1989. V Brně: [s.n.], 2000. 107 s

NEILSON Ari. Retrospektiva jako sebe-mytologizující performance. Artalk: KOMENTÁŘE [online]. Praha: Artalk, 2017, 23.1.2017 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2017/01/23/retrospektiva-jako-sebe-mytologizujici-performance>

NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. Encyklopedie literatury science fiction. 1995. AFSF - Asociace fanoušků science fiction, H+H (H&H). ISBN 80-85390-33-7, 80-85787-90-3.

NOVOTNÝ Michal. The Emo-Romantic turn: Essays Mouse 65. Mouse magazine: Essays Mouse 65 [online]. Mouse Magazine, Michal Novotný [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <http://moussemagazine.it/emo-romantic-turn-michal-novotny-2018>

OLIVOVÁ Kateřina: umělci3. Artlist: O umělci [online]. Ostrava: Artlist, Lenka Sýkorová, 2015, 2015 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/>

katerina-olivova-108635/

OLIVOVÁ Kateřina. Balancuje na hranici kýče a trapnosti: Kdo je Kača Olivová z Kojící guerilly? *Expres.cz: Celebrity* [online]. 2019, 18.4.2019 [cit. 2020-10-8]. Dostupné z: https://www.expres.cz/celebrity/katerina-olivova-performance-umeni-brno-kojeni-verejnost-exhibice.A190418_104150_dx-celebrity_vlt

PALLASVUO Jaakko: Airplane mode. *Kohta.fi: essays* [online]. Helsinki: Jaakko Pallasvuo, 2019, 2019 [cit. 2020-08-21]. Dostupné z: <https://kohta.fi/essay/jaakko-pallasvuo-airplane-mode/>

PENLEY, Constance. *Technoculture*. 1991. Minesota: University of Minnesota Press, 1991. ISBN 9780816619306.

POLIAČKOVÁ Tina. Anna Slama a Marek Delong . *Art and Antiques: Portfolio září 2019* [online]. Praha: Art and Antiques,Tina Poliačková, 2019, 10.9. 2019 [cit. 2020-18.08]. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/anna-slama-a-marek-delong>

TOMEŠKOVÁ, Lucie. *Vznik a vývoj fenoménu cosplay*. Brno, 2014. Bakalářská diplomová práce. Masarykova Univerzita Filosofická fakulta Ústav hudební vědy Teorie Interaktivních Médii. Vedoucí práce Mgr. Tomáš Bártek.

TVARDÍKOVÁ Barbora. Fenomén cosplay: Proč kostýmy hýbou světem. *Ábíčko.cz: Přečti si/ zábava* [online]. Časopis ABC, Barbora Tvardíková, 2018, 12.3. 2018 [cit. 2020-08-20]. Dostupné z: <https://www.abicko.cz/clanek/precti-si-zabava/22792/fenomen-cosplay-proc-kostymy-hybou-svetem.html>

SLAMA Anna, DELONG Marek: Finalisté Ceny Jindřicha Chalupického 2020. *Společnost Jindřicha Chalupického* [online]. Praha, 2019 [cit. 2020-10-8].

Dostupné z: <https://www.sjch.cz/anna-slama-marek-delong/>

STUEVER Hank, The Washington Post. Retrieved 2008-01-03. <https://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/feed/a49427-2000feb14.htm>

SURŮVKA Jiří: Svobody lze dosáhnout snad jen za cenu odtržení končetiny. Český rozhlas: Vizitka [online]. 2018, 13.3. 2018 [cit. 2020-06-10]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/jiri-suruvka-svobody-lze-dosahnout-snad-jen-za-cenu-odtrzeni-koncetiny-6937580>

STEYERL Hito. Duty Free Art: Art in the age of Planetary Civil War. Verso. London 2017.
ISBN -13: 978-1-78663-243-2

SVELCH Jaroslav. Progress update: Games behind the Iron Curtain. Svelch.com: GAME HISTORY [online]. Praha: Jaroslav Švelch, 2014, 11.8. 2014 [cit. 2020-08-21]. Dostupné z: <https://svelch.com/blog/2014/11/08/progress-update-games-behind-the-iron-curtain/>

WILLIAMS J. Patrick, Sean Q. Hendricks W. Keith Winkler. Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games. 21. 3. 2006. USA: McFarland, 2006. ISBN 0786424362.

518 Vladimír. VESELÝ Karel. Kmeny. 1. vydání. Praha 2011: Bigg Boss, Ynachi
ISBN 978-80-903973-2-3