

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

[Alternativní a loutková tvorba a její teorie](#)

DISERTAČNÍ PRÁCE

**Determinace kostýmem v žité a inscenované
realitě**

MgA. Marie Černíková

Vedoucí práce: MgA. Zdeněk Tichý, MgA. Tomáš Žižka

Přidělovaný akademický titul: Ph.D.

Praha, 2014

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Dramatic arts

[Alternative and puppet theatre and theory](#)

DISSERTATION

**Costume as tool of resolve in 'lived'
and 'staged' reality**

MgA. Marie Černíková

Supervisors: MgA. Zdeněk Tichý, MgA. Tomáš Žižka

Academic title granted: Ph.D.

Prague, 2014

Prohlášení

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

vypracoval(a) 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.

Marie Černíková: Determinace kostýmem v žité a inscenované realitě

Disertační práce se zabývá podobami kostýmu mimo divadlo. Reflektuji v ní západní společnost na počátku 2. dekády 21. století jako teatralizovanou realitu a pojednávám úlohu masmédií ve vztahu k divákovi a proměny diváka. Zabývám se vizuálními schémata používanými v masmédiích a tím, jakým způsobem se promítají v sebe prezentaci konzumentů. Virtuální realita se prolíná s každodenností a jejím výsledkem je narcistní divadlo. Pohledem diváka neinscenované skutečnosti popisují posedlost tělem, kult zdraví a mládí související s touhou po neustálé změně a novinkách. S tím souvisí móda, která je z hlediska scénografie sledovaná jako neustálý přerod biologické nutnosti, jejímž cílem je poukázat na svou individualitu a touha zařadit se či následovat vzory. Motiv kostýmu jako identifikačního znaku je dále rozvíjen na příkladu uniforem a objasnění tohoto pojmu v celé šíři. Individualita v souvislosti s originalitou jako vzdor proti konformitě je sledován v souvislosti s neprofesionální tvorbou. Fenomén DIY je nahlížen v odraze estetickém a v souvislosti se svrchu naznačeným prolínáním teatrální, žité a virtuální reality vytváří pole různým formám sebe prezentace, z nichž některé souvisí také s estetikou analyzovaných nízkých žánrů. Analyzuji použití kostýmu ve formách sebe prezentace mimo divadlo (cosplay, larp). Teoreticky shrnuji také praktický výzkumu v oblasti slam poetry, moderní alternativní hudby a paradivadelních rytmických forem. Součástí práce jsou dotazníky, skrze které jsem hledala kritéria pro definici kostýmu.

Marie Černíková: Costume as tool of resolve in 'lived' and 'staged' reality

My dissertation focuses on the forms of costume outside the theater. For its purpose I propose reflecting the western society at the beginning of the second decade of the 21st century as a form of staged (shaped by the abundance of dramatic narrative in media) reality. I discuss the role of mass media in relation to the spectator, e.g. visual and narrative codes effecting our own self-representation.

Virtual reality becomes intertwined with everyday life and the result is a 'narcissistic theater'.

Through the prism of a spectator of 'lived' (as oppose to staged) reality, I describe the body image obsessions, a cult of youth and health originating and coming back to the inner appetite for change and new experiences.

That is inherently reflected in fashion, which (in the context of scenography) can be described as a continuous transformation of our biological need to point out our individuality, with a desire to follow trends and become unified in terms of social context. The idea of a costume as an identification tool and symbol is further explored on the example of uniforms and deeper clarification of the concept in its entirety.

I examine the notion of expressing uniqueness and originality as a tool of defiance against conformity, as is observed in connection with fringe and amateur theatre. DIY phenomenon is then proposed as a suitable platform for different forms of self-representation, especially in connection to the specific esthetics of fringe genres, in already proposed concept of intersection in between theatrical, virtual and lived reality.

In my dissertation I look at the significance of costume in another borderline forms of self-representation (cosplay, larp). I summarize a practical research in the field of slam poetry, modern alternative music and paratheatrical rhythmic forms.

The questionnaires, that helped me to define different criteria for the use and a role of costume, are included in a final part of the thesis.

Obsah

1 Úvod.....	7
1.1. Struktura práce.....	8
1.2. Stav bádání.....	9
1.3. Metoda výzkumu.....	9
2 Masmédia na počátku 21. století a teatralizovaná realita.....	13
3 Postmoderní tělo.....	24
4 Kostým v divadle.....	34
5 Kostým mimo divadlo.....	39
5.1. Sociální kostým, sociální role.....	39
5.1.1. Móda jakožto vyjádření individuality člověka.....	42
5.1.2. Uniformy.....	52
5.2. DIY – Do it yourself.....	56
5.3. Sebe prezentace v kostýmu mimo divadlo.....	62
5.3.1. Cosplay.....	62
5.3.2. Larp.....	70
5.3.3. Slam poetry.....	80
6 Kostýmy a sebe prezentace – praktický výzkum.....	84
7 Závěr.....	99
PŘÍLOHY.....	1
PŘÍLOHA Č. 1 - MYŠLENKOVÉ MAPY.....	1
Kostým v souvislosti s teatralitou.....	1
Převlek v závislosti na nutnosti.....	2
PŘÍLOHA č. 2 - ROZHOVORY.....	8
PŘÍLOHA Č. 3 – OBRAZOVÁ PŘÍLOHA.....	45

1 Úvod

Ve své diplomové práci jsem se zabývala tvorbou kostýmu v typu divadelní inscenace, která nevzniká na základě předem daného dramatického textu.¹ V těchto inscenacích býval herec mnohdy inspiračním zdrojem pro dramatickou postavu a tím pádem také pro podobu kostýmu.

V praxi jsem však zjišťovala, že jakkoli jsem se snažila k divadelním kostýmům přistupovat exaktně a jednotlivé kusy odvozovat od metafor vycházejících z ideového zázemí inscenace, nakonec byla herecká osoba vždy zásadním aspektem mého výtvarného díla a divadelní divák jeho jediným receptorem.

Pojednáváním témat populárních a nižších forem umění navazují na svou práci bakalářskou, což je dáno vědomou fascinací kýčem a masovostí, jež provází veškeré mé bádání i tvorbu.² Disertační práce demonstruje nutnost profesi uvést do souvislosti s realitou žitou, každodenní a virtuální, jež se navzájem prostupují ve výrazně narcistním, teatralizovaném světě prvních dekad 21. století.

Nabývala jsem dojmu, že zkušenost plynoucí ze služby celku je potřeba prověřit z opačné strany. Má-li kostým smysl pouze na herci, je třeba pracovat s ním v souvislosti s faktem, že všichni neustále hrajeme a někdy dokonce i více rolí najednou. Být určitým způsobem viděn souvisí s výzkumem výtvarné stylizace v jiných druzích komunikace než divadelní divák vs. kostým/herce/postava.

Zajímal mě rozdíl prezentace a sebeprezentace. Prověřovala jsem tedy vzhledová kliše, snažila se postihnout vizuální předpoklady úspěšného produktu. Sebeprezentaci jsem v praxi definovala skrze pokusy a omyly. Hrou na zpěvačku jsem sledovala vžitá schémata spojená s hudebními žánry. Od vnějšku jsem

1

Černíková, Marie: *Výtvarné řešení kostýmů inscenace s přihlédnutím ke specifické tvůrčího procesu česko-polského projektu*. Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta AMU, Praha 2009.

² Černíková, Marie: *Inscenace John Sinclair*. Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta AMU, Praha 2007.

postupovala k nitru. V kostýmu, líčení, celé vizáži jsem hledala související způsob prezentace, abych stylovými texty našla vlastní výpověď.

1.1. Struktura práce

V druhé kapitole nastiňuji úlohu masmédií a dichotomii diváka a uživatele a popisuji vžitá vizuální schémata pro zobrazování ženských a mužských rolí. Třetí kapitola věnovaná postmodernímu vnímání těla objasňuje fascinaci sportem a v teatrální rovině pohybovým divadlem, přičemž se opírá o sociologické poznatky. Zabývám se v ní kostýmy spojenými s pohybem a dále zdravím a krásou včetně estetických slepých uliček v oblasti oděvní tvorby. Ve čtvrté kapitole shrnuji význam a účel divadelního kostýmu 20. a 21. století a uvádím kritéria, kterými je možné kostým posuzovat (znak, část celku, metafora).

Stěžejní část práce se týká kostýmů mimo divadlo. Jejím cílem je postihnout převleky v teatralizované realitě na konci 20. a počátku 21. století podle kritérií stanovených v kapitole o divadelním kostýmu: Nejprve se zabývám etologickými aspekty módy v souvislosti s biologickým předurčením člověka jako každého živočišného druhu a následně v souvislosti s blahobytem západní společnosti 21. století narcistní posedlostí sebe prezentací. Individualismus, jakým se móda převrací v konformismus, tematicky přímo navazuje na definici uniformy ve všech jejích dopadech a odrazech jako nejnvýraznější kostým v žité realitě.

V další podkapitole pojednávám fenomén DIY, svépomocnou neprofesionální výrobu, jednak z hlediska nezávislosti a originality, jednak jako specifické estetiky a v neposlední řadě jako nutný předpoklad kostýmní stylizace jako volnočasové aktivity, již zevrubně analyzuji z hlediska kostýmního výtvarníka v dalších kapitolách.

Podkapitola Cosplay pojednává o fenoménu autorské kostýmní prezentace bez souvislosti s divadlem a naopak v nutné souvislosti s výše zmíněným způsobem tvorby. Součástí tématu je i objasnění estetiky „anime“ a „cyberpunku“ spjaté s fenoménem kostýmové hry a dalších odrazech této estetiky. Podobně koncipovaná je další kapitola, jež objasňuje jiný druh vysoce stylizovaného kostýmu spjatého s jinou formou prezentace a jiným účelem: podkapitola Larp je věnována fenoménu her na hrdiny a estetiku sci-fi a fantasy s ním spjatou. Opačný stav, tedy sebe prezentaci bez divadla i kostýmu, přičemž

prvky obého jsou v zásadě přítomny, osvětluji v podkapitole věnované fenoménu slam poetry.

V další části teoretického shrnutí vycházím z průzkumu kostýmu v oblasti moderní populární alternativní hudby s odkazem na pozorování, ale i vlastní praktické výstupy. Ty krátce shrnuji a demonstruji v obrazové příloze.

V závěru pak shrnuji výsledky výzkumu.

Samostatnou přílohou jsou dotazníky ve kterých respondenti ze zkoumaných oblastí práce s kostýmem dokládají pestrost nakládání se sebestylizací i rozsah významu termínu kostým v realitě 21. století.

1.2. Stav bádání

Při hledání kritérií v oblasti sebe prezentace jsem se opírala o literaturu populárně sociologickou (publikace věnované subkulturám jako *Kmeny*, *Kup si svou revoltu*, *Revolta stylem*, dále publikace věnované oděvní kultuře a „nasyčené“ západní společnosti jako *Bez loga* Naomi Kleinové či *Tyranie blahobytu* Winfrieda M. Bauera), filosofickou a sociologickou (Theodor W. Adorno, Zygmunt Bauman, Georg Simmel, Gilles Lipovetsky, Denis McQuail) a teatrologickou (Otakar Zich, Jan Císař, Jaroslav Vostrý, Patrice Pavis). K bližšímu poznání skupin zabývajících se převleky mimo divadlo jsem vedla množství osobních rozhovorů, používala sociální sítě a také čerpala z komunitních sborníků, webových stránek a fór daných subkultur.

1.3. Metoda výzkumu

Prostřednictvím dotazníků jsem se snažila zjistit, pro koho a počínaje jakým okamžikem se kostým stává kostýmem, a dále to, jak fungují kostýmy mimo divadlo. Během pětiletého výzkumu jsem našla kritéria, kterými lze na kostým nahlížet. Výzkum probíhal nejdříve v rámci tvorby kostýmů pro divadelní inscenace a pokračoval mojí vlastní sebe prezentací v kostýmech při aktivitách souvisejících s hudbou. Po celou dobu výzkumu jsem především pomocí rozhovorů a také několika dotazníků sbírala materiál pro stanovení zmíněných kritérií.

Otázky i okruh dotazovaných se postupně vyvíjel. Zprvu jsem vycházela téměř výhradně z vlastní zkušenosti. Snažila jsem se pojmenovat, zda mi kostým při mých performancích pomáhá, zda se kostýmuji a jestli ano, pak z jakých

důvodů. V různých hudebních a rytmických uskupeních, která jsem za tímto účelem vytvářela, jsem zjišťovala, do jaké míry ovlivňuje styl odívání a vizuální prezentace výsledné dílo či ohlas. Pozorovala jsem také, jak funguje kostým v hudbě populární, a inspirovala se jím ve své kostýmní tvorbě.

První dotazníky byly formulovány ve spolupráci s dramaturgem Matějem Samcem, kolegou z parahudební formace *Urpop*. Cílem otevřených a místy až abstraktních či provokujících otázek bylo zjistit, do jaké míry kostým souvisí s osobní výpovědí prostřednictvím hudby, respektive jakým způsobem interpreti pracují se sebe prezentací v rámci stylizace, do jaké míry je pro ně kostým převlekem, s jakou mírou pravdivosti se kostýmují a do jaké míry sami sebe chápou jako výtvarný objekt. Potřebovala jsem dále objasnit, čím je kostým pro performer a čím pro tanečníka, jak jej vnímá herec, zpěvák či moderátor.

Z počátku jsem respondenty hledala v oblasti alternativní hudby. Posuzovala jsem jejich přístup k sebe prezentaci optikou divadelního kostýmního výtvarníka. Ptala jsem se interpretů, jejichž tvorba mě zajímala a jejichž umělecké výpovědi jsem považovala za pravdivé, upřímné. Měla jsem pocit, že prezentují sami sebe. Často dokonce působili, že chtějí spíše sdělit nějakou vlastní vizi, názor či nutkavou představu, než ukázat světu svoji neopakovatelnou osobnost. Šlo mi o to zjistit, nakolik v rámci sebe prezentace kalkulují a nakolik vědomě se za sebe převlékají. Dlouho jsem se nezaobírala faktem, že jde o hudbu alternativní.

Formulovaným dotazníkům předcházel sběr témat při tvorbě kostýmů k představení *Ted' 55 31 13 já*. Předobrazy dramatických postav byly konkrétní náctiletí v roce 2010. Při navrhování kostýmů jsem měla možnost sbírat témata se studenty, kteří se účastnili projektu přímo souvisejícím s tvorbou představení. V hodině výtvarné výchovy jsem sbírala pomocí koláží a kreseb témata, přání a současné trendy. Otázku jsem formulovala jako rozdíl mezi tím, jak se vidím a jak bych chtěl být ostatními viděn, přičemž plakáty čerpaly z varianty druhé.

Žáci kreslili sebe jako reklamu a plakát, nešlo tolik o jeho estetické kvality jako spíše o informaci a dokument. Plakát nemusel být sám vystavitelný, zadáním byl layout, na jaký jsme zvyklí z reklamy: napište, popište, vyznačte. Podle těchto návrhů pak byly profesionály vytvořeny skutečné plakáty na představení. Na plakátech byli jako hvězdy použiti samotní žáci v kostýmech a atributech, jež navrhli a stylizovali v souladu s tím, jak byly podle jejich osob vytvořeny dramatické postavy. Žáci se tak na chvíli mohli stát vlastními idoly.

Aspekt, který jsem chtěla u kostýmu sledovat, se týkal módní konformity: rychlé otáčky originality v masovost, touha se odlišit a potřeba někam patřit, dále individualita a identita.

Moderní hudba s mnoha tvářemi a styly je úzce propojena se subkulturami a módou. Ptala jsem se punkového zpěváka, raperek, folkových hudebníků a dalších muzikantů, nakolik jejich oděvy úmyslně reprezentují styl. Hovořila jsem také s výrazně estetizovanými hráči dánské hudební skupiny stylu progressive epic rock. Po rozmluvách s hudebníky jsem otázky utřídila a změnila tak, abych je mohla položit i lidem, kteří také s kostýmem pracují, avšak bez souvislosti s hudbou nebo divadlem. Stále jsem však zachovala otázku po druhu hudby, který poslouchají a hlavně, zda jim taková otázka vadí, čímž jsem sledovala právě onu míru zdůrazňování identity či individuality.

Kostýmní inspirace v hudbě a slam poetry, rozdílné používání kostýmu mě přivedlo k myšlence, jak kostým souvisí s bytím v roli, odkdy člověk hraje. Chtěla jsem také zjistit, nakolik je příprava kostýmu záměrná a jak nositel kostýmu řídí výpověď, kterou jeho prostřednictvím vysílá.

Divadelní optikou jsem zkoumala práci s metaforou a invencí. S tím souvisí otázka, do jaké míry je tvorba kostýmu tvůrcem ovlivněna, jakým způsobem a za jakým účelem kostým vzniká. Tak by bylo možné v kostýmu označovat míru převleku směrem od umění k žité realitě. Mírou uměleckosti, procenty umění, rozumějme vědomou prací s estetickou funkcí své bytosti. Na začátku této pomyslné úsečky postupujeme od paradivadelních aktivit, performancí a výtvarných počinů, jež jsou uměleckým dílem spíše než dramatickou postavou, k divadlu včetně realistického, kde kostým-masku dramatickou postavu označuje a zároveň metaforicky pracuje s dalším sdělením.

Od divadelního kostýmu by takto poměřováno nebylo daleko k herním a zábavním převlekům, tedy kostýmům bez divadla, fantastickým úborům a maskám, které fungují jako estetický objekt, jsou však výrazně odlišné od stylizace v každodenní realitě.

Oděvní schémata běžná pro většinu západního světa v 21. století by stála právě o kus dál. Móda, kde nositel chce a může prezentovat sám sebe stejně tak, jako se chce zařadit, nemá potřebu sdělovat svým oděvem poetickou metaforu (a jestli ano, nepotřebuje nutně, aby ji pochopil každý, koho potká), zároveň se ale potřebuje v oděvu cítit dobře. Jde tedy o tvořivost, ale také účelnost.

Společenské oděvy a různé požadavky či očekávání spojené s oděvem a stylizací, sociální kostýmy, představují pomyslný předěl k vizuální stylizaci subkultur.

Demonstrování sounáležitosti ke kmeni, na základě vnější podobnosti, stylizace za účelem poukázat na určitou názorovou shodu, ztotožnění se s nějakou myšlenkou, to vše je na hranici mezi zdůrazňováním identity a individuality. Čím více stylizace jedince zařazuje k nějakému společenství, identifikuje, tím více se přibližuje uniformě. Subkulturní kostým, jehož prostřednictvím jedinec sám a vědomě hlásá svou názorovou politickou či hudební orientaci (nebo všechno současně), je se sociálním kostýmem provázaný. Vizuální styl, jakým se jeho průkopník demonstrativně označuje, aby se odlišil od většiny, se rozšířen a uchopen výrobcí a značkami mění v módní a běžné ošacení té většiny, od které se chtěl odlišit.

Potlačení individuality je základním znakem všech uniforem vůbec. Uniformy v celé šíři významu tohoto označení jsou dalším kostýmem-maskou na pomyslné ose současných převleků, stojí takřka na opačném konci úsečky, daleko od uměleckého prezentování neopakovatelné svébytnosti.

Na konci úsečky je pak oděv, který jen účelný, jehož nositel nemá jiné ambice než v oděvu v současnosti přežít. Mohli bychom říci, že to je například oděv bezdomovce. Na základě vzhledu však často identifikujeme i jej.

Na základě získaných kritérií jsem se snažila z hlediska divadelní scénografie pojmenovat kostýmy, se kterými se můžeme setkat v teatralizované realitě 1. poloviny 2. dekády 21. století. Chtěla jsem pro scénografické využití a možnosti pojmenovat to, co jakoby se nacházelo mimo divadelní okruh nebo možná mimo okruh divadelních diváků.

V různých stupních zdivadelněná realita, mediální svět a současné divadlo, jež se vzájemně prolínají, inspirují a doplňují. Ve věku internetu, mobilních technologií, informací, scénovanosti a narcistní sebe prezentace je třeba hledat co je kostým už jenom proto, že nám může pomoci najít náš civil.

2 Masmédia na počátku 21. století a teatralizovaná realita³

V této kapitole se budeme zabývat tím, jak současná masmédia pojednávají hodnotové systémy a prezentují ženské a mužské role a dále tím, jak se s rozvojem nových médií divák proměnil v uživatele a jaké nové fenomény tato proměna s sebou přinesla.

Masmédia dnes

V této práci se často operuje s termíny informační technologie a masová média. Abych se vyhnula přílišnému zobecňování, je nutné osvětlit, co přesně myslím, když tyto pojmy používám. Jejich význam se v literatuře i v běžném životě rozředuje až do podoby jakési všudypřítomné dobové nálady, která může být v tom či onom případě považována buď za viníka všeho zlého nebo naopak za důvod dosaženého stavu vyspělosti.

Teorii masových médií a informačních technologií se věnuje celé řada teoretiků a samotný objekt jejich zájmu se překotně vyvíjí. Není smyslem této kapitoly se pokoušet sumarizovat poznání v tomto oboru. Pro účely této práce proto popíši nejpodstatnější momenty a poznatky, na jejichž základě ozřejmím, které aspekty fungování masových médií a vlivu informačních technologií jsou pro bádání téma zásadní.

Masová média chápu jako svého druhu spotřební zboží. Je vyžadováno a spotřebováno konzumenty, produkováno za účelem co možná nejvyššího zisku. Mechanismu nabídky a poptávky tak odpovídá i obsah. Do tohoto mechanismu však vstupují také psychologické motivy konzumentů, které jsou různým způsobem stimulovány. Denis McQuail v *Úvodu do teorie masové komunikace* postuluje třináct motivů pro využívání a potřebu médií. Uspokojování podstatné

3

V této kapitole čerpám ze svých článků: Černíková, Marie: Divák, konzument, uživatel. In: Klíma, Miloslav; Kol.aut.: *Divadlo a interakce V. Pražská scéna*, KALD DAMU, Praha 2011. S. 165-174. Černíková, Marie: Sebestylizace-interpretace-sebeprezentace: tryzna charismatu. In: Klíma, Miloslav; Kol.aut.: *Divadlo a interakce VI. Pražská scéna*, KALD DAMU, Praha 2012. S. 161-176.

části z těchto motivů ovlivňuje hodnoty zastávané konzumentem.⁴ Může budovat nové, bořit staré, konfrontovat a modifikovat stávající. Kromě ovlivňování hodnot jednotlivce ale ovlivňuje také společenské normy nebo náladu. Pojmenovává a tím zhmotňuje hybné proudy, které představují stávající podobu fungování společnosti.

Vytváří hodnotové systémy překračující hranice různých sociálních skupin. V tomto těžko ohraničitelném splývání hodnotových systémů můžeme vidět určitý aspekt vytváření takzvané masové kultury. Masovostí rozumím společenství jednotlivců vzniknuvší za specifickým účelem, případně pod specifickým vlivem. V mase splývají individuální charakteristiky jejích účastníků v indiferentní celek jednajících podle svých zákonitostí. Masa je ohraničena časově, ale také prostředkem – mocí, která jí vytváří.

Melvin L. Defleur popisuje jakým způsobem je vytvářena masa konzumentů masových médií. Formuje charakteristiku typického konzumenta a operuje přitom kategorií třídy. Zacílení masových médií na nižší střední třídu a na nižší dělnickou třídu zdůvodňuje obrovským potenciálem kolektivní kupní síly těchto tříd. Tato nákupní nika vytváří obsah masových médií, respektive činí tak v provázanosti s reklamou. *„Je tady dostatek důkazů pro to, že relativně nevzdělaní tráví více času s médii než vzdělaní. Bylo by zavádějící udělat závěr, že tak činí proto, že vychutnávají obsahy nízkého vkusu. (...) Navíc, jak ukázali Baker a Ballová, je pravděpodobně povrchní myslet si, že jediný důvod, proč lidé obecně tráví čas s médii, je vnitřní přitažlivost jejich obsahu. Jakékoli množství naplnění potřeb a uspokojení nad ty, které se vzdalují k zábavě a k potřebě být informován, je médii také uskutečňováno. Např. uklidnit dítě, nebo mít společníka (dokonce i když je to společník elektronický) k nim patří. Přes všechno, co už bylo řečeno a uděláno, zůstává pravdou, že obsah nízkého vkusu prodává- a prodává hodně. Tento fakt z něj dělá klíčový element v sociálním systému médií. Drží celý komplex pohromadě zajišťováním finanční stability systému.“*⁵

Samotný obsah masového televizního vysílání ovšem podle Defleura není zásadním motivem pro střední třídu ke sledování masových médií. Tím je daleko více nenáročnost a omezený výběr jiných možností trávení volného času. Aspekt rozdílného spektra možností výběru odkazuje k mocenské hierarchii masových

⁴ McQuail, Denis: *Úvod do teorie masové komunikace*. Portál: Praha 1999. S. 351.

⁵ Defleur, Melvin L.; Ballová- Rokeachová, Sandra J.: *Teorie masové komunikace*. Karolinum, Praha 1996. S. 150.

médií. Jinými slovy, ne každý konzument má moc se masovým médiím vyhnout a naopak producent má moc ovlivňovat preference konzumenta skrze masová média.

Vztahem hierarchie a masových médií se zabíral také filosof Theodor W. Adorno. Zakoušení umění totiž podle něj znehodnocuje hodnocení. To je zároveň inherentní součástí informací o produktu, které konzument skrze masová média vstřebává. Je tak odkázaný na informaci, již si není schopen (znovu)ověřit vlastní zkušeností. Hierarchie je také vytvářena skrze prestiž, kterou člověk ztrácí jakožto neinformovaný, v případě, že vystoupí z dosahu informačních kanálů.

„Konzumenti jsou drženi ve znovupoznávání: kulturní statek se prezentuje jako hotový produkt, jímž se stal a s nímž se chce identifikovat. Univerzálně informační charakter je znamením radikálního odcizení mezi konzumentem a nevyhnutelně blízkým produktem. Tam, kde jeho zkušenost nestačí, se konzument cítí odkázan na informaci, a aparát jej trénuje k tomu, aby pod trestem ztráty prestiže vystupoval jako informovaný a vyhnul se zdlouhavému zakoušení.“⁶

Gilles Lipovetsky analyzuje proměnu zpravodajství podávaného televizními zprávami: *„Od informací, v nichž dominoval úřednický a učitelský tón, příznačný pro počáteční dobu audiovizuality, jsme dospěli ke zprávám, které jsou méně odtažité, méně patetické a přirozenější. Včera žurnalisté promlouvali odměřeným a profesorským hlasem, dnes mluví uvolněně; tíživou atmosféru vystřídalo příjemné prostředí. Televizní zprávy si nepochybně uchovávají nepominutelný prvek tíživosti a vážnosti, okamžiků bez rétoriky, které nemají nic společného s nezkontrolovanou fantazií módy. Přesto je příkaz svůdnosti jasně čitelný i ve vzhledu mladých, sympatických a přitažlivých moderátorů, v jejich uklidňujícím hlasu a půvabu. Suverénem je zákon lesku, glamour, který se měří pomocí indexu sledovanosti.“⁷*

Internet a prezentace ženy

Internet se v posledních desetiletích stal nejvyhledávanějším zdrojem informací a také inspirace. Novodobým fenoménem je pak závislost na sociálních sítích. Pozoruji to sama na sobě, ale i na svém okolí. U mě zcela jistě souvisí s nihilistickým pohledem na život, s cynismem a se zálibou v ironii, sarkasmu,

⁶ Adorno, Theodor W.: *Schéma masové kultury*. Oikoymenth, Praha 2009. S. 38-39.

⁷ Lipovetsky, Gilles.: *Říše pomíjivosti*. Prostor, Praha 2010. S. 142.

recesi. Otázkou je, zdali to jsou obecné znaky notorického uživatele internetu? Zdráhám se uvěřit tomu, že ostatní drží u monitorů „hlad po informacích“. Musí přeci jít o druh požitku i za předpokladu, že sociální sítě jsou z velké části prostředkem úniku od povinností, respektive od reálného světa vůbec.

To, že příspěvky na sociálních sítích vyvolávají vlny odezvy, souvisí se specifickou formou vyjádření a způsobem prezentace. V mnohosti a vyhocenosti vzorků je možné vysledovat podobu současného vkusu či pojmenovat vžitá vizuální schémata.

Teorie mediální komunikace schematizuje prezentaci žen do několika zjednodušených typů. Stereotypy slouží ke zjednodušení symbolů a ulehčují chápání. Žena je vnímána jako objekt touhy a záměrem tohoto typu reklamy je především přilákat nabízenému produktu mužský zájem. Je redukována jen na své tělo, které slouží jako nástroj svádění a provokace. Častým jevem je i zakrytí ženina obličeje či jeho části, aby se pozornost příliš netříštla. Obvykle se fotí v pozicích, ve kterých ukazuje svou přístupnost a zranitelnost zároveň. Lze konstatovat několik rolí, které ženy v reklamě ztělesňují: žena-hospodyňka, žena-matka, femme fatale, nezávislá žena.

Žena hospodyňka, jejímž životním cílem je spořádaná a čistá domácnost. Staví ženu před mnohá „typicky ženská“ rozhodnutí: jak se co nejlépe postarat a pojistit svoji domácnost, jaké boty si koupit, co si dát k jídlu nebo jaký druh pracího prostředku si pořídit. Další rolí je žena-matka, která se stará co nejpečlivěji o své děti. Femme fatale je pak typ ženy, která v sobě má něco, co muže neuvěřitelně přitahuje. Na rozdíl od ženy, objektu touhy, však její kouzlo nespočívá v sexuální dostupnosti, nýbrž v něčem tajemném a zároveň neodolatelném, jde o nepochopitelné tajemství ženské krásy, které by si přála v sobě mít každá žena. Femme fatale existuje, na rozdíl od předchozích stereotypů, jen sama pro sebe. Nezávislá žena si zakládá na své schopnosti postarat se sama o sebe a užívat života plnými doušky. Chce být krásná, ale zároveň přirozená.

Vizuální schémata užívaná v teoriích mediální komunikace můžeme porovnat s prezentací v oblasti populární hudby: Image většiny zpěvaček vlastních textů odpovídá typu femme fatale či nezávislá žena. Obojí vyžaduje určitou míru intelektu, názor, výpověď. Femme fatale nemusí být interpretka vlastního textu. Předpokládá se ale, že se podílí na jeho výběru (Edit Piaf, Madonna, Marta Kubišová, Bára Basiková). U ženy nezávislé už z principu názvu

vlastní text očekáváme (Alanis Morissette, Lenka Filipová). Naopak „objekt touhy“, nejčastější typ interpretky populární hudby, prezentující vlastní text, je téměř oxymorón a vzhledem k obsahu a sdělení zbytečnost (Dara Rolins, Tereza Kerndlová, Iveta Bartošová, Britney Spears).

„Další motivací ke kráse může být snaha o zvýšení sebedůvěry. Nedostatek sebevědomí ženy může být kompenzován 'atraktivitou a touhou po zvláštním, ale i po módním, tzv. unifikovaném vzhledu a typu, který dostává od společnosti nejvíce obdivu a uznání, jenž se pokud možno všem líbí, v současné době s důrazem na atraktivitu, štíhlost, výkon, perfektnost a sympatické vystupování' (Poněšický 2004). Psychologové prováděli výzkum, který prokázal, že žena projevuje větší sebedůvěru pokud hovoří s mužem, který si myslí, že je krásná. Touha po unifikovaném vzhledu na posílení sebedůvěry vyjadřuje důležitost stereotypů ve společnosti. Velký význam pro naše sebevědomí a víru v naši krásu mají média. Mediální tlak na krásu způsobuje, že úspěšný, oblíbený a šťastný může být jen ten, kdo je krásný, štíhlý a mladý (Bröhmová 1999).“⁸

Platí, že ošklivá zpěvačka reprezentuje nehezké nebo normální ženy? Může oslovit právě takové publikum? Jak moderní hudba využívá strategie reklamního průmyslu? Je fenomenální úspěch staropaneenské anglické padesátnice Susan Boyle promyšleným tahem producentů televizní pěvecké soutěže? Měla by největší současná americká alternativní hvězda Leslie Hall tolik fanoušků, kdyby byla bez nadváhy, elastické kombinézy, extatických pohybových kreačí, bez bizarních brýlí dekadentně skloubených s přehnaným make-upem? Dá se v případě této zpěvačky vůbec mluvit o posluchačích v pravém slovy smyslu?

Lipovetsky konstatuje: *„V současnosti vše nasvědčuje tomu, že proces 'zlidštění hvězdy', rozpad její odlišnosti, dospěl ke konci. Nastala doba hvězd s jakýmkoli vzhledem. Nesvádějí již svou výjimečností, nýbrž tím, že jsou jako my. (...) Dříve byly hvězdy vzory, dnes jsou z nich odrazy. Požadují se 'sympatické' hvězdy, což je poslední fáze demokratického rozpadu všeho vznešeného, jak ho vyvolal kodex komunikační blízkosti, uvolněnosti, přímého kontaktu a psychologismu. (...) Hvězda se jakožto módní produkt musí líbit; krása sice není absolutně nutná ani postačující, nicméně představuje jeden z podstatných atributů. Je to krása, která vyžaduje režii, umělost, estetické předělání; využívají se ty nejdůvtipnější prostředky – make-up, stylizované fotografie a úhly pohledu,*

⁸ Korbellová, Lenka: *Kráska bez věkového limitu – analýza Kampaně za skutečnou krásu*. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií (bakalářská práce) Brno 2008. S. 9. Citováno z: Poněšický, Jan: *Fenomén ženství a mužství*. Triton, Praha 2004. Bröhmová, Patricia: *Jsem já ze všech nejkrásnější?* Amulet, Praha 1999.

oblečení, plastická chirurgie, masáže, aby se vyrobil nesrovnatelný obraz a záviděníhodná svůdnost hvězd. Stejně jako móda, i hvězda je umělou konstrukcí – a pokud móda představuje estetizaci oděvu, pak systém hvězd přichází s estetizací herce, jeho tváře a celé individuality. Ještě více než krása je svrchovaným imperativem hvězdy osobitost."⁹

Mužské interprety můžeme rozdělit na dva základní typy. Prvním je drsný muž, jakého známe z hrdinských filmů a reklam na tabákové výrobky. Typu „marlboro man“ žánrově odpovídají interpreti country, rocku, hip hopu či metalu. Prezентuje sílu a moc, je soběstačný, jde za svým cílem svou cestou, často proti společnosti, rebel, samotář, bojovník. Ustálená oděvní schémata ilustrují návodné články z internetových blogů:

Hip hop: „Důležitou součástí i požadavkem na celkový vzhled správného hip hopera se stalo volné oblečení o pár čísel větší, dlouhé tričko ve stylu sportovního dresu, baseballová čepice tzv. baseballka (čti bejska), pod kterou se (někdy) nosí šátek, dále volné džíny, které visí na bocích a značkové tenisky. K celkovému outfitu patří také různé doplňky jako šperky, náramky, náhrdelníky, řetězy s přívěsky, okázalé hodinky z materiálů jako zlato a platina."¹⁰

Rock: „I drsný rocker může být zároveň sexy. Nosí se sportovní svetry a košile se širokým límcem, kožené kalhoty, riflové nebo kožené bundy a mohutné boty. Drsní rockeři se většinou pyšní dlouhým hárem. Celkovou image rockera dotváří doplňky. Ozdobné špendlíky, cvoky a nášivky mohou zdůraznit rockovost vašich kalhot či bundy. Dobře padnouce rifle či kalhoty doplňte koženým páskem s mohutnou sponou nebo ozdobnými řetězy. Oblíbenou barvou rockerů je sice černá, ale můžete si dovolit i jinou barvu s výjimkou pastelových."¹¹

Country: „Základním pilířem šatníku jsou džíny. Džínovina jako materiál nachází své uplatnění také na bundách, košilích, sukních nebo šortkách. Dalším častým materiálem je kůže. Kožené, respektive semišové oblečení často zdobí třásně. Pokud jde o vzory, dominuje kostka, pro dámské oblečení květinový vzor. Košile často zdobí různobarevné nápadné výšivky."¹²

⁹ Lipovetsky, Gilles: *Říše pomíjivosti*. Prostor, Praha 2010. S. 331.

¹⁰ Prokopcová, Veronika: *Móda v hudebních žánrech*. Dostupné na: <http://www.webmagazin.cz/index.php/www.mesto-havirov.cz/www.sgjsvos.cz/images/index.php?styp=all&id=5942/> Poslední přístup: 05.09.2014.

¹¹ Dostupné na internetových stránkách: <http://www.samuraj.cz/clanek/budte-jako-rocker/> Poslední přístup: 05.09.2014.

¹² Dostupné na internetových stránkách: <http://www.chytrazena.cz/country-styl-oblekani-15482.html/> Poslední přístup: 05.09.2014.

Druhým typem je muž zjemnělý, mužsky ženský, jak o něm hovoří Roland Barthes ve svých *Fragmentech milostného diskursu*.¹³ Představuje introverta, citlivého člověka, depresivního bouřliváka trpícího světobolem, v podstatě romantický básník. V intencích moderní hudby určené nejširšímu publiku může jít o představitele popu, ema, hipstera, ale i punkera. Fanoušci glam rocku se svým oblečením inspirovali sci-fi a hollywoodskou kulturou, které se dále vyznačovalo tím, že smazávalo genderové rozdíly, což bylo tehdy šokující. Právě prvky sci-fi, tedy blýskavé oblečení a make-up, měly evokovat, že daní jedinci pocházejí z jiné civilizace.

Divák

Stejně jako většina mých vrstevníků nevlastním televizi. Pořady v ní jsou příliš dlouhé a jakkoli člověk může přepínat mezi stanicemi, nabídka je omezená. Najde-li se i přesto zajímavý pořad, bývá přerušen reklamou, kterou nelze přeskočit. Při tvorbě programů se často počítá s tím, že divák začne sledovat pořad až v jeho průběhu. Je atakován soubojem o sledovanost. Televize se snaží diváka vtáhnout, přesvědčit, že i on může dění ovlivnit. Aktéři (reportéři, redaktoři, baviči) se dívají do očí konzumenta, mluví na něj, oslovují ho „... i vy, doma u obrazovek ...“, simulují dialog. Fyzický kontakt neustále nahrazují předstíraným. Autentičnost prožitku jako by byla kompenzována jeho silou. Komunikace s televizním divákem je určujícím znakem tohoto média.

Mediální magnát Robert Pittman hovoří o tzv. televizních dětech, které televizi sledovaly odmalička (tzv. postwatergateská generace). Od svých rodičů se odlišují tím, jakým způsobem zacházejí s informacemi a postulují svá mínění. Jejich rodiče se vždy zaměřují na vnímání jedné jediné věci, kterou dokončí a pak se svědomitě věnují další činnosti. Televizní děti vždy tendují k tomu sbírat informace z vícero různých zdrojů zároveň: *„Dovedou skutečně v jedné chvíli dělat domácí úkol, sledovat televizi, mluvit do telefonu a poslouchat rozhlas. Jako by informace z každého zdroje dokázala pronikat a nalézat cestu k různým, odlišným oblastem vědomí. A nakonec se všechno z té změti spojí do nějakého smyslu. Pravděpodobně právě díky televizi tyto děti vnímají lépe vizuální poselství. Na první pohled dokážou 'číst' obraz či porozumět 'body language', tj.*

¹³ Barthes, Roland: *Fragmenty milostného diskursu*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2007.

sdělení, která jsou mimoděk vyjadřována pohyby a gesty lidí."¹⁴ Dodejme jen, že tato tvrzení Pittman konstatoval v roce 1990. Dnes, v době internetu a telefonů s internetovým připojením, je tomu už úplně jinak.

Divák-konzument

Televize prochází proměnami, jednou z nich je ta, že už nevystupují hlasatelky a hlasatelé. Divák přitom v osamělosti svého pohodlí potřebuje zdánlivého spojence, uvaděčku, zpovědníka. Pamatuji si detektivní cyklus *Hříchy pro pátera Knoxe* s díly přeseknutými vstupy režiséra, přiznaným zákulisím natáčení a možností výhry ho zažít. Televizní divák se může identifikovat s „živým publikem“ v podání komparzu, někdy nuceného reagovat, nebo se skutečnými diváky v soutěžích. Pořady založené na hlasování diváka o protagonistech (přežívání ve vile, hledání partnera, poukazování na rozličný um) patří k pilíři televizního programu, živí komerční stanice a bulvární média, souvisí s reklamou, hudebním průmyslem, prodejem produktů. Médium oslovuje masu zdáním přátelskosti, intimity, pochopení: „jsme s vámi, u vás doma, známe vás a víme, co chcete“. Diváci hrající v televizi úlohu diváka vyvažují „obyčejné“ lidi v reklamách, kteří, ač mají podobné problémy jako konzument (lupy, dluhy, nadváhu, bakterie v záchodové míse, otázku nad volbou partnera či značky vozidla), jsou krásnější a lépe se vyjadřují.

Záměrně přeskakují fakt, že najít se může divák v postavách z televizních inscenací, filmů či seriálů. Konzument ví, že jde o souborná díla mnoha profesionálů a ztotožňuje se spíše s dramatickými postavami než s hereckými. Tedy alespoň se to primárně předpokládá. Oproti tomu ve srovnání s lidovými hrdiny, použitými ve své syrovosti, televizní divák s přehledem vítězí: „Hle, neúspěšný chudák jako já, ba dokonce horší!“ Komentáře televizního diváka se k protagonistům neumětelství nedostanou tak rychle a v takové míře, jako je tomu v prostředí internetu.

Antihvězda: alterego konzumenta

Pořady, kde diváci určují, koho chtějí sledovat, úzce souvisí s fenoménem tzv. antihvězd (zavrhané a odmítané osoby těšící se negativnímu ohlasu). V pořadu nabízejícím možnost stát se hvězdou populární hudby skórovali interpreti neprokazující jakoukoli dovednost možná právě proto, že tuto skutečnost

¹⁴ Pittman, Robert W.: Televizní generace hovoří jiným jazykem. *Louč*, č. 46, příloha. Dostupné na internetu: <http://www.louc.cz/pril01/p46pitt.html> (Poslední přístup: 05.09.2014).

nevnímali (alespoň do momentu, kdy se do pořadu přihlásili). Každý interpret se však s reakcemi publika setká. Zajímavé je, jakým způsobem interpreti známi především na základě negativních ohlasů fungují.

Antihvězdou může být člověk záměrně. Úzká hranice mezi genialitou a demencí přispívá k atraktivitě. Souvisí také s originalitou. Jazyk módních diktátů používá pojmy in a out. Ve chvíli, kdy je cokoli prohlášeno středoproudým médiem za „in“, stává se to okamžitě „out“ jako například hip hop, nyní už dávno přetavený v hip pop. Dostáváme se k faktu, že nejbezpečnější cestou, jak být in, je být out.

Z diváka uživatel

Sociální sítě či hudební portály evidují sledovanost, poslechovost, nabízejí možnost reagovat. Prostřednictvím komentáře či sdílení účastník demonstruje svůj vkus, vyjadřuje postoj k událostem a činnostem či osobám. Tím ostatním přihlížejícím poskytuje informace o sobě. Z diváka se stává protagonista. Označení uživatel je souhrnnou množinou diváků a tvůrců. Reagující diváci jsou zároveň tvůrci.

Internet je médium rychlé a zdánlivě anonymní. Diváci jsou daleko odvážnější než ve fyzické konfrontaci, kupříkladu v divadle či na koncertě. Nezanedbatelným faktorem je poměrně snadná cenová dostupnost. Těžko by člověk šel schválně do kina na film, který se mu nelíbí, tím méně na koncert interpreta, o jehož nicotnosti je přesvědčen. Dalším znakem internetu je, že příspěvky bývají daleko kratší, převládá klipovitost. Videoklipy většinou trvají kolem tří minut, videa, která můžete posílat na svou stránku v sociální síti, by neměla překračovat deset minut. Prohlížíte-li si nějaký videoklip, síť vám zároveň ukazuje nabídku mnoha dalších, podobných videoklipů, generovaných na základě mnoha různých, částečně podprahových klíčů. Zřejmě to usnadňuje hledání konkrétního odkazu, každopádně ale uživatele stimuluje k shlížení dalších a dalších odkazů a nabídek. Příznačné je, že nemusíte mít jasno v tom, co hledáte. Pro bezcílné prohlížení internetových stránek se ne náhodou vžil pojem surfovat neboli brouzdat.

Cynický uživatel

Internet je živná půda antihvězd. Na základě sdílení jejich sledovanost stoupá. Dalším důležitým prvkem je, že příspěvky mohou být opravdu striktně

diletantské. V televizi bývá jedinec, objekt, oběť, jakkoli nepoznamenaný, upravován a připravován, ale skutečné „hvězdy internetu“ natáčejí svá videa doma. Nezřídka jde o záznamy kamery umístěné v laptopu, výsledek může být na internet odeslán naprosto syrový. Naprosto syrové jsou také divácké komentáře. Internet o diváka nemusí bojovat, díla visí na síti neomezenou dobu, kdokoli je může shlédnout kdykoli.

Internetu vděčí za popularitu kupříkladu hudebníci jako Marie Pojkarová, Milan Buričín a ezoterik Vlastík Plamínek. Zpěvačka Marie Pojkarová si své texty píše sama, melodie jsou částečně převzaté a naplňují vžitá schémata desítky let přehrávaných radiových hitů bez chuti a zápachu. Dle informací na svých webových stránkách interpretka produkuje „široké spektrum písniček, pop, rock, country, lidovou i trampskou píseň“.¹⁵ V oblasti sociálních sítí jsou právě tyto hudební styly nejvíce vysmívány (pomineme-li dechovku, stojící zcela mimo zorný úhel středního proudu). Důležité je, že zpěvačka prorazila až ve velmi zralém věku. U hvězd populární hudby se počítá s mládím. Stárnutí popových hvězd je sledovanou oblastí. To souvisí také s vžitými schématy ohledně vzhledu. V souladu s genderovými stereotypy většinovému vkusu odpovídá interpretka mladá a atraktivní, tedy souměrné, štíhlé postavy, nejlépe v kombinaci s dětskými rysy v obličeji. Absence jakéhokoli z těchto prvků předpokládá nadbytek prvku jiného, čímž se docílí zdání originality. Neopominutelný je přirozený vzhled. Marie Pojkarová tato schémata narušuje prakticky ve všech bodech. Plavá hříva, výrazný make-up, oblečení v rámci žánru country (košile, kalhoty), lehce akcentující ženskou postavu (důraz na prsa a nohy, potlačení břicha) s westernovými prvky. To vše by mohlo být zajímavým uměleckým konceptem za předpokladu, že jde o promyšlený tah, za předpokladu odstupu či nadsázky. Nadsázku a ironii však nepostrádají přehršle odkazů, komentářů a reakcí (včetně otevřeně negativních a vulgárních). Tvorba a vystupování Marie Pojkarové jsou úsměvně přímočaré. Videoklip k písni Pejskové se koušou ukazuje interpretku lehce animující živá štěňata. Podobně inovativní jsou také texty a melodie písni: „*Pejskové se koušou/ žádnéj není zlej/ předvádějí svou show/ jen tak dováděj...*“

Je zřejmé, že interpretka se obrací především na konzumenty jednoduché zábavy. Propagace jejích alb (Cesta snů, Zlomené city, Něco o lásce) byla probíhala i v teleshoppingu a zastínila tak duo Eva a Vašek (které se žánrově

¹⁵ Webové stránky Marie Pojkarové: <http://www.mariepojkarova.cz/>. Poslední přístup: 05.09.2014.

pohybuje na hranici dechovky). Popularitu Marie Pojkarové však odstartovaly výsměšné komentáře, sdílení a přeposílání v rámci internetu a sociálních sítí. V několika televizních pořadech veřejnosti tato přátelská a prostá žena z lidu sděluje, že z výsměchu internetové generace si vlastně nic nedělá. Popularita ji těší, společnost Zdeňka Trošky a jiných ikon pokleslé zábavy jí lichoť.

Podobnou rozkoš působí status antihvězdy Vlastíku Plamínkovi. Ezoterik a praktik dynamické meditace vratký led demence originality a geniality hrdě hrne vpřed, potopen hluboko pod čarou ponoru. Pojkarové nelze upřít zajímavý hlas a schopnost alespoň řemeslné práce s ním, naproti tomu Plamínek se možnosti posouzení na základě jakékoli umu vymyká originalitou (velice vzdáleně bychom mohli jeho činění přirovnat k fyzickému básnictví, avšak Plamínkovy rytmizované výkřiky souvisí s poezií vzdáleněji než texty Marie Pojkarové). Léčebné účinky výstupů zatím prokázány nebyly a nejsou a zřejmě ani nebudou předmětem žádného výzkumu. Všeobecnému výsměchu se těší televizní léčitelé, věštcí a mágové prakticky bez výjimky. Muž, který freneticky do úderů bubínku vykřikuje slovo štěně, si v otevřeném výsměchu publika libuje.

Milan Buričín, nejproduktivnější antihvězda současné dekády, na výsměšné reportáže a odkazy reaguje odpověďmi ryze informativního charakteru. Jsa zcela pohlčen koníčkem, jako by si nevšiml, že je směšný. Rád píše písně, skládá hudbu, pomáhá dalším začínajícím hvězdám tzn. svým vrstevnicím, babičkám zpívajícím „Jak jsem mohla žít bez lásky“ nebo „Modrá laguna“.

3 Postmoderní tělo

V této kapitole se budeme zabývat postmoderním vnímáním těla a společenskými trendy týkajícími se zdraví, krásy a mládí, a to v souvislosti se sportem a proměnami podob dresů-kostýmů, které si na tuto volnočasovou aktivitu oblékáme, kostýmujeme.

Dokonalost moderní společnosti byla spatřována v klidu, kde by se neděl další pohyb, jelikož všechny potřeby jsou uspokojeny. Lidská potřeba byla společenskými vědami pojmenována jako touha po zmírnění napětí. V postmoderně však duše i tělo žádá něco jiného. Filosof Zygmunt Bauman poukazuje na změnu vnímání ideálu těla a proměny hodnot v průběhu 20. století. Shledává dřívější ideál těla harmonického, klidného a vyrovnaného odpovídajícímu představě štěstí v éře moderny jako stavu vyrovnaní, zdrženlivosti, které souviselo se stavem umírnění, skromnosti.

Bauman staví paralelu mezi nároky na moderní a postmoderní tělo jako renesanční a gotické. Opak renesanční vyrovnanosti nachází v gotizujícím střídání napětí a tlaků, excesů a silných zážitků. Lidskou potřebou se v důsledku takového chápání štěstí nejeví napětí zmírnit, nýbrž co nejvíce různých napětí zažít. Úkolem postmoderního těla není se vzrušení vyhnout, ale naopak vystavit tolika různým druhům extrémních zážitků a excesů, aby vytvářely protiváhu a konstrukce se nezhroutila. Na rozdíl od touhy po klidu příznačné pro období moderny jde v postmoderním světě o vyhledávání silných prožitků a o snahu je prožít co nejintenzivněji. To ale paradoxně vyžaduje jejich pečlivý výběr tak, aby nedošlo k úplnému zničení těla, ale naopak „aby jedno napětí vyrovnávalo a kompenzovalo zhoubné následky druhého, aby tedy žádné nemařilo šance nových napětí a nových extází“.¹⁶

16

Postmoderní doba tedy vyžaduje vytrénované a odolné tělo schopné přijímat extrémní zážitky. *„Je nástrojem rozkoše, protože využívá přirozenou schopnost reagovat na podněty. Správné plnění těchto funkcí se nazývá výkonnost (fitness).“*¹⁷ Nedostatkem, životní prohroutou, se jeví lhostejnost, apatie, ochablost, nezáměr.

Správné tělo je vytrénované proto, aby bylo schopné zvládat extrémní zážitky a filtrovalo z nich z extatické vytržení, uspokojení a radost. Bauman poznamenává, že zážitky nemusí být obecně silné, jde však o to je co nejsilněji vnímat. Sílu prožitku však jde těžko porovnávat. Nemůžete podat hmatatelný důkaz, že vaše zážitky jsou nejsilnější, stejně jako si nemůžete být jisti, že někdo jiný by dokázal situaci vytržení prožít lépe. Nemůžete si být jisti, zda jste dokázali zážitek vyždímat dokonale.

Je třeba učit se, jak se odevzdat pudům, tedy rozumem ovládat to, co stojí naproti němu. Vzniká tak paradoxní situace kontroly, je-li uvolnění dostatečné: *„Je nutno být současně uvnitř i vně. Nelze být tak zcela 'uvnitř', jestliže se přestane dohlížet na běh událostí, dohlížet je ovšem možné pouze zvnějšku- ale pohled zvnějšku nutně kazí a znehodnocuje niternost prožitku.“*¹⁸

S tím souvisí dnešní posedlost sportem a převládající trend „být fit“. Všechny ženské časopisy v různých obměnách obsahují neustále recepty na štíhlost a recepty na vaření, dále rady ohledně vzhledu, většinou ve smyslu „jak vypadat co nejmladší“. Trendem není držet dietu, ale i ta se drží pro zdraví. Trendem je okusit co nejpestřejší paletu chutí a v důsledku udržování se fit pohybem nepřibrat. V souvislosti s požitkářstvím a přikládáním velké váhy vaření a konzumování se dále objevuje termín „gastroporno“.

Posedlost zdravým a odolným tělem vedla k zavedení pojmu „wellness“, který neoznačuje cvičební, nýbrž odpočinková centra zaměřená na regeneraci a získání nových sil. Rozličné sauny, masážní salony, koupele v čemkoli tekutém či solní jeskyně jsou povětšinou kombinací asijských či orientálních masážních technik, západní zdravovědy a rozličné invence zřizovatele.

Tuto tendenci analyzoval již filosof Theodor W. Adorno. *„Sportovní postupy, od nichž si schéma masové kultury vypůjčuje své rysy a s oblibou je činí svým předmětem, od sebe zapudily všechny význam. Nejsou ničím jiným, než čím jsou. Tak se zesportování podílí na rozpadu estetického zdání. Sport je neobrazným protikladem praktického života a estetické obrazy participují na*

¹⁷ Tamtéž. S. 78.

¹⁸ Tamtéž. S. 82.

takové neobraznosti tím víc, čím se samy stávají sportem. Snad by se v tom dala spatřit předtucha nějakého druhu hry, která v beztrždní společnosti překoná spolu s utilitárním principem také zdání jako jeho doplněk. (...) Sport už není žádná hra, nýbrž rituál. Podrobení slaví vlastní podrobení. Parodují svobodu dobrovolností služby, kterou individuum ještě jednou vynucuje na vlastním těle. Svobodným nakládáním s tělem se individuum potvrzuje tím, že přikoří, které jemu samému způsobují společenské tlaky, přenáší na svého otroka- tělo. Na tom je založena vášeň pro sport, v níž páni masové kultury větrí masovou bázi své diktatury. (...) Podle pravidel se smí působit bolest, podle pravidel je dovoleno špatné zacházení a pravidlo omezuje sílu, aby i slabosti přičkla to, co síle: filmoví hrdinové rádi postupují mučení. Pravidla sportu jsou stejná jako tržní pravidla: stejné šance, fair play pro všechny, avšak jen jako boj všech proti všem. Sport tak nechává klamavě přežívat konkurenci, redukovanou na její brutalitu, ve světě, který konkurenci reálně odstraní."¹⁹

Důraz na tělo: be fit, be sporty (a jedeš!)

Mnoho oděvů v dnešní době připomíná dresy, šijí se z nových materiálů jako lycra a elasthan. Sportovní dresy moderní v době 80. let se dnes používají pro běžnou módu a nově vyvinuté materiály využívají jejich specifické estetiky. Móda sportovní úbory přijala jako oblečení pro všední den. Mezi úborem, dresem a ošacením mimo sport se tedy stírají rozdíly, nejnovější kolekce sportovních dresů pro ženy (běh, jóga, sportovní tanec) jsou běžnou módou. Stejně jako mnohé sporty připomínají zábavnou kratochvíli více než vojenský trénink.

Na některé druhy sportovních aktivit můžete přijít v šatech (zumba, tango) či džínových šortkách („twerk“), tanec u tyče je sportovní disciplína, jež jako dresu využívá pevnější a „sportovnější“ spodní prádlo. Mohlo by se zdát, že závisí na střihu (šortky nebo legíny, přiléhavé dresy, nebo naopak přehnaně volné střihy tepláků). Velké oblibě se těší sportovní oblečení v civilu. Jediné, čím by se mohly odlišovat, jsou materiály (pohlcují pach, vsávají pot, nebo jsou naopak propustné, lehké atd.).

Českým fenoménem v civilním oblékání je přemíra nošení tzv. funkčního oblečení. Funkční oděvy jsou běžné v celém západním světě, ale tuzemskou specialitou je jejich nošení mimo přírodu, do měst, na cesty či na pláže. Terčem

¹⁹ Adorno, Theodor W.: *Schéma masové kultury*. Oikoymenth, Praha 2009. S. 51-53.

kritiky je jejich svérázná estetika, úspěšně vzdorující všem módním trendům. Je těžké hodnotit, proč například sandály s množstvím suchých zipů a členitou několikavrstvou podrážkou působí směšně a nepatřičně. Oblečení s množstvím švů a kapes vzbuzuje dojem, že život je boj a lov, kdekoli může číhat nebezpečí (déšť, vítr, horko) kterému musíte čelit.

Módním vlnám vzdoruje také volba barev a jejich kontrastní kombinace – hráškově zelená a středně hnědá v doplnění tyrkysové, oranžové a černá, jakožto kvalitní, silná elegantně sportovní barva, oživená barevnými švy a detaily. Velmi oblíbeným motivem sportovním oblečení jsou kostky, což dokazuje oblíbenost kostkovaných tepláků české výroby. Dále zmiňme boty se speciálními podrážkami, aby člověk lépe zdolával takzvaný „city walking“, kapuce, skryté kapuce, tajné kapsy ve švech, ponožky vytažené vysoko a z materiálu, aby krev lépe proudila a chodidlo se masírovalo, tajemné podšívky, prodyšné a naopak větru vzdorné materiály, tajemná spleť švů aerodynamicky obtahujících svalové kontury, větrovka, která v teple chladí, v zimě hřeje, pot vsakuje, oděv inspirující se přírodou ve smyslu srst nebo naopak krunýř...

Funkční oblečení se objevilo koncem 90. let a navazovalo na turistiku a tramping. Jenže zatímco tramp, tulák, utíkal od totality do přírody, turista chůzi přírodou prožívá jako sport. Jde, dýchá čerstvý vzduch, zdolává vrcholy. Tramp měl různé vojenské oblečení, džíny, batiku, manšestráky, ale hnědé a béžové odstíny jeho oděvu vyplynuly především z potřeby nebýt v přírodě vidět, splynout s ní, svobodně v ní pobývat nerušen. Tramp-tulák, zároveň rebel, se vždy vymezoval oproti sportovním turistům, užívačům přírody, městským změkčilcům nedoceňujícím její krásu a snahu žít v ní skromně jako indiáni a E. T. Seton.

V 90. letech byl najednou tramp směšný, protože svobodní byli všichni a na romantický útěk do přírody nebyl čas ani potřeba. Přesto v 90. letech s otevřením hranic přichází boom veškerého zboží, najednou je k dostání lepší vybavení: spacáky co nejmenší, nože s tisícem funkcí, pohorky jako sandále, stan, který se rozloží ve vzduchu, vybavení a turistické pomůcky se samozřejmě vyvíjely už předtím a neustále. Vzpomeňme na staré přesto funkční ešusy, ponorné vařiče, krosny.

Na konci 20. století reflektuje pedagog a trenér bojových umění Ivan Vágner proměnu přístupu ke sportu a tělu:

„Z trávení volného času se stal styl, a to styl velmi náročný a nebezpečný. Brzy přestalo jít jen o sporty a to, co dříve sporty bylo, se rychle transformovalo do něčeho jiného. Fenomén boulderingu zničil dosavadní klasifikaci horolezeckých výstupů. Skály se ale ukázaly i tak nedostatečné. Začaly se slézat betonové mosty, pilíře, mrakodrapy a nakonec se stěnolezci odstěhovali na umělé chyty do garáží a tělocvičen. Řeky se začaly sjíždět na všem možném včetně kancelářských stolů. Edmund Hillary se rozhodl zdolat Gangu proti proudu pomocí člunu na tryskový pohon. Vznikly speciální kola a motocykly, s nimiž bylo možno provádět akrobatické kousky. Byl vytvořen break-dance, tanec-akrobacie.

Západní svět objevil fenomén psychotripů a bojových umění. Jako je možno se přihlásit do kurzů vyšívání nebo výrazového tance, je možno se zúčastnit návratu do minulosti anebo chození po žhavém uhlí. Cvičenci c'chi-kung se učí rozbíjet dřevěné trámky o holenní kosti a kameny o hlavu. Adepti nin-jutsu studují nejrozmanitější způsoby zabíjení. Evropští a američtí instruktoři trénují bankovní úředníky, učitelky a studenty jak 'překonat' v transu přírodní zákony.²⁰

Je tedy evidentní touha po prožitku jistého tělesně-duchovního prazážitku, jeho podoby se však mění s dobovými souvislostmi a společenskými trendy.

Sport v životě

„Praktickým základem tanečního umění je prazážitek dobře vypracovaného, a proto krásného těla. Tento pocit musí mít tanečník stejně jako jeho diváci. Je to pocit, jaký máte nad strojem, který pod vámi pracuje zcela tiše a lehce a vy jste si vědomi, kolika pák, matic a převodů bylo třeba, abyste docílili tohoto vyrovnaného chodu. Jsou to pocity zcela nové, a přirovnal bych k nim jen pocity, jaké máte ze sportu, z lehké atletiky, z kopané, volejbalu, z tenisu, z cvičení na nářadí – víte jistě, že při žádném sportu nemůžete míti myšlenky na nic jiného než na rychlost, na předběhnutí soupeře, na dobrý čas, na přesnou ránu. Je to řeč vzdálenosti, časů a výšek, podivuhodné sochařství a herectví zároveň, formování sebe; tesání ze vzduchu, jímž se běží nejlepší závodní dráhy, ze vzduchu courtu nejlepšího míče, ze vzduchu, jímž prochází pěst v ringu nejlepšího úderu. Chvillemi, když se zastavíte, zdá se vám, že se vracíte z docela nového světa: v něm jsou myšlenky o ulicích, hercích nebo stromech, v něm se myslí prostorovými vzdálenostmi, obraty a přemety – nepopíši snad nikdy dobře

²⁰ Vágner, Ivan: *Svět postmoderních her*. H & H, Jinočany 1995. S. 124.

tento zvláštní druh přemýšlení, přemýšlení celým tělem, ale znáte je sami, a znáte i jeho zábavnost. Upozorňuji znovu na tento pocit vplynutí do fyzického já a na pocit, že jsme ze svého vědomí vyloučili všechny ostatní složky – protože je východiskem naší úvahy.

Všimněme si poměru tance a herce, poměru tance, tohoto umění celého těla, umění, jež do určité doby není vědomé, a které do té chvíle vytlačuje všechny naše myšlenkové pochody a staví místo nich svou pohybovost, jež si vyžádá celého vžití člověka-tanečníka; a všimněme si na druhé straně jeviště jeho zvláštní nutnosti upnout pozornost na vyjádření určité věci, na jevištní výraz. Herec-tanečník (to jest pohybově školený herec) jako nositel divadelní myšlenky na jevišti, má přímou nutnost projevovati se vnějškově; v tomto případě, kdy nositelem herecké myšlenky je tělo, je to nutný důsledek."²¹

Aerobic je směšný sport, a to především proto, že sportovní úkony jsou velmi jednoduché. Jedná se vždy o kombinaci kroku poskoků, podřepů, unožení a úklonů, jež mají každý svůj název, který cvičitelka sice vždycky řekne, ale nikdo mu nerozumí. Hodina cvičení je rozdělena do několika sestav. Nejprve vždy cvik cvičíte zvlášť, pak je řadíte za sebou, přičemž si je musíte pamatovat. To je nejsložitější, protože zapamatovat si vícero podobných a jednoduchých úkonů za sebou není možné. Proto se kousky sestav opakují stále dokola a další se přidávají. Cvičí se vždy do rytmu, a můžete udělat i jiný krok, ale ztratíte nit. Radost při této aktivitě také vzniká tím, že provedete všechny cviky dobře, stejně jako ostatní.

Vrcholem je, že cvičitelka cvičence/ky naučí sestavu například doleva a pak se celá sestava ještě cvičí doprava nebo se otáčí do dalších směrů. Tím pádem, ačkoli se sama cvičenka situovala do zadních řad, právě proto, aby mohla mezi cviky, které si nepamatuje, svobodně variovat, ocitá se v průběhu provádění sestavy v řadách prvních. Mužští cvičenci aerobicu téměř neexistují, mužští instruktoři jsou svébytnou raritou. Otázkou jako by bylo, proč ženy při sportu potřebují být krásné? V tělocvičně nejsou žádní diváci. Nejspíš tedy pro ostatní cvičenky a dále samy pro sebe.

„Dokonce ani ve sportu, který prošel rozsáhlou feminizací, se konkurenční hodnoty neprosazují u mužů a žen stejným způsobem. Chlapci stále vyjadřují

²¹ Frejka, Jiří: Pohyb tanečnickův a hercův. In: Frejka, Jiří: *Divadlo je vesmír*. Divadelní ústav, Praha 2004. S. 384.

přednostní zájem o soutěživé sporty, dívky o tréninkové zábavní aktivity. Souběžně s tím se u jedněch posuzuje především výkonnost, u druhých styl."²²

Jsem velký fanoušek aerobiku. Poprvé jsem lekci aerobiku navštívila v roce 1995 v Aši, od té doby cvičím s různou pravidelností stále. V poslední době spíše běhám. Je to nejlevnější přísun dopaminu a není závislý na otvíracích hodinách ani speciálních pomůckách. (Stejně výhody má i domácí posilování, ale při jeho provozování nejste motivováni tím, že vás ostatní vidí.) Dále je dnes běhání módní a společensky přijatelné. Na konci 90. let běhalo jen pár nadšenců a běh se používal převážně jako trénink na ostatní sporty (běh na lyžích, orientační běh, fotbal ad). Dnes v Praze potkáte běžce i v centru města tak, jak je to v ostatních metropolích zvykem už dávno. Když v předělávce ústřední písně muzikálu *Flash dance* v duchu myšlenky filmu (nebo řekněme esence překladu zpívající textu padajícího do rytmu) Helena Vondráčková běhala v šustákové soupravě rušnými ulicemi velkoměsta, klepala si mnohá hospodyňka na čelo.

Běh byl dříve spojen s přírodou, potřebujeme přece čistý vzduch. Později se začalo hlásat, že aby byl člověk fit a mohl život lépe zvládat, kupříkladu také vydržel několik hodin v kanceláři, potřebuje pravidelný pohyb. Ještě před pár lety bylo módou odskočit si do fitness, i dnes mnozí, obzvláště v zimních měsících využívají k hodinovému záprahu trenažér kola, pramice či si raději zaběhají na pásu. Je omšelým klišé intelektuálů, opovrhujících fitness studií, domnívat se, že k jízdě na rotopedu, při spinningu, cyklingu či chůzi na pohyblivém pásu si na obrazovkách cvičenci pustí přírodu. Naopak, za výhodu můžete pokládat, že unavené myslí můžete poskytnout odpočinek v podobě sledování nenáročných filmů jako například *Lidská stonožka*.

Moderní telefonní aplikace umožňují jednak své výkony kontrolovat a zlepšovat, dále poskytují mnohé údaje o spálených kaloriích, ujetých kilometrech apod. Na sociálních sítích můžete porovnat svůj výkon s ostatními, pochlubit se jím či prostě svoji zálibu prezentovat nebo se sám sebe de facto prezentovat prostřednictvím sportovní záliby, například zveřejnit příspěvek typu: „uběhl tolik a tolik a cítí se (emotikon)“. Reklamní maratony se staly masovou společenskou událostí a účast znamená prestiž a ukázkou dobrého vkusu podobně jako účast na filmovém festivalu.

²² Lipovetsky, Gilles: *Třetí žena*. Prostor, Praha 2007. S. 326.

Mnohé reklamní kampaně jsou se sporty potažmo zdravím propojeny. Buď fit, buď zdravá, zdravá a šťastná, zdravá, šťastná a krásná, mladá a hubená, be fit, be sporty. Slogany sportovních center často prezentují štíhlost jako druhotný jev pohybu pro zdraví. Zdravé tělo je pak prezentováno štíhlými modelkami.

K tomu poznamenává Lipovetsky:

„Posedlost stárnutím a vráskami se rovněž projevuje demokratizací estetické chirurgie. (...) Estetická chirurgie, kdysi tabu, se stále více jeví jako technika prostá jakékoli dramatickosti, jako legitimní prostředek omlazení a zkrášlení. Bitva s vráskami a nežádoucím tukem se neomezuje na diety, tělesná cvičení a důmyslné líčení. Dnes je nutné se 'předělat', přetvořit svůj vzhled tak, aby se vzepřel účinku času.“²³

Součástí těchto fenoménů je pochod proti rakovině prsu, tedy pochod kosmetické firmy evokující pomoc a solidaritu. Jedná se o vrcholné propojení reklamy charity a zdraví, spočívající v tom, že pochodujete se slavnými osobnostmi a s lístkem si kupujete naději, že rakovinou prsu neonemocníte.

Sportovní oděvy

Právě dresy na aerobic a jejich proměna ilustrují vzájemné prolínání módy a sportu. Aerobní cvičení, tréninková aktivita určená především ženám, se vyvinula z jazz gymnastiky, ta zase z prvků baletu a kabaretního tance. Proto jsem výše zmínila právě titulní píseň z muzikálu *Flash dance*, ve kterém se svářečka touží stát tanečnicí, trénuje sama po směně v továrně, když má padla. To má divákům ukázat, že každý z nás se může stát prvotřídním tanečníkem, bude-li na sobě tvrdě pracovat.

„Něco podobného platí o dnešním baletu, kterému rovněž vyhovuje především pohádkovost a zázračnost. Také zde se kromě malebné krásy skupin a obrazů stala jednak hlavní věcí především měnlivá krása a půvab dekorací, kostýmů a osvětlení, takže se aspoň cítíme přeneseni do oblasti, kde máme daleko za sebou rozvážnost prózy a každodenní nezbytnosti a jejich tíseň. Za druhé mají znalci požitků z nejvyšší bravury a obratnosti nohou, které hrají v dnešním tanci přední úlohu. Má-li však touto pouhou zběhlostí, která nyní zbloudila až do extrémní nesmyslnosti a chudoby duchem, prosvítat ještě duchovní výraz, pak k tomuto naprostému překonání technických obtíží musí přistoupit míra a duševní libozvuk pohybu, volnost a grácie, které jsou nejvyšší

²³ Tamtéž. S. 146.

vzácné. Jako druhý prvek přistupuje pak k tanci, vystupujícímu na místo sborů a sólových partií, pantomima jako vlastní výraz děje, ale pantomima poklesala svou hodnotou a upadala tou měrou, jak moderní tanec stupňoval svou technickou umělost- takže dnešnímu baletu hrozí stále více ztráta toho co by jej jedině mohlo pozvednout do oboru svobodného umění.²⁴

Tradiční balet odhaluje nohy, sukně jsou tak krátké, že je stejně vidět spodní prádlo, které je také součástí dresu a zážitku z představení (kupříkladu muzikály *All that jazz*, *Chorus line*). Fitness oblečení se tedy očividně baletními úbory inspiroval, už jen tím, že jsou odhalené celé nohy. Odstraňuje se ale zbytečný baletní balast – cetky, líčení, speciální sukni „tuttu“ a především boty. Tato tendence je spojena s vývojem tance: pryč se složitou obuví, preferuje se tanec bosý, přesto důraz na nohy zůstává evidentní používáním silonek, elementy pro zahřátí lýtek jako podkolenky a nadkolenky. Horní část těla potom pokrývá zavínovací svetr a volné topy, tílka, jež dávají vyniknout dívčímu půvabu baletek. Důraz na spodní část těla potlačuje vršek, který však není tolik důležitý, protože u baletek neočekáváme bujně poprsí. Sportovní úbor je tak tvořen pouhými silonkami a prádlem-dresem, které ale nemá typické krajky, ale sportovní potisk, a je elastické.

Dres na aerobní cvičení připomínal plavky, kombinoval se s legínami. Upnuté dresy se v tělocvičnách nosily až do 90. let. To už byly na trhu videokazety s cviky a recepty na štíhlou postavu, u kterých se ženy řídily vzory typu Jane Fonda. Takové kazety vydalo mnoho hereček a modelek, ale i trenérky tohoto fitness se mohly stát hvězdami, například Olga Šípková. Upnutý elastický dres se od 70. let zmenšoval, takže otvory na nohy sahaly téměř k pasu, odhalovaly boky, z výstřihu na ruce zbyly jen jakési šle, pod dres se začaly nosit elastické kalhoty různých délek a trika. Na těchto televizních cvičebních pořadech lze vyzorovat, že dres byl náročný a cviky jednoduché. Kazety a pořady o cvičení jsou zajímavé také rozličným prostředím a studiovou dekorací. Nenáročnost cviků umožňuje podrobně si prohlédnout prostředí, ve kterém se šťastně se tvářící cvičitelka nachází. Cviky jsou tak jednoduché, že je třeba se dívat na něco kolem. A tak cvičitelka je nejen v tělocvičně, u bazénu, na pláži, ale například i mezi antickými sloupy.

Hitem přelomu století byly lesklé punčochy. I ty se dalo vzít pod dres. Přes dres se dal dát ještě opasek, na hlavu čelenka. K tomu patřily ještě tlusté

²⁴ Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: *Estetika*. Odeon, Praha 1966. S. 340.

ponožky, které byly uvnitř froté, přičemž mnoho materiálu zbývalo i na lýtko, aby kotník byl patřičně obalen. Je jasné, že oděv už byl značně složitý. V tělocvičně byl rozdíl mezi cvičitelkou, pro kterou byl dres vizitkou, a pár jejích následovnic, a ostatními, kdo si přišli jen zacvičit a na volbě cvičebního úboru jim tolik nezáleželo, tedy například v obyčejných teplákách, tehdy ještě nepěkně střižených a šitých. Mohlo však snadno dojít k tomu, že se mezi ostatními cvičenkami v pestrých úborech cítily méněcenně.

V 90. letech se dres přestaly nosit a hitem se staly speciální tepláky přímo na aerobic. Nahoře byly upnuté a od kolen už se nezužovaly. Tepláky vypadaly jako kalhoty, ale byly ze speciálních materiálů. Nebyly lesklé, ale byly pružné. Důležitá byla plochá tlustá guma, pas se tím výrazně snížil, trička se zkrátila, takový úbor motivoval k práci na břišním svalstvu.

Závěrem lze konstatovat, že sportovní dres je svého druhu kostým, vystavuje-li na odívání provozování sportovní aktivity, sociální statut nositele (módní dres), pracuje-li vědomě s atraktivitou jedince a přispívá-li k zařazení do dané subkultury. Tuto myšlenku budu dále rozvíjet v následující kapitole v souvislosti s kostýmem divadelním.

4 Kostým v divadle

V této kapitole shrnuji význam a účel kostýmu v tradičním divadle a divadelních formách 20. století a počátku 21. století, abych našla kritéria, kterými by bylo možno kostým mimo divadlo posuzovat, a to pro tvorbu kostýmu se znalostí funkce kostýmu mimo inscenovanou realitu:

„Divadlo si vytváří naprosto samostatný model, který má stejně daleko jak k jakékoliv 'interpretované' předloze tak i ke skutečnosti samotné.

Pojem model mně v tuto chvíli nejpřiléhavěji vyjadřuje podstatu a jádro 'zprávy-situace', již vytváří divadelní jazyk. Je to zpráva o situaci, v níž se ocitli určití lidé. Tito lidé jsou- stejně jako jeviště a scéna- 'skuteční i nepraví'. Jako herecké postavy reflektují jak znakovost tak i 'hercův osobní osud a jeho fyzis'. Model je vždycky také 'skutečný', znázorňuje a napodobuje nějakou skutečnost velice věrně. Leč nikdy touto skutečností není, je – řečeno pravověrně sémioticky – epistemickou náhražkou, je místo nějakého skutečného jevu, je prostředkem k šíření informací komunikování o něčem, co ve skutečnosti funguje jinde a jinak. V umění navíc charakterizuje model především to, že na rozdíl od interpretace nevysvětluje, ale osvětluje. Je samostatným tvarem, jenž je paralelou a ekvivalentem znázorňované skutečnosti. Divadlo bylo, je a bude zřejmě modelem, který komunikuje o chování a konání člověka v nějaké situaci. V tomto smyslu existuje trvale v divadle 'hrající herec' jako ten, kdo tuto „zprávu-situaci“, tento model tvoří, modeluje a o této své 'modelovací aktivitě podává pokaždé informaci, pokaždé o ní komunikuje'.“²⁵

Teatrologické vymezení hovoří o kostýmu jako souboru všech oděvních prvků, které na sobě herec má nebo nemá. Dále je fungování kostýmu vymezeno časem a místem. Existence kostýmu je závislá na inscenaci, ve vztahu ke zbytku estetiky celku. Nemůžeme například říci, že kostým je oděv herce, spíše se jedná o oděv herce na jevišti.

Základním aspektem oddělujícím kostým divadelní či kostým v současném umění od oděvní stylizace, spjaté s reálným fungováním v 21. století, je

25

metafora. Daleko více než oděv je totiž kostým především souborem znaků, informací o dramatické postavě. I v běžném životě nám může leccos o člověku sdělit materiál, střih, kombinace jednotlivých prvků oblečení a vůbec vhodnost celkově zvoleného oděvu vzhledem k příležitosti. Prohlížíme-li si však postavu na jevišti nebo pozorujeme-li ji v paradižadelní aktivitě nebo je-li součástí instalace, můžeme mít pocit, že cokoli v její stylizaci něco víc znamená, nebo k něčemu odkazuje. Pomineme-li „takové druhy divadla, jež reprodukuje fixní systémy barev a tvarů odkazujících k neměnným kódům, které znají pouze zasvěcení“.²⁶ Je jasné, že na jevišti, nebo zkrátka v umělecké aktivitě, při které je na protagonistu upřena celá pozornost publika, je jeho výtvarná stylizace vnímána jako odkaz ještě na nějakou další skutečnost.

Lze tedy zobecnit, že oděv či výtvarný artefakt je kostýmem jen a jedině na scéně, na herci, po dobu představení. Ve shodě s parametry, jakými Zich označuje scénu, když konstatuje, že její existence je spjatá s funkcí, můžeme tvrdit, že bez divadla není kostým kostýmem: *„Jeviště se stává scénou teprve, když se na něm hraje, při dramatickém představení. Tito herci, reální lidé, patří tedy nutně do scény, tvoří podstatnou výplň jejího reálného prostoru. To neplatí o žádné jiné místnosti; řečená zasedací síň např. není zasedací síní teprve, když v ní jsou obecní radní skutečně, nýbrž třebas jen myšleně. To není rozdíl jen povrchní, nýbrž hluboký. Neboť herci na scéně jsouc předstávají nějaké dramatické osoby a zobrazují svou spoluhradu nějaký dramatický děj. K řečené svrchu představě technické druží se tudíž i představa obrazová a ta se vztahuje i na scénu : Scéna, je prostora představující místo dramatického děje.“*²⁷ Podobně vymezen kostým bez herce a divadla znamenal by pouhý oděv, výtvarný artefakt bez dramatické akce byl by jen podivným předmětem.

Zich definici scény dále upřesňuje: *„Scéna je prostora, v níž herci jako dramatické osoby předvádějí svou souhrou dramatický děj. Utváření scény pak musí se řídit principem korespondence mezi představou technickou a obrazovou, právě tak, jak to musí činit herec (postava- dramatická osoba) a režisér v první své funkci (souhra- dramatický děj). Jakákoli stylizace herce na scéně na sobě, mluví, vypovídá, a divák pátrá významu, přemýšlí nad tím, proč to na sobě má/nemá. Nebo se tím naopak nezabýváme, protože jsme si jisti, že to znamená něco, co se dozvíme později. Protože dramatické umění je umění obrazové, je režisér absolutně vázán požadavkem, aby veškeré jeho scénické koncepce něco*

²⁶ Pavis, P.: *Divadelní slovník*. Divadelní ústav, Praha 2003. S. 240.

²⁷ Zich, O.: *Estetika dramatického umění*. Panorama, Praha 1986. S. 177.

*představovaly, přesně řečeno: aby v nás jako divácích vyvolávaly významové představy obrazové, a to účelně pro dramatický děj- toť právě princip dramatickosti na scéně užitý.*¹²⁸

Neopominutelným faktem také je, že kostým je společným dílem několika profesí, už jenom proto, že nositele vidí někdo zvenčí, čili se nemusí, na rozdíl od reálného života, snažit na sebe dívat. O tomto aspektu, být současně „vně i uvnitř“ ještě budu pojednávat později, v podkapitole Móda jakožto vyjádření individuality člověka, a to v souvislosti s tezemi Winfrieda M. Bauera.

Je-li uniforma něco, co nám pomáhá se zorientovat (viz. podkapitola Uniformy), pak očekáváme, že je-li někdo v kostýmu, hraje. Předpokládáme také, že je-li na jevišti herec, pak to, co má/nemá na sobě, je kostým. Nebudeme se tolik bát čerta, Mikuláše nebo klauna, ale budeme se jich bát, když je potkáme v červenci v tramvaji. A naopak, potkáme-li v červenci v tramvaji čerta, můžeme si myslet, že se někde hraje divadlo.

Kostým je jako uniforma v divadle, souvisí s místem, vytváří odstup, označuje herce. Tím spíše v dramatických tvarech, které se hrají mimo divadlo, mimo prkna jeviště, roste úloha kostýmu jako informace, že se jedná o divadlo, show, performanci. Může být jednou z mála indicií, které vám napoví, že člověk před vámi hraje.

Pavis také upozorňuje na fakt, že specifikem divadelního kostýmu je jeho existence ve vztahu k ostatním kostýmům a vůbec celé scéně. Veškerá výprava tvoří jedinečný estetický celek a jednotlivé kostýmy se doplňují nebo působí ve vzájemném kontrastu.

Estetická funkce kostýmu prošla zajímavým historickým vývojem. Zmiňme alespoň nejdůležitější milníky proměn: od 18. století šlo o co nejrealističtější zpodobnění dramatické postavy, naopak ve 20. století se vlivem avantgardního umění kostým stává samostatným estetickým objektem. To samozřejmě dnes už neplatí, ale i dříve se s touto daností experimentovalo. Vždy existovaly kostýmy dobové, po staletí herci dostávali obnošené dvorské róby nebo disponovali omezeným kostýmním repertoárem. Běžné bylo používat oděv na jakoukoli tragédii, oděv historizující a oděv společenský na hry soudobé. I dnes je v divadle používáno běžné oblečení a naopak, mnohý kostým by měl ve společnosti úspěch. Divadelní kostýmy podléhají módě, a to nejen kostýmy představující

²⁸ Tamtéž. S. 211.

soudobé civilní ošacení. Nemusí jít o současné hry nebo uvědomělý posun do současné reality. Stylizace vždy odráží dobu. I ve filmech, seriálech a umění vůbec je zajímavé pozorovat, jak se v zobrazování historických epoch a módy projevuje doba a okolnosti vzniku. Kostým jako každé umělecké dílo vždy reaguje na soudobé dění. To ale neznamená nutnost užití módního ošacení, ale spíše najít průsečíky mezi aktuální módou a tím, co má daný kostým vyjadřovat.

Ve 20. letech 20. století osvětluje režisér Jiří Frejka změnu v posunu nároků na vnímání kostýmu i jeho tvorbu: *„Kostým, oblek hercův pro jeviště, není novému divadlu věcí lhostejnou, a jeho vymýšlení věnuje se rozhodně více péče a vynalézavosti než tomu bylo doposud. Dnes nejde se do divadelní šatny, kde se vybere pro hru z doby Karla IV. jakýkoli kostým, pořízený třeba podle pravých oděvů, které nosili lidé v době Karla IV. Byl by to snad kostým právě takový, jaký se tehdy nosil, ale nehodil by se na jeviště. Na jeviště není vůbec třeba dobového kostýmu, ani věrně napodobeného brnění, ani kuten, ani královských plášťů, není prostě třeba napodobit.“*²⁹

Jde o zřejmý doklad změny v přístupu ke kostýmu a hodnocení důležitosti kostýmu jako svébytného zdroje informací o postavě. Důležitým aspektem kostýmu je herecká postava. Patrice Pavis zdůrazňuje, že kostým má smysl pouze na herci, v souvislosti s živým organismem. Jednak, podobně jako běžný oděv, může pomoci cítit se krásný či atraktivní nebo naopak dopřát možnost skrýt se, ale hlavně pomáhá herci nějak se cítit, tím, že mu pohyb umožňuje, nebo naopak znemožňuje. Tento fakt reflektoval již dříve Frejka:

„Divadelní kostým musí mít pro herce nejméně tytéž vlastnosti jako koupací trikot pro plavce-závodníka. To jest nesmí překážet; nesmí mít o centimetr více látky, než je právě nezbytno. Kostým budiž účelný.

Dále určitá pohodlnost práce v tomto kostýmu: herec musí mít pocit, že bez určitého kostýmu by nemohl hrát určitou roli. Že je pro něho výhodným a užitečným nástrojem, že pomáhá každému jeho pohybu k větší výraznosti. Zdá se nám, že bez určitého kostýmu by nebylo půvabů určité postavy.

Kostým herce a kostým aviatika mají tudíž mnoho podobného. Jsou oba vytvořeny pro zcela určitý druh práce: jeden, sloužící k pohodlnému letu vzduchem, nepropouští zimu ani teplo, ponechává určitou volnost pohybu i při velkém chladu ve velikých výškách a podobně. Divadelní kostým naopak

²⁹ Frejka, Jiří: Co je divadelní kostým? In: Frejka, Jiří: *Divadlo je vesmír*. Divadelní ústav, Praha 2004. S. 388.

uvolňuje a zvýrazňuje hercovo tělo. Každý pohyb musí plynouti zcela prostě, volně a býti kostýmem podporován ve svém chodu nežli rušen.

*Dobrý kostým učiní na herci výraznými právě ty pohyby, kterých je mu třeba pro tu či onu postavu.*³⁰

Divadelní kostým činí kostýmem také to, jak funguje navzájem ve hře a se scénou. V návaznosti na nahlížení Ervinga Goffmana můžeme říci, že očekáváme, že v divadle bude herec nějak výtvarně pojat, někdy dokonce očekáváme i to, jakým způsobem a s jakými očekáváními scénograf (režisér či jiný umělec) také pracuje.³¹ Hlavně však, v souladu se sociologickým určením kostýmu, převleku člověka, uniformy, očekáváme, že herec je v kostýmu.

³⁰ Tamtéž. S. 388-389.

³¹ Goffman, Erving: *Všichni hrajeme divadlo: sebeprezentace v každodenním životě*. Nakladatelství Studia Ypsilon, Praha 1999. O tom dále pojednávám v podkapitole Sociální kostým.

5 Kostým mimo divadlo

5.1. Sociální kostým, sociální role

V následujících podkapitolách budu analyzovat formy kostýmu nesouvisejícího s realitou inscenovanou. Pojmenování funkcí kostýmu v realitě žité pomáhá širšímu a přesnějšimu využití kostýmu divadelního a naopak. Pro oděvní stylizaci, která nemá ambici být částí vyšší metafory a jejímž cílem je spíše funkce praktická (zakrýt), se vžil pojem „civilní oděv“.

Připustíme-li, že jsme neustále v rolích, pak je jasné, že se kostýmujeme. Civilním ošacením sdělujeme okolí informace. Sociální kostým je ta civilní oděvní stylizace, která vypovídá o nositeli více, než je schopný sám odhadnout či řídit. Sociální kostým není na rozdíl od jakýchkoli jiných forem kostýmu vždy dobrovolný. Například v souvislosti se společenskou třídou může o nositeli prozradit více, než by sám chtěl.

Frejka ve 30. letech minulého století vysvětluje paralelu herní úlohy jako masku:

„Maska není jen kostým. Maska je i pohyb, který není možno učinit jinak než v určitém kostýmu. Maska je i tvář, která musí být právě jen tou či jinou, ale určitou tvář, zase shodnou s kostýmem, s pohybem. A hlavně: maska není nic vnějšího: je to výraz celé osobnosti.“

Maska je prostě viditelná část osobnosti, obraz toho vnitřního člověka. Z pohybů jeho rukou, z jeho gest, z nedbalosti, dandysmu nebo akurátnosti jeho šatů dozvíte se o celém temperamentu o jeho zvycích, snad o celém jeho světě. Hle, z konfekcí vychází zcela jiný oblek než od krejčích, kteří šijí na míru. A přece méně snadno rozpoznáte konfekční oblek od dokonalého, než lenivého pána z dancingu od mladého úředníčka, který si bude hnedle brát svou známost. Ne podle obličeje, ale podle účesu, podle způsobu šněrování bot a úpravy nehtů, podle utažení kravaty, podle všeho. Všechno je výmluvné na člověku. (...) A vidíte, jak prostému a hloupému člověku dodnes je směšný matematik nebo filozof, který ztratil zájem na svém zevnějšku a projevuje se, žije si jen ve svém pomyslném světě pojmů.“³²

³² Frejka, Jiří: Masky lidí a jiných herců. In: Frejka, Jiří: *Divadlo je vesmír*. Divadelní ústav, Praha 2004. S. 426-7.

Ve stejném duchu hovoří Goffman o masce, fasádě: Fasádou nazývá „výrazového vybavení, které nejlépe identifikujeme se samotným účinkujícím a které, jak přirozeně očekáváme, budou účinkujícího následovat kamkoli“. Uvádí příklady znaků daných, které je ovlivnit složité (např. pohlaví) a výrazu, který se může měnit rychle a snadno. Goffman fasádu dělí na „vzhled“ a „způsob vystupování“, mezi nimiž očekává publikum soulad. „Vzhledem“ účinkující informuje o svém společenském postavení stejně jako o stavu, v němž se nachází, zda se například baví, či pracuje. „Způsob vystupování“ sděluje, jakou roli chce účastník v interakci hrát. Zda chce vést, nebo se podřítit.³³

Goffman definuje interakci „jako vzájemný vliv jednotlivců na činy druhých v jejich bezprostřední fyzické přítomnosti“, setkáním označuje „veškerou interakci, k níž dojde během jakékoli jedné příležitosti, při níž je neustále přítomen stejný soubor jednotlivců“ a představením či hereckým výkonem lze v této souvislosti označit „veškerou aktivitu jednoho účastníka při konkrétní příležitosti, jejímž účelem je udělat dojem na kteréhokoli z ostatních účastníků“. Konkrétní účastník, kterého sledujeme, pro nás je postavou, ostatní můžeme nazvat publikem. Jednání, kterým jedinec naplňuje předem stanovené vzorce, je svého druhu „rolí“ nebo „úlohou“. V souvislosti aplikace divadelních schémat do reality neinscenované pokračuje Goffman dalším výčtem: *„Pokud definujeme společenskou roli jako dramatické ztvárnění práv a povinností vázaných na dané postavení, můžeme říci, že společenská role bude zahrnovat jednu nebo více dílčích rolí a každou z těchto dílčích rolí může účinkující předvádět při řadě příležitostí stejným druhům obecnstva nebo obecnstvu složenému ze stejných osob.“*³⁴

Heath a Potter konstatují, že zdvořilost neznamena potlačení individuality, nýbrž nastolování důvěry. Etiketa v interakci znamená pro receptora ochotu dodržovat pravidla. Tolerantní chování dává druhé straně pocit, že se interakce bude vyvíjet podle očekávání. Poznávají, že *tento mechanismus nastolování důvěry bývá zneužit nejzdatnějšími podvodníky a psychopaty, kteří jsou vždy slušní a uctiví*. Objasňují funkci pravidel: *„Je samozřejmě mylné domnívat se, že lidé, kteří hrají podle pravidel v maličkostech, se podle nich budou chovat i tehdy, až přijde na velké věci. Znamená to ovšem, že bychom si všichni měli*

³³ Goffman, Erving: *Všichni hrajeme divadlo*. Nakladatelství Studia Ypsilon, Praha 1999. S. 30-32.

³⁴ Tamtéž. S.21-22.

přestat navzájem věřit? To by v podstatě znemožnilo společenský život. Život bez kultury by tak byl stavem permanentního kulturního šoku."³⁵

Lipovetsky v souvislosti s módou, nazývající současnou éru módy dokonalou, shledává podstatným především zdůrazňování životního stylu v souvislosti s rozšířeným blahobytem. V návaznosti na předchozí definice bychom mohli říci, že sebestylizaci dnes využíváme především k demonstraci svého životního stylu.³⁶ Současnou úlohu módy a sebestylizaci jako vědomou identifikaci pojednávají následující podkapitoly.

Příkladem takové demonstrace stylu a vnímání vlastního kostýmu jako subkulturní uniformy je odpovědi raperů v rozhovoru v knize Kmeny: „(Otázka: *Společností je nám často podsouvaná kliše představa o hiphoperech s vytahanejšma kalhotama a čepicí. Jaký jsou podle vás ale vizuální znaky scény sdružující se kolem rapu?*)

Sifon: *Na začátku to byla snaha se nějak odlišit a říct: mám uniformu, a přísluším k tomuhle a tohle razím. Postupně to přešlo v to, že to jsou vlastně funkční věci a že ty vytahané věci jsou prostě taky proto, aby ses mohl nějakým způsobem hejbat, což mě třeba drželo hrozně dlouho. Teď už mi je to taky jedno, stejně ale je mám pořád rád, protože v nich udělám cokoli, jako když chci kopnout nebo vyskočit nebo udělat nějakou pohybovou šílenost, tak to v úzkých kalhotách nejde. Takže mi vlastně najednou došlo, že všechny ty věci, který jsem vnímal povrchově a chtěl jsem s nima demonstrovat příslušnost k něčemu, jsou všechno funkční věci.*

Toxxx: *Mně přijde, že to jsou prvky nebo věci, který děláš pro kulturu. Ve chvíli, kdy si kupuješ klasický sneakers Adidas s gumovou špičkou, tak to děláš kvůli tomu, že to je prostě rapovej kroj, a ne proto, že by se ti to nějak extra líbilo. To samý kšiltovky- já jsem nikdy nenosil kšiltovky, protože bych si myslel, že mi to nějak extra sluší, ale kvůli tomu, že prostě kýbl patří k rapu. Děláš to spíš pro svý okolí než sám pro sebe. Na koncertě chceš lidem dopřát rapovej look.*"³⁷

³⁵ Heath, Joseph; Potter, Andrew: *Kup si svou revoltu*. Rybka Publishers, Praha 2012. S. 97.

³⁶ Lipovetsky, Gilles: *Říše pomíjivosti*. Prostor, Praha 2010. S. 409.

³⁷ Kol.aut.: *Kmeny* (kapitola Hip hop). Bib Boss, Praha 2011. (Rozhovor Vladimíra 518 se Sifonem a Hugo Toxxem.)S.328.

5.1.1. Móda jakožto vyjádření individuality člověka

V této kapitole nejdříve vymezují módu jako nutnost v souvislosti s biologickým předurčením člověka stejně jako u ostatních živočichů. Od módy jako nutnosti a pudové záležitosti přecházím k módě jako koníčku a formě narcistní sebezprezentace. Pojednávám potřebu dohánění a opakování vzorů a hledání osobitosti. Neustálý koloběh mezi touhou zvýraznit se, být originální a přitom zapadnout, zařadit se (do první řady).

Příroda

Mohlo by se zdát, že móda je především přirozená snaha líbit se, vzbudit v ostatních nadšení či touhu. Stejně jako u jiných živočišných druhů není prvotním účelem kostýmu praktičnost. Touha upoutat na sebe pozornost jednak souvisí s biologickou podstatou dál se množit, ale také chtít být viděn a obdivován, šířit svou proslulost.

U živočišných druhů se vyvíjí normy a způsoby chování, které jsou mnohdy neúčelné a dokonce škodlivé. Konrad Lorenz zdůrazňuje, že mimodruhové střety (obrana rodiny) vyvolaly boje soků a boji se postupně vyvinuli obranyschopní samci. Tak se vyvinulo u jelenů paroží, které k ničemu jinému než boji soků neslouží. Ačkoli bojují kopyty předních nohou, kdo nemá paroží, nemá šanci se boje o samici vůbec zúčastnit.

Jakmile je v přírodě u živočišných druhů patrná výrazná vizualita často i na úkor praktičnosti, jedná se podle Lorenze o podezření, že jde o výběr prováděný samicemi. Z mnohých příkladů uvádí druh bažanta se specificky zbarvenými a velkými pery. Čím jsou pera větší, tím hůře se létá, ale samice si vždy vybere bažanta s největšími a nejbarevnějšími pery. Takoví bažanti jsou sice přírodním nepřítelem sežráni dříve, stihnou však předtím mít více potomků než jejich nevýrazní soci. Proto bažanti argusové dědí výraznější a delší letky.³⁸

Je tedy móda jen živočišnou touhou po zachování druhu? Má atraktivnější člověk lepší vyhlídky k tomu najít partnera? Nespočet průzkumů a mnohé články v ženských časopisech si tyto otázky neustále pokládají. Proč musí být žena krásná a muž bohatý? Atraktivita muže a ženy se v různých směrech týká veškerý obsah lifestylových magazínů a pořadů. Veškeré ženské časopisy jsou

³⁸ Lorenz, Konrad: *8 smrtelných hříchů*. Panorama, Praha 1990. S. 41-42.

zaměřeny na krásu, uvádějí rady pro ženy v jakémkoli věku, jak být krásná, tedy nejen veškeré produkty a návody, ale také články a doporučení. Po vše zastřešujících radách, jak krásy docílit. Mezi častá témata patří i to, jak zamaskovat nedostatky, nebo jak se smířit s tím, když žena krásná není. Měřeno přírodou dalo by se říci, že krásní a zajištění lidé mají krásné a zajištěné potomky a lidstvo krásní. Otázkou je, jestli je (s trochou nadsázky) to takto praktické pro lidstvo, ať už jde o boj soků nebo výběr prováděný samicemi.

Otázkou ženské atraktivity v souvislosti s životní úspěšností se ve své tvorbě zabývám dlouhodobě. V mém představení *Pud a zkušenost* šlo o ženskou literaturu vůbec. Ženskou atraktivitu jsem tematizovala i v masce na prezentaci *Sametového posvícení*, kde šlo o posunutí genderových stereotypů do satirické stylizace, ale také ji беру do hry ve stylizaci na svých koncertech.

Pro výzkum kostýmu v žité realitě západní společnosti v 2. dekádě 21. století je důležitá otázka módy jako snahy zařadit se do první řady („být in“), tedy být výraznou součástí toho správného celku. Být atraktivní tedy znamená vyčnívat a přitom být na místě.

„Móda je jedním z oněch společenských výtvorů, které ve zvláštní proporci spojují kouzlo rozdílu a střídání s podobností a semknutostí. Každá móda je svou podstatou móda třídní, tj. vyznačuje pokaždé nějakou společenskou vrstvu, která se rovností svého jevu semkne do jednoty vnitřně, jako se uzavírá navenek vůči jiným stavům. Jakmile nižší vrstva, která se snaží podobat vyšší, přijme její módu, vyšší vrstva tuto módu opustí a vytvoří si novou. Proto ovšem udávala módu všude, kde si sociální rozdíly hledaly svůj výraz ve viditelnosti. Sociální hnutí posledních sta let jí ovšem propůjčilo zcela zvláštní tempo. A to na jedné straně zpružněním třídních omezení a mnohonásobně individuálním stoupáním z jedné vrstvy do vyšší, jež mnohdy zahrnovalo i celé skupiny, na druhé straně převládáním třetího stavu. První okolnost způsobuje to, že módy vrstev, v tomto smyslu vedoucích, se musí střídat nanejvýš rychle, neboť nyní se k nim velmi rychle tlačí módy vrstvy nižší, které stávající módu olupují o její smysl a půvab. Druhý moment působí tím, že střednímu stavu a městskému obyvatelstvu, v protikladu ke konzervativizmu nejvyšších a selských vrstev, je vlastní variabilita. Neklidné třídy a individua toužící po změně nacházejí v módě, ve formě života plné střídání a protikladů, opět tempo svých vlastních psychických hnutí. Jestliže dnešní módy dávno nejsou tak extravagantní a nákladné jako módy dřívějších staletí, za to však mají velmi malou životnost, pak to tkví v tom, že do svého

kouzla vtahují mnohem širší kruhy, že pro ty, kdo stojí hlouběji, musí být nyní mnohem snadnější, aby si je osvojili, a že vlastním sídlem módy se stalo blahobytné měšťanstvo. Výsledkem tohoto rozsahu módy, jak v ohledu na její šíři, tak na její tempo, je to, že se jeví jako samostatný pohyb, jako objektivní moc vyvinutá vlastními silami, které jdou svou cestou nezávisle na každém jednotlivci. Pokud módy - a zde se vůbec nejedná jen o módy ošacení- trvaly ještě relativně delší dobu a sdružovaly relativně úzký okruh, mohlo docházet k takříkajíc osobnímu poměru mezi subjektem a jednotlivými obsahy módy. Rychlost jejího střídání- tedy její diferenciací v následnosti- a rozsah jejího rozšíření uvolňují toto spojení a děje se zde to, co s mnoha jinými paladii novověku: móda je méně odkázána na jednotlivce, jednatel méně na módu, její obsahy se vyvíjejí jako evolucionistický svět pro sebe."³⁹

Identita a individualita dnes

Lorenz zdůrazňuje souvislost krojů a meziskupinové agrese. „*Nejúčinnějším způsobem manipulování velkými masami je sjednocení jejich požadavků pomocí módy.*“⁴⁰ Kroj, který můžeme považovat za nejstarší módní oděv, je hlavně projevem sounáležitosti ke kulturní nebo etnické skupině. Módní oblékání v historii vždy znamenalo společenskou výsadu. Oděvem nositel vyjadřoval své bohatství, významnost a příslušnost k určité společenské třídě, přičemž vyšší třída dbala nato, aby si nižší nepřisvojovala její znaky. Lorenz dále konstatuje: „*Původní funkcí módy bylo patrně stabilizovat, konzervovat kulturní vývoj. Její zákony určovali patricijové a aristokraté.*“⁴¹

Důraz na společenskou třídu dnes není u módních oděvů nejdůležitějším aspektem. Nemůžeme zcela bez obalu tvrdit, že se snažíme módně oblékat primárně za tím účelem, abychom vzbuzovali dojem elity. Vznik trendu, nebo jeho přijetí se děje logicky napodobováním vzorů. Nejčastějším motivem hledání oděvní stylizace je však touha po něčem novém. Přitom prvotním motivem v rychlých obměnách šatníku a stylizace není dokazovat své společenské postavení, ale touha po změně, tedy sebe prezentace a přání líbit se. Lipovetsky proto tvrdí: „*Módní oděv ztrácí roli prostředku k nastolení společenského odstupu a mění se v nástroj individuálního a estetického odlišení, v nástroj svádění, mladosti a modernosti.*“⁴²

³⁹ Simmel, Georg: *Filosofie peněz*. Academia, Praha 2011. S. 545.

⁴⁰ Tamtéž. S. 83.

⁴¹ Tamtéž. S. 83.

⁴² Lipovetsky, Gilles: *Říše pomíjivosti*. Prostor, Praha 2010. S. 221-222.

Narcismus

Západní kultura 21. století je prosycená sebe prezentováním. Virtuální sociální sítě můžeme nazvat narcistním divadlem. Potřeba ukázat ostatním, že si dovedu život užívat, souvisí s vnímáním postmoderního těla jakožto nástroje na sběr požitků, což již bylo dále pojednáno v podkapitole Postmoderní tělo.

„Móda souvisí s potěšením vidět, ale také s potěšením být viděn a vystavovat se pohledu druhého. Móda zjevně nevytváří všechny složky narcismu, avšak velmi výrazně přispívá k jeho udržení. Činí z něj konstruktivní a trvalou strukturu mondénních jedinců, které povzbuzuje, aby se více zabývali svou reprezentací a prezentací a usilovali o eleganci, půvab a originalitu. Neustálé proměny módy a kodex elegance vyzývají ke zkoumání sebe sama, k osvojení novinek vlastní osobou a ke starostem o svůj vzhled a chování. Zatímco starší systémy se vyznačovali jen hodnostní, třídní a národnostní příslušností, móda se stala nástrojem narcistické individualizace a rozšíření estetického kultu vlastního já, a to v samém jádru aristokratického věku. Vznikl tak první důležitý systém pravidelné společenské tvorby osobností, které se ukazují navenek; móda provedla estetizaci a individualizaci lidské ješitnosti. Podařilo se jí učinit z povrchnosti nástroj spásy, cíl existence.“⁴³

Cílem je ukázat světu prožitek života. Lidé si užívají život plnými doušky, a to ve všech aspektech života, i těch nejbanálnějších, například se dělí o své gastrozážitky. Focení jídla se rozmohlo natolik, že je v některých restauracích začali zakazovat. Vaření se stalo uměním (kulinářství, gastrofestival, řízková restaurace, blogy o jídle) a příprava kávy je věda (zvaná baristika). V každém okresním městě je podnik, kde nestačí si objednat jednoduše „kávu“. Musíte specifikovat jakou, přičemž terminologie se liší podle zdrojů, kde obsluha k znalostem přišla. Řeknete-li presso, číšník povytáhne obočí: myslíte espresso?!”

Součástí sebe prezentace je pak focení autoportrétů, tzv. selfie, které se fotí pomocí mobilního telefonu pouze za jedním účelem, a sice vystavení na virtuálních sociálních sítích. Fotografie můžete ihned sdílet, pochlubit se ostatním, kde jste a co právě děláte. Za pozornost stojí fakt, že místo ani činnost nemusí být výjimečné nebo zajímavé. Běžné je pochlubit se vařením či procházkou a to zdaleka nejsou ty největší banality. V době psaní této práce reflektují virtuální sociální sítě zábavnou formou dva případy úmrtí v souvislosti s tvorbou selfie

⁴³ Tamtéž. S. 51.

(mladík, jež se fotil s ostře nabitou zbraní a muž, který chtěl s ostatními sdílet autoportrét s tygrem).

Fotí se na délku paže, nejčastěji aby paže byla nad hlavou a oči tak vypadaly větší. Součástí této kultury je našpulit pusku jako kachna. Trendy se rychle mění. Důležité je autoportrét vystavit co nejrychleji, nejlépe ihned po vyfocení. Lze přidat různé efekty, například přeexponování, chemické barvy, tedy to, co bylo dříve považováno za nedokonalost. Celebriety takto komunikují s fanoušky, posílají na internet fotografie zachycující jejich soukromý obyčejný život. Nemusí je posílat do bulvárních médií.

Swag znamená vlastní originální a neopakovatelný styl oblékání a celkové vizáže a jeho sebevědomou prezentaci. Termíny „swag“, „swagger“, „swaggy“ se poprvé objevují v rapových a reggae textech 90.let. Tak se každý den fotíte, dáváte najevo svůj vkus a styl až máte pocit, že jste celebrita. Označení celebrita v dnešní době nesouvisí s oslavným obdivem, jako spíše s popularitou, tedy proslulostí osoby. Takové výsadní, významné postavení se může měřit tím, kolik lidí vás zná, poznává či jen vidělo. Ve světě virtuální reality se sledovanost měří automaticky, každé otevření odkazu se počítá. Víte tedy, kolik lidí váš příspěvek shlédlo, přičemž nemuseli sledovat příspěvek celý, což zrychlení uživatelé internetu málokdy vydrží. Počítá se tady každý „divák“, který váš příspěvek otevřel.

Sledovanost, tedy počet kliknutí na odkaz, tedy popularita nesouvisí s kvalitou ani krásou. Úspěšný příspěvek musí být něčím šokující, a to v pozitivním i negativním smyslu. Uživatelé internetu dávno pochopili, že je daleko zábavnější a snazší kochat se zde díly bizarními než hledat zde pravdu, krásu nebo umění. To, co chcete, zde definujete především tím, co odmítáte.

Sebeprezentace je v tomto případě spojená i s hledáním vlastní identity, aby byla co nejatraktivnější a zároveň byla aktualizována, chceme být spatřováni nově, jinak. Zjev už tedy souvisí s přáním, aby odpovídal obsahu. Tady někde by mohl kostým začínat. Zde se však nepracuje vědomě s nějakou metaforou.

Winfried M. Bauer zdůrazňuje, že vědomí identity není samozřejmostí a získává se postojem vůči okolí: *„Identita není člověku vlastní, musí ji získat. Pomáhá mu lišit se od ostatních a současně poznávat sama sebe v proměnách času. Znamená to, že člověk může identitu rozpoznat pouze prostřednictvím něčeho, co leží mimo oblast jeho bytí. Kdyby byl člověk úplně sám a mimo prostředí, které odráží jeho existenci a působí na něho, mohl by si dovolit nemít*

žádnou identitu. Teprve jako součást celku si může uvědomit svoji zvláštnost a snad i jedinečnost. Individuum má tedy identitu jen prostřednictvím ostatních, přičemž identita není nic daného, je to vlastně snaha, přání nebo představa. Chci, aby mě mé okolí vidělo zcela určitým způsobem, tak nebo onak. Identita může být také dána nebo odebrána. Odebrána ostatními, ale i mnou samotným. Identita může být získána nebo ztracena, můžeme se jí vzdát nebo ji změnit. To znamená, že na identitu mohou být činěny nároky, jež je třeba bránit. Jednáním, které identitu brání nebo ospravedlňuje, vzniká vědomí identity.

Jednáním vůči okolí, národnímu nebo náboženskému společenství, firmě nebo rodině se vědomí identity realizuje. Přináležitost k nějakému společenství má tedy velkou důležitost v tom, jak se dozvědět, kdo člověk je, co je a proč a k čemu zaujímá své místo ve společenství a ve světě.¹⁴⁴

Móda ve 21. století je stále hranice mezi konformismem a individualismem, avšak individualismus je méně soutěživý: „Současná móda, byť otevřená, se této základní 'strukturu' nevymyká - ovšem s výhradou, že se individualismus ve svém celku stal méně soutěživým, méně se zabývá názorem druhého, je méně exhibicionistický. Menšinové skupinky excentrické mládeže jistě existují, avšak jejich výjimečnost pouze zdůrazňuje tendenci většiny, která spíše než o originalitu usiluje o nenápadnou eleganci, pohodlí a uvolněnost. Několik málo jedinců předhání své výstřelky, ale u většinové masy sílí diskretnost. Všechno je dovoleno, a přesto ulice vypadá mdle, bez větší originality; na 'blázniviny' návrhářů odpovídá monotónnost každodenního vzhledu. Zde tkví paradox otevřené módy právě v době, kdy se opěvuje individuální look a nezkrotná fantazie. Zesoukromnění života, rozmach individualistických hodnot a různorodost malosériové konfekce nevedly - jak si snad kdysi někdo myslel - k záplavě individualistické originality, nýbrž k postupné neutralizaci na touhy po oděvním odlišení. V tomto smyslu je nepochybně pravda, že dnes vládne "méně" individualismu než v předchozích staletích, kdy panovala horečná snaha po společenském a osobním odlišení, kdy bylo naprosto nutné vyčlenit se oděvními detaily, ozdobami a barvami a kdy podobné oblečení pro ženy bylo nesnesitelné.¹⁴⁵

Lipovetsky dále považuje za nejspecifičtější rys módy zrychlující se pohyb variací a poukazuje především na všeobecnou fascinaci humorem. Jde o to být co nejbláznivější, kombinovány musí být další nejméně předpokládané prvky.

¹⁴⁴ Bauer, Winfried M.: *Tyranie blahobytu*. Volvox Globator, Praha 1997. S. 31.

¹⁴⁵ Lipovetsky, Gilles: *Říše pomíjivosti*. Prostor, Praha 2010. S. 222-223.

Haute couture

Vrcholem módy je haute couture, fenomén, který kdysi vytvořil z krejčího umělce. Udává styl. Dodnes se jedná o limitované edice vyhlášených módních domů. Oděvy šité jen v několika kusech. Přičemž se nepočítá s tím, že by takové oděvy někdo nosil běžně. Kolekce jako umělecká díla udávají rytmus sezóny: jaro/léto a podzim/zima. Haute couture určuje trendy. Například to, jaké budou převládat barvy, střihy a představuje celkovou inspiraci, přičemž módní trend je záměrně opačný než stávající. V důsledku toho bude pak nutné změnit šatník a nahradit stávající oděvy novými.

Lipovetsky dává vznik haute couture do souvislosti s francouzskou revolucí. Zrušení cechů znamenalo možnost svobodně vyrábět oděvy a především nakoupit i větší množství látky, skladovat ji a prodávat. To umožnilo vyrábět oděvy bez předchozí zakázky a sjednotit střihy. Uplatňuje se nejprve v průmyslové konfekci pro lidové a střední vrstvy, později v předních salonech na vysoké úrovni: *„Zrušení cechů je tedy zásadní, ale ne jedinou historickou podmínkou pro výklad nástupu nové byrokratické a umělecké organizace. Bez historicky nového pojetí legitimacy by samotné ekonomické, sociologické a právní faktory nikdy nemohly dospět ke zrodu haute couture jakožto samostatné instituce.“*⁴⁶

„Pro každé mé já“

Lipovetsky, odvolávající se na Barthesovo pojednání *Système de la mode*, vidí přínos haute couture a zlom na základě její existence především v tom, že člověk (žena) může mít různé tváře. Mluví o psychologizaci módy, žena i během dne může měnit svůj vzhled prostřednictvím modelů, které vyjadřují různé emoce či povahové rysy. *„Žena tak díky svému oblečení může vypadat melancholická, nenucená, přísná, drzá, důvtipná, mladá, sportovní.“*⁴⁷

Haute couture přetrvává, poté se objevil fenomén „prêt-à-porter“, tedy oblečení šité, či lépe řečeno vyráběné sériově. S tím souvisí i expandující trh s obuví a parfémy. Částečně se tím stírají rozdíly mezi chudými a bohatými, bohatí už nedávají tolik okatě najevo své postavení, dříve bylo nošení určité značky indikátorem bohatství. Některé konfekční značky hlásají, že nabízejí „dostupný luxus“, ale to je oxymoron.

⁴⁶ Tamtéž. S. 148-149.

⁴⁷ Tamtéž. S. 149.

Dalším důležitým fenoménem spojeným s módou je pak diktát vkusu. Módní policie, internetové blogy, časopisové poradny a televizní pořady se snaží určovat jakási pravidla, jak má člověk (nejčastěji žena) vypadat. Pomineme-li bulvární strategii, že jde především o vyfocení konkrétní osoby spolu se vzbuzením zájmu o její životní, ať už smyšlený či na skutečnosti založený příběh, nezbyvá než žasnout, kolik pravidel v oblasti ošacení či osobní stylizace může existovat. V případě, že se osoba stane slavnou, jakkoli může být řečeno žargonem televizních pracovníků doslova „mediální mazlík“, v rubrikách neobstojí. Je jasné, že hvězdám, které se nechávají bedlivým okem tajného fotografa nacytat, nejde o to, získat pozitivní hodnocení estetického odborníka, nýbrž jen o šíření povědomí o své existenci. Samotný statut diktátorů vkusu je založen především na schopnosti přiměřeně vtipně a zdánlivě erudovaně popsat oděvy a osoby na fotografiích.

Narcistní posedlost sebezprezentací, důraz na mladistvé vzezření a rychlé střídání módních vln dalo vznik novým profesím a terminologii. Každý ženský magazín a mnohé televizní pořady se věnují změně vzhledu, přičemž se jedná o změnu směrem ke konformního trendu.

Vzniklo tak například nové zaměstnání: stylista. Jedná se o odborníka na módní vzhled osoby. Má přehled o oděvních aktualitách. Profese se využívá v časopisech, televizi a reklamě. Profesionalita stylisty tkví v tom, že dokáže osobě, kterou stylizuje vetknout požadovaný vzhled podle stávajících trendů. Přidanou hodnotou jeví se, když pracuje s invencí a osoba, nebo celé fotografické reklamní dílo vypadá originálně, nebo alespoň zapamatovatelně. (Profese stylisty se nemusí týkat jen lidí, neopakovatelné kombinace je třeba vytvářet v oblasti jídla, bytových doplňků a dalších produktů.)

Další důležité termíny jsou outfit, look a trendsetter. Outfit znamená kostým osoby pro určitou příležitost. Look označuje originální vzhled, promyšleně osobitý sociální kostým. Trendsetter je pak člověk, podle kterého se ostatní oblékají.

Konfekce, tedy sériově vyráběné módní oblečení, je cenově dostupnější. Slovo levné zároveň přináší dehonestující význam. Nakupovat konfekci znamená jednak, umenšit svou originalitu, ta však může být navýšena vhodným kombinováním. Znamená to však také podřídit se většině, většinou také podpořit nadnárodní korporaci, v níž panují neetické pracovní podmínky.⁴⁸ Kupovat něco v

⁴⁸ O tom více: Kleinová, Naomi: *Bez loga*. Argo, Praha 2005.

konfekci znamená masovost. Dochází pak k paradoxním situacím, kdy si například v konfekci můžete koupit tričko s nápisem „Punk is not dead“. To tematizuje ve své písni *Janie Jones* hudebník Johnny Násilník:

*„(...) V mekáči za dvacku nakoupit revoluci
bejvalí peneři ted' čuměj doma na Ulici
V maxxstoru maj levný trička, tak si vyber
Anarchy a Fuck the system, deset liber
Na koncertě řvou, tancujou, říkaj punk' s not dead
A všechny prachy utratili za punkovej vzhled. (...)“⁴⁹*

Je snadno ověřitelným faktem, že fanoušci se oblékají vědomě stylověji než interpreti, které obdivují. Lze se vyhnout konformitě?

Důkazem revolty uchopené trhem je nejnovější módní trend, přešívání a úprava starých obnošených oděvů, rozumějme starých několik generací. O masovosti trendu svědčí mimo toho, že má již ustálené pojmenování „vintage“, také to že se vymezuje vůči podobnému stylu „retro“, který prohlašuje za svou nehistorickou napodobeninu. Nejvíce in je v současnosti oblečení nekupovat, ale nacházet – v popelnicích, na půdách. Bauer tvrdí: *„Propadli jsme syndromu přizpůsobivosti. Přizpůsobivost je pokus uniknout před změnami do oblasti zrádného klidu. Zdá se jednodušší a snadnější říci 'ano a po nás potopa', než se kriticky angažovat. Přizpůsobivost je lenost. (...) Dokonce i mládí, které se odjakživa staví proti lenosti a přizpůsobivosti, propadá tomuto neduhu. Příliš mnoho mladých sleduje dnes slepě každý nový směr a ze zvláštností dělá obecné dobro. Koho se ještě dnes dotýká kdysi tak nekonvenční oblečení? (...) Odrbané džíny, zamotané třásně na dlouhých košilích po dědečkovi, zlaté a stříbrné cetky na vestách a bundách... Nikdo už nenosí, co mu sluší!“*

Bauer tak upozorňuje na fakt, že dřívější znaky revolty pohltila komerční sféra. Mladické odmítání snobského maloměšťáctví je běžnou konvencí, stalo se dokonce módou a prodejním artiklem: *„Mladí musí vynaložit spoustu peněz, aby si opatřili vzhled špinavých chudáků. Takový vzhled, již ušpiněný, zatuchlý, samá skvrna, vyspravovaný a plný cetek, si dnes koupí na stojanu v obchodě, na nějž jej zavěsil průmysl, který se upsal honbě za ziskem. Trhy mladé módy dodávají všechno, co mladí obdivují, vyrábějí ve velkých nákladech textilní výsměch slušnosti a prodávají jej právě největším kritikům téhož, totiž těm, kdo chtějí společnost vyčistit a zavrhnou společnost výkonu.“⁵⁰*

⁴⁹ Dostupné na internetu: <https://www.youtube.com/watch?v=XM1wsmM44D0>. Poslední přístup: 05.09.2014.

⁵⁰ Bauer, Winfried M.: *Tyranie blahobytu*. Volvox Globator, Praha 1997. S. 12-13.

K podobnému faktu se vyslovuje v rozhovoru o punkové subkultuře vlastník obchodu se subkulturním oblečením. Ačkoli si uvědomuje, že prodává oděvy a doplňky, jež jsou průmyslovou replikou skutečných ručně otrhaných punkových oděvů, dodává, že komerční kusy zajistí jeho subkulturnímu obchodu existenci, tedy mezi oděvy, které jsou jen ilustrací stylu může prodávat například i nahrávky, které skutečně stylové jsou a právě na těch mu záleží.⁵¹

⁵¹ Kolářová, Marta (ed.): *Revolta stylem. Hudební subkultury mládeže v České republice*. Slon + Sociologický ústav AV ČR, Praha 2011. S. 63. (Autorkou kapitoly Punk, z níž cituji, je Michaela Pixová.)

5.1.2. Uniformy

V této kapitole se zabývám uniformou ve všech jejích významech. Cílem je pojednat parametry kostýmu v souvislosti s označením vlastní identity prostřednictvím sounáležitosti k celku. Vymezují jednotlivé funkce uniforem a účel uniformy jako kostýmního znaku.

Řekne-li se uniforma, nejčastější asociací je představa vojenského stejnokroje. Joseph Heath a Andrew Potter označují armádní kostým za „totální uniformu“ a dodávají, že „slouží jako zjevná synekdocha celého kontrakturního chápání společnosti jako autoritářské, represivní, odcizené a konformistické“.⁵² Podobně se vyjadřuje o 80 let dříve Jiří Frejka: „*Vojenská uniforma je jako vojenský rozkaz – obojí bere člověku individualitu a dělá jej vojákem.*“⁵³

Totální uniforma, tedy vojenský stejnokroj, bojový oděv, si dodnes ve všech modifikacích uchoval svůj základní atribut, a sice poukazuje na mužnost a sílu. Všechny druhy armádního ošacení mají vzbuzovat bázeň, úctu. To souvisí jistě s tím, že jedinec v uniformě je součástí celku, proti nám stojí vlastně celá armáda, instituce, zákony. Můžeme to považovat za základní dědictví tohoto „kostýmu“: válečný oděv, tedy bojový převlek, měl odjakživa zastrašit nepřítele. Odkaz rituálního líčení dnes nevidíme jen na hráčích amerického fotbalu, fanoušcích jakéhokoli fotbalu, ale na fanoušcích vůbec. I kosmetické líčení můžeme považovat za bojové, pokud (ženě) dodává odvahu a nastavuje tím světu například sebevědomější obličej. Dále lze podotknout, že výrazné barvy dresů dodnes slouží k odlišení mužstev.

Jak poznamenává Mojmir Krejčířík v předmluvě k historii drážních uniforem, které jsou těmi vojenskými inspirovány, armádní stejnokroj stříhem a materiálem přímo mění vzezření těla na silné a pevné. Nutnost pevného postoje

52

Heath, Joseph; Potter, Andrew: *Kup si svou revoltu*. Rybka Publishers, Praha 2012. S. 173.

⁵³ Frejka, Jiří: *Masky lidí a jiných herců*. In: Frejka, Jiří: *Divadlo je vesmír*. Divadelní ústav, Praha 2004. S. 415.

pak formuje nositele i vnitřně, zvyšuje sebevědomí, vybízí k různému jednání. Krejčířík si také všímá, jak specifický oděv mění rytmus a styl pohybu.⁵⁴

Bojový oděv poskytoval o válečníkovi informace. S tím souvisí používání znaků, z nichž některé se staly obecně platnými systémy či odkazy. Často uváděným příkladem, jak uniforma na základě „kmenového“ určení válečníka souvisí s folklorem, bývají různé druhy kostek skotských kiltů. Zbroj reprezentovala rytíře, z původně ochranných prvků podléhala módním vlivům a odkazovala na majetek, zbroj ztěžkla a pohyb v ní se ztížil. Už tady lze boj vnímat jako sport, rytířské turnaje byly více společenskou událostí než bojem. V souvislosti s použitím válečných strojů a výkonných zbraní se uniforma mění. Požadavkem je, aby voják viděn nebyl. Aby splynul s terénem.

Uniforma také pracuje se systémem znaků, které nemusí být pro okolí nutně srozumitelné. Bývají to označení jednotlivých hodností na vojenských uniformách nebo znaky na vězeňských mundurech.

Působení rozdílného stylu uniforem je patrné na policejních stejnokrojích. Městská a státní policie mají v Čechách jiné uniformy, normy, požadavky na přijetí a pravomoce. Povšimněme si, jak elegantně a vstřícně působí strážník v ulicích na rozdíl od zásahových jednotek, oděných v kombinézách plných kapes a ověšených zbraněmi. Vzezření bojovníka z akčních filmů vyvolá očekávání jiné komunikace než s poklidným městským strážcem pořádku. Vzhled superhrdiny může být příčinou atraktivity tohoto povolání pro určitý typ mladých mužů. Důkazem jsou reklamní kampaně, kterými policie hledala nové zaměstnance. Podobně seriózně a nekompromisně má působit například pracovník ostrahy.

Stejnokroj poukazuje na jednotnou myšlenku, smazává tak u jednotlivých nositelů třídní rozdíly. Krejčířík poukazuje na souvislost mezi uniformou a kázní. Uniformovaní jedinci jsou osoby zodpovědné za dodržování pořádku a také za tímto účelem jsou po dobu výkonu služby stejnokrojem viditelně označeni (železničáři, zdravotníci, hasiči, celníci, lesníci).⁵⁵

To souvisí s etymologickým výkladem stejnokroje. Univerzální forma znamená doslova vzdát se originality ve prospěch služby celku, tedy někam patřit, něco reprezentovat, za někoho bojovat. Heath a Potter se ohrazují proti zjednodušujícímu chápání uniformy jako „zvenčí nařízené individualitu potlačující

⁵⁴ Krejčířík, Mojmir: Železniční móda. Dokořán, Praha 2003. S. 10.

⁵⁵ Tamtéž. S. 10.

konformity, jejímž archetypem je vojenská uniforma".⁵⁶ Dále upozorňují na nutnost rozlišovat různou míru důležitosti uniformy v souvislosti se závislostí na organizaci či skupině. Poukazují na nutnost odlišení člena organizace či skupiny, odraz uniformy sledují v ustálených oděvních standardech spojených s určitými povoláními. Tvrdí, že stejnokroje také „motivují členy k přijetí profesní organizace a norem a sjednocují skupinu jako soudržnou jednotku“ a všímají si, že uniformy odlišují členy „byrokratických či kvazibyrokratických organizací“.⁵⁷

Krejčířík dále poznamenává: *„Stejnokroje v průběhu doby podléhají módním vlivům, nikdy ovšem v té míře jako civilní ošacení. Na jejich vývoj působí vedle tradice i vlivy společenské a politické. Například ve státech spíše militaristického či totalitního ražení je určitou tendencí uniformovat co nejvíce druhů zaměstnání, přičemž stříh stejnokrojů, jejich výzdoba a označení hodnotí, platových kategorií či funkcí sledují armádní vzory, zatímco ve státech demokratičtějšího rázu – pokud jsou již některé profesní skupiny uniformované – je snaha volit civilnější podobu stejnokrojů, pokud možno odlišnou od uniforem vojenských či policejních. Vzhled a úprava stejnokrojů – nemají-li vysloveně reprezentační funkci – mají navíc respektovat také pracovní podmínky, pro něž jsou určeny.“*⁵⁸ Doložit tvrzení může například proměna učitelských oděvů od totalitních plášťů k dnešní absenci standardizovaného stejnokroje. Podobně v obchodech, kde odosobnělé zástěry nahradila trika s reklamou korporace, díky které s vámi prodavačka komunikuje, i když se otočí zády („Jak vám mohu pomoci?“).

Pracovní oděvy jsou uniformou spíše funkční, ačkoli i zde jde o očekávání spojená se znalostí profese. Bílá barva, znak čistoty, je používána ve zdravotnictví a potravinářství, ve zdravotnictví se zelenou a modrou, v potravinářství s červenou (řezníci). Potravinářské a zdravotnické uniformy se navzájem inspirují. U všech je důležitou součástí pokrývka hlavy, jenž má jednak zaručovat hygienu, přičemž například kuchyni přidává na profesionálním vzezření. Ne náhodou vysoká kuchařská čepice připomíná papežskou tiáru, jiné emoce asociuje lodička ve vojenském stylu, jež se u servírek a obsluhy lahůdkových pultů zmenšila na ozdobnou krajkovou korunku.

U pracovního ošacení je důraz kladen především na pevný odolný materiál. Stříhy se nemění tak rychle jako móda, která se naopak inspiruje i v pracovních

⁵⁶ Heath, Joseph; Potter, Andrew: *Kup si svou revoltu*. Rybka Publishers, Praha 2012. S. 173.

⁵⁷ Tamtéž. S. 173.

⁵⁸ Krejčířík, Mojmír: *Železniční móda*. Dokořán, Praha 2003. S. 10.

oděvech. Příkladem jsou jeansy, kombinézy, oděvy s mnoha kapsami ale i zkomercializovaný hip hop, kde volné padající kalhoty raperů byli původně vězeňské tepláky. Kostkované kalhoty trendsetterů hudebního stylu „ska“ můžeme považovat za fúzi kostek skotských a řeznických uniforem.

Uniformou ilustrované společenské změny jsou zástěry potažmo domácí oděv u žen. Domácímu oblečení byla dříve věnována významná rubrika v ženských časopisech. Magazíny 2. poloviny minulého století představují upravenou hospodyňku v domácím pracovním úboru, jeho podoba se samozřejmě vyvíjela: od zástěr zavazovaných přes šaty, přes k pláště připomínajícím výrobní dělnice po teplákové komplety. Katalogy či časopisy tak ilustrují změnu pracovních oděvů v souvislosti s módou a genderovým rozvržením domácnosti. Důkazy můžeme vidět ve filmech i seriálech a televizních pořadech. Žena navrátivše se ze zaměstnání se převlékne do vkusné zástěry, aby mohla pohodlně pečovat o domácnost. Zástěry podléhaly módním trendům, stejně jako pyžama. Je rozdíl, jestli spíte v bavlněné noční košili nebo saténovém negližé (samozřejmě souvisí s očekáváním).

V této souvislosti můžeme poukázat na Goffmanovy teze spočívající v tom, že uniforma s sebou nese roli. Je nejzákladnějším kostýmem mimo klasické divadlo. Očekáváme, že člověk bílém plášti se stetoskopem nás vyléčí.

Heath a Potter k tomu poznamenávají: *„Otázka, zda jste nebo nejste 'uniformovaný', nesouvisí ani tak s tím, co máte na sobě, jako spíš se symbolickými a společenskými vztahy, do nichž jste zapojeni. Sama uniforma je legitimizujícím symbolem členství v organizaci a slouží proto dvojitou funkci. Zaprvé uniforma odlišuje členy dané skupiny od členů jiných skupin a zbytku společnosti vůbec. Zadruhé uniforma ve skupině zavádí konformitu tím, že eliminuje užívání vně uznávaných znaků postavení, výsad či sounáležitosti. Uniforma je paradoxně jak demokratická, tak elitářská, jelikož společenské postavení jak odhaluje, tak zakrývá: lidem zvenčí ukazuje status svého nositele jakožto člena určité skupiny, zatímco uvnitř skupiny potlačuje veškeré vnější ukazatele postavení či původu.“*⁵⁹

Určitou absurditou je uniforma bez organizace, originální uniforma, jak dokládá následující noticka: Herec Petr Vančura v odpovědi na jedinečnost své osoby a dětství mi vyprávěl, jak byl jako šestiletý fascinován školními uniformami, jak je znal z vyprávění svých příbuzných, emigrantů a z cest za

⁵⁹ Heath, Joseph; Potter, Andrew: *Kup si svou revoltu*. Rybka Publishers, Praha 2012. S. 174.

nimi. Petr v raných školních letech vyžadoval po matce kravatu, sako a košili. „Nosil jsem školní uniformu, jediný v celé škole“. Možná jediný v republice.

5.2. DIY – Do it yourself

V této kapitole se věnuji fenoménu neprofesionální výroby a tvorby. V souvislosti se souslovím amatérská tvorba je nutno zmínit mělkou hranici umění a kýče jako možného posuzování profesionality.

Důležité hledisko při práci s kostýmem je vneseno jednak nezaměnitelnou estetikou, jednak faktem, že DIY přímo souvisí s výrobou kostýmů jako koníčkem, který více rozvádím v dalších kapitolách a také se stylovými prvky subkulturních uniforem.

S fenoménem DIY souvisí jak seberealizace generací minulých (chatařství, chalupářství, zahradničení, modelářství), tak umění (loutkové divadlo, animovaný film, film, divadlo vůbec), nalézání vlastní identity prostřednictvím subkultury (freetechno, punk) a také současné aktivity převážně virtuální generace (cosplay, larp).

Vyrob si sám

Jedná se o světově rozšířený fenomén u nás nejčastěji překládán jako „vyrob si sám“. Kutilství začalo být populární v době, kdy důsledkem rozmachu průmyslové výroby zanikají mnohá řemesla a většinu zboží vyrábějí stroje. Tento druh kultury vycházející z vlastní zručnosti a kreativity souvisí s určitým stupněm blahobytu (koníček, domácí umění, seberealizace ve volném čase) nebo naopak nedostatku (náhradní řešení).

Označení kutilství – podobně jako ochotnické divadlo –, má lehce pejorativní nádech. Ve všech jazycích s sebou nese informaci, že způsob tvorby i její výsledek jsou znouzectnost, neprofesionálním postupem vzniklá a neškoleným řemeslníkem provedená (francouzsky „bricolage“, německy „Bastler“). Říká se: „zbastlil jsem to nějak“, čímž se myslí: „drží to“ (respektive „snad to nějakou dobu vydrží“).

Problematiku estetického citění v souvislosti se společenskými třídami a ekonomickými faktory DIY nám může osvětlit náhled filosofa Umberta Eca: *„Ošklivost je také jev společenský. Vždy tomu bylo tak, že příslušníci 'vyšších' tříd považovali vkus 'nižších' tříd za nevhodný nebo směšný. Dalo by se sice říci,*

že v této diskriminaci vždy hrály roli ekonomické faktory v tom smyslu, že elegance se vždy spojovala s použitím drahocenných látek, barev a klenotů.

Ale často nebyl rozlišující prvek ekonomické, nýbrž kulturní povahy; je běžným zvykem poukazovat na nekultivovanost zbohatlíka, který se snaží stavět na odiv bohatství a překračuje hranice, jež převládající estetické cítění přisuzuje 'dobrému vkusu'.

Navíc je velmi nesnadné určit, jaké estetické cítění vlastně převládá: není to nutně cítění toho, kdo má politickou a hospodářskou moc, ale spíš cítění určené umělci, kultivovanými lidmi, těmi, kdož jsou (v literárním, uměleckém, či akademickém světě nebo na trhu umění a módy) považováni za odborníky na 'krásné věci'. (...) Ale ten, kdo v kýči nachází zalíbení, je přesvědčen, že mu poskytuje jedinečný zážitek. Stačilo by říci, že existuje umění pro nevzdělance, tak jako existuje umění pro vzdělance, a že je třeba rozdíl mezi těmito dvěma 'vkusy' respektovat, stejně jako se respektují rozdíly náboženského vyznání nebo sexuální orientace. Ale zatímco příznivci 'kultivovaného' umění považují Kýč za kýč, příznivci Kýče (s výjimkou děl vytvořených přímo s úmyslem 'ohromit měšťáka') nezavrhují velké umění muzeí (ta ostatně často vystavují díla, která kultivované cítění považuje za kýč). Naopak, považují kýčovitá díla za 'podobná' výtvorům velkého umění."⁶⁰

Svéráznou estetiku neprofesionální tvorby můžeme vnímat jako protipól minimalistického designu, který byl po léta synonymem luxusu. Může to souviset s postmoderním lpěním na humoru, vtipu, dětinskosti. To, co kdysi působilo upatlané, je dnes považováno za svěží a hravé. Úspěchu se těší i průmyslové výrobky s rustikálním nebo naturálním vzhledem, tedy s patinou malovýroby, příběhem. Po cenové dostupnosti a průmyslově chrleném zboží stoupá požadavek po originálních produktech. Sledujeme úspěch farmářských prodejen a prosperující trh s ručně vyráběnými módními prvky a designovými doplňky. Prezentace a obchod s výrobky probíhá i prostřednictvím internetu. Kupující svobodně výrobek vyhledá, aniž by byl ve skutečném veřejném prostoru atakován reklamou. To souvisí s trendem vzdorovat korporacím jejich bojkotem ve prospěch podpory místních dodavatelů, malovýrobců.

60

Historické souvislosti

Neprofesionální výroba a svépomocné opravy souvisí s rozvojem průmyslu, zánikem řemesel, ambicí seberealizace mimo zaměstnání, tedy obecně fenoménem volného času. Kutilství znamená jednak nezávislost na konzumním systému jednak uspokojení vlastní tvůrčí ambice. Obojí se projevuje v čase a místě jinak. Dřívější koníčky v Čechách byly únikem od systému a reality (chataři, chalupáři) stejně jako nutností se realizovat, například ovládnutí textilních technik byla jediná možnost, jak si zajistit módní oblečení.

Vzpomeňme na oblibu epoxydové pryskyřice v 80. letech. Dodnes poznáte, kde byl šikovní chatař a chalupář, protože namíchat směs byla věda, stejně jako využití tohoto v té době nejpevnějšího materiálu na lepení, zpevnění, opravy či estetické úpravy (průsvitná, lesklá, po vytvrzení zbrousitelná a leštitelná hmota). Existují domácnosti, kde kutil připevňoval touto syntetickou směsí i násadu na koště.

Nejúspěšnější bastlorskou zbraní posledních let je „ducktape“, neboli gafa, lepicí páska, dále „tacker“, tedy stříleč kovových sponek. Pomocí těchto dvou nástrojů je možné rychle a snadno, za jakýchkoli podmínek, opravit prakticky cokoli. Univerzální potřebou je tavná pistole, kterou používají spíše ženy, a to k různému aranžování. Dále existuje velká nabídka různých lepidel, což dokazuje, že improvizace a provizornost řešení na úkor poctivých řemeslných postupů je převládající myšlenkovou tendencí kutila.

Revolta

V dnešní době se produkty nevyrábí s ambicí dlouhé životnosti, ale naopak, aby se rozbité co nejdříve nahradilo novým. Kutilství tedy není nutnost. Zpravidla se nevyplácí cokoli opravovat, dokonce vyjde levněji si věc pořídit novou. Oprava věcí byla nutností dříve, přístroje byly drahé a těžko dostupné.

Nejvýraznějším aspektem samovýroby není nutnost, ale radost z vyřešení problému, ze samostatnosti a nezávislosti. Schopnost opravit věc, vyrobit něco vlastní, člověku zvedá sebevědomí. Tato soběstačnost souvisí především se subkulturami. Politolog Ondřej Slačálek objasňuje, jak se soběstačnost přímo promítá ve filosofii nomádského techna, subkultury propojující přírodu a technologie. Elektronická hudba hraná uprostřed přírody je otevřenou demonstrací nezávislosti na konzumní společnosti a otevřené snaze obejít se bez ní. Zároveň znamená znalost technologií a schopnost s nimi pracovat v přírodních

nestandardních podmínkách. Kybernetičtí skauti byli hrdiny přelomu milénia, kdy do poslední chvíle utajované parties byly takřka válkou s establishmentem:

„Autonomie znamená nezávislost na vnějšku, nepředstavuje konfrontaci s ním. Subverzivní postoj, je-li vůbec přítomen, spočívá v ignoranci, ne v otevřeném konfliktu. Většinová společnost má být obejita, ne provokována. (...)

Praktickým vyjádřením nezávislosti je heslo a etika DIY (Do It Yourself, udělej si sám). V užším slova smyslu je tento koncept vztažen především na kulturu a její produkci. Na praktické úrovni se projevuje zejména důrazem na určitý typ „kutilství“ - schopnost poradit si vlastními silami a schopnostmi s technickými obtížemi a produkovat bez vnějších (nutně komercializujících) prvků akce a artefakty: počínaje elektronickou hudbou a parties a konče maskami a tričky. Heslo DIY tak deklaruje (ve skutečnosti pouze částečnou) nezávislost na byznysu s oblečením napojeném na subkultury.

Étos DIY kultury je participační – vyzývá k účasti, oceňuje kreativitu a naopak kritizuje pasivitu. Směřuje k rozmlžení nebo ideálně k překonání rozdílu mezi producentem a konzumentem kultury.“⁶¹

Podobně je fenomén DIY spjatý s punkem, kde revolta proti konzumní společnosti vedla k sebevědomému používání jednoduchého a nedokonalého ale nezávisle vytvořeného, od akordů a nahrávek po oblečení a tiskoviny. K tomu se hudební kritik Pavel Klusák vyjadřuje následovně:

„Ale líčení punku jako hrozby rozpoutaného primitivismu se na hudební scéně věru nenaplnilo. Místo toho se - vlastně nezávisle na samotném punkovém zvuku- uchytil moment 'do it yourself', udělej to sám, bez prostředníků. A po prvních vlnách punku přišel postpunk: mnoho různých autorů a hráčů, kteří si chtěli tvorbu užít komplikovaněji než se třemi akordy.

Spirála kreativity se rozběhla – v písních, designu i v životním stylu. Výkonů, které překročily základní impulz vyšlý z negativní energie vzdoru, zůstává nepočítaně.“⁶²

Terapie

Dalším výrazným rysem domácí neprofesionální tvorby je radost z ní. Neprofesionál netvoří za účelem obživy. Motivací k práci, k tvorbě je pro něj radost z činnosti samotné, mnohdy větší, než potěšení z díla. Pocit štěstí a

⁶¹ Kolářová, Marta (ed.): *Revolta stylem. Hudební subkultury mládeže v České republice*. Slon + Sociologický ústav AV ČR, Praha 2011. S. 89-91. (Autorem kapitoly České freetekno – pohyblivé prostory autonomie?, z níž cituji, je Ondřej Slačálek.)

⁶² Klusák, Pavel: Plody negativní energie. *Lidové noviny*, 9.8.2014. S. 28.

uspokojení z dobře provedené práce může ještě umocňovat radost z vyřešení problému (v případě, že se jedná o opravu nebo nějakou těžko sehnatelnou věc či pomůcku).

Tato činnost souvisí se seberealizací. Většina výrobků ani oprav není nutná, ale vznikají i výrobky, které žádný praktický účel nemají, respektive se po jejich vytvoření pro ně těžko hledá využití. U mnohých děl však jiná funkce než estetická není požadovaná a nedojde-li k naplnění ani tohoto záměru, nic není ztraceno. Estetická kvalita není primárním cílem tvorby a byla-li by, mohlo by dojít ke zklamání. V opačném případě může být tvůrce, nebo jeho okolí příjemně překvapeno.

Mnohé výrobky jsou také vytvářeny jako dary, přičemž obdarovanému se opět nedoporučuje hodnotit estetickou kvalitu děl, nýbrž primárně fakt, že výrobek vznikl přímo pro něj (skeptik opět může pochybovat). Tvůrce na obdarovaného myslel jednak při vymýšlení produktu, při jeho tvorbě či alespoň před jeho předáním. Může se tedy stát, že dar, dílo a tvorba těší více tvůrce než obdarovaného.

Očekávaným jevem je, že trh se chopil i této alternativy proti němu. Chcete-li si doma vyrobit něco proto, abyste to nekupovali, můžete si vybrat z přehršle náradí a pomůcek, jejichž cena nakonec zpravidla přesáhne částku, jakou byste investovali do koupi nového výrobku. Ušetřit ale není základní motivací kutilství, a tak je nutné podotknout, že radost z tvorby bývá mnohdy jediným jejím výsledkem. Argumentem kutilů také bývá emocionální vztah k rozbitému předmětu.

Výtvarná potřeba

Kdysi tradiční řemesla (krajčářství, drátování, paličkování, předení, točení na kruhu) se vracejí jako hobby nebo terapie, přičemž trh ihned odpovídá pestrou nabídkou výtvarných potřeb. Hobby pořady v televizi patří hned po kulinářských k těm nejsledovanějším.

Pořad o domácím vyrábění vydržel na obrazovkách spousty let. Jednalo se zejména o zušlechťování domu a zahrady, ale také o svérázné vynálezy a zcela neobvyklá řešení různých pomůcek jako kupříkladu kráječ na zelí či plašič škůdců.

Vždy jsem považovala vývěsní štít výtvarnického obchodu za etymologickou informaci, neli dokonce lingvistický humor. Název „Výtvarné

potřeby“ může totiž znamenat jednak potřeby, pomůcky, nástroje pro umělce (jak zní název v anglickém překladu, „artistic supplies“), především však také místo, kam se může pro pomoc uchýlit „neumělec“, zasažený náhlou potřebou kreativity, seberealizace („artistic needs“). Do takového podniku vedou kroky toho, kdo má nějaký nápad a chtěl by vytvořit „něco pěkného“, například olepit květináč vzorovanými ubrousky.

DIY se ocitá na hraně mezi uměním a kýčem, stejně jako mezi profesionalitou a amatérismem, mezi kratochvílí a nezbytností sebevyjádření, mezi terapií a tvorbou. Odraz tohoto fenoménu nalezneme ve všech uměleckých i řemeslných oborech, je průvodním znakem svébytnosti každé revoltující subkultury. Naproti DIY nestojí čisté či vysoké umění, nýbrž snobská snaha vysoké umění s DIY nespojovat. Ostatně platí tvrzení, jež Umberto Eco vyslovil v souvislosti s fenoménem „camp“, který spočíval v nacházení krásy v braku oblíbené u vzdělaných lidí na amerických univerzitách v 70. letech 20. století. Camp se fascinací nevkusem podobá dnešní dekadentní oblibě otáčení vysokého umění v nízké, in a out: *„To by jen potvrzovalo názor, že včerejší ošklivost se stává dnešní krásou, jak tomu bylo vždy, když vysoká kultura recyklovala produkty lidového umění, a dokonce i produkty masové kultury, jako třeba komiksy, které se - ačkoli vznikaly za účelem pobavení - nyní přehodnocují nejen jako nostalgické pozůstatky minulosti, ale také jako výtvary pozoruhodné umělecké kvality.“*⁶³

⁶³ Eco, Umberto: *Dějiny ošklivosti*. Argo, Praha 2007. S. 408.

5.3. Sebe prezentace v kostýmu mimo divadlo

5.3.1. Cosplay

V této kapitole se zabývám kostýmem jako výsledkem kreativního využití ve volném čase. V návaznosti na virtuální realitu a žánry, kterých se tematika těchto kostýmů týká, je třeba popsat výrazná vizuální schémata a v souvislosti s tím také genderové vymezení této aktivity.

Costume play

Vztah jedince a kostýmu, který můžeme pozorovat v rámci fenoménu cosplay, je významný v několika aspektech. Síla popkultury ve vytváření typologických postav se zde prolíná s individualizací a potřebou sebe prezentace. Cosplay (z anglického „costume play“, tedy kostýmová hra) se rozšiřuje z asijských zemí, což je patrné jak na tématech samotných kostýmů, tak i na propojení cosplayerů a prezentaci skrze virtuální prostor. Kostýmy samotné mají znázorňovat co nejděleji jejich předlohu, stejně tak jako chování člověka v kostýmu. Kromě virtuality je tento fenomén spojený také s předlohami sci-fi a technologickým pokrokem. Vliv asijské vizuální kultury můžeme vidět i na častém tématu manga, což je japonské označení pro komiks. Cosplay s sebou nese také typus účastníka (fanouška). Je jím „otaku“, neboli asociální teenager, počítačový nadšenec.⁶⁴

Výše zmíněný popis zohledňuje především individualistickou rovinu cosplaye, neméně zajímavý je také fakt existence cosplay scény. Její projevy můžeme sledovat jak na internetových fórech, tak i v reálné podobě soutěží a festivalů. Utváření pravidel oceňování kostýmů sleduje kromě věrnosti předloze také úsilí a pečlivost při jeho výrobě. Samostatná výroba kostýmů v duchu DIY je pro cosplay podstatným rysem. Kostým ovšem pro účastníka neznamena

64

K tomuto fenoménu více: Tesař, Antonín: Otaku/Cosplay. In: Kol.aut.: *Kmeny*. Bib Boss, Praha 2011. S. 338-361.

ztotožnění se s rolí mimo dobu soutěže. Není totiž možné na více soutěžích používat stejný kostým.

Produkce soutěžního kostýmu sice musí být samostatná, ovšem v rámci fenoménu cosplay je evidentní silná tendence ke komercializaci. Merchandising kostýmů (nebo jejich částí) představující hrdiny popkulturních předloh je tak nejen součástí propagace, ale také žádaným zbožím. Výměnu a nákup částí kostýmů usnadňuje internet. V koupeném kostýmu ovšem nelze soutěžit.

Tato kostýmová stylizace představuje speciální volnočasovou aktivitu. V Japonsku, Jižní Koreji či Spojených státech amerických však existují cosplayeri, kteří se prodejem svých stylizovaných fotografií a sebe prezentací v masce živí. Česká cosplay scéna je specifická především tím, že účastníci jsou poměrně mladí. Zřídka kdy potkáte cosplayera staršího třiceti let.

Cosplayeri se s postavou nijak neztotožňují, ani nepotřebují svou stylizací světu sdělit osobní myšlenku, stanovisko či poselství. Výroba a sebe prezentace v kostýmu nesouvisí s propagováním životní filosofie, politického názoru nebo protispolečenskou revoltou. Dalo by se říci, že role a postava je od skutečného života oddělena. To souvisí s faktem, že většina cosplayerů své postavy obměňuje.

Tento fenomén bychom mohli označit jako kostým bez divadla, opomineme-li, že v masce postavy hráč jedná a publikum ho hodnotí. Divadelnost se zde omezuje toliko na technické parametry: změnu hlasu, pohybu, mluvy a přítomnost publika.

Tento fenomén je zajímavý především v souvislosti se sebe prezentací. Nabízí se srovnání například se slam poetry, kde je kostým velmi civilní. Jde však o prezentaci vlastního díla. Vidíme jednak postavu, ale také autora, schopného výrobce. Dodejme, že cosplayer zohledňuje svou vizáž, je si vědom toho, že vystavuje sám sebe a hodnotí svou vlastní vizualitu v souvislosti s výběrem kostýmu. Jak mi sdělila jedna cosplayerka: „Můj nos mne předurčuje představovat spíše mrchy než princezny.“

Sami cosplayeri považují svůj koníček v Čechách za rozšířený a s velikostí společenství jsou spokojeni. Jenom v roce 2014 dosud proběhlo 7 festivalů, na kterých bylo možné svou masku prezentovat v soutěži. Mnozí nadšenci se vydávají i na zahraniční setkání, buď jako účastníci nebo diváci. Co se kostýmu týká je tato aktivita velmi zajímavá z genderového hlediska, protože technologie

byly vždy spíše mužskou zálibou. V kultuře sci-fi i mezi prvními počítačovými nadšenci byli převážně muži. Tomuto aspektu se dále věnuji v podkapitole Larp.

V článku otištěném v deníku *Guardian* se Barbara Brownieová opírá o studii modenské univerzity, když vysvětluje posun ve vnímání převleku jako koníčku v souvislosti s muži jako aktéry.⁶⁵ Dochází k názoru, že móda bývá asociována s marnivostí či dětinskostí a patrně právě proto byla záliba mužů v převlékání považována spíše za raritu vázanou k příležitostem jako halloween. V souvislosti s virtuálními hrami na hrdiny se však nová generace mužů kostýmům věnuje. Brownieová dodává, že v hrách na hrdiny je oblékání a příprava bojovníka významnou součástí herního zážitku.⁶⁶ Odvolává se na výzkum Fronové poukazující na fakt, že muži, zabývající se výrobou herních kostýmů, o nich hovoří jako o výstroji, výbavě (gear).⁶⁷ Taková terminologie označuje oděv bojovníka jako záležitost funkční, nikoli stylovou. Kostýmy mohou na základě funkce snáze posuzovat než jen z hlediska estetického nebo míry sebevyjádření. Brownieová ve shodě s Fronovou tvrdí, že herní zkušenost a souvislost s technologiemi umožňují vstup mužů do módní sféry, aniž by záliba působila zženštile. Je-li kostým vnímán jako funkční objekt asociující boj a zápas, vzdaluje se zženštilé marnivosti a dětinské hravosti. Jak takové vnímání kostýmu souvisí s většinovým filmovým divákem, uvádí Brownieová, na příkladu filmu *Temný rytíř* (2008). Současnému filmovému publiku by lycrový kostým Batmanova pomocníka Robina, v podobě, v jaké byl prezentován v 50. letech, asocioval homosexuální podtext jeho vztahu s Batmanem. Domnívá se, že v důsledku toho je Batmanův kostým vykreslen jako pseudoužitečná zbroj, oblek plný přístrojů a vynálezů. Také v reálném životě dává souvislost se soubojem oblékání mužnější smysl.

Dnes je s virtuální realitou spjatá celá generace lidí narozených v 90. letech 20. století a později. Nemít zkušenost s technologiemi znamená podobné sociální vyčlenění, jako být pohlčen virtuálním světem. Postavy, do kterých se cosplayeri stylizují, bývají nejčastěji z RPG-her, manga, anime, ale také z fantasy

⁶⁵ Brownie, Barbara: Costume play: why more men are dressing up. *Guardian*, 17.6.2013. Dostupné na: <http://www.theguardian.com/fashion/costume-and-culture/2013/jun/17/costume-play-men-dressing-up/> Poslední přístup: 05.09.2014.

⁶⁶ Aktivity RPG a MMORPG vysvětlují v podkapitole Larp.

⁶⁷ Fron, Janine; Fullerton, Tracy; Ford Morie Jaquelyn; Pearce, Celia. Playing Dress-Up: Costumes, Roleplay and Imagination. Prezentace přednesená na v rámci předmětu: *Philosophy of Computer Games*, University of Modena and Reggio Emilia, 2004. S. 24-27.

a sci-fi filmů a televizních seriálů (v době psaní této práce především *Hra o trůny*).

Estetika cyberpunku a anime

Není překvapivé, že fenomén spjatý s virtuálními světy čerpá inspiraci ve vědecko-fantastických předlohách a je fascinován technologiemi: lidé jako stroje, kybernetičtí lidé, roboti, kovy, plasty, hadičky a zařízení, moderní materiály, chlad a strohost.

Vizuálně pracuje cyberpunk podobně jako sci-fi s technologiemi, více než sci-fi je ale spjat s přebujelou citovostí, hudebníci, posluchači či filmoví hrdinové jsou romantičtí rozervanci s bílou pletí a kruhy pod očima. Cyberpunk podobně jako styl „emo“ byl původně hudební subkulturou, která se uchopena komerční sférou stala prodejním artiklem. Zprofanovanou emo estetiku nazývá Kay Buriánek „Burtonovy děti“ v návaznosti na vizuální styl filmů amerického režiséra, jež umrlčí romantický vzhled proslavil.⁶⁸ Cyberpunková estetika se ve své původní živelné podobě objevuje například právě v subkultuře freetekna tak, jako ní hovoří Ondřej Slačálek: *„Řada freeteknařských artefaktů využívá kombinaci organických a anorganických prvků - například lidská těla modelovaná z technologických materiálů. (...) S tím také může souviset obliba piercingů a dalších technik body- modification mezi celou řadou technařů.“*⁶⁹

Mimo stylu emo se romantizující fascinace smrtí a útrpný vzhled chudokrevného rozervance projevuje ve stylu gothic nebo v subkultuře spjaté s metalem a ostatní moderní hudbou považovanou za tvrdší. Všeobecně oblíbená fascinace smrtí, umrlci a tělesným utrpením vrcholí v kostýmech trpících mrtvol neboli zombies. Pochody zombies jsou podobnou raritou jako oděvní šílenství spojené se vzhledem starodávných panenek.

Vizuální styl „anime“, japonských kreslených filmů, pracuje s ustáleným grafickým vyjádřením: velká hlava, velké lesklé oči, malý nos, špičatá brada. Důležité jsou vlasy, bujná kštice všemožných barev, u mužů patka, u žen sponky a ozdoby. S kýčem souvisí deklamovaná naivita a roztomilost postav (účastníky nazývaná „kawaii“), fungující právě v rozporu s krutostí jejich chování. Těla hrdinů připomínají těla teenagerů, nejsou robustní, spíše rachitičtí. Také v těchto příbězích se cyberpunkově snoubí city a technologie. Je to logické, neboť s

⁶⁸ Buriánek, Kay: Burtonovy děti. In: Kol.aut.: *Kmeny*. Bib Boss, Praha 2011. S. 364.

⁶⁹ Kolářová, Marta (ed.): *Revolta stylem: hudební subkultury mládeže v České republice*. Slon, Praha 2011. S.91. (Autorem kapitoly České freetekno – pohyblivé prostory *autonomie?*, z níž cituji, je Ondřej Slačálek.)

technologemi není třeba mužné síly. Takto se odděluje cyberpunkový a sci-fi hrdina od prototypu muže ve fantasy tak, jak se do něj stylizují larpisté.

Výtvarnou poetiku manga může objasnit nahlížení svébytnosti japonských obrázkových sešitů tak, které nabízí Milan Kruml: „Rozhodující také je, že manga mají zcela jinou gramatiku než západní comicsy.

I přes tradicí vzniklé rozdíly mezi evropským a americkým comicsem o obou můžeme říci, že jsou postaveny na stejném principu- několik prvků děje je vtěsnáno do jednoho obrázku. Toto zhuštění jim pak dává často mytickou kvalitu - stačí si vzpomenout na Roye Lichtensteina nebo zvětšeniny obrázků z evropských alb do podoby posterů a uměleckých tisků.

U manga je to jiné. Nejenže se do jednoho obrázku natěsná řada bublin, ale texty v nich jsou velmi krátké a často slouží toto stěsnání jen k tomu, aby mohl autor vytvořit následně řadu obrázků bez textu, určených jen akci. (...) Každý obrázek japonského comicsu zpravidla představuje nový aspekt děje nebo situaci, a tak se souboj může táhnout až na dvacet stránek. Zvláště vysoká je rychlost, s jakou japonští čtenáři manga vnímají: čtou tyto sešity velmi rychle třeba v metru nebo ve vlaku, při cestě do školy, do zaměstnání, na univerzitách nebo v kanceláři. Podle tématu a stylu zhltnou přibližně patnáct stránek za minutu.

Kromě toho se témata mnoha japonských comicsů vztahují ke všednímu dni nebo historii. Tím se také silně vzdalují západnímu čtenáři. Proto se do Evropy a USA dostaly především vědecko- fantastické comicsy, v nichž japonská společnost hraje minimální roli.⁷⁰

Kruml dále analyzuje rozdíly mezi evropským a japonským přístupem k erotice a násilí v komiksech: „Co se týče zacházení s erotikou a násilím, japonský comics k nim má jiný přístup než evropský a americký. To je především důsledek toho, že japonská manga slouží mnohem více jako projekční plocha pro přání a touhy než jako výchovná platforma. Paragraf 175 japonského trestního zákona, který zakazuje šíření nemravných tiskovin, je velmi ohebný, takže například ztopořený penis lze zobrazovat v podobě stínu, černé plochy v podobě falu nebo více či méně čitelnou plochu bez přesnějších detailů. V polovině 90. let padla i tato omezení a v mnoha comicsech jsou od té doby erotické a sexuální scény zobrazovány zcela bez jakýchkoli tabu.⁷¹

⁷⁰ Kruml, Milan: *Comics: stručné dějiny*. Martin Trojan- 3-JAN: Comics Centrum, Praha 2007. S. 259.

⁷¹ Tamtéž. S. 265.

Speciálním odvětvím komiksů je tzv. yaoi, manga pojednávající o homosexuálních mužích, jejímiž čtenářkami jsou především ženy.

Cosplay se od larpu liší hraním role, jež je už známou, danou postavou. Na rozdíl od larpu, v němž je účastník postavou se schopnostmi a charakterem určeným mnohdy organizátorem, jednání a chování postavy je však v rukou hráče: je to jakoby někdo jiný (jméno, doba, kouzelné schopnosti ad.), ale vlastně i on sám. Larpisté mají přezdívky, se kterými prožívají všechny hry a pod kterými v larpu a jeho virtuální komunikaci existují, ale cosplayeri jsou přímo oživlá určitá postavička. Pseudonym ale používají také. Publikují pod ním své fotografie na virtuálních sociálních sítích, pomocí kterých komunikují s publikem. Cosplayer funguje na virtuálních sociálních sítích jako hvězda. Fanouškovská stránka, blog nebo web je důležitým komunikačním kanálem. Zde se postupně odtajňuje, jakou postavu chce cosplayer představovat a mnohdy zde také celou výrobu převleku fotograficky dokumentuje.

Dalo by se tvrdit, že podobně jako u larpu jde o hru bez publika, tedy hraní si, ale cosplay s divákem počítá. Při soutěžích fyzicky přítomní diváci dokonce hodnotí cosplayera a rozhodují o jeho pořadí. Ještě početnější publikum je na virtuálních sociálních sítích, fotografie se upravují a šíří. Cosplay by bez internetu nemohl existovat, neměl by většinu předloh a diváckého ohlasu, zpětné vazby.

Výroba kostýmu

Cosplay úzce souvisí s DIY a vyrábění kostýmu je pro hráče stejnou vášní jako vystupování v něm. Výroba je náročná a zahrnuje jednak odhadnutí správné technologie (někdo výšivky maluje, jiný skutečně vyšívá), jednak její zvládnutí. Cení se preciznost a virtuozita. Hráči se v kostýmech fotí a natáčejí, fotografie upravují, ale publikum na virtuálních sociálních sítích bývá neúprosné. Výroba kostýmu je podstata celého koníčku. Kostým nepracuje s metaforou, jeho cílem je být co nejrealističtější. Na světové úrovni se hodnotí i použité materiály. Je dokumentována a cosplayeri si navzájem s výrobou radí.

Výrobu kostýmu dokumentují nejčastěji fotografiemi nebo pomocí blogu jako kupříkladu tento: *„Od května jsem se pustila do cosplay projektu s Iron Manem. Snad každý ví, o koho se jedná, superhrdina z Marvelu, člen Avengers a tak dále.*

*Jelikož v České republice jsem první člověk, co vyrábí jeho cosplay z PVA pěny, tak jsem na něj vážně pyšná. V ČR vím o 1, co už cosplay má a o dalších dvou, co začli nebo to plánují, každopádně se jedná o jiný druh materiálu než můj.*⁷²

Vystupování v kostýmu

Hraní postavy, tzv. role playing, sestává z krátkého skeče v soutěžních videích či několikaminutové kreace v průvodu a na jevišti při soutěži. Cosplayer v duchu postavy odpovídá na otázky moderátora, prakticky svou postavu představí, publikum také často postavu zná a hodnotí především její věrnost předloze. Cení se také znalost slov, vět a větných spojení, jimiž je postava proslulá. Ocitujme z pravidel Animefestu, která dobře ilustrují smýšlení účastníků:

„Kostýmy nesmějí obsahovat nebezpečné či potenciálně nebezpečné předměty (kovové, airsoftové či jakékoliv jiné zbraně, které jsou nebo by mohly být považovány za funkční)

-mezi funkční zbraně se nepočítá vlastnoručně vyráběná maketa zbraně (například ze dřeva, papíru nebo podobného materiálu), pořadatel si však vyhrazuje právo na dočasné zabavení zbraně

-kostýmy nesmějí budit pohoršení - kostýmy typu „plavky“, „spodní prádlo“ atd. jsou brány jako hrubé porušení pravidel

-soutěžící má povinnost chovat se slušně - vulgární, sexuálně podbízivé chování apod. je bráno jako hrubé porušení pravidel a soutěžící za něj může být vyloučen ze soutěže, a to i z jejích dalších ročníků nebo jiných obdobných soutěží

-soutěže se nelze účastnit v kostýmech, které byly použity v předchozí kostýmové soutěži na jiných akcích (Animefest, Comics Salon, AnimeShow, Advík, Pragocon/Yukifest, Festival Fantazie, Natsucon aj.)

-kostým účastníka nesmí být vlastní smyšlenou nebo generickou postavou („záporňák č. 5“)

-soutěže se účastní jednotlivci, soutěžení skupinek není přípustné - je možno vyhovět žádostem o společné vystoupení na pódiu, ovšem i v tomto případě bude každý z účastníků hodnocen sám za sebe

*Porušení pravidel (včetně dodatečného odhalení) znamená diskvalifikaci, případně zákaz účasti na dalším ročníku.*⁷³

⁷² Viz internetové stránky: <http://ineforgesebla.blog.cz/> Poslední přístup: 05.09.2014.

⁷³ Viz internetové stránky: <http://www.animefest.cz/souteze/cosplay/2014/> Poslední přístup: 05.09.2014.

Z rozhovoru s cosplayerkou Cherri bych ještě ráda ocitovala její nevšední zážitek: „Letos na AnimeFestu na mě vybafl člověk, který byl převlečený za stromek v květináči. Na první pohled vypadal fakt jak kytko.“

5.3.2. Larp

„Rozum, krácející ruku v ruce s materiálními statky, se zdá být člověku jedinou zárukou k získání moci, vlivu a peněz. Touhu po iracionalitě, po neracionálním, po pohádkovém nelze jen tak bez dalšího odsunout stranou, což potvrzuje velká obliba fantaskních historek, příběhů science-fiction a fantasy, jež hltají miliony čtenářů na celém světě. I film a televize zaznamenávají vzrůstající sledovanost fantastických témat. Individuum nedokáže zapřít svou podstatu, a tak chtějí být lidé alespoň v soukromí upomínáni na své prastaré vazby.“⁷⁴

V této kapitole se zabývám kostýmem v prostoru mimo divadlo. Fenomén larp ukazuje, jak moc je kostým důležitý pro náležitost k určité subkultuře.⁷⁵ V České republice se jedná o fenomén poměrně hojně rozšířený, provázaný s některými specifiky. Larp je termín zastřešující několik různorodých aktivit, které budou v této kapitole popsány a ilustrovány příklady.

Termín „larp“ pochází z anglického „Live Acting Role Play“, což znamená doslova „živá hra na hrdiny“. Jedná se o organizovaná setkání lidí, kteří se oddávají hře, při které se vtělují do postav majících schopnosti, které jsou využitelné podle pravidel hry. Pro objasnění poslouží popis hraní her na hrdiny tak, jak je uveden v pravidlech této nejznámější české mutace: *„V ideálním případě by hraní RPG mělo vypadat jako taková sama se píšící kniha. PJ vytvoří příběh s vlastním úvodem, zápletkou, vrcholem i koncem, jediné, co nepíše, je chování a činy jednotlivých postav, těm jen dá do začátku určité sny a cíle. (...)*

Hodně družin hraje DrD zejména pro roleplaying - hraní postavy, její role, kterou si vybrali. Je to vlastně takové velké divadlo, kde hercem může být každý a záleží jen na něm, jak se bude 'představení' či 'film' vyvíjet dál, a zda bude akční, komediální nebo hororový. A stejně jako v divadle či filmu i zde platí, že

74

Bauer, Winfried M.: *Tyranie blahobytu*. Volvox Globator, Praha 1997. S. 55.

⁷⁵ Termín „larp“ v této práci uvádíme malými písmeny, přestože v některých pracích bývá psán velkými písmeny vzhledem k tomu, že se jedná o slovo vzniklé ze zkratky (Live Acting Role Playing).

*není malých rolí, jenom je malých herců. Vyžívání se v povaze a zvycích postav může být zábava jako žádná jiná.*⁷⁶

Jedním z rozdílů mezi cosplay a larp je to, že larpu se věnují spíše lidé starší než náctiletí. To je zřejmě dáno delší přítomností žánrů, které tvoří tématické okruhy larpu. Takovým může být například fantasy, žánr, který v 90. letech zažil živelnou proliferaci i v rámci dostupného spotřebního zboží. Zároveň začal proliferovat ještě před masivním rozšířením výpočetních technologií. I to může být důvodem, proč se fantasy komunita realizuje v rámci larp-setkání mimo virtuální, ale zároveň také mimo každodenní reálný svět. Setkávání komunity v přírodě může být viděno i jako návaznost na trampská setkání. Ačkoli nemůžeme příznivce larpu ztotožňovat s trampy, lze nalézt některé průsečíky obou skupin. Mimo romantický únik i to, že larp je společenství apolitické.

Hry, příběhy, ve kterých se hráči ocitají, bývají nejčastěji fantasy a sci-fi, samotní larpisté mají témata dále rozdělená na postapokalyptická, zomb a další. Například zomb je hra, ve které se vyskytují zombie, jak vysvětluje komunitní webový portál: *„Zombie (či v našem případě nakažení) jsou původně lidé, kteří neovládají své chování a myšlenky, ale jsou ovládáni virem, jehož jediným cílem je přežít, množit se a tedy hledat nové hostitele, kde by se šířil. Jako prostředek mu slouží hostitel stávající.*“⁷⁷

Estetika fantasy

Fantasy, jakožto žánr „nízké kultury“, s sebou nese určitý druh estetiky. Je rovněž apolitický, respektive projektuje postavám genderové role reprodukcí status quo hierarchického patriarchátu bájně historie. Mužské postavy mívají širší spektrum vlastností než postavy ženské. Fantasy důsledně pracuje s tradičním genderovým rozdělením, muži jsou silní, ženy jemné. Tomuto rozdělení se vymykají postavy elfů, zjemnělých, přesto mužských postav. Historická inspirace středověkem, ať už jím máme na mysli gotiku nebo románský sloh, je zřejmá na postavách bojovníků: *„Jmenuješ se Jarrik a jsi hraničářem. Máš třpytivé šupinové brnění, dlouhý luk s dvaceti obyčejnými a pěti stříbrnými šípy, nůž, štít, meč svého otce a všechny zásoby, které ti tví přátelé Órbin a Donar poradili - a vydáváš se na svoji první výpravu do jeskyně.*“⁷⁸

⁷⁶ Kol.aut.: *Dračí doupě: fantasy hra na hrdiny: pravidla pro začátečníky: verze 1.6.* Altar, Praha, 2001. S. 88.

⁷⁷ Viz internetové stránky: <http://www.draconica.net/kolona/index.html>

⁷⁸ Kol.aut.: *Dračí doupě: fantasy hra na hrdiny: pravidla pro začátečníky: verze 1.6.* Altar, Praha, 2001. S. 6.

Silný muž asociovaný s vikinky, kelty a rytíři, využívá jako materiál kůži a kov. Opasky, šněrovací sandály, měšce, rukavice a náramky jsou jak poznávacím znakem fantasy bojovníků, tak i jakýmsi atributem kůže, uvážíme-li, že jde o svébytnou estetiku naivně idealizující historie. Koženými doplňky ztvárňovanou maskulinitu bojovníků nacházíme i mimo fantasy, například u metalových hudebníků či motorkářů. Stejně lze při vytváření maskulinního modelu vnímat i důležitost přikládanou ochlupení, popřípadě vlasům. Dlouhé a mohutné vousy a vlasy, dále ochlupená hrud' tvoří jeden z průsečíků těchto různých skupin.

Mimo mužské typy bojovníka a elfa lze mezi fantasy fanoušky a larpisty zaznamenat také výrazný typ čaroděje, mága, druida. Mezi jeho asociované vlastnosti patří spíše než fyzická síla vědomosti, znalosti. I tato postava je ale genderově spíše mužská, je svého druhu odborníkem, expertem disponujícím silou, byť ne tělesnou. Proto je jeho tělesnost na první pohled skrytá. Skrývání tělesnosti a zahalení do tajemna slouží kápě, kapuce a klobouky, což jsou další typické atributy estetiky lardu.

Ženské postavy můžeme ve zkratce rozdělit na dva zásadní typy: na éterickou, romantickou, efemérní skorovílu, oproti ní na heroinu, sexualizovanou bojovnici. U typu heroiny bojovnice můžeme také vidět používanou kůži odhalující tělesnost. Je na místě podotknout, že tento typus není esteticky příliš vzdálený dominantním ženským rolím pornografického průmyslu. Jako takový rovněž reprodukuje genderové rozdělení statusu quo. Estetika heroiny je kromě doplňků dotvářená výrazným líčením, využívajícím temné barvy. Tvoří tak jakousi „sesterskou“ větev mužskému typu válečníka, ovšem takřka nepodepřenou o historické předlohy.

Také druhý typus ženy jako romantické princezny, víly nebo zemité venkovanky dává účastnicím k dispozici jiné vlastnosti než fyzickou sílu. Tato estetika vychází z idealizované historie. Kůže ustupuje tkanině, která je splývavá a tělo spíše zahaluje. Skrývá nohy i ruce, šněrování často zvýrazňuje úzký pas, aby vynikl kontrast s boky. Častým prvkem jsou ve shodě s romantizujícími předlohami velké výstřihy.

Larp souvisí se sci-fi a fantasy tematicky, neznamená to však, že každý čtenář sci-fi se podivně obléká. Fanouška fantasy ale poznáte velmi snadno.

Dračí doupě

K bližšímu pochopení fenoménu je třeba nejprve osvětlit pojem počítačových her RPG na příkladu populárního *Dračího doupěte*. Podobně jako je českým a neopakovatelným fenoménem trampink (iluze Ameriky, Kanady, svébytné a neopakovatelné kombinace E. T. Setona s K. Mayem J. Foglarem a J. Londonem), dalším unikátem je *Dračí doupě*, fantasy hra na hrdiny (RPG)⁷⁹, kterou koncem 80. let vyvinulo pár nadšenců jako kopii Dungeons & Dragons, na kterou nezískali práva. V roce 1990 vydalo českou hru na hrdiny nakladatelství Altar.

Je pozoruhodné, že se jedná o společenskou stolní hru a veškeré výtvarno se při hře děje pouze vyprávěním. Příručka s pravidly sice obsahuje několik ilustrací a informativní kresby používaných zbraní, ale herní plán si vytváří hráči sami, stejně jako figurky. Hráč bez výtvarných ambicí si vystačí s čtverečkovaným papírem. Speciální pomůcku představují vícestěnné kostky.

„Při procházení jeskyní je důležité, aby postavy nezabloudily. Proto si hráči podle pokynů PJ (Pán jeskyně) kreslí mapu. Zpravidla si ji nekreslí každý sám, ale jeden předem určený hráč (nejlépe ten nejšikovnější ji kreslí tak, aby na ni všichni viděli. (...))

Kromě popisování místností a kreslení map jsou možné i různé jiné způsoby, jak hráčům a postavám postupně odhalovat tvar jeskyně, v níž se nacházejí. PJ může mít například připravené rozstříhané kousky jeskyně a postupně je hráčům předávat, aby si z nich mapu sestavili, nebo před hráči může od začátku ležet celá mapa přikrytá vrstvou soli (nebo jiné neprůhledné sypké hmoty), která se postupně smetává stranou, podle toho, jak postavy postupují.“⁸⁰

Mnohým hraní hry vydrží až do dospělosti. Básník Patrik Hlavsa mi vyprávěl, jak nachytl třicetiletého bratra v kuchyni se spoluhráči oddávajíc se *Dračímu doupěti*. Je překvapivé, že v průběhu utkání mluvili změněnými hlasy.

Hry na hrdiny, spjaté s estetikou nižších uměleckých žánrů, jsou fenoménem přelomu tisíciletí. Únik od reality do romantického fiktivního světa pojmenovává koncem 90. let Ivan Vágner: *„Hra Dračí doupě, jak by se měla hrát (a jak se málokdy hraje, či spíše dohraje), má třicet šest 'úrovní'. V každé úrovni jsou úkoly těžší a figurky samozřejmě šikovnější a silnější. Na třicáté úrovni jsou samozřejmostí takové dovednosti jako dívat se skálou, odhmotňovat*

⁷⁹ RPG (z anglického „role playing game“) je druhem aktivity, v níž každý účastník představuje nějakou fiktivní postavu, kterou si dle daných pravidel vytvoří a v rámci níž později jedná.

⁸⁰ Kol.aut.: *Dračí doupě: fantasy hra na hrdiny: pravidla pro začátečníky: verze 1.6.* Altar, Praha, 2001. S. 80.

věci, vidět do budoucnosti atd. Projít všech třicet šest úrovní znamená hrát hru několik let. Neudiví proto, že za takovou dobu, při níž se hráči se svými figurkovými alteregy tak piplají, tak je posilují, učí a zlepšují, se s nimi docela sžijí. Stanou se jimi. Záměna je naprostá. Ulicemi kolem nás dnes chodí desítky, ne-li stovky mladých lidí, oděných do doma šitých černokněžnických pláštů, nosí u sebe dýky, váčky a amulety, píší po zdech nebo na konce dopisů tajná znamení a runy... A to vše s naprostou samozřejmostí. Jejich hra, či spíše jejich pocit hry, je ustavičně přítomný."⁸¹

Estetika fantasy

V kostýmech souvisejících s vědecko-fantastickou a fantasy literaturou, dobrodružnými a hrdinskými typy počítačových her, a filmy s podobnou tematikou. Často jedno rozvíjí druhé: kniha podle filmu, film podle počítačové hry.

Estetika fantasy je využívána v hudebních stylech hard rock, metal a všechny jeho odrůdy jako heavy nebo trash metal. Ty bývají považovány za tvrdší „mužskou“ hudbu. Fanoušky fantasy také často bývají muži. *Dračí doupě* hráli především chlapi. Sci-fi navíc v dobách největšího rozkvětu souviselo především s matematicko-fyzikálními obory (studenti, vědci, programátoři ad.).

Fantasy výtvarně pracuje s romantickou směsí gotiky, románského stylu, kelty a vikinky. Při výrobě kostýmů larpisté používají tradiční technologie a kombinují je s výtvarnými produkty moderní doby. Cení se však jednak dodržování původních výrobních postupů, ale hlavně věrně použitý materiál. Oproti kostýmu v cosplay musí larpový kostým vydržet daleko větší nápor. Hry trvají i několik dní a kostým se dá využít opakovaně v mnoha hrách (kůže, kov, dřevo, chemoprén, latex).

I pro larp je důležitý princip DIY. Fungují výměny a prodeje, festival keltské hudby Beltine, nebo kupříkladu prodejna Drakkaria, která byla původně jen koníčkem pár nadšenců a nyní její proslulost sahá přes táborové hry a všemožná tematická setkání až po rekvizity do filmů.

Romantika tohoto žánru opěvuje přírodu, při hrách je důležitý popis rozlehlých krajin, hustých lesů, špičatých skalisek, temných jeskyní. Mnohé bytosti a živočišné druhy jsou také podobné zvířatům na rozdíl od sci-fi, kde fantaskní kombinace ras spíše vylepšuje nebo kombinuje člověka s

⁸¹ Vágner, Ivan: *Svět postmoderních her*. H&H, Jinočany 1995. S. 126-127.

technologemi. Lze konstatovat, že estetika fantasy je ve srovnání s estetikou vědecko-fantastickou daleko zemitější. Fantasy mnohem více pracuje s magií, literatura sci-fi se opírá hlavně o vědu a technologie.

Estetika sci-fi: biohmota s tlačítky

Estetika vědecko-fantastického žánru je dále genderově mnohem otevřenější: muži jsou jemnější, roboti bezpohlavní. *Star Trek* je vyhlášeným nejoblíbenějším „queer“ seriálem, jako první a to neotřelým způsobem zpracoval LGBT (lesbické, gay, bisexuální a transgender) témata. Kostýmy vědecko-fantastických filmů byly často uniformy, což lze zdůvodnit tím, že fanoušci žánru spjatého s exaktními vědami byli častěji muži. Inspirace armádou se objevuje nejen v kostýmech, ale také odkazuje na fantastické funkce a hodnosti, stejně jako používání vymyšlených termínů a speciálních gest a pozdravů jako „Vypalte fazery!“ a „Live long and prosper!“

Používané kostýmy samozřejmě souvisí s materiálem, které byly nově vynalezen. Například ve jmenovaném seriálu *Star Trek* trikot tělo obepínal, tak, aby bylo vidět hrdinova vypracovaná muskulatura nebo ženské křivky.

Sci-fi souvisí s vědou, vzdělaností, možná proto se ve vyšších kruzích považuje za méně směšný než fantasy. Stejně respektována je elektronická hudba (také nejdříve častěji hraná mužskými interprety), jejíž vizualita používá estetiku spjatou s vědecko-fantastickým žánrem. Moderní interpreti jako *Kraftwerk*, *Orbital*, *Daft punk* nebo *Vevo* používají silně estetizující kostýmy, uniformy nebo masky téměř smazávající rozdíl mezi člověkem a strojem. Elektronická hudba také objevuje přímé propojení auditivní složky se zvukovou, v níž videoprojekce tvoří nedílnou a nutnou část hudebního zážitku.

Žánr souvisel s exaktními vědami a fanoušci vědecko-fantastické literatury byli často počítačová nadšenci. Jde vlastně o jakousi vědeckou romantiku. Ano, v příbězích se objevují city, jde ale především o fascinaci technologiemi. Připomeňme jen kultovní rozměry filmů jako *Matrix*, *Avatar*, *Planeta opic* nebo *Den poté*.

Scénáře nejsou založeny na psychologii postav nebo složité zápletky. Většinou se dozvídáme, že svět, ve kterém žijeme není skutečný nebo pominul. Sklíčenost plyne ze ztráty svobody (někdo vás řídí, jste někdo jiný, než jste myslel, že jste) nebo prostředí (není nic, není planeta, planetu nebo vesmír

ovládá někdo jiný). Cestuje se časem a zevrubně se prozkoumávají fyzikální zákony, protože najednou nefungují.

Ocitujme rozhovor se Zdeňkem Rampasem, zakladatelem prvního sfklubu, který byl dotázán, s jakým cílem sci-fi svého času tak aktivně propagoval: „Částečně k tomu vedly i sobecké důvody. Bude-li SF číst více lidí, bude vycházet více knih. Ale bylo to i z přesvědčení, že lidé o něco přicházejí, když neznají ty příběhy a princip variantního uvažování 'co kdyby'. Byli jsme jako věřící- když jsme měli někoho rádi, tak jsme chtěli, aby nebyl ochuzen o to, co nám samým přinášelo takové potěšení. Propagace a osvěta byly nutné i mezi fanoušky samotnými, protože ne každá sci-fi, která tehdy vyšla, byla takto označena. Vyžadovalo to mít jistý druh instinktu, poznat třeba v roce 1979 z anotace knižních novinek v týdeníku *Nové knihy*, že *Hobit* není nějaká moderní pohádka, ale něco, co nějak souvisí s našimi zájmy. Mimochodem podle Dorůžkovy korespondence se Škvoreckým se zdá, že třeba tito jinak velice osvícení mužové vůbec nechápali, proč má ta věc tolik čtenářů. Ani my jsme tehdy netušili, že poprvé čteme *fantasy*.”⁸²

DIY

Vlastní výroba kostýmu a rekvizit je důležitým aspektem koníčku potažmo žánru. Spousta věcí se dá koupit a je zábavné je shánět. Ve virtuálních sociálních fórech se poptávkou či nabízením hodně specifického zboží můžete i seznámit, ale také se stát terčem kritiky či posměchu. V rámci diskuse můžete také s ostatními konzultovat výrobní postupy, které jsou stejně raritní jako potřeby samotné.

Ve virtuálních skupinách jako LARP-bazar byly během dvou týdnů k vidění tyto položky: 110 leštěných a vypraných krčních obratlů, elfí uši velké, použitelné i na skřeta, polovina koňského těla (zadní nohy na kolečkách s důmyslným systémem připevnění k pasu a goticky pojatou podprsenkou jako součást kostýmu), sušené pařáty z dravce, dlabané dřevěné mísy, tepané hodinky „cibule“.

Častým artiklem jsou ozdoby paží, kožené či tepané náloketníky, specifická obuv jako různé sandály či škorňe, originálně pojaté starodávné obutí, rozmanité středověké čapky, haleny, drátěné košile i celá brnění. Především muži vyrábí zbraně a jejich v různé míře funkční repliky. Meče šavle a dýky jsou častým artiklem. Ženy naopak poptávají a vyrábí šněrovačky, pláště a dlouhé šaty,

⁸² Adamovič, Ivan: Rozhovor se Zdeňkem Rampasem (kapitola Sci-fi). In: Kol.aut.: *Kmeny 0*. Bigg Boss, Praha 2013. S. 147-149.

častým prvkem jsou goticky stylizované dlouhé rukávy rozšířené směrem od ramene dolů. Hojně vyráběnou částí oděvu jsou různé kápě a kapuce. Důležitou postavou mnohých larpů je mág, čaroděj, jehož vžitá kostýmní stylizace je inspirována severskými druidy.

Larpové kostýmy na rozdíl od divadelních nepracují s metaforou. Mág scénografickou invencí posunutý například do současnosti nebo budoucnosti by mátl ostatní spoluhráče. Kostým v larpu, jakkoli je výtvarným počinem, má především dodržet ustálená schémata vztahující se k tématu hry. Kostým má ve hře bez publika hráči pouze pomoci vcítit se do hry, jak ilustruje reflexe larpisty, otištěná v komunitním sborníku: *„Estetičnost je u magie většinou na spodních místech žebříčku a nemyslím tím jen kostým, jež mág nosí – ostatně ani ve fantasy, natož pak v dnešní době, nebo té budoucí, nemusí být vůbec záhodno vystavovat své umění na odiv – ale i v magické činnosti jako takové. Tam, kde je na to dost času, se s jistou mírou estetiky setkáme, v praxi především u kostýmů. Při samotném kouzlení pak zejména u rituálů, jež to víceméně vyžadují. Naopak u běžných kouzel je často formule zadržována a gesto odbyto – není čas to dělat jinak.“*⁸³

Invence by byla shledávána kontraproduktivní také proto, že hráči si kostýmy připravují sami a odděleně. Je proto důležité dodržet zadání organizátora proto, aby postava fungovala ve hře jako celku. Larpistka mimo můj dotazník v hovoru zmínila, že komunita je vůči kostýmním nedokonalostem poměrně tolerantní, změnu oproti stávajícím schématům však nevnímá jako posun, spíše hráče taktně polituje jako v případě sci-fi válečníka hrajícího ve sportovní obuvi. Důležitost dodržení schémat v souvislosti s fungováním hry jako celku dokazuje příspěvek hráčky v komunitním sborníku: *„Matrix si vzal inspiraci z filmového provedení. Agenti měli saka, kravaty a černé brýle a to i za soumraku, někteří vyvinuli novou schopnost nošení černých brýlí i v noci. Programy vypadaly velmi různorodě od pouličních povalečů a 'nigga' dealerů po provokatérské slečny – zde panovala největší svoboda. Někteří hráči vsadili na nenápadnost a oblékali se běžně, někteří sáhli po více cyberpunkových modelech. Lidé neopomněli vlající černé kabáty. Limitován byl bestiář, který kvůli změně rolí nebyl vždy schopen vyměnit dostatečně rychle i vzhled – bránila tomu*

⁸³ Vodička, Vlastimil: Magie v LARPU. In: *Odras tváře českého larpu*. Sborník konference, Praha 2009. Dostupné na: [http://wiki.larpy.cz/images/Odras2009.pdf/](http://wiki.larpy.cz/images/Odras2009.pdf) Poslední přístup: 07.09.2014. S.55-56.

rozloha herního území a vzdálenost od základny. Během několika dní byla většina hráčů schopná jiné hráče v davu podle zvláštního oblečení rozeznat."⁸⁴

Výroba kostýmu je autorská a připouští více invence než cosplay, kde jde konkrétní známou postavu. Výrobce kostýmu počítá se sebe prezentací v něm, avšak na rozdíl od cosplaye jeho herní postava v kostýmu jedná, funguje i více dní nebo několik her. Postava je také v určité míře sám hráč, což by mohlo být blízké divadelnímu pojetí v souvislosti s provázáním dramatické a herecké postavy. Oproti divadlu však v larpu není dané, jak se postava zachová a hráč není hercem, který by pro diváka byl jinak důležitý než postava dramatická. V larpu jde o herní zážitek, jakkoli bychom mohli říci, že v něm publikum schází, ale není to tak docela pravda, protože hráči si jsou v určité míře navzájem diváky. Míra prolnutí postavy s hráčem je jiná než v divadle, což má souvislost jednak s absencí dramatického textu, který by poskytoval v určité míře návod, jak se postava zachová. Jako vodítko však mohou sloužit předem určené parametry postav, které má hráč v závislosti na předchozí domluvě dodržet. Organizátor tak místo režiséra určí, o jaký druh postavy jde, v souvislosti s fantasy můžeme opět uvést příklad z příručky pro hráče *Dračího doupěte*, kde tvorba postavy podléhá kritériím 5 vlastností: charisma, síla (ovlivňuje útočné číslo postavy), obratnost, odolnost, inteligence. Postavy se dělí na rasy (člověk, barbar, hobit, elf, trpaslík, kudůk, kroll) a povolání: válečník, hraničář, alchymista, kouzelník, zloděj.

„Při sestavování družiny by se hráči měli předem dohodnout, jakou postavu si kdo vybere. V družině nesmí chybět silný válečník nebo hraničář a družina bez zloděje si s řadou překážek neporadí, ale zato dva nebo tři kouzelníci by se během hry museli nudit."⁸⁵

Dalším parametrem, podle kterého mohou hráči určit chování, jednání a úspěch postavy v soubojích, je „přesvědčení“. To se v *Dračím doupěti* rozlišuje na zákonné dobro, zmatené dobro, neutrální, zmatené zlo, zákonné zlo: *„Postava své přesvědčení zpravidla nikomu neprozrazuje. Ty sám také nepřijdeš za svými kamarády a neřekneš (třeba): 'Podívejte, já jsem zmateně dobrý.' Oni to časem poznají sami z tvého chování. (...) O přesvědčení se dá rozhodnout dvěma*

⁸⁴ Obrdlíková, Kristýna: Zpětná vazba: model jedenácti bodů. In: *Odras tváře českého larpu*. Sborník konference, Praha 2009. Dostupné na: <http://wiki.larpy.cz/images/Odras2009.pdf/> Poslední přístup: 07.09.2014. S. 110.

⁸⁵ Kol.aut.: *Dračí doupě: fantasy hra na hrdiny: pravidla pro začátečníky: verze 1.6*. Altar, Praha, 2001. S. 23-25.

způsoby. Můžeš ho buď zvolit, nebo si hodit kostkou. (...) Pokud chceš, aby o přesvědčení rozhodla náhoda, hod' 1k10."⁸⁶

To, že jednání postavy a hra v roli bývají mezi účastníky častou třetí plochou, dokládá jednak četnost parametrů postav, ale také například množství pouček. Cituji opět z pravidel hry *Dračí doupě*: „*Horší je, pokud hráč prostřednictvím své postavy projevuje svou vlastní nesnášenlivost vůči ostatním hráčům. Takové jednání je třeba zastavit již v zárodku a ostatní se důrazně proti němu musejí ohradit.*”⁸⁷

Samotní larpisté shledávají paralely mezi divadlem a svou aktivitou. Především v tom, že hrají, tedy jsou v roli, což definují jednak kostýmem, jednak dodržením předepsaného charakteru postavy, jež se od nich osobnostně liší. Postava je dána organizátorem. Nemá předepsané repliky ani scénář, neví se, jak dopadne, jak se zachová. Herní postava má předem určené vlastnosti, schopnosti a vzhled (míra hráčovy iniciativy při spoluvytváření postavy závisí na organizátorovi hry).

Dalším prvkem přibližující larp divadlu je dramatický příběh. Zápletku i okolnosti určuje organizátor. Ten také účastníkům tlumočí zadání a podle své úvahy hráče o jejich postavách a okolnostech hry informuje. Hráči příběh žijí, podobně jako strukturované drama v divadle ve výchově, spíš než herci v divadle. Způsob jednání za postavu může osvětlit příručka pravidel *Dračího doupěte*: „*Rozdíl mezi postavou a hráčem vynikne, když si představíš, jak spolu hráči během hry mluví. Větu 'Podej mi, prosím tě, kostky' řekl hráč, ale 'Podej mi, prosím tě, meč,' řekla postava. Pro atmosféru hry je mnohem lepší, když se hráči snaží spolu mluvit jako postavy. Představ si například, že družina přišla k zamčeným dveřím a rozhodla se je vyrazit. Ted' může někdo říct: 'Kdo z nás má největší stupeň síly?' a ostatní budou říkat: 'Já mám 15,' a 'Já mám 18,' atd. Ale mnohem lepší je, když se řekne: 'Kdo z nás je nejsilnější?' a všechny postavy se silou větší než 15 a inteligencí nižší než 11 odpovědí: 'Já!'*”⁸⁸

O tom, jak vnímat rozdíl mezi svojí vlastní osobností a postavou, nacházíme zmínku i ve *Sborníku českého larpu*: „*Míra protnutí postavy a hráče je závislá na vnějších faktorech, které organizátor nemůže (nálada hráče, osobní život hráče...) nebo může ovlivnit. Faktory, které napomáhají snazšímu protnutí*

⁸⁶ Tamtéž. S. 29.

⁸⁷ Tamtéž. S. 90.

⁸⁸ Tamtéž. S. 90.

postavy a hráče dle nás jsou: herní prostředí (kulisy, kostýmy, prostor plně odpovídající prostoru hry...): čím vyšší je míra autentičnosti herního prostředí, tím snazší protnutí. Např. Martušák, organizátor PASSu, tvrdí, že právě možnost vytvoření autentických kulis pro něj byla důvodem, proč zvolil pro svou hru postapokalyptický setting. Hře se díky možnostem bývalých vojenských areálů daří působit velmi autentickým dojmem, kde se podvyživené postapokalyptické mátohy choulí u ohníčku z parket."⁸⁹

⁸⁹ Wagner, David; Komarová, Sarah; Holata, Petr: Bod zlomu. In: *Odras tváře českého larpu*. Sborník konference, Praha 2009. Dostupné na: <http://wiki.larpy.cz/images/Odras2009.pdf/> Poslední přístup: 07.09.2014. S. 6.

5.3.3. Slam poetry

„Poslední stránka, kterou lze na tomto místě vzít ještě v úvahu, týče se dramatického básníka v jeho vztahu k publiku. Epická poezie ve své pravé původnosti požaduje, aby básník zrušil svou subjektivitu, vůči svému objektivně postavenému dílu a aby nám dával toliko věc; lyrický pěvec vyslovuje naproti tomu vlastní smysl a svůj objektivní pohled na svět.“⁹⁰

U slam poetry je performační složka díla minimálně stejně důležitá jako báseň samotná. *„Slam poetry nebo jenom zkráceně slam je otevřená literární forma, která spojuje poezii s performancí. Stejně jako neexistuje způsob, jak psát poezii, neexistuje ani žádný předpis, jak ji přednášet, a proto se kreativě nekladou žádné meze.“*⁹¹ Pionýr českého slamu Bohdan Bláhovec opakovaně zdůrazňuje, že autentický zážitek z prováděného kusu přímo v konfrontaci s aktivním publikem, jaké slam poetry mívá, se nedá srovnat s jakýmkoli záznamem. Zážitek ze slam poetry je nepřenositelný, stejně jako slamové básně, pro něž funkční forma zápisu možná teprve vznikne.

Slam se nachází někde mezi stand-up comedy (kde se používá v podstatě divadelní kostým), autorským čtením a storytellingem. Blíže než k performanci mnohdy mívá k fyzickému básnictví Petra Váši nebo k freestylovému rapu, jaký známe z open miků. Někteří v přednesu používají prvky dialogického jednání.

Interpret bývá ve slamu stejně zajímavý jako text. Tato platforma je v Čechách velmi otevřená a zdejší diváci oceňují především schopnost improvizace, na rozdíl například od Německa, kde jde převážně o autorský přednes precizně vystavěných textů.

Ve slamu se vydatně pracuje se slovními hříčkami. Důraz je kladen na aktuální témata, což souvisí s oblibou improvizace. Publikum je aktivní a slamera hodnotí (výkřiky, zvuky, body). Důležitý je také humor a pohotové reagování. Slam poetry

90

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: *Estetika*. Odeon, Praha 1966. S. 333.

⁹¹ Veselý, Karel: *Hudba ohně: radikální černá hudba od jazzu po hip hop a dále*. Bigg Boss, Praha 2012. S. 264.

zakazuje používání rekvizity a také kostým ve smyslu převlek. Na rozdíl od stand-up comedy není možné být někým jiným.⁹²

Lenka Zogatová, díky které dnes slam v Čechách a na Slovensku existuje tak, jak jej známe, získala na přelomu milénia licenci na tuto zde tehdy takřka neznámou formu popularizace poezie. Původně se autorský přednes praktikoval jako soutěž básníků o finanční částku, která v případě výhry mohla být použita na vydání sbírky. Zogatové se podařilo pro tuto formu nadchnout mladé vzdělané publikum. (Slamu se účastní především věkové skupiny mezi dvaceti a padesáti lety, přičemž slamerům bývá jen zřídka více než čtyřicet let, velkou část diváků tvoří studenti).

Slam se objevuje na hudebních festivalech ve formě intelektuální vsuvky nebo oddechové paralely na literárních festivalech. Samotná klání v živě prováděné poezii se dělí na soutěže, kde celostátní finále může vyhrát kdokoli, kdo se přihlásí, a exhibice, kde diváci hodnotí zkušené slamery.

V současnosti je slampoetry parketou pro exhibionističtější jedince, než bývají básníci, kteří veřejně čtou svá díla. I na slamovém pódiu je možno připravenou báseň číst, ale interpret se tak připravuje o performativní složku, hereckou část, komunikaci s publikem, kterou si rozjitření aktivní diváci žádají.

Jak předznamenává Hegel (daleko dříve, než byla slam poetry definována, v souvislosti s prezentací textu dramatického, nicméně s veřejnou prezentací vlastního uměleckého textu), přítomnost publika podmiňuje jiný typ díla a umění než poezie intimně psaná. Je třeba se líbit, protože pozitivní zpětná vazba motivuje k dalšímu výkonu:

„Vědecká díla a lyrické nebo epické básně mají buď jakési odborné publikum, nebo je lhostejné a nahodilé, komu takové básně nebo jiné spisy přijdou do ruky. Komu se kniha nelíbí, může ji odložit, jako mívá obrazy či sochy, které ho neuspokojují, a autor se může víceméně vymluvit tím, že jeho dílo není psáno pro toho či onoho. Jinak je tomu s dramatickými výtvy. Zde totiž určité publikum, pro které se má psát, je přímo přítomné a básníka zavazuje. Má totiž právo k potlesku i k projevu nelibosti, jelikož se mu jako přítomnému kolektivu předvádí dílo, z něhož má mít požitky v živé účasti na tomto místě, v tomto časovém úseku. Takovéto publikum, shromažďující se v kolektiv k rozhodčímu výroku, je nanejvýš smíšené: je různého vzdělání, má různé zájmy, zvyky co do vkusu, zálib, atd., takže sem a tam, má-li se to líbit úplně, musí mít autor talent k špatnosti a určitý nedostatek studu před tváří

⁹² O tom více v mém článku: Černíková, Marie: Sebestylizace-interpretace-sebeprezentace: tryzna charismatu. In: Klíma, Miloslav; kol.aut.: *Divadlo a interakce VI*. Pražská scéna, KALD DAMU, Praha 2012. S. 161-176.

požadavků ryzího umění. Dramatickému umělci zbývá sice také to východisko, aby publikem pohrdal; ale pak se vždy minul se svým účinkem právě v tom, co tvoří jeho vlastní působivost."⁹³

Pravděpodobně i v souvislosti s touto skutečností slameři při dotázání na své vzory jmenují častěji herce a komiky než básníky. Slamer Jiří Šimek mi sdělil, že za svůj vzor považuje rapera známého pod přezdívkou Kato, proslulého rychlou kadencí a bohatou slovní zásobou, který v hotových textech dává vyniknout spíše bystrému slovnímu humoru než siláckému hodnocení konkurence, což bývá běžným tématem jeho souputníků.

Základní pravidlo zní, že slamer musí být autorem textu, který prezentuje. To přímo odkazuje k faktu, že hodnocena má být spíše nestrojená, osobní prezentace textu než herecká show, ačkoli právě minimum pravidel a jejich svébytné uchopení je to, co činí slam poetry pestrou. Dalším pravidlem slam poetry je, že slamer nesmí používat rekvizitu.

Slameři se oblékají módně, ne však zcela výstředně. Podobně jako v běžném životě oblečením vyjadřují svou identitu a individualitu samozřejmě o to intenzivněji, že se jedná o jeden z parametrů, kterým promlouvají k divákům. Nacházíme se na opačné straně spektra oděvní stylizace než u kostýmů herních. Kostýmem slamového básníka bývá civilní ošacení, které ale promlouvá k divákovi z jasně označeného jeviště po dobu několika minut trvající performativní aktivity. Neopominutelným faktorem bývá spokojenost se sebestylizací: „Musím se v oděvu cítit dobře, aby mi bylo dobře na jevišti. Abych o svém oděvu nemusel přemýšlet, abych mohl přemýšlet o všem ostatním,“ sdělil mi na dotaz po slamovém kostýmu herec a slamer Jiří Šimek.

Vystoupení bývají zaznamenána na videích a fotografiích, jež pak kolují po internetu. Využívají se k propagaci a pozvánkám na další akce, videa a fotky se sdílejí na sociálních sítích a ačkoli nemohou vystihnout realitu skutečného prožitku z akce, bývají nejčastějším zdrojem informací o ní a tamní atmosféře.

Nesetkala jsem se nikdy s tím, že by se slamer před výstupem převlékal. Je však patrné, že o svých oděvech interpreti přemýšlí. Je především nutné odlišit se od ostatních soutěžících. Scéna se neustále rozšiřuje a obměňuje, v současnosti existuje v Čechách kolem dvaceti aktivních slamerů. V soutěžním či exhibičním večeru se většinou prezentuje maximálně deset „básníků“.

⁹³ Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: *Estetika*. Odeon, Praha 1966. S. 330-331.

Mohli bychom říci, že slamer používá kostým ve stejné míře jako například interpret moderní hudby, ale na rozdíl od mnohdy výrazné oděvní stylizace hudebníků je u slam poetry patrná jistá civilnost, což je dáno také tím, že na rozdíl od hudebního interpreta, který je na jevišti déle a je možné ho potkat právě a jen na jevišti v souvislosti s provozováním hudby, slamera sledujete i mimo jeviště.

Nestává se, že by si slamer po vystoupení smýval z obličeje masku. Po několika minutách intenzivního výkonu zůstává v hledišti dále patrný a čeká na další kolo. Slameři jsou sólisté. Ačkoli spolu povrchně komunikují, především soutěží. V odpovědi ohledně přípravy na vystoupení mi MC Metoděj sdělil, že používá čistou improvizaci také s ohledem na ostatní účinkující. Nechce, aby ho jiní slameři slyšeli opakovat stále dokola ty samé verše. Každý slamer předhazuje publiku své osobní názory a postoje (v improvizované poezii vede lhaní k předstírání, přehrávání a líbivosti, což formu přibližuje kýči). Po výkonu je to stále on, kdo byl na jevišti a něco na sebe prozradil. Je to on, komu se výkon zdařil/nezdařil.

6 Kostýmy a sebe prezentace – praktický výzkum

Předmětem zkoumání byla míra vědomé stylizace, protože, podobně jako jsem zmiňovala v kapitole slam poetry, osoba na jevišti jako by představovala sama sebe. Vycházela jsem především ze své vlastní zkušenosti v oblasti slam poetry, freestylového rapu a mých rytmicko poetických performací. Zkušenosti mne přivedly k formulaci otázek a také jsem je porovnávala s výpověďmi interpretů.

Tím, že publikum přezírá schopnost, o níž se domnívá, že ji samo postrádá (tj. schopnost uměleckého projevu), kdežto tu, o níž je v hloubi duše přesvědčeno, že je mu dána (totiž opravdovost), přeceňuje, může do určité míry zaujmout vůči umělci stejně blahosklonný postoj jako vůči nešikovnému účastníku kvizového pořadu. Dost možná, že publikum, které u umělce tolik zdůrazňuje jeho citové kvality, jako je opravdovost, se tím zbavuje nutnosti vlastní citové odezvy na jeho projev. Posлуhač má sice rád zpěvačku, která ho, jak se říká, „chytí za srdce“ sám se však nechce dát příliš strhnout; nesmí pouštět ze zřetele své členství ve spotřebitelském svazu. Tím, že dá „opravdovosti“ zdání objektivní skutečnosti nebo jí vtiskne takovou podobu, aby se o ní dalo ve skupině vrstevníků hovořit, může se do jisté míry citově uvolnit a přitom neztratit v kolektivu pocit bezpečnosti. Může dát najevo své sympatie, aniž se pouští do soudů o uměleckém výkonu. V tomto smyslu není vlastně rozdíl mezi opravdově působícím umělcem a umělcem, který si dává velkou práci. ⁹⁴

Zajímalo mne, zdali interpreti svých písní používají nějak speciální oděv, nakolik je jejich zdánlivě civilní ošacení na jevišti kostýmem. Pro vystoupení musíte svůj outfit stále měnit, a nebo naopak, používat důsledně to samé. Převlek na podiu dělá z koncertu show. Kostýmem interpret odděluje osobní a veřejnou rovinu. Ano, můžete se definovat stylizací jdoucí záměrně proti očekávání. Jako crashmetalová kapela Pothead která vystupuje v převleku za reggae. Název bychom mohli přeložit hlava jako kořenáč, což přímo odkazuje ke kultuře marihuanové pohody a zároveň k podobnému subkulturnímu výsměchu nejznámější metalové hudebníformace Sepultura a jejímu albu „Roots, roots bloody roots“. Muzikantka Sonja Vectomov, jež mixuje vlastní elektronickou hudbu s hlasem a houslemi, vyprávěla, že v začátcích svého hraní vystupovala s králičí hlavou. Nejdříve se chcete schovat. Ale vlastně tam strasně chcete být.

⁹⁴ Riesman, David: *Osamělý dav*, Mladá fronta, Praha, 1968 S.190:

Zejména v odvětví folku najdeme interprety vystupující samotné, doprovázejíc se nejčastěji na kytaru či harmoniku. Hudba tohoto žánru bývá skromně aranžovaná, často téměř akustická, s minimálními elektronickými a jinými novodobými pomůckami a nástroji. Podobně neokázale se stylizují její interpreti. Zřídka volí strojený oděv či vyzývavý převlek. Příčinou může být, že pánská móda, z podstaty střízlivější, nabízí méně možností než ženám. Muž, který se stylizuje více, bývá pokládán za zženštilého. Ve folkové a country hudbě je zženštilost v našich krajích spíše raritou. Většina interpretů nosí kalhoty nevýrazných barev a konvenčních střihů a jejich výběru nebývá přikládán důraz. Džíny, manžestráky. Kožené kalhoty, zásadní a častý prvek rockové stylizace nosí většinou jen členové skupin, nikoli solisté.

Výzkum jsem v této fázi nazývala „Trizna charismatu“ a sesbírané výpovědi uvádím v následujících odstavcích⁹⁵

Popový rockeři z hudební skupiny Liwid shodně vtipkují, že se převlékají až po koncertě. Nemají žádné speciální ošacení používané pouze k výstupu. Tvrdí, že se musí cítit pohodlně. Žádný z členů si nelibuje v extravaganci. Všichni hrají v tričkách a kalhotech volného střihu a sportovní obuvi.

Písničkář Nikola Brasko, stylově oscilující na pomezí punku a folku, na jevišti nepůsobí nijak okázale. Dalo by se říci, že je oblečen za sebe, sportovního hochy z hlavního města. Pozorováním vyšlo najevo, že jde o člověka s jiným občanským jménem. Zmíněný občan identitu vysvětluje: „Nikola Brasko je člověk, jakým nestíhám ve svém životě být. Cestuje, je lehkovážný, život si užívá a zpívá.“ Interpret na vystoupení obléká vždy ponožky s lebkami (kterých si divák nemusí všimnout), béžové pracovní kalhoty a většinou hnědé tričko.⁹⁶

Členové hudební skupiny Papír sklo plasty se shodují na vědomé práci s atraktivitou: „Vezmu si své nejlepší tričko.“ Dále tvrdí: „Společně se na oblečení nedomlouváme. Jednou jsem kluky přemluvil, aby si vzali košile, když jsem hrál v pyžamu. Když jsme začínali hrát, stylizovali jsme se. Do Plastiků, undergroundu. Proto ten název.⁹⁷ Líbilo se nám pojídání uzenáčů na jevišti, divoké a extravagantní show. To jsme také prováděli. Po vzoru Plastiků. Pak jsme začali vstřebávat současnou

⁹⁵ Černíková, Marie: Sebestylizace-interpretace-sebeprezentace: tryzna charismatu. In: Klíma, Miloslav; kol.aut.: *Divadlo a interakce VI.* Pražská scéna, KALD DAMU, Praha 2012. ISBN 978-80-86102-75-7. S. 161-176.

⁹⁶ V rámci výzkumu byl natočen videoklip dostupný online zde: <http://www.youtube.com/watch?v=6nNd8B2iBSw>

⁹⁷ Dotazovaný hovoří o legendární pražské rockové kapele „The Plastic People of the Universe (PPU)“

hudbu, každý má své vlivy, každý z nás se chce líbit.“ Jeho spoluhráč přitakává a doplňuje: “Hraju i v jiné kapele, za peníze, tam nám manažer nařizuje, jak se máme obléci.“ Za deset let fungování formace změnili i její členové svou image. Každý sám.

Tričko je v současnosti nejrepresentativnějším a nejzásadnějším prvkem oděvu mužského interpreta. Nápisem či potiskem sděluje zcela konkrétní informaci.

Výše zmínění interpreti se vyjadřují k tématu nosit tričko s logem kapely, s logem své vlastní kapely: „Jsme regionální kapela. Udělali jsme si šablonu. Knír. V určitém věku člověk rád prezentoval, že má kapelu, pak se od triček s knírem ustupovalo. Nosili jsme trička Black sabbath⁹⁸. Aby posluchači věděli, co máme rádi.“ Frontman kapely, Jiří Gottlieber, na jevišti výrazný také tanečními kreacemi, dodává: „ Rád nosím trička jiných kapel. Dnes upřednostňuji sofistikovanější odkazy- modří vědí. Parafráze. Na tričku jsou třeba jenom znaky /Midilidi/ nebo řvoucí žena /Kazety/. Jiní hráči mi naopak říkají, že už nejsou ve věku, že by nosili trika kapel, že po městě nepůjdou s trikem jiné kapely, natož na svém koncertě. Každý z nás se obléká za sebe.“ Na otázku po znaku, logu kapely odpovídají, že jako Papír sklo plasty došli ke kníru, že je fascinoval a že nečekali, že se knír stane in, tak, jak nyní je, ale že jim to nevadí, respektive že znak měnit nebudou.

Frontman kapely Květy, Martin Evžen Kyšperský, vypráví, že celý život mu styl oblékání určují ženy. Nejdříve mu svetry a manžestrové kalhoty přinášela matka a babička, nyní přítelkyně.

Otázkou zůstává, nakolik je kostým v hudebních performancích využíván jako ochranná pomůcka. Vodítkem může být hudba samotná. Pouhý poslech, bez soustředění pozornosti na show, často odhalí, zda je auditivní složka hlavní, či sama o sobě stačí. Většina zpovídáných muzikantů hovoří o využití kostýmu spíše k zakrytí, jako převlek, maska. Mnozí se shodují na výpovědích typu: „Čím více jsme důvěřovali lépe připravenému tvaru, tím méně jsme se převlékali. Nebylo třeba se maskovat.“ Otázkou zůstává, nakolik interpret sám sebe reprezentuje skrze kostým nebo zda naopak kostým reprezentuje jeho.

Urpop

„(...) fenomén Camp zmutoval do středoproudu, kýč a ultratrapnost jsou jenom startovní pozice. Všeho je všude moc. Hluku, výrobků, rad a triků, videoklipů, lidí.

⁹⁸ Dotazovaný hovoří o legendární anglické heavymetalové skupině

*Všechno se zkusilo a všechno už tu bylo. Je třeba recyklovat, kombinovat, remixovat, mixovat. Být osobní, divný, nedokonalý, sám sebou. Sama sebou je eufemismus žen ženám. Sdělení zní: sama doma. Rozuměj: sama.*⁹⁹

Důležitým výzkumným projektem, na kterém jsem pracovala v letech 2011-2012 byl Urpop. S Urpopem jsem se pokoušela v konkrétních akcích prozkoumat populární hudbu z divadelního hlediska. Forma celého projektu úzce souvisela s mým hledáním definicí charismatu v souvislosti s kostýmem a prezentací hudby. Primární motivací bylo scénicky analyzovat hudbu určenou pro masového posluchače, jež je neustále přítomna ve veřejném prostoru. Očima kostýmního výtvarníka jsem chtěla ověřit, zda přitažlivost pop-idolů, tedy jejich charisma, je skutečně postaveno na vyspekulovaném základě těsně provázané dramaturgie, cíleně vybrané, s promyšlenou výtvarnou stylizací. Sám termín jsme postupně konstruovali a Matěj Samec jej definoval jako „... srozumitelné zakoušení univerzálních pochodů lidské mysli“,¹⁰⁰ a to ve vztahu k běžně užívanému pojmu pop, jež chápeme především jako styl typický stupidní monotónností melodie a rytmu či, jak trefně poznamenává Samec, jako „nejlepší zábavu pro mládež“.¹⁰¹

S kolegou Samcem jsme pro ohledávání zvoleného problému vytvořili akční jednotku, která se objevovala se svými akcemi ve veřejném prostoru. Je třeba říci, že jsme nikdy jsme nebyli nuceni performovat před diváky tradičního divadla, tedy takového diváka, který je zvyklý výhradně sedět v hledišti a pozorovat dramatické postavy. Nešlo nám o diváka, který očekává děj a který má pozornost úsporně rozdělenou na delší časový úsek, u kterého se předpokládá, že bude vyplněn právě dramatickým dějem. Naše publikum bylo rozličné v závislosti na typu akce. Zpravidla šlo o návštěvníky hudebních festivalů, účastníky různých párty, slavnosti nebo setkání ve veřejném prostoru (například v rámci doprovodného programu Pražského Quadrienále 2011).

V našich akcích Urpopu nešlo také primárně o vycizelovaný dramatický tvar. Naše akce byly výsledkem improvizace a nebyly reprízovány.¹⁰² Tématy našich výstupů byly často genderové role a jejich různá pokřivení a transformace. Zásadním aspektem našich prezentací pak bylo vědomé odkazování k popové hudbě. Dlouho jsme také měli pocit, že hudbu sami provozujeme. Doprovázeli jsme se na dětské

⁹⁹ URROP v dopisech. Černíková, Marie - Samec, Matěj. In: *Divadlo a interakce IV.* / Miloslav Klíma a kol. KALD DAMU, Praha 2010. S. 277-288.

¹⁰⁰ Tamtéž.

¹⁰¹ Tamtéž.

¹⁰² Soupis akcí tamtéž.

nástroje a nebo jsme vystupovali se skutečnými hudebníky. S odstupem je možné styl našeho hudebního projevu označit spíše za okázale rytmizovanou recitaci.

Ovšem nejdůležitější z hlediska našeho zkoumání byla naše vizuální popová stylizace a hyperbolizace. V jejím vnímání jsem sledovala publikum a jeho reakce i své vlastní prožívání. Nejdříve jsme vystupovali stylizovaní do popových hvězd. Chtěli jsme cíleně vypadat kýčovitě sexy, mužsky žensky a žensky mužsky. Používali jsme lesklé a zdobené oděvy či strukturou výrazné materiály. Bizarní kusy jsme nakupovali v second handech a prodejnách s maškarními potřebami, získali darem či si vypůjčili z fundusu okresního divadla. Mnohé oděvy jsem upravovala flitry či jinými textilními aplikacemi. Naším záměrem bylo získat si vyzývavě oslnivým zjevem posluchače a přimět jej tak k poslechu něčeho, co hudbou nebylo. Postupně jsme kostýmy obměňovali, zcivilňovali tak, abychom se více mohli soustředit na prezentaci textu a došli k naplnění naše dramaturgického záměru, který co nejtěsněji souvisel s důvodem akce (například vernisáž výstavy Pavla Brázdy v Jiri Svestka Gallery dne 16. února 2011).

Tento přístup se postupně stal nejprecizněji propracovanou složkou našich performancí. Naučili jsme se s kostýmy, kostýmními doplňky a celou stylizací nakládat volně. Postupně jsme i díky kostýmním stylizacím mohli snadněji dávat průchod momentálním náladám, následovat a rozvíjet vznikající situace. Glitrová břemena se změnila v bláznivou hru, odkazující tématům prezentací někdy více, někdy méně.

Ve chvíli, kdy se forma prezentací ustálila, vytvořili jsme dvě samostatné scénické kompozice: *Eden LDN*, inspirovanou románem *Martin Eden* Jacka Londona, a radikálně proměněnou verzi původní „regulární“ divadelní inscenace *Pud a zkušenost*, inspirovanou románem *Pýcha a předsudek* Jane Austinové)¹⁰³. Poté jsme expandovali do virtuálního prostoru. Chtěli jsme oslovit větší množství lidí než diváků přítomných pouze na určité akci, publika znalého kontextu či divadelní divácké obce. Hledali jsme nový typ zpětné vazby. Chtěli jsme ověřit fungování našeho díla co nejširšímu vzorku naprosto odlišných respondentů. Potřebovali jsme prověřit jazyk jiného média. Kvůli odkazování se k popu jsme se pokusili promluvit k širokému publiku. Nutno říci, že však neprobíhalo tolik očekávaných sdílení a komentářů.

V této fázi výzkumu bylo sledované téma nejzřetelněji patrné na mém osobním sledování významu paruky a obuvi v mnou vytvořeném kostýmování Urpopu. Těžké motorkářské boty Matěje při vystoupení velmi tlačily a ztěžovaly mu pohyb a nutily jej

¹⁰³ Původní verze: *Pud a zkušenost*. Marie Černíková – Matěj Samec – Tereza Tausingerová. Premiéra: říjen 2009 v Kavárně Potrvá v Praze.

měnit gesta, jinak držet tělo, dávaly mu jiný rytmus. Boty jsem používala podobně jako paruku, i mně dlouhý přičesek především zabraňoval v tanci. Ano, moje paruka odkazovala přímo k panence barbie, ikoně instantního popu. Moje speciálně vyrobená paruka byla až uměle barokní, vlasy měla spletené do jediného předlouhého dredu, které splývaly z obřího drdolu téměř na zem. Materiál, z kterého jsem paruku vyráběla, evokuje spíše instalatérské izolace než vlasy. Vzít si takovou paruku mimo jeviště, mimo jakékoli předvádění a hraní, by působilo značně obskurně. A nosit ji v reálném životě, to už vůbec. Zároveň jsem si však stále více uvědomovala, že paruka i obutí znamenala cestu k tomu, jak se skrýt, jak být v akci někdo výrazně jiný. Dalším trochu nečekaným zjištěním bylo, jak mi postupně to celé chystání paruky umožňovalo vyladit se předem na každé vystoupení, neboť práce s výše uvedenou parukou znamenala pokaždé trpělivě si účes dlouze a pečlivě chystat.

Tvůrčí aktivita formace Urpop se záhy prolнула s rytmickou jednotkou Chodská junta, hlukovým odbojem, o kterém pojednávám níže.¹⁰⁴

Chodská junta

„Na ritual prisla marie a magdaléna a ja jsem se pak zeptala marie, zda by se mnou vystoupila kdesi v gaslerii, znali jsme se ze středoškolských let a z domažlicka, odkud j pocházíme, proto jsem chtěla abychom jako černě vdovy vystoupily pod názvem chodska junta. marie mela cernyx kroj, teremin a psa, německého ovčáka, pak marie ladrová vymyslela, ze budeme kapela.“¹⁰⁵

Krátká, ale intenzivní spolupráce v seskupení Chodská junta (listopad 2010 – říjen 2012) byla dalším krokem v posunu od divadla k čistě hudebnímu vystoupení. Jako badatel jsem v této fázi vsadila především na osobní deník, ve kterém jsem se pokoušela zachytit celé dění.

Chodská junta byla již skutečnou hudební kapelou, ale zároveň vytvořila hudbu k projektům *LDN EDEN* a *Pud a zkušenost*. Ve vrcholném období Chodská junta dokonce hrála při vystoupeních Urpopu živě. Kapela se prezentovala jako chodský folklór i jako hlas sudetské sirotky v Praze. Byl to čas velmi intenzivního společného života, byl to čas velkých diskusí a množství nápadů, které se vedle samotné hudby týkaly i výtvarné stylizace. Není divu, protože většinu členů skupiny tvořili výtvarníci, dvě intermediální umělkyně Marie Ladrová a Magdalena Šlajchová, výtvarný dokumentarista Pavel Lukáš a já scénografka. Jediným opravdovým hudebníkem byl

¹⁰⁴ Praktické výstupy URPOPu jsou detailně popsány na vzniklých webových stránkách (www.urpop.cz), kde lze nalézt i nahrávky a vytvořené videoklipy spolu s nahrávkami.

¹⁰⁵ Zápís z mého deníku 2. 11. 2011. (přepsáno se zachováním původního pravopisu)

multiinstrumentalista Luděk Kazda. Není proto divu, že se projevilo na významné vizuální stránce našich vystoupení její výtvarné expanzi.

Chodská junta měla své výrazné logem akcentujícím tvrdé a nekompromisní tóny vlastní hudby, které však mohly být vnímavým posluchačem pochopeny jako nadsázka. Naším logem jsme potiskovali trička i jiné oděvy, ale také veřejný prostor. Hudební nosiče Chodské junty mají specifickou výtvarnou podobu. Kolekce nahrávek¹⁰⁶ byly formátovány na USB-disky, jež byly vloženy v samostatných výrazných artefaktech zvaných „klacky“.¹⁰⁷ Každý „klacek“ měl zcela neopakovatelnou podobu, protože je vyráběli všichni členové kapely. Materiály byly různorodé stejně jako tvůrci. Naše písně a skladby byly ukryty v pouzdrech, tedy „klaccích“, od geometrizujících, čalouněných přes epoxidové až po vyloženě plasticky experimentální.¹⁰⁸ S romantikou a partyzánstvím, jež čas Chodské junty provázely, souvisel také náš plán na umístění všech nahrávek do veřejného prostoru. Tento plán však zastavila policie. Přes své krátké trvání stihlo se stihlo uskupení Chodská junta prezentovat mnohými autorskými videoklipy.¹⁰⁹

Pro mne a mou roli byla Chodská junta, ohlížím-li se zpět, zprvu založena na tom, že improvizuji na půdorysu několika nálad a hudebních motivů. Písničky schválně vznikaly a la nějaký žánr – skupina – styl. Nechtěla jsem opakovat nic z toho, co už jsem někde performovala. Byla jsem v naprostém vytržení zcela soustředěna na vyprávění příběhu. Písní přibývalo a získávaly osnovu, refrény, texty se upevňovaly. Při slam poetry mi stres ze samoty na jevišti nedovolí přehrávat. Za to v nazkoušených písních, v prezentaci vlastního textu, který již ovládám, hraji samu sebe takovou, jaká bych chtěla být a dostávám se do podivného výrazu. Samo bytí na jevišti s Chodskou juntou pro mne bylo opravdový adrenalinový sport. Před koncerty i v jejich průběhu jsem prožívala stres. V nahrávkách kapely je cítit má přílišná stylizace.

A jak tomu v Chodské juntě bylo s oblékáním? Každý jsme se snažili po svém stylově oblékat, temná hudba se zdvojenými klávesami, tereminem, si vyžadovala výrazný styl oblékání. Výrazní a sladění jsme byli také díky poetice, kde se mísil chodský folklor s rapem, ustálenými žánry jsme ostentativně pohrdali. Tento hudební

¹⁰⁶ Stále jsme používali tradiční označení desky.

¹⁰⁷ Sebestylizace-interpretace-sebeprezentace: tryzna charismatu. Černíková, Máša, in: *Divadlo a interakce VI.* / Miloslav Klíma a kol. KALD DAMU, Praha 2012. S. 165-174.

¹⁰⁸ Klacky ilustruje jednak fotografie v obrazové příloze, jednak video online dostupné zde: www.youtube.com/watch?v=L8FgD22abIE. Poslední přístup: 05.09.2014.

¹⁰⁹ Online dostupné zde: <http://www.youtube.com/watch?v=TFbu6CVzYN4>. (Ukolébavka). Poslední přístup: 05.09.2014.

mix a vizuální pro nás vyjadřoval již zmíněné partyzánství a romantické hrdinství. Byli jsme oblečeni každý ve svém, v současném oblečení, ale v černi. Všudypřítomná černá, černé splývavé oděvy, černé rty, výrazně podmalované oči, černé boty i drobné černé doplňky, mašličky, náušnice, náramky: „(...) *oblékám se do rádia, musí vědět, že jsme junta, pudu v tom přes prahu, metrem, potkáme se, poznáme se, poznají nás (...)*“¹¹⁰

DIAkritika

Paralelně s jinými aktivitami jsem prováděla výzkum sebeprezentace v rámci stylu hudby, který je přímo spjat s typem oděvu i projevem.

Hip hop je sebevědomou deklamací a precizním rytmickým přednesem. Ve zkomercializované podobě souvisel s původně subkulturní uniformou založenou na volném sportovním a pracovním oblečení, která byla přímým odkazem k sociální třídě prvních interpretů. Tepláky a věžeňské mundúry byly přímo spjaté se spodinou, která rapem referovala o palčivých problémech a kriminalitě. V hip hopu je zobrazení ženy schematizující, spjaté s maskulinitou, která styl provází. Hip hop je hudebním boxem, s tím souvisí i slovní souboj v rýmech, tzv. battle.

Žena v hip hopu byla dlouho prezentována jako zboží, sexuální objekt, mezi zbraněmi, auty, kožichy a penězi vypovídala o úspěchu rapera, přičemž druhá poloha, ta která je respektována je sestra nebo matka.¹¹¹ Ženy v hip hopu, raperky, bývají buď stylizované právě jako sexuální bohyně, podobně jako popové zpěvačky. Druhou polohou bývají mužsky působící bojovnice odpovídající maskulinnímu prototypu.

Formace DIAkritika, která s přestávkami funguje od roku 2011, pracuje s formou hotového vycizelovaného textu. I při těchto hiphopových koncertech jsem zprvu hlavně improvizovala. Záhy jsem zjistila, že zažitý text umožňuje požitok z rytmu a pohybu a že prezentaci posouvá k hudbě.

Má kolegyně MC Taktika se podobně jako já staví ke svému vzhledu značně kriticky. Odmítla však výraznou stylizaci ve smyslu převlek. Formace vznikla z jejího popudu: ona, raperka, chtěla vypovídat sama za sebe. Oslovily jsme oděvní výtvarnici, ale vyzývavé modely posouvaly nízkost a sexistický humor našich textů. Bylo třeba se stylizovat funkčněji a střízlivěji, i když důležitým prvkem nadále zůstává atraktivita.

¹¹⁰ Zápís z mého deníku 14.10. 2012 (přepsáno se zachováním původního pravopisu)

¹¹¹ Oravcová, Anna: Ženství v hip hopu. A2, č.9, 2008. Online dostupné zde: <http://www.advojka.cz/archiv/2008/9/zenstvi-v-hip-hopu>. Poslední přístup: 05.09.2014.

Na koncerty se stylizujeme každá sama s důrazem na funkčnost oděvu (musí vydržet náročný koncert). Důležité je vědomí atraktivity a z něj plynoucí možnost soustředit se na text, hudbu, rytmus a společné fungování na jevišti.

Neurčujeme si předem například žádnou barevnou škálu, na oděvech se domlouváme spíše v odkazech na inspirativní interprety. Vždy jsme braly v potaz vžitá schémata související s oděvní stylizací v duchu tohoto druhu hudby. Vystupovaly jsme v teplácích.¹¹² DIAkritika používá logo a mnohé videonahrávky na sebe navazují způsobem prezentace (videa parodující televizní pořady či poradny životního stylu).

Hudební formace se prezentovala videoklipem a nahrávkami zveřejňovanými ve virtuálním prostoru.¹¹³ Prostřednictvím internetu jsme také komunikovaly s fanoušky, kteří nám zdarma posílali jimi vytvořené hudební podklady. Důvodem vzniku tohoto uskupení byl výzkum vzorců stylizace představitelk hudby určené nejširšímu okruhu posluchačů. Chtěly jsme vyplnit díru na trhu vizuálním typem „žena hospodyňka“ a pracovat s šovinistickou provokací. Naším cílem je zároveň vystupovat jako „objekty touhy“.¹¹⁴

Formace se dále prezentovala jednoduchými videi točenými na jeden záběr a prezentovanými ihned po jejich vzniku, bez jakékoli postprodukce. S MC Taktikou jsme parodovaly různé pořady na youtube, prakticky kdokoli prezentuje cokoli. Natáčení videí byl zábavný trénink a cesta k další písni.

„Markéta píše opačným způsobem než já, prakticky neškrtá, slova se jí za sebe řadí v pravidelném rýmu. Já naopak škrtám neustále a koncentrovat se na zapamatování si textu je pro mne nepředstavitelný problém. Do poslední chvíle chci text měnit, potřebuji vytržení, které mne nutí nad tím, co říkám přemýšlet, adrenalin, kterým je pro mne improvizace. Zároveň Taktika svým připraveným textem nasazuje vysoko laťku (improvizovaný text nesmí být horší; z videa není patrné, kdo improvizuje). Hotový a správně do rytmu zapadající části také zajistí, že nedojde ke zpomalení, případné promluvy se musí dát v tzv. doubletime, tedy dvakrát rychleji, dvě slabiky tam, kde v připraveném textu stačí jedna. Jestliže zrychlenou mluvou odejdu od tématu, nebo téma rozmělním, Taktika ho vrátí, nahodí zpět, pomáhá uzavření tvaru.

¹¹² MC Taktika vysvětluje své pojetí oděvní stylizace v dotazníku v příloze.

¹¹³ Dostupné online zde: <https://www.youtube.com/watch?v=9ZyLsgCE20k>. Poslední přístup 05.09.2014.

¹¹⁴ Například tento videoklip dostupný online zde: https://www.youtube.com/watch?v=Qz_sEGfXz3I. Poslední přístup 05.09.2014.

*Podobně fungovala i naše vystoupení. Mohla jsem improvizovat a zároveň bylo nutné, abych dodržela počet dob a včas nechala místo pro její sloku. Zejména když jsme vystupovaly s předtočenou hudbou.*¹¹⁵

Taktika to pojmenovala tak, že naše koncerty jsou jako souboj žen se stroji. Zběsile jsme uháněly, abychom stihly dořici sloky, než se ozve hudba k refrénu, nebo aby se nestalo, že hudba přestane hrát dříve, než stihneme dozpívat. Zběsilé tempo bylo vysilující a přimělo nás najít živého hudebníka. Nejdříve jsme vystupovaly s DJem, který přidával k připraveným podkladům riffy a ozdoby, postupně však vznikla potřeba celých nových písní a zpěvu. Proto s námi vystupuje Luděk Kazda, spoluhráč z kapely Chodska junta.

Písně se tak protáhly o improvizované vstupy, některé byly na improvizaci založené, vystoupení tak získala hudební oddech, začaly jsme také používat více hlasy a zpívat refrény. Posunuly jsme se k současnějšímu stylu hip hopu.

Debbi Love

Formace Debbi Love vznikla kolem roku 2012 z improvizací. Chtěla jsem také více zpívat. Šlo o to, aby při zábavě hudba neutichala, tvořit písně přímo na jevišti, ale nedělat mezi nimi pauzy.

Sousloví alternativní pop může být chápáno jako přiléhavý oxymorón, rozumíme-li pod pojmem pop hudbu určenou co nejširšímu publiku. V tomto směru tematicky navazují na formaci Urpop s její definicí. Skupina Debbi Love, je však na rozdíl od výše zmíněné výzkumné formace především hudbou. Nazírá na hledisko masovosti v souvislosti s divákem a sebe prezentací z jiného úhlu. Otázka žánrů v hudbě, vůči které se mnozí hudebníci ohrazují, se zde řeší naopak přežánrováním, hrát co nejvíce různých žánrů a jejich kombinace a v souvislosti s nimi se stylizovat.

Aktivita hudební skupiny se rozvíjí mnoha směry, jednak prováděním vlastního pořadu na internetovém radiu, (který mimo jiné souvisí se sběrem informací pro výzkum a jejich ověřování) dále natáčením rozhlasových spotů¹¹⁶, aktivitami odvíjejícími se od slam poetry (např. workshop v Košicích 2014).

Skupina spolupracuje s dalšími umělci. S dánským kytaristou Tuem S. Rasmussenem bylo natočeno CD a odehrána série koncertů, s hereckými

¹¹⁵ Zápisk z mého deníku 22. 1. 2012. (přepsáno se zachováním původního pravopisu)

¹¹⁶ Například pro studio Alta, dostupné na internetu např. zde:

<https://www.youtube.com/watch?v=Qe6C6yPIOfw>

<https://www.youtube.com/watch?v=xRLWEsYotak>

improvizátory ze skupiny D.I.S.Harmonie vznikají rozhlasové pořady, kde jsou hosty i další umělci a odborníci.

Vizuální styl koherentní s názvem hudební formace reprezentuje i logo, blog, grafika dvou vydaných alb a videa, videoklipy, komunikace s fanoušky.¹¹⁷

Inspiraci zůstává veškerý pop, tak jak je, blyštivý balast, trapno hitparád, ale zároveň hudba, která vás rozhýbe. Jak moc souvisí zábavné, úspěšné a hloupé? Pop, ten křupavý rytmický zvuk, nutí k pohybu. V zdánlivém rozporu s tím tvrdím, že naším záměrem bylo hrát gastro, tedy hudební kulisu k jídlu. Takovou hudbu, jakou jsme v rámci platformy Urpop nazývali ušní špínou. Hudbu, která jen tak zní, neruší, zvyšuje apetit, pomáhá trávení. Gastro se hraje hlavně dlouho, to nás lákalo. Mým snem bylo hrát podobně jako zábavové kapely avšak spoluhráč vcelku pochopitelně odvětil, že by nerad věnoval čas na vlastní tvorbu učení se stovek oblíbených hitů.

Po zkušenostech z různých formací a kapel jsem zjistila, že nejproblematictější shledávám formu hraní, kdy stojíte sami naproti publiku (nejhorší varianta je proti sedícímu publiku, které ani není u stolů s jídlem, alkoholem, kuřivem, či se nevěnuje přípravě omamných látek), tedy ze všeho nejvíce připomínající tradiční divadelní publikum.

Všechny ostatní varianty považuji za lepší : když publikum sedí, ale jí, pije, kouří, baví se, když stojí (to mám ambici je roztancovat) , když tančí (pociťuji katarzi, když se má úloha podobá cvičitelce aerobicu). Další varianty jakkoli kombinující výše jmenované jsou už jen lepší. Proto hrajeme koncerty dlouhé. Proto také mnohé písně vytváříme přímo na jevišti. Je možné přizpůsobit styl písni typu publika, záměru akce nebo oběmu. Stylově se inspiroji především v televizních estrádách.

Alternativní folkový hudebník M. E. Kyšperský se v souvislosti s mým výzkumem ptal, zda se Debbi Love převlékají. Odpověděla jsem, že ano a on se divil.¹¹⁸ Řekla jsem, že důvod je právě teatralita- oddělit kdy to jsem já a kdy už ne. V případě, že by se výstup nepovedl, abych mohla zůstat, nebo utéci nepoznána, jak se mi to stalo na stand up comedy. Převlékám se za to, co bych chtěla být. Ludkovi radím, ale má možnost si vybrat, není tedy jako herec nucen v mém kostýmu

¹¹⁷ Dostupné na internetu zde:
<http://www.debbilove.blogspot.cz/>

¹¹⁸ Pozorování stylizace a sebe prezentace folkových hudebníků na začátku této kapitoly jako součást materiálu, kdy otázky nebyly ještě ujednoceny

vystupovat. Nákup zoufalých doplňků a bizarních oděvů v nejzapadlejších second handech je součástí našich koncertních turné. Při natáčení videí, kterými komunikujeme s publikem, je stylizace důsledná a to i s ohledem na to, kde a za jakým účelem videa točíme.

Debbi Love se převlékají. Podle prostředí, typu akce, očekávání. Vědomě pracujeme s tím, že chceme o sobě informaci dát. Je to další způsob, jak něco sdělit. Že budeme oblečení úplně naopak, než jakou hudbu hrajeme, nebo v souladu s prostředím a akcí (sound specific). Také si přejeme, aby náš koncert byl show, zábavná vzrušující akce se začátkem a koncem.

Koncerty Debbi Love hrají vždy ve vysokých botách. Stále těch samých. Fialových kozačkách na klínku. Obouvám je těsně před vystoupením, je to poslední věc, co udělám, než začnu hrát. Sundávám je, jakmile koncert končí, což je někdy až po sedmi hodinách. Když vystupuji sama, tyto boty nepoužívám. Nosím je od prvních performancí dodnes. Na každý koncert.

Vysoké boty mění postavení těla. Mění proporce. Mění také styl chůze a pohybu. Tolik toho neuskáčete. Najednou jsem někdo jiný. Dodávají mi sebevědomí, jsem více podobná komiksové postavě, nebo panence Barbie. Být v nich je ve skutečnosti bolestivé, nepraktické a budí dojem, že si sebevědomí musím uměle dodávat, nebo že něco skrývám, nějak se přetvařuji.

Nazouvání bot mám jako jakýsi vnitřní rituál, mám také pocit, že v botách je to takové představení, jaké chci předvádět. Boty prošly několika zátěžovými úpravami ve shodě s filosofií DIY, takže mají podrážku zpevněnou mimo epoxydových lepidel také hřeby, které někdy v důsledku tlaku vystupují do vnitřku obuvi. Proto je nutné s sebou vozit kladivo, nebo ho v místě získat. Před nasazením kozaček je nutné hřeby zatlouci. Kladivo je podobu koncertu umístěno v blízkosti mikrofonu. S příčnou flétnou a dětským strojem, které k hraní používám, tvoří vyváženou kompozici.

Luděk Kazda nosí čapku s kšiltem a nápisem "Breton" jež ve shodě se smýšlením kapely v některých kruzích asociuje surrealistického básníka, ačkoli ze střihu čepice i výběru typu písma je patrné, že výrobce spíše potřeboval krátké slovo s hláskami b a n.

Kostýmy pro taneční představení

Zcela novou a velmi zajímavou příležitostí byla práce se špičkovými tanečními skupinami VerTeDance a MESA. Moje putování za kostýmem, jehož hlavní inspirací je sám herec, který je také sám důležitým materiálem pro vznik dramatické postavy, tak dostaly další rozměr.

Měla jsem možnost spolupracovat s tanečnicí a vytvářet kostýmy pro taneční představení. Vytvářela jsem také kostýmy pro divadelní inscenace, kde je pohyb důležitou výrazovou složkou, herec je v nich tanečníkem, přičemž je jasné, že je to herec, očekává se u něj, že pohybovou složku zvládá. Již má práce na kostýmech pro inscenaci *Osobní anamnéza*,¹¹⁹ které jsem důsledně vytvářela ve shodě se zadaným tématem, jimiž byly autentické výpovědi herců, mi ukázala možnosti testování hranice mezi osobním stylem herců a stylizovaným nebo charakterizačním kostýmem.

Kostýmy pro tuto inscenaci jsem cíleně vytvářela v dialogu s herci. Herce jsem nechala přinést fotografie z dětství a požádala, ať popíše svůj vzhled na nich. Kostým nebo spíš jejich oděv jsem pak podle jejich popisů navrhla tak, aby se kostýmy navzájem doplňovaly a zároveň respektovaly to, co si sami herci pro sebe přáli. Podle reakcí to pak byly skutečně jejich kostýmy. Tato zkušenost měla zohledňovat, co by si herec přál a jak sebe sám vidí nebo chce vidět. Tento princip jsem pak začala aplikovat i v další tvorbě, kde hlavně u kostýmů tanečnických je právě sebeobraz a sebekomfort podobně důležitým jak pro tanečníka tak následně v akci i vodítkem pro diváka, jelikož inscenace je často velmi abstraktní.

Práce se skutečnými současnými tanečnicí mi umožnila intenzivněji vnímat mezní hranice toho, co tělo dokáže a jak při tom vypadá. Mohla jsem také využít svou diváckou zkušenost s těmi úplně krajními projevy tance a fyzického divadla (například Butó performanci japonského tanečníka Kena Maie či akce Těatru Novogo Fronta), v nichž byly kostýmem jen jednoduché dresy, často smazávající rozdíly mezi mužem a ženou nebo ve kterých byl kostýmem pouze pot nahého těla. Uvědomme si, že, tanečníci stejně jako hudebníci stojí před divákem především sami za sebe. U tance mnohem víc sledujeme samotného tanečníka, vlastně jej vidíme jako sportovce. Tělo je v pohybu samo o sobě krásné a není třeba přehnaného výrazu, dohrávání, přehrávání. A co kostým v tomto kontextu?

¹¹⁹ Osobní anamnéza (V roce 1989 mi bylo pět let... jako by se to zastavilo o moji kůži). Opona, o.p.s (CZ, PL, SK) premiéra 23. 4. 2009. Praha NoD.

Potřebují jej vůbec tanečníci? A jaký? A jak vzniká? To byly klíčové otázky, jež jsem si pokládala při práci na kostýmech tanečních inscenací.

Pro mé hledání se postupně ukázalo nejzajímavější otázka, jak v pohybovém divadle funguje dramatická osoba. Zajímalo mě a cíleně jsem sledovala a v diskusích řešila téma, zda tanečníci jsou i podle sebe v roli méně než herci. Právě tato otázka se stala osou mého uvažování. Při tvorbě kostýmů ve všech třech zpracovávaných inscenacích jsem měla pro postavy na počátku jiné indicie než dramatický text nebo příběh.¹²⁰ Taneční představení bývají mnohdy tématicky abstraktní. Ověřila jsem si, že každá konkrétní identifikace pak pomůže i performerovi v orientaci při jeho akci. Divákovi pak pomůže srozumitelný detail jako sousedská pomlázka v porozumění sdělovaného.

Veškerá taneční představení, které jsem měla možnost připravovat, byla vždy autorská. Tanečníci, kteří kostýmy požadovali a poptávali, byli současně autory inscenace, tedy dramatinou příběhu, motivu, velmi často i sami tančili. Zpracovávala jsem jejich vize (s výjimkou inscenace *Kolik váží Vaše touha*, kde měla režijní supervizi Petra Tejnorová). Tanečníci mi vyprávěli nějaký abstrakt, myšlenku, útržek, často ani nesdělovali celý příběh, spíše říkali, co by chtěli na sebe konkrétně prozradit. A já jsem zas využívala vše, co jsem viděla použité a přítomné při zkouškách. Pohyby rytmus, mé zážitky s nimi, to vše se zřetelně odráželo v mých asociacích.

Tak tomu bylo při práci na inscenaci *Much more than nothing*, kde mi jako vodítko sloužila ústřední píseň *Sladké mámení*. Jasná evokace tesilu, umělého normalizačního materiálu a pokleslých televizních komedií. Vyvolávalo to ve mně až fyzické pocity, jakoby zaživačské potíže. Pochopila jsem, že to tak chtějí, protože v ní byl použit pohybový rejstřík baletu československé televize: všechny ty trapné předřepy, úsměvy na osm zubů, zkratka „silvestry plné pohody“. Současně jsem jako další vodítko brala do hry interní vtipy při zkouškách, jak tomu samy říkaly – vnitřní humory. Vyšel mi z toho sport, pohyb, trénink, absurdita, televizní aerobik z mého dětství. Televizní estráda mi přivodila asociaci cvičebních dresů svérázné esteticky, chemické barvy sedmdesátých let. To bylo to, co jsme společně hledali. Následně jsme z hromad oblečení zářivých barev a nejrůznějších sportovních oděvu složili sedm odlišných variací, jež se navzájem doplňovaly. A zbylo i na obměny, takže když jeli hrát do zahraničí, měli ještě další náhradní oděvy, vznikla

¹²⁰ Kolik váží vaše touha? VerTeDance, Premiéra: 12. 12. 2011, divadlo Ponoc, Praha; Simulante Bande. VerTeDance a divadla Archa. Premiéra: 29. dubna 2012, 20.00, Divadlo Archa; Much more than nothing. Peter Šavel, Stano Dobák ME-SA, Premiéra: 17.6.2012.

jakási skládanka, konzultovali-li jsme další doplnění, jen jsme si vysvětlovali, proč je která další varianta možná, žádná nebyla špatná. Cokoli by si vybrali by bylo dobře. Samozřejmě, že občas některá tanečnice vysvětlovala, proč si něco nevezme. Vždy tak bylo kritériem, vybrat si, v čem tančit chce a může.

Závěrem mohu konstatovat, že jsem si uvědomila, že pro mne jako kostýmního výtvarníka rozdíl není ani tak v tom, jestli vytváříte kostým pro herce nebo tanečníka. Rozdíl je podle mne spíše v tom, jestli v představená je režisér a jak výrazně vnímá společné dílo jako svůj jedinečný koncept.

7 Závěr

V první kapitole jsem pojednala aspekty masových médií, jež jsou z hlediska pozorování kostýmu důležité v souvislosti s definicí diváka jako konzumenta. Proměna médií souvisí se změnou stylu komunikace. Zrychlení a zjednodušení přináší neustálé opakování vzhledových klišé. Tato bezobsažná schematizace vytváří nízký vkus, jenž souvisí s nižšími společenskými třídami, které jsou hlavní kupní silou.

Konzument je tak pasivním přijímačem vyprázdněné svůdnosti, která úmyslně snižuje laťku jeho imaginace. V souvislosti s virtuální realitou uvádím na několika příkladech proměnu konzumenta v uživatele a zabývám se fenoménem antihvězd. Prototyp diváka, který je zároveň účastníkem, nechává nízký vkus vyvěrat v plné palbě, což je pro umění zásadní inspirací.

Dle schematických estetických kritérií masmédií je pevné a vypracované tělo nutným předpokladem úspěchu, což přímo souvisí s vnímáním štěstí jako hlubokého prožitku. Prožitků je třeba mít co nejvíce a prožít je co nejhlouběji. Vymačkat život jako citrón. Jediná možnost, jak lze sílu prožitku a umění se mu odevzdat poměřit, je prezentovat ho. Narcismus a sebe prezentace jsou tak základními aspekty postmoderní kultury.

Fascinace tělem a mladostí dále souvisí s oblibou sportu. V konzumní a spotřební sféře se odráží ve specializaci tréninkových technik a jejich pomůcek. Štěstí, tedy krásy, spočívající v mladém a svěžím vzhledu, jediném patrném důkazu plně prožitého života, může dosáhnout pouze ten, kdo se věnuje sportu a odpočinku, jejichž formy jsou speciální a je nutné za ně platit.

Divadelní kostým je na rozdíl od všech ostatních kostýmů především metaforou. Jakkoli je jeho estetika umělecky pojednána, jeho výjimečnost oproti jakémukoli jinému oděvu tkví především v provázanosti s ostatními kostýmy a scénou, tedy celkovou estetikou inscenace a hlavně inscenací samotnou. Předpokládáme, že divadelní kostým funguje jako soubor vnějších znaků odkazujících k významu nebo celku, který chce divák sám objevovat. Kostým je tak podmíněn hercem (performerem) a performační aktivitou, je tedy souborem výtvarných prvků, který funguje po dobu hraní na jevišti (tedy v prostoru, kde se performační aktivita odehrává). To platí i naopak: kostým označuje herce, o osobě na jevišti po dobu inscenace předpokládáme, že je v kostýmu, a potkáme-li ve veřejném prostoru výrazně estetizovanou osobu, můžeme předpokládat, že je v roli nebo souvisí s uměním.

Touha líbit se, vzbudit u ostatních nadšení či touhu je v první řadě biologickou podstatou zachování druhu. Móda přelomu milénia smazává genderové rozlišení, předmětem není poukázat na společenský statut nositele, ani nejde o princip třídního dohánění, jak tomu bylo ve staletích předchozích. Důležité je být neustále nový, svěží a vtipný. To souvisí s výše zmíněným kultem mladosti a těla.

Nutnost neustálých novinek a překvapení jako znak aktivního prožívání života souvisí především s tržní ekonomikou. Móda znamená rychlé střídání kombinací. Přičemž jde o spojené nádoby individuality a konformity, zařazení do první řady. První řada je uchopením trhu otočena v poslední. V souvislosti s všeobecným povědomím o tomto faktu se identita hledá skrze výsměch. Průvodním jevem blahobytu západního světa 21. století je všeobecný tlak humoru.

Hledání identity, bytostná potřeba každého jedince, napomáhá ztotožnění se s nějakým celkem, myšlenkou, skupinou, vyznávající určitý hodnotový systém. S identifikací s nějakým vyšším celkem, organizací či subkulturou přímo souvisí systém vnějších znaků, který funguje na podobné bázi jako kostým v divadle. Oděvy jsou tak obecně srozumitelnými kódy. Uniforma vytváří odstup a redukuje třídní rozdíly, je ale zároveň stupněm identity na úkor individuality. Politický systém se tedy odráží na četnosti, stylu i míře uniformity. Podstatným aspektem uniformy je však především praktičnost.

Individualita souvisí s autonomií. Nezávislost na systému znamená odmítnutí pasivní konzumace. Vědomí soběstačnosti za cenu neprofesionality zvyšuje sebevědomí a originalitu. Svépomocná výroba je v blahobytné společnosti seberealizací, nikoli nutností.

Souvisí s kreativní činností jako formou terapie, při které cílem není výsledný artefakt, nýbrž tvorba samotná. Vizuální otisk volnočasového umění a kýč se protínají, podobně jako konzum využívá hravě dětský vzhled neprofesionální tvorby. Trend protikorporativní revolty je tedy funkčním obchodním artiklem.

Amatérská kostýmní tvorba může znamenat kreativní činnost spojenou s vlastní sebeprezentací nezávisle na dramatickém umění. Sebeprezentace ve vysoce stylizovaném kostýmu je jednak seberealizací v oboru výtvarném, jednak odpovědí jazykem teatralizované narcistní neinscenované reality (žité a virtuální). Vysoce stylizovaný kostým tak může znamenat seberealizaci jeho výrobou, stejně jako cestu za vlastní identitou prostřednictvím hry.

Sebeprezentace nemusí nutně souviset s kostýmem jako spíše s vědomím kostýmu a vědomou prací s ním. Stejně jako v případě svépomocné tvorby znamená míra sebevědomí rozdíl mezi originalitou a neprofesionalitou. Míra determinace kostýmem v žité realitě je přímo úměrná vědomí kostýmu a jeho funkce.

Použitá literatura:

Adorno, Theodor W.: *Schéma masové kultury*. Oikoymenh, Praha 2009. ISBN 978-80-7298-406-0.

Bauer, Winfried M.: *Tyranie blahobytu*. Volvox globator, Praha 1997. ISBN 80-7207-033-9.

Brownie, Barbara: Costume play: why more men are dressing up. *Guardian*, 17.6.2013. Dostupné na: <http://www.theguardian.com/fashion/costume-and-culture/2013/jun/17/costume-play-men-dressing-up/> Poslední přístup: 05.09.2014.

Císař, Jan: *Člověk v situaci*. ISV nakladatelství, Praha 2000. ISBN 80-85866-67-6.

Černíková, Marie: Divák, konzument, uživatel. In: Klíma, Miloslav; kol.aut.: *Divadlo a interakce V*. Pražská scéna, KALD DAMU, Praha 2011 S. 165-174. ISBN 978-80-86102-73-3.

Černíková, Marie: Sebestylizace-interpretace-sebeprezentace: tryzna charismatu. In: Klíma, Miloslav; kol.aut.: *Divadlo a interakce VI*. Pražská scéna, KALD DAMU, Praha 2012. ISBN 978-80-86102-75-7. S. 161-176.

Defleur, Melvin L.; Ballová-Rokeachová, Sandra J.: *Teorie masové komunikace*. Karolinum, Praha 1996. ISBN 80-7184-099-8.

Eco, Umberto: *Dějiny krásy*. Argo, Praha 2005. ISBN 80-7203-677-7.

Frejka, Jiří: *Divadlo je vesmír*. Divadelní ústav, Praha 2004. ISBN 80-7008-163-5.

Goffman, Erving: *Všichni hrajeme divadlo*. Nakladatelství Studia Ypsilon, Praha 1999. ISBN 80-902482-4-1.

Giddens, Anthony: *Důsledky modernity*. Sociologické nakladatelství, Praha 1998. ISBN 80-85850-62-1.

Heath, Joseph; Potter, Andrew: *Kup si svou revoltu*. Rybka Publishers, Praha 2012. ISBN 978-80-87067-12-3.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich: *Estetika*. Odeon, Praha 1966.

Kolářová, Marta (ed.): *Revolta stylem: hudební subkultury mládeže v České republice*. Slon, Praha 2011. ISBN 978-80-7419-060-5.

Kol.aut.: *Dračí doupě: fantasy hra na hrdiny: pravidla pro začátečníky: verze 1.6*. Altar, Praha, 2001.

Kol.aut.: *Kmeny*. Bib Boss, Praha 2011.

Kol.aut.: *Kmeny 0*. Bigg boss, Praha 2013.

Kol.aut.: *Odras tváře českého larpu*. Sborník konference, Praha 2009. Dostupné na: [http://wiki.larpy.cz/images/Odras2009.pdf/](http://wiki.larpy.cz/images/Odras2009.pdf) Poslední přístup: 07.09.2014.

Klusák, P.: Plody negativní energie. *Lidové noviny*, 9.8.2014. S. 28.

Krejčířík, Mojmír: *Železniční móda*. Dokořán, Praha 2003.

Lipovetsky, Gilles: *Říše pomíjivosti*. Prostor, Praha 2010. ISBN 978-80-7260-229-2.

Lipovetsky, Gilles: *Třetí žena*. Prostor, Praha 2007. ISBN 978-80-7260-171-4.

Lorenz, Konrad: *8 smrtelných hříchů*. Panorama, Praha 1990. ISBN 80-7038-212-0.

Lorenz, Konrad: *Takzvané zlo*. Mladá fronta, Praha 1992. ISBN 80-204-0264-0.

McQuail, Denis: *Úvod do teorie masové komunikace*. Portál, Praha 1999. ISBN 80-7178-200-9.

Oravcová, Anna: *Ženství v hip hopu*. A2, č.9, 2008. Online dostupné zde: <http://www.advojka.cz/archiv/2008/9/zenstvi-v-hip-hopu>. Poslední přístup: 05.09.2014.

Pavis, Patrice: *Divadelní slovník*. Divadelní ústav, Praha 2003. ISBN 80-7008-157-0.

Pittman, R. W.: *Televizní generace hovoří jiným jazykem*. *Louč*, č. 46, příloha. Dostupné na internetu: <http://www.louc.cz/pril01/p46pitt.html> (Poslední přístup: 05.09.2014).

Riesman David: *Osamělý dav*, Mladá fronta, Praha 1968, ISBN: 23-114-68

Simmel, Georg: *Filosofie peněz*. Academia, Praha, 2011. ISBN 978- 80-200-1920-2.

Vágner, Ivan: *Svět postmoderních her*. H&H, Jinočany 1995. ISBN 80-85787-75-X.

Veselý, Karel: *Hudba ohně: radikální černá hudba od jazzu po hip hop a dále*. Bigg Boss, Praha 2012. ISBN 978-80-903973-5-4.

Vladimír 518; Kol.aut.: *Kmeny 0*. Bigg boss, Praha 2013.

Vostrý, Jaroslav: *Scénování v době všeobecné scénovanosti*. KANT, Praha 2012. ISBN 978-80-7437-081-6.

Vostrý, Jaroslav; Sílová, Zuzana: *Je dnes ještě možné herecké umění?* KANT, Praha 2009. ISBN 978-80-7437-009-0.

Zich, Otakar: *Estetika dramatického umění*. Panorama, Praha 1986.

Internetové stránky:

<http://ineforgesebla.blog.cz/>

<http://www.animefest.cz/souteze/cosplay/2014/>

<https://www.youtube.com/>

<http://www.mariepojkarova.cz/>

<http://www.chytrazena.cz/country-styl-oblekani-15482.html/>

<http://www.samuraj.cz/clanek/budte-jako-rocker/>

<http://www.webmagazin.cz/index.php/www.mesto-havirov.cz/www.sgjsvos.cz/images/index.php?stype=all&id=5942/>

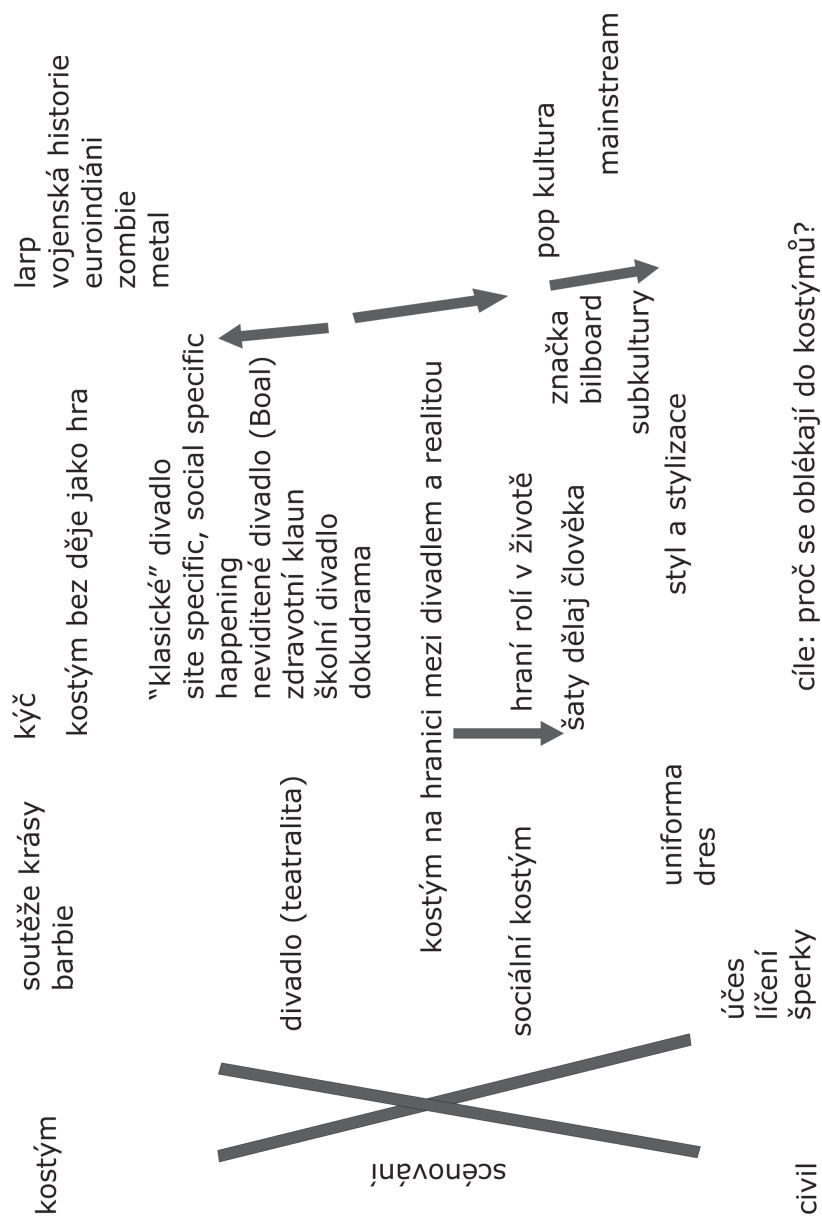
<http://www.draconica.net/kolona/index.html/>

<http://chodskajunta.cekuj.net/>

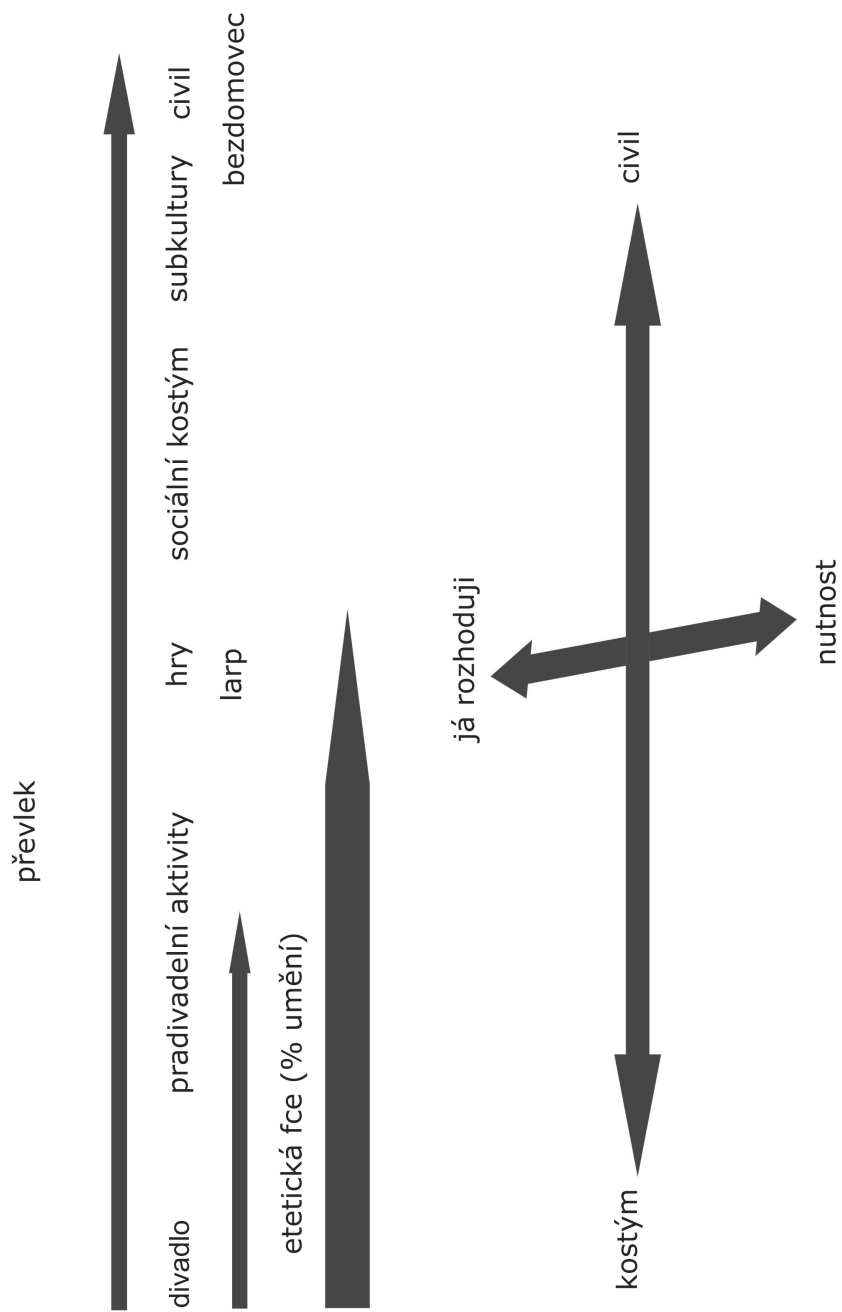
PŘÍLOHY

PŘÍLOHA Č. 1 - MYŠLENKOVÉ MAPY

Kostým v souvislosti s teatralitou



Převlek v závislosti na nutnosti



Následující text ¹²¹ zachycuje podobu dotazníku přibližně v polovině výzkumu. Nejprve objasňuji témata otázek, na které odpovídá kromě mě i jejich spoluautor, dramaturg Matěj Samec a hlavně herečka Tereza Tausingerová a hudebnice a herečka Johana Švarcová a představitelka nejalternativnějšího hip-hopu 21. století Zuzana Fuksová:

Na základě pojmů in a out a sledování synapsí mezi originalitou, popularitou, vkusem, uměleckým záměrem, řemeslem, veřejným vystupováním a konfrontací diváka s tvůrcem, jsme na půdorysu projektu Urpop uskutečnili několik pokusů a rozhodli se je teoreticky zhodnotit kritérii, která jsme hodlali objevit pomocí otázek položených různými interpretům z oblasti populární a alternativní hudby. Nutno doložit, že mnozí nereagovali.

V duchu antihvězd jsme si na své otázky odpověděli sami. Aby byla mnohopohledovost alespoň naznačena, uvádíme rozhovor s Johanou Švarcovou, uznávanou interpretkou současné alternativní hudby a zajímavou autorskou herečkou. Johana stojí na opačném břehu než výše popisované antihvězdy. Urpop se hledá uprostřed.

Na otázky Marie Černíkové odpovídá Matěj Samec:

Co tě v poslední době zaujalo?

Jak jsou někteří lidé krásní a moudří.

Co posloucháš?

Svůj hlas velice rád, ještě o málo raději než hlasy aktivně bojujících žen, jakými jsou nejen Iva Bittová, Emiliana Torrini či Lou Rhodes. Velice rád věty, na jejichž konci není slyšet otazník. Při všem a za každých okolností své srdce.

Vadí Ti otázka :“Co posloucháš?”

Takto elektronickou poštou položená ne. Můžu si totiž rozmyslet, co řeknu. Nemám ji však rád v hovoru živém. Pamatuju si totiž, že byla často kladena na základní škole mými vrstevníky mým vrstevníkům (mně se vyhýbala) a nikdy mi nepřipadlo, že bych byl hoden na tuto odpovídat. Cítil jsem se totiž vysoce odstrčený. Bylo nepředstavitelné, že bych na ni mohl znát správnou odpověď. Bylo nepředstavitelné, že bych po jejím eventuálním zodpovězení nebyl trapný. Té otázky se, mám-li na ni reagovat briskně, bojím dodnes. Často se tedy, položí-li mi ji kdo, tvářím, že si dělám

¹²¹

legraci, i když odpovídám třeba smrtelně vážně. Kdyby něco.

Aby Tě interpret zaujal, co mu nesmí chybět?

Může mu chybět cokoli. Postrádal-li by ovšem docela všechny aspekty vnitřní i vnější krásy, pravděpodobně by mě nezaujal.

Co podle Tebe chybí českému popu?

Uropop.

Jak se cítíš v konfrontaci s publikem v souvislosti s hudbou, či rytmickým přednesem, či při prezentaci autorského textu... jak se cítíš jako „performer“, nechceme-li použít zastaralé „zpěvák“, či nepadnoucí „interpret“?

V takových případech se mohu cítit samozřejmě velice různě. Často ovšem bývám v excitovaném stavu, a to zejména mám-li odpovídat na druhou část otázky, někdy cítím zároveň s tímto i nekonečno vnitřního klidu, věř nevěř, to ale ovšem jaksi jen v těch nejlepších případech. Odpověď na první část otázky snad ani není možná, to nelze nijak zobecňovat. Dodám jen, že mám blízký vztah k pojmu interpret, domnívám se totiž, že na schopnostech interpretace je založena většina umu performerova, chtě nechtě.

Čím je Ti styl?

Je pro mě důsledně realizovanou vnitřní svobodou, jež se projevuje v záležitostech majiteli stylu vlastním a majitelem stylu dobře technicky zvládnutých.

Na otázky Matěje Samce odpovídá Marie Černíková:

Každopádně jsi hodně atraktivní žena, považuješ se také za nádhernou?

Mám se sebezpřijetím značné problémy, které sebou přinášejí další problémy, ale také mě popouzejí k činnosti. Celý život jsem se cítila diskriminována kvůli svému vzhledu, kerý nikdy neodpovídal vžitým estetickým schématům.

Jak moc jsou pro tebe důležití tvoji fanoušci? Reaguješ někdy na jejich podněty? Jak?

Velice. Hlavně výtky mě nutí přemýšlet. Obhajuji pak sama sobě své počínání.

Tvrdí se o tobě, že nejsi moc originální. Je pro tebe originalita důležitá?

Bohužel asi velice. Originalitu nevyhledávám, jen nesnesu srovnávání se, soutěžení. Vyhledávám neobsazené disciplíny. Ve všem co dělám, však nalézám jiné, kteří to dělají lépe. Možná, že všechno úsilí vyvíjím jen proto, abych ospravedlnila svou

existenci zde na světě.

Myslíš si, že by se celebrita měla vyjadřovat k celospolečenské situaci, nebo by měla jenom "plnit svojí práci" v podobě zpěvu a tance?

Myslím, že náplní její práce je vyjadřovat se zpěvem a tancem k celospolečenské situaci.

Odpovídá Johana Švarcová:

Co tě v poslední době zaujalo?

Hnědá kniha A a B Honzy Turnera

Co posloucháš?

Během týdne si určitě pustím poslední desku Gill Scota Herona, LCD soundsystem, Animal collective, Johnny Cash - tohle všechno jsou jedni z mnoha stálých jistot, které poslouchám, ale kromě toho si během dne pustím i pár ne úplně naposlouchaných a osvědčených věcí - dneska to bylo třeba Battles - Mirrored (2007), Natan Fake - Drowning In A Sea Of Love. Den jsem začínala trochu rázně - Boris split.

Vadí Ti otázka : "Co posloucháš"?

Vůbec mi tahle otázka nevádí, naopak velmi ráda se bavím o hudbě a žvaním, protože nic moc nevím, ale jsem toho hrozně plná.

Aby Tě interpret zaujal, co mu nesmí chybět?

Taková samozřejmost toho, že by mě nenapadlo se zabývat otázkami, proč je zrovna tenhle člověk na pódiu. Charisma, přetlak, hodně energie nebo prostě by měl vědět, co chce říct.

Co podle Tebe chybí českému popu?

,Víc lidí které jsem popsala výš.

Jak se cítíš v konfrontaci s publikem v souvislosti s hudbou, či rytmickým přednesem, či při prezentaci autorského textu... jak se cítíš jako „performer“, nechceme-li použít zastaralé „zpěvák“, či nepadnoucí „interpret“?

Cítím se dobře, někdy se stydím, někdy vůbec. Beru to jako komunikaci, čekám reakce a konfrontace, chci se s těma lidma bavit, ne stát na pódiu a odehrát svůj repertoár a pak se zdekovat.

Každopádně jsi hodně atraktivní, považuješ se také za nádhernou?

Nemám komplexy ze svého vzhledu, vlastně mi vyhovuje jak vypadám. Je to takovej mix různých věcí (něha, nasranost, ...) ve všem se poznávám a vím, že jsem to já, takže je to vpořádku. Nemyslím, že jsem nádherná, to slovo mám spojené s nadpozemskou krásou, která je všeobecně přijatelná, spouště lidem vůbec nemusím

připadat atraktivní. Samozřejmě, že jsou nějaké věci, které bych trochu poupravila, ale přijde mi kokotské se tím zabývat, když celek ladí a je vpořádku, takže krátké nohy, nebo křivé prsty jsou fakt detaily, který řešit nebudu.

Jak moc jsou pro tebe důležití tvoji fanoušci? Reaguješ někdy na jejich podněty? Jak?

Jak jsem odpovídala tvój kolegyni, tak je to komunikace a já o tu komunikaci stojím. Reaguju na jejich podněty pokud to jde a když to jde, tak se s nima bavím jako Johana. Zpěvačka není role, takže se člověk baví se mnou.

Je pro tebe originalita důležitá?

Originalita pro mě není důležitá, kdybych se měla zabývat tím, že chci za každou cenu přijít s něčím absolutně novým, něčím, co tady ještě nebylo, tak jsem pěkně zdeptaná. Originální můžu být maximálně v kontextu České republiky a to taky ne úplně se vším co dělám, že jo. Jenomže mě se to nechce posuzovat jenom v rámci našeho prostředí, takže za originalitou se fakt nehoním a ani nehodlám, zabilo by mě to, paralyzovalo a byl by to boj s větrnými mlýny.

Myslíš si, že by se celebrita měla vyjadřovat k celospolečenské situaci, nebo by měla jenom "plnit svojí práci" v podobě zpěvu a tance?

Myslím že ať dělá každej to na co se cítí. Když je někdo plný názoru na nějakou věc a má odvalu na to, to vypustit, tak ať to dělá. Já jsem k tomuhle zatím moc nedospěla, to moje vyjadřování jsou spíš takový lehký excesy. Začínám u sebe, nechci kárat, i když neříkám, že se k tomu jendou nedopracuju a jestli jo, tak to jsme zvědavá s čím přijdu.

Kapela Čokovoko je vsoučasnosti jeden z neoriginálnějších počinů, které se do obecného povědomí dostaly. Parodická formace jako by byla založená na anti umu. Propracované, vtipné texty jsou zdánlivě naivně deklamovány záměrně mimo rytmus připravených hudebních podkladů. Podobně bizarní jsou také kostýmy sestávající z přehršle saténových svršků se zvířecím potiskem. Jde prakticky o všechna ženská pyžama z katalogů devadesátých let v kombinaci s legínami a dalšími módními výstřelky.

Zuzana Fuksová, hlavní textařka formace Čokovoko, v odpovědích na výše zmíněnou anketu uvádí:

- Aby mě interpret zaujal live, tak mi musí být trochu sympatický a nebo úplně naopak. Já ani moc nemůžu chodit na koncerty, protože když např. zjistím, že interpret je trapný, už to nemůžu moc poslouchat.

- Českému popu chybí někdo, kdo by si sám psal texty, které by nebyly jenom o lásce a kapkách deště. A nebo někdo, kdo by si uměl vybrat dobré texty. Mně by se líbilo, kdyby třeba Špinarka zpívala něco ze života, jak stárne atd.

- Jako interpret se necítím moc dobře, většinou jsem ráda, když to skončí. V dobré fázi ovulace mě to i baví, ale není to asi žádný základ mé identity, spíš takový odkolek. Mám radost, když si lidi ty naše texty nějak interpretují v tom smyslu, že jim přikládají hlubší význam, než tam ve skutečnosti je a když ty texty chválí, to je dobrý pocit. Jednou jsem skákala do lidí, to jsem měla euforii, ale to je tak jednou za tři roky.

A ještě by mi v popu v ČR chyběl nějaký charismatický zpěvák, do kterého bych se mohla trochu zabouchnout. Někdy Karel Roden popu.

(...)

Ptala jsem se Terezy Tausingerové, herečky, jež se mnou a Matějem Samcem realizovala inscenaci Pud a zkušenost a také další aktivity našeho výzkumu v rámci platformy Urpop:

Co prožíváš na jevišti, když ztvárňuješ postavu a jak se to odlišuje od toho „hereckého koncertu“, kdy jsi zpívala jako Tereza Tausingerová?

„Já se na jevišti začnu cítit dobře v okamžiku, kdy ve mě to "nacvičené" začne žít vlastním životem - když se to promění v realitu, která vzniká "tady a teď" - v tom mi hodně pomáhá mít to co nejvíc zažité a zautomatizované, protože mi pak mohou myšlenky létat jinam a začnu mít normální asociace k tomu co dělám v reálu, tím pádem to pak můžu "řešit" s publikem a nemusím mu to jen "ukazovat", začnu v tom být přítomná i já jako Tereza Tausingerová, bez ohledu na to, co hraji - když hraji. Ale platí to vlastně na všechno - když zpívám, cokoli, v tom pro mě rozdíl není. To se vlastně vztahuje i k druhé části otázky - zvláštní poměr mezi rolí a mnou, když se dokážu vzdát trémy - což je, podle mě, jenom ego, které se chce předvést, jak jsem dobrá. Někdy se mi podaří se tomu oddat, objeví se pokora k těm lidem, co se na to koukají, a k tomu, co dělám, nebo co.. to zní strašně vznešeně, ale přitom ten pocit je úplně obyčejný - nevím, jak bych to popsala.. a vůbec nevím, jak toho dosáhnout. Prostě se to buď stane nebo ne, a nesmím o tom začít přemýšlet, jinak to hned zmizí - ale ten rozdíl je obrovský.

PŘÍLOHA č. 2 - ROZHOVORY

PRAKTICKÝ VÝZKUM: Dotazníky

Cherri aka Monika Klímová, 21 let, cosplayerka



cosplayerka Cherri aka Monika Klímová (viz dotazník) v kostýmech vlastní výroby, fotografie z archivu cosplayerky, autoři : Nerdosaurus (č.1 a č.3), Kage photography (č.2)

Co vás přivedlo ke cosplay?

Od mala ráda vyrábím a převlékám se za různé postavy. Prostě jsem si vyrobila kostým, až později jsem se dozvěděla, že se tomu nějak říká a že je to fenomén po celém světě. Nejdřív to byly princezny od Disneyho, pomalu to přešlo k anime a teď se věnuji hlavně herním postavám.

Může dobře vybrané oblečení ovlivnit kvalitu vystoupení/hry?

Určitě, minimálně na fotkách, tam se roleplay nepozná. Také lidé víc uvítají člověka, který má kostým propracovaný do detailů a nedodrhuje roleplay, než člověk, který vypadá jak z popelnice (omlouvám se za přirovnání), ale je výborný herec. Pořád je tu ten první dojem.

Používáte nějaké oblečení jen na cosplay a naopak, nosíte i jindy v životě součástí kostýmu?

Vše nosím jen k cosplayi, mám vše upravené právě tak, abych vypadala 100% jako daná postava (velký výstřih, děravé silonky atd.).

Jak se odlišuje, kdy jste v roli a kdy v roli nejste?

Každá postava má nějaký svůj předepsaný scénář, ať už je z filmu, hry, nebo knihy. Nemusí být pevně napsán, ale vždy tam je. Třeba takový Joker se nebude usmívat jako sluníčko, je to blázen a vrah. :) Řekla bych, že většina lidí roleplay dodržuje velice málo, je obtížné se celý den chovat jako daná postava. V roli jsem, když třeba říkám hlášky postavy na lidi, kteří kolem mě chodí, otáčí se na mě a fotí si mě. V roli nejsem, když třeba letím na toaletu, jím, nebo jsem unavená a jdu spát - prostě dělám to, co by ta postava nedělala.

Kostým vzniká v souvislosti s místem, prostředím, nebo záměrem conu, filmu, nebo má cosplayer určitou osobu, charakter a ten vylepšuje a rozvíjí?

Snažím se vybírat si různorodé postavy a nezůstávat pouze u jedné. Soustředím se hlavně na hru League of Legends, v ní je sice možné mít na každou postavu několik skinů, což jsou jakoby „převleky“ na danou postavu – například Caitlyn je taková fialová steampunk šerifka a má safari skin, kde vypadá jako lovec na safari (nepřekvapivě), ale raději si udělám jinou postavu, než dělat další skin k té jedné.

Máte nějaké vzory, idoly?

Hlavně Missyeru a Kamui.

Jak byste chtěl být vnímán vs. jak myslíte, že vnímán jste?

Jednou bych se chtěla vyrovnat úrovni výše zmíněných slečen, být obdivována a uctívána, zatím jsem vnímána spíše jako obyčejný cosplayer.

Jak se cítíte v konfrontaci s ostatními účastníky, přímo při provozování díla?

Snažím se pozitivně přijímat veškerou kritiku, být milá a přátelská (i když to ne vždy jde).

Záleží vám na tom, jak vypadáte na fotkách/ videozáznamech?

Určitě! Je to moje vizitka, podle toho mě lidi můžou najít na internetu a případně sledovat dál. Pokud má člověk ošklivé fotky, nikoho to neoslní, i kdyby byl výborný umělec.

Jak se (vizuálně) liší charakter, který v cosplayi jste, od jakékoli další části vaší osoby?

Úplně! Přírodně jsem tmavší brunetka s hnědýma očima, v cosplayi bývám klidně modrooká blondýnka, nebo zelenooká fialovláska. Nebo dokonce robot – co postava poručí!

Využíváte v kostýmu nějaké své přednosti a snažíte se potlačit své domnělé nedostatky?

Jako asi každá žena jsem hrdá na své poprsí a pozadí, snažím se vybírat si postavy, u kterých tyto přednosti nejvíce oslní diváky. Bohužel mám od dětství na několikrát zlomený nos, který mi brání v cosplayování roztomilých postav, jsem obličejem spíš „potvora“.

Jak dlouho trvá výroba, co všechno příprava obnáší?

To se odvíjí od složitosti předlohy a schopností cosplayera. Šikovný cosplayer je schopen vyrobit špičkový průměrně těžký kostým za týden. Příprava obnáší náčrt skici kostýmu, rozpis potřebných materiálů, shánění materiálů, šití, případné vyrábění brnění a zbraní, barvení.

Doplňující otázky:

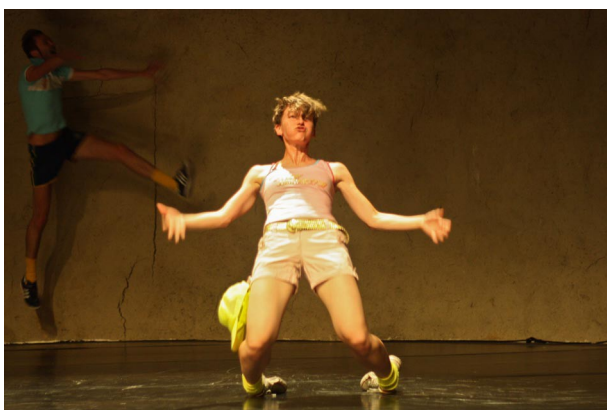
Vadí vám otázka: Co posloucháš?

Nevadí, ale vadí mi, když se do mně kvůli tomu začne někdo navážet. Jinak poslouchám metal, rock, electroswing. Nebráním se ničemu, až na country a hip hop.

Je originalita důležitá?

Každopádně. Kdybychom byli všichni stejní, nikdo by se na nás nekoukal.

Tereza Ondrová, 33 let, tanečnice



Tereza Ondrová v kostýmu



Fotografie z představení ME-SA, archiv představení : Much more than nothing

Co tě přivedlo k tanci, který děláš? Můžeš prosím pár slovy popsat styl VerTe, je to pohybové divadlo, nebo současný tanec?

K tanci jsem se dostala už ve svých deseti letech... Pak jsem potkala Veroniku a založily jsme VerTe. Za deset let fungování jsme se překlenuly od abstraktnějšího a estetického pohybu více k pohybové expresi a výpovědi, která se snaží reflektovat současná sociální a politická témata. Považujeme se za současný tanec.

Může dobře vybrané oblečení ovlivnit kvalitu vystoupení?

Určitě, čím míň omezuje pohyb a v negativním slova smyslu rozptyluje, tím líp... Ale pak to může být záměr, každé omezení a limit je výzva...

Používáš nějaké oblečení jen na vystoupení a naopak, nosíš i jindy v životě součásti kostýmu?

Většinou kostým ctím jako něco, co se může vzít jen na jeviště, i když je to civil a mé osobní oblečení.

Jak se odlišuješ, kdy jsi v roli a kdy v roli nejsi?

Když jsem na jevišti, snažím se koncentrovat na „roli“ a tu opustit až při odchodu z jeviště...

Outfit vzniká v souvislosti s místem, prostředím, nebo záměrem vystoupení nebo dodržíš nějaký styl převleku za Terezu, buduješ cíleně její charakter a ten a rozvíjíš a variuješ?

Snažím se respektovat „rolí“ a vše, co je s ní spojené. Takže má-li být outfit pro danou roli takový, že se v něm necítím, snažím se překonat sama sebe, protože to funguje pro dané představení...

Máš nějaké vzory, idoly?

Je jich hodně, a od každého si beru něco, a vytvářím si takovou svojí mozaiku toho, co mě baví, inspiruje... Třeba Tilda Swinton, Buster Keaton...

Jak bys chtěla být vnímána vs. jak myslíš, že vnímána jsi?

Jsem velký introvert, a vždy jsem toužila být středem pozornosti....a myslím, že i tak jsem vnímána, ta, co moc nemluví...

Jak se cítíš v konfrontaci s ostatními účastníky, přímo při provozování díla?

I když nechci, řeším se, netoužím být vůdčí osoba a vyčnívat, ale chci být rovnocenným partnerem...

Záleží ti na tom, jak vypadáš na fotkách/ videozáznamech?

Asi jo, každý jsme tak trochu narcista...

Jak se (vizuálně) liší Tereza na jevišti/v představení od člověka, co máš napsaného v občance, nebo jak se liší osoba na jevišti/ve videích/v klipech od jakékoli další části tvé osoby?

Obecně jeviště, divadlo, taneční role, to je vše, kde se můžu cítit sama sebou, projevit vše, co v životě skrývám, nebo se to stydím udělat, ukázat... Vizually nevím, asi jsem

si dost podobná... Snažím se mít osobitý a upřímný projev, a to se asi potkává i v běžném životě...

Využíváš v kostýmu/masce nějaké své přednosti a snažíš se potlačit své domnělé nedostatky?

Obecně, to, že je člověk na jevišti, v roli, to mu dodává více odvahy a jistoty... Takže asi jo, někdy se dobře skrývají nedostatky a někdy se umocní mé přednosti...

Jak dlouho trvá příprava na vystoupení, co všechno příprava vizáže na prezentaci obnáší?

5 minut maximálně...

Radí ti s outfitem někdo?

Často to konzultuji s odborníkem...

Toto jsou doplňující otázky:

Vadí vám otázka: Co posloucháš ? –

Všechno, co se mi líbí... Teď konkrétně: Načeva, Moderat...

Je originalita důležitá? –

Důležitý je, být sám sebou...

Wel, 27 let, hráčka larpu



Larp Český Pán prstenů 2009 foto Karel Říha

Co vás přivedlo k larpu?

Ani nevím, náhoda – zmínka někde v časopisu, fotka... Rozhodně touha zkusit si jinou realitu, jinou roli a postavení ve skupině. Napětí ze změny.

Může dobře vybrané oblečení ovlivnit kvalitu vystoupení/hry?

Jsme vizuální tvorové. Ano, jednoznačně ano, za podmínky kvalitního hraní. Bez poctivé hry není ani dokonalý kostým žádným zázrakem.

Používáte nějaké oblečení jen na larp a naopak, nosíte i jindy v životě součásti kostýmu?

Nějaké míra propojení larpového a běžného oblečení zde je. Pro každý larp je nutná jiná povaha kostýmu. Běžně nechodím do práce v gotických škorňatech, které se hodí pro fantasylarp, ale na postapolarp si mohu vzít své staré džíny, na steampunkovou

akci pak obléknu prakticky i některé mé věci civilní, jen pečlivěji poskládané a doplněné správnými detaily.

Jak se odlišuje kdy jste v roli a kdy v roli nejste?

Samotným hraním – postojem, tónem hlasu, stylem mluvy dané postavy, která se ode mne více či méně liší. Jejím chováním vůči ostatním herním charakterům. Některé larpy mají speciální konkrétní herní mechanismy, případně nastavenou herní a civilní dobu. Jiné jedou nonstop 24h.

Kostým vzniká v souvislosti s místem, prostředím, nebo záměrem hry, nebo každý má určitou osobu, charakter a ten proplouvá více hrami, levely?

To i to. Jsou postavy a kostýmy konkrétní pro danou hru. Jsou postavy a kostýmy recyklované ve více verzích. Takové nějak souvisí s dalšími charaktery, které se již v rámci hry potkali – ovlivňují se v daných kontextech.

Máte nějaké vzory, idoly?

Nemyslím. Nikdo konkrétní mne nenapadá.

Jak byste chtěl být vnímán X jak myslíte, že vnímán jste?

Snad jako dobrý hráč, který je schopen udržet koncentraci na danou situaci, nevypadává z role, respektuje role druhých.

Jak se cítíte v konfrontaci s ostatními účastníky, přímo při provozování díla?

To se liší roli od role a larp od larpu – jde o kombinaci schopností účastníků a povahy hrané reality. Byly role, kdy jsem si po hraní oddechla, že se s postavou mohu rozloučit, kdy psychika dostala dobru. Někdy jsem ráda, že se lidé zas chovají „normálně“ – že napětí pomine. Jindy se člověk málem nechtěl role vzdát, nostalgicky si takové situace občas připomínám nošením specifického detailu z dané hry v reálném životě.

Záleží vám na tom, jak vypadáte na fotkách/videozáznamech?

Víceméně ne. Pokud jsem s výkonem spokojena, pak jsem samozřejmě radši.

Jak se (vizuálně) liší larperista-vy, potažmo osoba, charakter, který v larpu jste, od jakékoli další části vaší osoby?

Konkrétní kostým, případné líčení, jiná práce s tělem, hlasem, mimikou. Změna je závislá na charakteru hrané postavy.

Toto jsou doplňující otázky:

Vadí vám otázka: Co posloucháš ?

Pro mne hudba není moc důležitá, nemám příliš vyhraněný styl.

Je originalita důležitá?

Ano i ne, ne za každou cenu, musí být upřímná.

Prokop Lagner, 21 let



Larpová hráčka Well v zombie kostýmu vlastní výroby



Zombie fotografie z archivu larpové hráčky

Co vás přivedlo k fenoménu zombie?

Tak na to si přesně nevzpomínám, ale už od mala jsem o zombie slýchal a vídal je třeba v televizi. Už na základní škole jsme si na zombie hrávali. Protože jsem vždy tíhnul spíše k záporákům, v Pánu Prstenů jsem měl radši skřety, v Batmanovi Scarecrowa a tak vůbec, odrazilo se to samozřejmě i na larpech, kde jsem spíše jezdil za ty zlé. Jak jsem se pak začal účastnit různých postapokalyptických akcí, zombie, nemrtví nacisté z Millenia nebo mutanti pro mě byli jasná volba. Nyní máme i se skupinou scénického šermu Regius jedno vystoupení, kde většina z nás jsou chodící mrtvoly.

Může dobře vybrané oblečení ovlivnit kvalitu vystoupení?

Určitě ano. Zombie, pokud není čerstvá, na sobě nemůže mít oblek právě vyzvednutý z čistírny. Oblečení by mělo odpovídat tomu, co je to za akci (fantasy zombie bude

jinak oblečená než ta postapokalyptická), jak je zombie stará (hezčí kostýmy, na kterých se může hráč vyblbnout, bývají převážně u již sešlých a hnusnějších zombie) a samozřejmě jak zombie funguje, protože to se může akci od akce lišit. Jedna věc je zombie stvořená magií, další je, když je poháněná virem apod.

Používáte nějaké oblečení jen na vystoupení a naopak, nosíte i jindy v životě součásti kostýmu?

Mám pár věcí, kterými rád doplňuji zombie kostým, jako je třeba letecká kožená čepice (kvůli krytí uší a čela proti airsoftovým kuličkám na postapokalyptických akcích) nebo bezprsté rukavice a podobně. Obojí nosím jako součást i jiných kostýmů, protože nejezdím stále jen jako zombie. A ač chodím normálně v životě oblečený poměrně netradičně, tak v kostýmu zombie bych do práce určitě nešel.

Jak se odlišuje , kdy jste v roli a kdy v roli nejste?

První věc je držení těla. Když hraju zombie, přestanu mít páteř rovně, pokroutím vše, co mohu, ale tak abych se dál ještě mohl hnout. Jednu nohu třeba vychýlím o několik stupňů do strany, zkroutím hlavu a podobně. Od toho se pak samozřejmě odvíjí samotná chůze nebo běh. Sice se to opět liší akci od akce, neboť někde zombie běhají jako lidé, jindy se jen šourají. Díky pokroucenosti a lehké nestabilitě samotné zombie je chůze další věc, kterou by se hráč měl naučit. Pak jsou to samozřejmě zvuky. Někdy zombie říkají to typické: „Brainssss“ nebo „Mozkyyy“, ale já radši vydávám jen skřeky, mručení, hrdelní řev, sípání a podobně, protože si myslím, že když zombie promluví, narušuje to trochu atmosféru.

Váš kostým, maska vzniká v souvislosti s místem, prostředím, nebo záměrem vystoupení nebo dodržujete nějaký zombie charakter, který budete rozvíjet a variujete? (Myslím tím, jestli jste pokaždé ten samý zombie nebo nějaký jiný.)

To se hodně liší. Jak jsem říkal, jedna věc je airsoftový larp, další je fantasy nebo šermířské vystoupení. A i tak se koncept zombie může lišit. Já mám několik kostýmů, které se dají využít na celkem širokou škálu akcí, ale vždy se snažím přizpůsobit

tomu, co zrovna na akci přesně dělám a zda si například organizátoři něco speciálního přejí.

Máte nějaké vzory, idoly?

Mám, ale ne co se zombie týče.

Jak byste chtěl být vnímána vs. jak myslíte, že vnímána jste?

Velmi rád jsem odměněn hrůzou v očích obyčejných hráčů. Když hraju zombie, nejde mi o to vyhrát nebo zabít co nejvíc jiných postav ve hře, ale o budování atmosféry a šíření strachu. Již několikrát jsem dostal velmi dobrý ohlas za své zombení, kdy mi bylo řečeno, že ze mě opravdu šla hrůza, nebo jsem někoho vyděsil tak, až zamrzl na místě. A to je přesně to, co chci.

Jak se cítíte v konfrontaci s ostatními účastníky, přímo při provozování díla?

Záleží, jestli je další „účastník“ zombie nebo obyčejný hráč. Mezi zombie se spíše vzájemně hecujeme k lepším a extrémnějším akcím, jako je například viset v ostnatém drátu a podobně, ale u hráčů mi jde o ten strach, stejně tak u publika, když máme to šermířské vystoupení. A když se mi zpětného strachu od nich dostává nebo se mi daří nějaké šílené zombie akce, tak se cítím dobře, protože mě to opravdu baví.

Kdy se ale cítím jako zombie často špatně, je na zombiewalku, neboť tam opravdu jako zombie hraje jen pár lidí a zbytek si tam vyjde jak na procházku, vůbec nehrají, jen se procházejí a ještě se nad zombie, které si to chtějí užít a hrají pořádně, ofrňují a ťukají si na čelo. Takové lidi bych na mém zombiewalku vyhodil.

Záleží vám na tom, jak vypadáte na fotkách/videozáznamech?

Samozřejmě. Když už se motám s kostýmem, vařím umělou krev a nechám do sebe celý víkend střílet kuličky, tak chci, aby fotky stály za to.

Jak se (vizuálně) liší vámi hraný zombie od vás jako člověka nebo od jakékoli další části vaší osoby?

To je jako zeptat se, jak se liší vizuálně člověk, který hraje klauna mezi momenty, kdy je v civilu a kdy ne. Je to o kostýmu, make-upu (většinou užíváme velmi levné a dostupné věci, jako jsou tužky na oči, tekutý pudr, černý lak na nehty a tak), postoji a tak. Samozřejmě, že když hraju zombie, nejsem civilní, ale do role se zažeru. A ten zombie, kterého hraju, nemá žádný charakter nebo historii postavy nebo rodinné trauma, které ho žene, jak to bývá třeba u divadelních postav. Je to prostě zombie, jeden z hordy, nic víc.

Využíváte v kostýmu nějaké své přednosti a snažíte se potlačit své domnělé nedostatky?

Mám celkem husté vousy, jak v kníru, tak na bradě, a myslím si, že vypadá správně nechutně, když vám ve vousech zaschne umělá krev. To je moje přednost, kterou při tvoření kostýmu rád využívám. A velmi lehce se mi ochraptí hlas, což je ale na zombie taky žádoucí, takže to je spíše nedostatek, který přechází do výhody.

Jak dlouho trvá příprava na vystoupení, co všechno příprava vizáže na prezentaci obnáší?

Jak kdy. Někdy je třeba kostým vyrábět pár dní předem, jindy sednete a jste za 20 minut plně nalíčení a s navařenou krví. A nejedná se o žádnou prezentaci, hraní zombie není módní přehlídka, ale součást hry, ať už divadelní nebo larpu. A u larpu je to samozřejmě mnohem častější, takže se u většiny lidí nedá ani mluvit o vystoupení.

Radí vám s kostýmem a stylizací někdo?

Není žádný zombie-poradce ani zombie-módní návrhář. Mezi hráči zombie a svými přáteli si vyměňujeme recepty na umělou krev, líčení, černění zubů, pohyby a podobně.

Toto jsou doplňující otázky:

-Vadí vám otázka: Co posloucháš?

Nevadí mi taková otázka. Poslouchám širokou škálu hudby, od soundtracků ke starým hororům, vážnou hudbu, po swing, folk punk a rock 'n' roll (do čehož počítám i hard rock a tak). Co ale opravdu nemusím je hip hop, většina metalových stylů, špatný pop a přehnaně jednoduchá elektronická hudba.

-Je originalita důležitá?

Ano, ale u zombie nejde o to být originální, nýbrž dobrý a dobře zahráný. Vymýšlet si kostýmy jako zombie baletka a podobně, když neumíte zombie zahrát, je opravdu zbytečné. Je lepší být zombie v triku a tepláčkách, který to zahrát umí, než vystajlovaná dilinka, co se v tom umí jen procházet a kroutit zadkem.

Johnny Násilník aka Aleš Procházka, 22 let, punker



punkerova fotka z jeho archivu

Co tě přivedlo k punku? (a jak se stalo a v čem bylo jiné, žes šel do slam poetry? Nebo do nějaký jiný performační aktivity? Co já vím, třebaš v dětství recitoval, nebo hrál airsoft...?)

Možná puberta. Byl jsem vždycky moc velkej, moc divnej, a moc chytřej, na to, abych byl normální. Jakž takž jsem zapadal, ale nebyl jsem šťastnej, byl jsem totálně nesebevědomej, co se týče holek, sebe prezentace, dosahování cílů, který už v tý době byly celkem vyšinutý. A pak jsem slyšel ty třicet nebo čtyřicet let starý kapely, který hráli punk, ale jinej, než to, co jsem znal od číratejch Visáčů v televizi. Bylo to drzý, dobrý, taneční, našťvaný, adolescentní, říkalo to všechno, co jsem chtěl slyšet. Dělej si, co chceš." S blbě a výrazně obarvenejma vlasama, řetězama, nápisama a nadšením pro muziku a svobodnou filozofii přišlo sebevědomí, a denní snění, který

pokračovalo chlastem, zážitkama, ujetejma lidma, zajímavějma názorama a vlastní tvorbou.

Může dobře vybrané oblečení ovlivnit kvalitu vystoupení?

Jasně, nevím, jestli by mě bavili Briefs, kdyby hráli v teplákách a gumákách.

Používáš nějaké oblečení jen na vystoupení a naopak, nosíš i jindy v životě součástí kostýmu?

V těch nejradikálnějších a taky nejomezenějších, ale přitom nejkrásnějších teenage letech jsem si hodně vyráběl (nebo nechal od kámošů nebo holek vyrábět) image. Nápisy, od těch nejinfantilnějších hesel jako „No Future“ nebo kusů textů po vlastní hesla, pamatuju si „Zabil jsem ti psa“ nebo „Nejsem punk, jsem já a nečum!“ Řezali jsme řetězy u starejch fabrik a zdrhali před hlídačema na kolech, barvil jsem si vlasy, nosil kýčovitý pestrý košile, koženou bundu, spoustu placek a špendlíků, boty pokapaný barvou a časem posléze roztrhaný. Hodně mě to bavilo oblíkat se ne unifromně punkově, protože na hadry z punkstorů a expoliťackej vzhled mi ve všem tom bláznění nikdy nezbyly prachy, a časem mi i došlo, jak je to hloupý a uniformní. Tohle jsem si dělal sám a bavilo mě vypadat jako teplouš a lidi šokovat a nutit k otázkám: „Proč proboha?“ Moc se nelišil vzhled při vystupování a v běžném životě, byla to nonstop póza, který jsem věřil a tvrdil o ní, že je upřímná. Ale na koncertech jsem to samozřejmě přeháněl, patlal si ksicht barvou a maloval oči a lakoval vlasy, co nejrozcuchaněj to jde, abych byl na konci stejně potrhanej, upatlaněj, zpocenej nebo politej, což bylo nejlepší.

Jak se odlišuješ, kdy jsi v roli a kdy v roli nejsi?

Těžko říct, já to fakt moc nerozlišuju. Dřív jsem byl v roli a v kostýmu pořád, teď na to celkem kašlu. Samozřejmě je rozdíl mezi tím, kdy jdu nakupovat do Alberta a kdy jsem na pódiu, hlavně v tom, že já se, ať střízlivej nebo ne, vypínám. Najednou jsem před lidma a nevím, co dělám. Možná jsem furt nevyrost z malýho děcka, který se vzteká před rodičema, ale ta spontánnost je skvělá, ač někdy to v tom rauši přeženu a víc provokuju, než hraju.

Outfit vzniká v souvislosti s místem, prostředím, nebo záměrem vystoupení nebo dodržíš nějaký styl převleku za Johnyho Násilníka, buduješ cíleně nějaký jeho charakter a ten a rozvíjíš a variuješ?

Jak říkám, časem mi to začalo bejt jedno. Trochu za to může častý cestování z místa na místo a časy, kdy nemám kde bydlet a přežívám uboze po kamarádech, parcích, brigádách a shánění tabáku, jídla a spaní. Spousta věcí se poztrácí, pak taky člověk zjistí, že z praktickýho hlediska přežití v betonový džungli, je lepší nevyčnít, ať už z důvodu myslí nemocný stihomamem, kdy není moc dobrý bejt na každodenním pouličním divadle ten nejvýraznější podivín, nebo to, že je snazší si získat důvěru lidi v outfitu, na který jsou zvyklí. Mám v sobě trochu dilema, jelikož mi celá ta póza a stylování se přijde nesmyslná, a vystupuju klidně v hrozně vypadající farmářský košili nebo, kdybych byl schopnej si to dovolit, vystupoval bych nahej nebo jen v trenkách. Zároveň mě ale pořád baví provokovat, stejně jako jen ten samotný osobitý vzhled. Ale asi jde většinou o to prostředí a záměr, určitě to převažuje, když jsme v hipsterským podniku, je to něco jinýho, než v zaplivaným klubu na malým městě, protože se tam sejde jinej druh lidí, na kterejch mě vždycky štve něco jinýho. Ale vážně poslední dobou ten vzhled moc neřeším.

Máš nějaké vzory, idoly?

Nevím, jestli to jsou zrovna idoly, ale knížku o Clash jsem četl i pozpátku, a svýho času to byla moje Bible, a Joe Strummer nedotknutelnou modlou a správným chlápkiem. Tím samým se pak stalo čtení o Libertines a postava Petea Dohertyho. Ale těch lidí je spousta, hodně беру z muziky, mám rád osobnosti a život Happy Mondays, Beethovena, bavilo mě, co předváděli, dělali a říkali Johnny Rotten, Henry Rollins, Ian Curtis, Morrissey, dánskej squatter a frontman hardcore kapel Lasse Skov, těch lidí jsou spousty. Hodně vzorů jsem našel taky v literatuře, ale tam by ten výčet byl ještě delší.

Jak bys chtěla být vnímán X jak myslíš, že vnímán jsi?

Mezi lidma, který znám, který mám rád a zřejmě mají rádi i mně, jsem prostě Aleš. Když se hodně sebezpytuju, v podstatě mám základní potřeby, prachy, drogy a zábavu za to, že lidi bavím. Ať už v běžnejch konverzacích a situacích, nebo hlavně na pódiu nebo při pouličním buskingu. Ale někdy se to zvrhává, což nedělá úplně dobrotu. Jak

jsem vnímán mezi širším okolím, těžko říct, pár lidí si mě idealizuje jako nějakýho romantickýho zevláka a punkovýho barda, což tak úplně není. Spousta zase nechápe, nesnáší nebo utíká, nejsou ochotní se oprostít od škatulek a od toho, co se naučili ve škole a od rodičů, takový ty milionkrát omletý vyjetý koleje, na kterých ale něco je. Někdy mi to připadá až neuvěřitelný, jak lidi dokážou přemejšlet a reagovat, stejně jako moje naivita, kdy jsem si myslel, že blbcovi dokážu, že je blbec. A třeba jsem ten blbec já. To, jak chci bejt vnímanej, nevím. Jsem asociální a vypínám se tvorbou, drogama nebo nasáváním krásnejch věcí z umění a planety kolem, nad tím, jak chci bejt vnímanej, moc nepřemejšlím, rád bych dál nezapadal do škatulek, provokoval přemejšlení nad tématama přesahujícíma akce v Kauflandu, kariéru, Standu Hložka, emigranty drze a zločinně kradoucí práci, českou rádobu hrdost a rodinnej rozpočet, a dál se vídal s dejme tomu alternativníma lidma, kteří mají co říct a kteří se nějak zajímavě prezentujou.

Jak se cítíš v konfrontaci s ostatními účastníky, přímo při provozování díla?

Už jsem to psal někde vejš, cejtím se jako na heráku, jako v nirváně, protože moc nevím, co se děje, jsem v euforii a vyměňuju si energii s lidma, snažím se dostat ze sebe momentálně to nejlepší. Mám rád, když se lidi zvednou a hejbou, mám rád, když řvou, zpívají, tančí, přelízají zábrany nebo klidně hází flašky, ať proboha ale projeví nějaký emoce. Celkově mám rád vystoupení tváří v tvář, kde se boří hranice mezi tím, kdo performuje a kdo ne, kdy se součástí performance stane i publikum, nabubřelý výstavy s popíjením šampaňskýho a sexuálníma narážkama mezi obrazama nebo halový a festivalový koncerty, kde koukáš na kapelu z desetimetrový vzdálenosti, nemají smysl. To si to můžu rovnou stáhnout z netu.

Záleží ti na tom, jak vypadáš na fotkách/videozáznamech?

Jasně, ale málokdy to ovlivním.

Jak se (vizuálně) liší Johnny násilník od /toho člověka, co máš napsanýho v občance, nebo jak se liší osoba na jevišti/ve videích/v klipech od jakékoli další části tvé osoby? (Lišil se třeba tvůj kostým na slam od kostýmu na koncert?)

Opakuju se, moc neliší. Ale mám samozřejmě určitý soukromí, vlastnosti, který se v tvorbě a „násilnický“ prezentaci neobjeví, stejně jako problémy a šrámy na duši, se kterejma ven nejdu, nebo naopak věci, který sdílím jen s určitými lidmi nebo sám se sebou. Ale asi se ptáš teda spíš na vizuální stránku věci, ta se neliší.

Využíváš v kostýmu/masce nějaké své přednosti a snažíš se potlačit své domnělé nedostatky?

Do určitý míry ano, ale moje hlava je trochu posunutá, takže to, čím potlačuju domnělé nedostatky, je pro publikum vlastně zvýrazní.

Jak dlouho trvá příprava na vystoupení, co všechno příprava vizáže na prezentaci obnáší?

Rozcuchat si vlasy, dřív jsem si maloval voči, prohlídnout se v zrcadle, jestli se takhle můžu cejtit dobře a sebevědomě. A to je všechno, teď si oči nemaluju, a vlasy mám krátký, takže se vlastně jen probudím po párty, vyčistím si zuby, s bolestí do sebe něco dostanu a jedu na zkoušku.

Radí ti s outfitem někdo?

Občas, ale spíš ne.

Toto jsou doplňující otázky:

Vadí vám otázka: Co posloucháš ?

Nesnáším ji, ale přitom mě docela zajímá. Blbě se na ní odpovídá, je lepší to zjistit nějak časem a bavit se o konkrétních věcech líbí/nelíbí.

Je originalita důležitá?

„Dobrý hlas není tak důležitý. Důležitější je znít opravdu jedinečně,“ řekl Stephen Malkmus z Pavement, a zpívat fakt neuměl. Ale bylo to dobrý a originální. Celkem se s

tím ztotožňuju, spousta metaláků má výbornou techniku. Michal David je asi taky relativně dobrej muzikant, ale nic z toho mě ani trochu nezajímá, nebaví, nedotýká se mně to, zatímco lo-fi nahrávky nebo poezie ulice ano. Jen se to s tou originalitou, myslím s tím vyhlašováním stanoviska, „já jsem originální“ trochu přehání, respektive plýtvá.

MC Taktika aka Markéta Kolodžejová, 23 let



DIAkritika ,foto T.Krist

Co tě přivedlo k hip hopu/rapu a k slam poetry?

K hip hopu mě určitě přivedla sociální skupina, ve které jsem se pohybovala. Tzn. přátelé a v podstatě i můj přítel, který se tomu nějakou tu chvíli věnoval. A já to taky chtěla dělat. Aby se na mě lidi koukali a říkali mi, jak mi to jde.

Může dobře vybrané oblečení ovlivnit kvalitu vystoupení?

Stoprocentně. Nebo, nevím jestli kvalitu, ale určitě se lidi raději dívají na někoho, kdo je zajímavě/poutavě/legračně/nádherně oblečen, než na někoho o koho oko nezavadí. A když se lidé dívají a poslouchají, asi to ve výsledku i zvýší kvalitu.

Používáš nějaké oblečení jen na vystoupení a naopak, nosíte i jindy v životě součástí kostýmu?

Na vystoupení si člověk, takříkajíc, dovolí víc. To, co bych si za normálních okolností „do města“ nevzala, se nestydím mít na sobě na koncertech. Člověk si může vzít kdejakou šílenost a nepřipadá si v tom divně.

Jak se odlišuje , kdy jsi v roli a kdy v roli nejsi?

Asi ve chvíli, kdy je na mě pohlíženo jako na Taktiku, tak jsem v roli. Třeba bezprostředně po koncertě. Hrozně rychle to ze mě ale opadá, takže si to musím užít, než to bude pryč.

Outfit vzniká v souvislosti s místem, prostředím, nebo záměrem vystoupení nebo dodržuješ nějaký styl převleku za MC Taktiku, buduješ cíleně nějaký její charakter a ten rozvíjíš a variuješ?

To je něco, čeho bych chtěla dosáhnout. Mít typický styl, podle kterého mě ostatní poznají. Ale nejde mi to – neumím to. Jsem v módě asi moc velkéj barbar na to, abych se držela jednoho stylu a ten rozvíjela a budovala. Bahním si v kýči a každou chvíli přijdu v jiném „kostýmu“. Ale možná, že i to je bráno jako pomyslný styl.

Máš nějaké vzory, idoly?

Konkrétní jména nemám. Je spousta interpretů, ke kterým vzhlížím. Ale mám k tomu takovej divnej přístup. Když vidím někoho, kdo je mi svým způsobem podobný a je úspěšný, spíš jsem z toho nasraná, že to nejsem já. Je to něco mezi obdivováním a závistí.

Jak bys chtěla být vnímána X jak myslíš, že vnímána jsi?

Jako ta krásná, co se jí něco daří. A jak jsem vnímána teď, to asi nedokážu odhadnout. Snad jako jedna z mnoha, co není zas až takovej tragéd.

Jak se cítíš v konfrontaci s ostatními účastníky, přímo při provozování díla?

Podobně jako u otázky u idolů. Na jednu stranu je to závist, na druhou obdiv. Když to jsou mí dobří známí, je mi to jedno a naopak si užívám jejich vystoupení jako fanoušek.

Záleží ti na tom, jak vypadáš na fotkách/videozáznamech?

Samo sebou že záleží. Nemůžu se na sebe dívat na snímcích, ve kterých pochybuju o své slušivosti. Taky si na to dávám samozřejmě pozor a nepodceňuji přípravu, ve tvaru make-upu. :)

Jak se (vizuálně) liší MC Taktika od Markéty Kolodžejové, nebo jak se liší osoba na jevišti/ve videích/v klipech od jakékoli další části tvé osoby?

Vizuálně to Taktice samozřejmě vždy víc sluší. Vždy je upravena, krásně namalována a snaží se o to, aby vypadala dobře. Markétě je to častokrát šumaprdel. Na druhou stranu: Taktika si může vyzkoušet, co se lidem líbí a Markéta to pak může použít v reálném životě. Třebas na rande. :)

Využíváš v kostýmu nějaké své přednosti a snažíte se potlačit své domnělé nedostatky?

Určitě. To snad ani nesouvisí s kostýmem, to se snažím dělat i v obyčejném životě. Je ale pravda, že když se jedná o kostým, dám si s tím víc práce. Přeci jen, dívá se na mě mnohem víc lidí a mnohem víc mužů s potenciálním kvalitním genofondem.

Jak dlouho trvá příprava na vystoupení, co všechno příprava vizáže na prezentaci obnáší?

Příprava? Tak hodinku, hodinku a půl. Možná dvě. Někdy. Obnáší to samozřejmě krásný, sexy outfit, make-up a účes. Aby se to hodilo a vypadalo to jinak. Jinak než když jdu ráno do práce. Abych se cítila jistě, jakože se mi nebude nikdo posmívat za nějaké nedostatky, zatímco já budu vystupovat.

Radí ti s outfitem někdo?

Ne, to asi ne. Nevím o nikom, kdo by mi mohl radit. Ale samozřejmě se snažím přejímat a kopírovat to, co někde zahlídnu a zaujme mě to.

Toto jsou doplňující otázky:

Vadí vám otázka: Co posloucháš ?

Ne, to mi nevádí. I když je fakt, že často nevím, co mám odpovědět. Už dlouho neposlouchám nic konkrétního pravidelně. Tak nějak si vybírám, na co mám náladu. Takže mi ta otázka a priori nevádí, ale konverzaci na tohle téma dál rozvádět většinou nechci. Stejně se ten člověk ptá jen proto, aby ti mohl vyprávět, co poslouchá on.

Je originalita důležitá?

Určitě jo. Všechny nějakým způsobem úspěšný projekty na tom přeci stojí. Nikdo se nedostal do povědomí lidí tím, že by byl průměrnej. Ledaže by byl superprůměrnej, tak moc průměrnej, že je to svým způsobem až originální.

Barbora Řiháková, 24 let, slamerka



slamerka Barbora Řiháková

foto Lenka Veverková

Co tě přivedlo k slamu? (Případně do jiné performační aktivity? Hrála jsi například v dětství v dětství divadlo ? Jsi i modelka. Je to jiný druh sebe prezentace?)

(Tvůj brácha! Nějak jsme se při studiích v Brně se spolužákama dozvěděli, že Mikuláš dělá slam poetry a já vůbec nevěděla, co to je, tak jsme se šli podívat, tuším, že to bylo do Domu umění a bavilo mě to jako diváčku, lítaly tam samý mrdky, tak jsem si říkala, že je to asi docela volná disciplína a můžeš si vlastně i trochu ulevit.)

Ke slam poetry mě přivedl asi splín. Je to dobřej ventil na všechny možný pocity, něco jako self-made psychoanalýza, teda aspoň pro mě. Potkávám lidi, co tvoří, hlavně když jsou nešťastný, a tak to bylo asi u mě. Sice to nebylo moc o mě, to první vystoupení, ale byl to super pocit, adrenalin a pak úleva – co vlastně lidi řeknou (jak zareagujou) na to, co ti běhá v hlavě a i když ta reakce nebude pozitivní, tak to aspoň ze sebe dostaneš a je to zadostiučinění. Můžeš tu emoci dát do přednesu nebo i do náplně prostě jak chceš.

V dětství jsem hrála (asi 8 let) na akordeon, jako tahací harmoniku, a pak od 14 let modeluju, takže s lidma není problém – jako s publikem. Akorát, při předvádění oblečení je každému jedno, co máš v hlavě, a to byla novinka. Asi mě trochu i začalo srát, že lidi spíš soudí, jak vypadám, spíš než to, co říkám.

Může dobře vybrané oblečení ovlivnit kvalitu vystoupení?

Vliv oblečení na kvalitu vystoupení – jako vypadat hezky ať se líbíš publiku? Moje zkušenosti s publikem jsou takový, že zrovna u slamu je to jedno. Jako může to přidat na tom, že se v tobě někdo shlídně, ale přijde mi to nízký vzhledem k tomu, že ty lidi si tě fakt přišli poslechnout a ne se podívat, co máš na sobě. A v tomhle smyslu bych to chápala asi jako rekvizitu.

Pokud je to ale tak, že když se v nějakým oblečení cítíš dobře a cítíš, že to dobře prodáš, že to sedí k tomu, co chceš říct a tak to je jiná. To samozřejmě může ovlivnit kvalitu vystoupení, zejména z tvójí strany. Ale ta linka mezi tou rekvizitou a tím, že chceš zapojit i svoje oblečení do toho, že chceš předat nějaký sdělení je dost tenká.

Používáš nějaké oblečení jen na vystoupení a naopak, nosíš i jindy v životě součásti kostýmu?

Párkrát jsem to tak měla, že jsem si na vystoupení vzala svoje pruhovaný triko a klobouk, ale to bylo spíš pro mě, jako nějaký talisman a zároveň ve volným triku je fakt pohodlný bytí. A klobouk, no to je taková schovka, že ty těm lidem odhaluješ svoje (resp. moje) niterný pochody a pocity a tak sem si třeba vzala klobouk, abych si nepřišla tak odhalená.

Kostýmy vlastně nosí každej, všichni přeci hrajeme divadlo (viz. Goffman), záleží, jestli jdu do práce nebo na vystoupení nebo na zmrzku. Každěj si vybírá oblečení

podle toho, jak chce být vnímán a jak chce působit na lidi (i když tvrdí, že na tom nezáleží) – jak chce prezentovat sebe, svůj vkus, svoje představy o vlastní osobě a jak se chce vymezit, to je základní součást tvorby vlastní identity. Navíc žijeme teď v dost narcistický době (vidíš, self-psychoanalýza, identita, hadry, hudba), to ale neznamená marnivost, ale spíš, že se potřebuješ vymezit vůči zbytku světa, společnosti or whatever a potřebuješ uznání tohohle tvýho vymezování. A o tom hadry jsou. Tomu se vyhneš asi jen na nuda pláži, i když i tam se vymezuješ, a to svojí nahotou, která je tím „dobrým oblečením“ / kostýmem.

Jak se odlišuje , kdy jsi v roli a kdy v roli nejsi?

Vždycky a za každých okolností jsi v nějaký roli. Nebo možná nechápu otázku – s divadelnictvím nemám úplně zkušenosti.

Outfit vzniká v souvislosti s místem, prostředím, nebo záměrem vystoupení nebo dodržíš nějaký styl převleku za Barboru Rihak, buduješ cíleně nějaký její charakter a ten a rozvíjíš a variuješ?

Aha, tak to jsem asi zodpověděla už výše. Jak jsem už psala, momentálně nedodržuju nějaký svůj převlek, při slam poetry jsem sice jako „Barbora“ a moderátoři často narážejí na výšku nebo dlouhý nohy, ale nemyslím si, že bych to chtěla úplně rozvíjet. (Co se charakteru týče, nebuduju nic, alespoň ne vědomě, protože jsem už tak dost schizofrenní osobnost a nemyslím si, že charakter je něco, co se dá shrnout do „flegmatiků“, „choleriků“ asteniků nebo pikniků, lvů, vah nebo blíženců. Spíš bych to chtěla dělat směrem k nějakýmu většímu dobru nebo tak. Světovej mír.) No jinak vizuálně variuju, ale asi ne úplně za účelem rozvíjet svůj slamerský charakter.

Máš nějaké vzory, idoly?

Katie Makkai, Noah st. John. Hlavně se mi líbí ty americký poetry slamy, kde se fakt dostaneš i do krutejch a vážnejch témat lidství, a když si poslechneš ty lidi, máš pocit, že tě to posune někam dál.

A pak si chceš dát facku protože je to dojemný a naivní a celý jako Lví Král a Disney, ale stejně tě to nenechá v klidu.

Nebo jsi to myslela zase vizuálně? Vizually je mým idolem Tilda Swinton.

Jak bys chtěla být vnímán X jak myslíš, že vnímán jsi?

Chtěla bych umět předat lidem nějaký pocit nebo sdělení, ať už podtextový nebo hypertextový. Takže bych i chtěla, ať mě vnímají (samozřejmě pořád mluvíme o vystoupení na slamu), jako někoho, kdo má co říct a s kým se dokážou ztotožnit skrze myšlenky. Nechci lidi bavit. Chci je donutit přemýšlet a to občas bolí.

To nedokážu říct, ale můj tip je, že jako občasně zábavná holka, která sem tam řekne něco rozumného. Nějaký zanedbatelný objekt, haha holka co zkouší slamovat. No.

Jak se cítíš v konfrontaci s ostatními účastníky, přímo při provozování díla?

V rámci náplně vystoupení, tématu nebo přednesu docela v pohodě, každé má něco jiného a tím je to krásný a zvláštní.

Co se týče konfrontace technik, třeba impro vs. připravená tvorba, tak tam mám velkou trému, protože se trochu stydím, že neumím improvizovat, jako někteří/některé. Ono při improvizaci můžeš reagovat na dění kolem sebe a na ostatní vystoupení, ale v připravené věci s tím můžu hýbat jen minimálně a improvizovat taky, protože bych to jinak zapoměla.

Záleží ti na tom, jak vypadáš na fotkách/ videozáznamech?

Jasně, ale nemyslím tím, jestli jsou fotky líbivý. Je to spíš taková reflexe (a zase jsme u toho narcismu) toho, jak jsem to vystoupení dala, jaké to mělo výraz a jestli to můžu třeba nějak zlepšit nebo mám jít od toho.

Jak se (vizuálně) liší slamerka Barbora od toho člověka, co máš napsaného v občance, nebo jak se liší osoba na jevišti/ve videích/v klipech od jakékoli další části tvé osoby? (Na spolužácký párty gender nebo v modelingu, nebo když fotíš selfie?)

Tak já doufám, že moc, ne. Ten kontrast je spíš v modelingu, kde to není tvoje rozhodnutí, co na tebe navlečou a jaký ti udělají make-up. V modelingu musíš představovat to, co chce klient – respektive COKOLI klient chce, aby z tebe šlo. A na castinzích vypadat něčím nápaditě, ale zároveň úplně identicky jako zbytek modelek.

Oproti tomu při mých vlastních aktivitách jako je slam, škola atd. je to víc o tom, co chci já sama. Tzn. myslím, že „slamerka Barbora“ se od ostatních mých Barbor (ani vizuálně) až tak neliší. Spíš od té modelky Barbory, to se liší hodně. (A selfies - to je jen modeling sám sobě).

Využíváš v kostýmu/masce nějaké své přednosti a snažíš se potlačit své domnělé nedostatky?

Tak o klobouku a volným triku a pohodlí už jsem psala. Nedostatky nevím, ale to je třeba věc s těma nohama. Když mě uvedou jako pavoučí cosi s dlouhýma nohama, tak si asi příště už silonky nevezmu, páč nechci, aby se lidi zaměřovali na moje nohy. V žargonu dámského časopisu by se třeba dalo napsat, že „některé své přednosti ráda zakrývám, aby vynikly ty, co nejdou vidět.“

Jak dlouho trvá příprava na vystoupení, co všechno příprava vizáže na prezentaci obnáší?

Tak aspoň dva tři dny. I když o vystoupení vím už měsíc nebo dva, stejně to vymýšlím na poslední chvíli. Ale vymyslím to a už to neopravuju. Pracuju spíš na přednesu - před zrcadlem v koupelně, aby to mělo sílu. To je pro mě vizáž.

Radí ti s outfitem někdo?

Ne.

Toto jsou doplňující otázky:

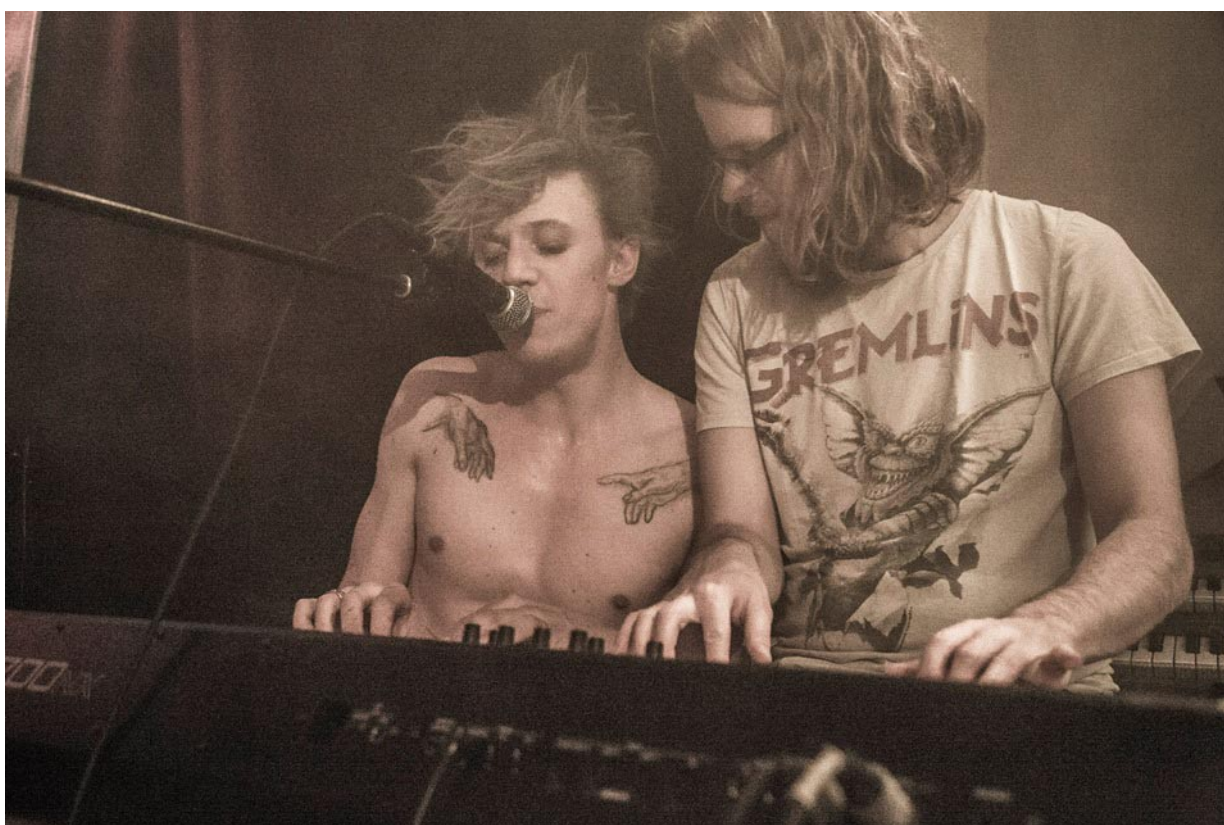
Vadí vám otázka: Co posloucháš ?

Ano

Je originalita důležitá?

Ano.

Martin Byrial, 28 let, zpěvák¹²²



interpret progressive epic rocku Martin Bryal

foto Kasper Hemme

Co tě přivedlo k hudbě, kterou děláš ? Můžeš nějak popsat vaší hudbu, prosím? Dělal jsi před *Lis Er Stille* jinou hudbu?

122

Rozhovor, který probíhal v angličtině, uvádím ve svém vlastním překladu

Hlavně zkoumání mého vztahu ke světu a vztah světa k vesmíru. Vždycky jsem hrál na různé nástroje, ale nikdy mě nezajímalo hrát skladby jiných. Začal jsem tím, že jsem bušil do piána, až jsem se dostal do tranzu. A pak jsem z toho dělal akordy.

Může dobře vybrané oblečení ovlivnit kvalitu vystoupení?

Ano, určitě.

Používáš nějaké oblečení jen na vystoupení a naopak, nosíš i jindy v životě oblečení, které je součástí kostýmu?

Nemám oblečení, ve kterém bych jenom vystupoval, ale když vystupuji, tak mívám oblečení určitě přiléhavější. Vlasy ale vyžadují extra pozornost, aby účes vydržel celou show. Stylizuji se každý den a snažím se vyjádřit svůj hodnotový systém oděvem a líčením.

Jak se odlišuje , kdy jsi v roli a kdy v roli nejsi?

Čím jsem starší, tím více se ta hranice smazává. Zaprvé rozdíl mezi tím, jak vypadám a jak se chovám, na scéně a mimo scénu, by reflektoval to, čím bych ve skutečnosti chtěl nebo si přál vypadat/být v normálním životě. Ted' se ale snažím působit na scéně nestylizovaně. Ale přesto když jsem na scéně, tak „hraju“ směrem k publiku... Vypadalo by divně, kdybych se snažil přesvědčit lidi například v pekárně o tom stejném jako publikum, koulením očima, cvakáním zubama, křičením do nebe a vyji jako zfetovaný vlk, když lovím v klávesovém rejstříku.

Outfit vzniká v souvislosti s místem, prostředím, nebo záměrem vystoupení nebo dodržuješ nějaký styl převleku za Martina, buduješ cíleně nějaký jeho charakter a ten a rozvíjíš a variuješ?

Vytvářím postavu Martina a dále ji rozvíjím.

Máš nějaké vzory, idoly?

Ano. Vždycky se mi líbil transgender. Nebýt zařazován podle pohlaví. Od dětství jsem se stylizoval a zůstalo mi to. Třeba jako Bowie, Střihoruký Edvard, Hedwig z filmu Hedwig a Mizerný palec, různé zjevy, které mě inspirovaly na ulici, moje krásná přítelkyně a eventuálně já sám a potenciál, který vidím, když se vidím v zrcadle.

Jak bys chtěl být vnímán a jak myslíš, že vnímán jsi?

Rád bych byl vnímán jako ideál pro neposuzování. Chci být viděn jako něco, co se nevejde do škatulky, jako někdo, kdo na jevišti otevírá svoje nitro, jak, věřím, je úkol zpěváka. Myslím, že jsem vnímán někde uprostřed toho, co jsem teď řekl, zjišťuji to, zkoumám. U lidí, které osobně neznám, záleží na tom jak velkou práci si dám ráno před zrcadlem a také na mojí náladě.

Jak se cítíš v konfrontaci s ostatními účastníky, přímo při provozování díla?

Jako doma.

Záleží ti na tom, jak vypadáš na fotkách/ videozáznamech?

Ano, záleží mi na tom hodně.

Jak se (vizuálně) liší Martin z Lis Er Stille od /toho člověka, co máš napsaného v občance', nebo jak se liší osoba na jevišti /ve videích / v klipech od jakékoli další části tvé osoby? (Lišil se třeba tvůj kostým když hraješ sám od kostýmu na koncert Lis Er Stille?)

Začínám vypadat víceméně stejně, ale během vystoupení jsem víc napjatý. Před každou show se snažím o ideální výstup, i když je opravdu těžké udržet kvalitu na každém vystoupení na turné.

Využíváš v kostýmu/masce nějaké své přednosti a snažíš se potlačit své domnělé nedostatky?

Samozřejmě. Celé je to vlastně o zlepšování toho, čím už jsem, a skrývání toho, co na sobě nemám moc rád.

Jak dlouho trvá příprava na vystoupení, co všechno příprava vizáže na prezentaci obnáší?

V ideálním případě tomu bývá tak, že se líčím, dělám si vlasy a jogínské cvičení, abych se rozezpíval. Bývá to 20-30 minut, a pak ještě těsně před výstupem, a to je to nejdůležitější, trávím čas se spoluhráči.

Radí ti s outfitem někdo?

Ano. V tomto ohledu mi radí moje přítelkyně. A taky o tom někdy mluvíme ve skupině – chceme podtrhnout nějaké barvy, nebo pracovat s nějakým zakladem.

Toto jsou doplňující otázky:

Vadí ti otázka: Co posloucháš ?

Současnou klasiku, Scotta Walkera, Talking heads, Bowieho a vesmír.

Je originalita důležitá?

Důležitá je autenticita. Věřím, že vyšší tělo vytváří originalitu jako vedlejší produkt

Tue Schmidt Rasmussen, 29 let, kytarista Lis Er Stille¹²³



Lis Er Stille, T.Rasmussen první zleva
foto Kasper Hemme

Co tě přivedlo k hudbě, kterou děláš ? (Můžeš nějak popsat vaši hudbu, prosím? dělal jsi před Lis Er Stille jinou hudbu?)

Jako dítě jsem hrál různé hudební žánry, ale hudba, kterou hraju teď, má hodně co do činění s lidmi, s nimiž ji dělám. Před Liserstille jsem hrál v různých cover skupinách. Taky v Jean Michel Jarre Band, kde jsem hrál na klávesy. Dnes je moje hudba: neomezená.

Může dobře vybrané oblečení ovlivnit kvalitu vystoupení?

¹²³ Rozhovor, který proběhl v angličtině, uvádím ve vlastním překladu

Hrozně rád se oblékám na jeviště. A věřím tomu, že dokonce i jednoduchá změna může ovlivnit vnímání publika a můj pocit na jevišti.

Používáš nějaké oblečení jen na vystoupení a naopak, nosíš i jindy v životě součásti kostýmu?

Je to mé vlastní oblečení, ale někdy nosím různé šály, klobouky nebo doplňky, které mimo jeviště nenosím.

Jak se odlišuje , kdy jsi v roli a kdy v roli nejsi?

Moje role na scéně se míchá s mým osobním životem. Nedokážu definovat hranici.

Outfit vzniká v souvislosti s místem, prostředím, nebo záměrem vystoupení nebo dodržuješ nějaký styl převleku za Tva, buduješ cíleně nějaký jeho charakter a ten a rozvíjíš a variuješ ?

Tue na scéně se hodně vyvíjel. V současné době nosím většinou jen černou, abych zdůraznil barvu mé kytary a abych ustoupila více do pozadí.

Máš nějaké vzory, idoly?

Johnny Cash je cool. Líbí se mi, když je někdo na jevišti hezky oblečený.

Jak bys chtěl být vnímán a jak myslíš, že vnímán jsi?

Chci, aby diváci viděli, že to není tak, že jsem prostě před chvílí vstal z postele, ale že jsem se na výstup pro ně připravoval.

Jak se cítíš v konfrontaci s ostatními účastníky, přímo při provozování díla?

Nejlepší výstupy jsou ty, kdy vůbec nemám pocit, že vystupuju, ale jsem prostě jen na jevišti se svými kolegy z kapely. Společně hrajeme a nic dalšího v tu chvíli není důležité.

Záleží ti na tom, jak vypadáš na fotkách/ videozáznamech?

Ano, určitě. Ale vypadat dobře neznamena to stejné jako vypadat krásně jako model. Správně vypadat může někdy znamenat být patřičně ošklivý.

Jak se (vizuálně) liší Tue z Lis Er Stille od /toho člověka, co máš napsaného v občance', nebo jak se liší osoba na jevišti /ve videích / v klipech od jakékoli další části tvé osoby? (Lišil se třeba tvůj kostým když jsi hrál s námi od kostýmu na koncert Lis Er Stille?)

Moje výstupy a přítomnost na jevišti je stejná, ať už hraju s jakoukoli skupinou. Ale oblečení se lišit může (tedy pro Debbi Love a Liserstille), aby vyhovovalo danému hudebnímu stylu. Když jsem se skupinou, cítím se více jako někdo, kdo je součástí skupiny, než když jsem bez ní (moje civilní zaměstnání apod.). To taky hodně ovlivňuje moji osobnost.

Využíváš v kostýmu/masce nějaké své přednosti a snažíš se potlačit své domnělé nedostatky?

Hm, vlastně moc ne. I když nosit jen černé oblečení atd. často asociuje to, že jsem rocková hvězda asi mne to podvedome označuje.

Jak dlouho trvá příprava na vystoupení, co všechno příprava vizáže na prezentaci obnáší?

Netrvá to moc dlouho. Většinou si obléknu jiné tričko, tvář si opláchnu studenou vodou a do vlasů si dám vosk.

Radí ti s outfitem někdo?

Ne. Někdy se ale se skupinou domluvíme, že si oblékneme něco speciálního.

Toto jsou doplňující otázky:

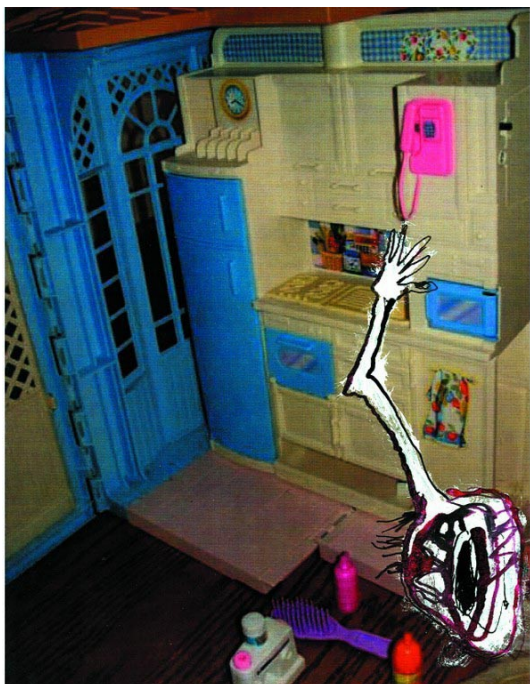
Vadí vám otázka: Co posloucháš ?

Poslouchám široké rozpětí hudebních stylů. Klasický rok jako Pink Floyd a Hendrix. Post-rock jako Mogwai a Godspeed. Klasiku jako Dvořáka a Čajkovského. Metal jako Gojiru a Tool. A soundtrackové skladatele jako Howarda Shore a Hansa Zimmera.

Je originalita důležitá?

Vlastně moc ne. Pokud se snažíte být originální, většinou to skončí tak, že budete extrémně obyčejní. Důležitá je vášeň!

PŘÍLOHA Č. 3 – OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



Urpop Pud a zkušenost
návrh plakátu (Černíková)



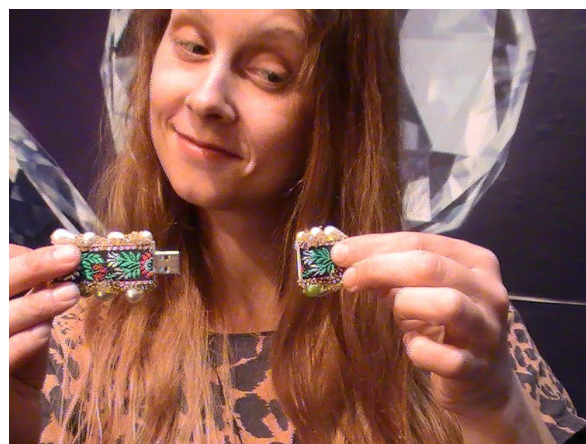
Praha, mariánské náměstí 25.10.2010



Urpop v klubu Fléda, Brno 15. 12. 2009



Plakát k projektu Eden LDN (Černíková) s
logem formace Urpop (P.Lukáš)



MgA Marie Ladrová a její výtvarný počín-
„klacek“, nahrávka Chodské junty s
názvem Deska



Chodská junta
(foto: Dodechadedron)



plakát kapely Chodská junta (Černíková) s
logem kapely (P. Lukáš)



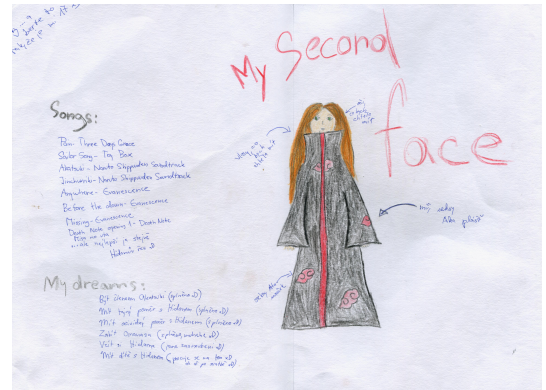
L
logo formace Debbi Love (Černíková)
(foto F.Mráček)



návrh kostýmu podle hercova vyprávění



realizovaný kostým



layouts plakátů od účastníků projektu Ted' 55 31 13 já



plakáty k inscenaci Ted55 31 13 já
(foto M.Bartoš, graf.úprava T.Vrána, výtvarná spolupráce A.Šilar)



kostýmy k tanečnímu projektu Much more than nothing



kostým k tanečnímu projektu Ala III
(foto V. Brtnický)



kostýmy tanečního projektu Kolik váží vaše touha
(foto V. Brtnický)



materiál k animovanému videoklipu Debbi Love (Černíková)

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis