

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Bakalárska práca

**Vzt'ah tela, kostýmu a video mapping- u
v súčasnej scénografii**

Katarína Banášová

Katedra divadelných a filmových štúdií

Vedúci práce: Mgr. Martin Bernátek, Ph.D.

Študijný program: Teorie a dějiny dramatických umění

Olomouc 2020

Prehlasujem, že som bakalársku prácu na tému *Vzťah tela, kostýmu a video mapping- u v súčasnej scénografii* vypracovala samostatne za použitia uvedených prameňov a literatúry. Ďalej prehlasujem, že táto práca nebola využitá k získaniu iného alebo rovnakého titulu.

Dátum

.....

podpis

OBSAH

Úvod.....	3
1. Definícia kostýmu.....	6
1.1 Metodológia štúdie divadelného kostýmu.....	9
2. Experimentálny kostým.....	17
2.1 Historické príklady experimentálneho kostýmu.....	18
2.2 Súčasná možnosti experimentálneho kostýmu.....	21
3. Video mapping.....	26
3.1 Video mapping a telo.....	28
3.2 Video mapping a kostým.....	29
4. Analýza kostýmov a video mapping- u vybraných diel.....	39
4.1 Everest.....	39
4.2 Maltský žid.....	42
Záver.....	50
Zoznam použitých prameňov a literatúry.....	52
Zoznam obrázkov.....	55

Úvod

„Najjednoduchší a zároveň najdivadelnejší spôsob uvažovania o tom, koľko postáv sa nachádza v hre, je pozrieť sa na to, koľko kostýmov daná hra vyžaduje.“¹
/Ann Rosalind Jones, Peter Stallybrass/

Pri zamýšľaní sa nad tým, čo všetko sa dá považovať za kostým, mi k záveru dopomohol i citát uvedený vyššie. Ak sa každý charakter postavy rovná samostatnému kostýmu, tak aj symbolické vyjadrenie postavy ako napríklad duch stvárnený svetlom, by sa dal považovať za akýsi druh divadelného kostýmu. V práci sa zameriavam práve na kostýmy tvorené video mapping-om a teda ich vizuálna podstata nie je hmatateľná, ale svetelná, presnejšie projekčná. Preto je dôležité ujasnenie si toho, čo všetko môžem a budem považovať za kostým. V tomto prípade bude projekcia neoddeliteľnou súčasťou, ktorá bude s odevom tvoriť jeden celok.

O jednom spojenom celku píše i Miroslav Rutte vo svojej knihe *O umění hereckém*: „Kostým je maskou hercova těla.“² Kostým spája herca s priestorom na javisku a to ideovo i výtvarne. Toto spojenie zdôrazňuje alebo potláča, osamostatňuje, či pridružuje vzhľadom k priestoru i k ostatným hercom na javisku.³ Tento vzťah ma bude obzvlášť zaujímať pri analýze. Ako projekcia funguje v rámci celku, či ovplyvňuje hercovu aktivitu na scéne alebo ju utlmuje, či podporuje tému inscenácie alebo naopak jej protirečí a podobne.

Práca je koncipovaná ako prieskum prieniku dvoch prvkov, kostýmu a video mapping- u, ktoré vizuálne dokážu zaujať a pri tom niesť i informácie o dianí na

¹ JONES, Ann Rosalind. STALLYBRASS, Peter. *Renaissance Clothing and the materials of Memory*. Cambridge University Press, 2000. s. 197. Originálne znenie: “The simplest, and most theatrical, way of thinking about how many characters there are in any one play is to ask how many costumes the play requires.”

² RUTTE, Miroslav. *O umění hereckém : k estetice a psychologii divadelní a filmové tvorby*. Praha: Nakladatelství Jos. R. Vilímka, 1946. s. 159.

³ Tamtiež, s. 159.

javisku. To sa týka i tých informácií, ktoré nie sú vyslovené priamo, ale iba vizuálne znázornené odevom, či projekciou.

Kostým samotný, ktorý je dnes braný ako samozrejmosť a neoddeliteľná súčasť divadla, udáva divákovi základné informácie o mieste, období či postavení postáv. Komunikuje s celou scénou a musí byť funkčný bez ohľadu na to, čo herec predvádza pri nosení. Divadelný kostým má dnes veľa možností. Môže si zachovať pôvodný dobový vzhlľad, alebo naopak jeho vierohodnosť nemusí byť nutná, či potrebná, ak poskytuje vizuálnu príťažlivosť na zaujatie diváka. Dokáže byť „nadužitý“ alebo „podužitý“, „spútavať“ a „rozpútavať“, oslobodzovať, a uväzňovať- tak ako odev v samotnej histórii odievania.⁴ Kostým je prvok divadla, ktorý integruje herca do scénografie, to predstavuje hranicu medzi telom a všetkými ostatnými faktormi, ktoré vytvárajú inscenáciu. Aoife Monks kostým definuje citátom: „Kostým je telo, ktoré možno odobrať.“⁵ Podotýka, že vzťah medzi telom a kostýmom komplikuje analýzu kostýmu ako takého.⁶

Tému zameranú na druh experimentálneho kostýmu som si zvolila zo záujmu o scénický kostým. Rada by som podobný experiment prakticky vykonala v budúcnosti. Na základe nedostatku odbornej literatúry týkajúcej sa kostýmu a experimentálneho kostýmu, som sa rozhodla vytvoriť prienik skrz dostupné materiály smerom k práci s video mapping- om. Cieľom je, aby prieskum rozšíril obzory ohľadom možnosti práce s mapping- om a kostýmom, a taktiež rozvil smery ako uvažovať o kostýme. Na kostým sa v rámci literatúry prevažne nazerá prostredníctvom historického vymedzenia ako o tom písal Milan Čorba vo svojich *Prednáškach*, či ako to nájdeme v knihe *Český divadelní kostým* od Věry Ptáčkové, Barbory Příhodové a Simony Rybákové. Publikácie tiež rozoberajú jednotlivých tvorcov, prehliadky, inscenácie, projekty so zameraním na ideovú a technickú realizáciu konkrétnych kostýmov ako to nájdeme napríklad na medzinárodnej

⁴ ČORBA, Milan. *Kostýmová tvorba: prednášky*. Bratislava: Divadelný ústav a vysoká škola múzických umení Bratislava, 2009. s. 39.

⁵ CARRIGER, Michelle Liu. Costume. In: *The Routledge Companion to Scenography*. Great Britain: Routledge, 2018. s.42-44. Originálne znenie: „Costume, is a body that can be taken off.“

⁶ Tamtiež, s.42-44.

platforme pre výskum kostýmu *Critical Costume*. Neexistuje však syntetická práca pre nejaké jednotné východisko ako nazerať na kostým experimentálneho typu. To mi znemožňuje oprieť sa o konkrétny spôsob skúmania problematiky experimentálneho kostýmu. Preto budem vychádzať z viacerých teoretických textov týkajúcich sa scénografie a kostýmu, a snažiť sa nájsť vhodný spôsob nazerania na vybrané príklady. Ako základný text pre kostýmovú časť práce pokladám dizertačnú prácu Simony Rybákovej, ktorá spája teoretický výklad pojmov s praktickými skúsenosťami s experimentálnym kostýmom, na základe vlastnej i svetovej tvorby. Ďalej sa budem opierať o texty Donately Barbieri či Michell Liu Carriger, ktoré rozoberiem v nadchádzajúcom texte.

Pri skúmaní možností video mapping- u v spojitosti s kostýmom sa opieram o konkrétne príklady a experimenty. Vybrané príklady sú tvorené rôznymi spôsobmi v rozličnej náročnosti. Dôležitým faktorom pri výbere bola ich odlišnosť. Jedným z príkladov je inscenácia *Amen*, ktorá pracuje s plošnou projekciou, ďalej napríklad performance *Hakanai*, ktorá naopak pracuje s projekciou na 3D objekte. Približujem i experimentálne príklady ako sú projekty *Wear of My Skin* či *Světlem oděná*. Mojim cieľom je túto, zatiaľ výnimočnú symbiózu video projekcie a kostýmu analyzovať, a vytvoriť osnovu, ktorá by mohla byť prospešná pri analýze kostýmu ako takého, i toho tvoreného touto experimentálnou technológiou. Podobná osnova pre analýzu kostýmu zatiaľ neexistuje a preto sa ju budem snažiť vytvoriť na základe odborných textov, ktoré sa zameriavajú na problematiku kostýmu. Prvým problémom sa už v úvode stáva rozlíšenie scénografie a kostýmu, a herca a kostýmu. Po vytýčení si nutnosti oddelovania, respektíve neoddelovania týchto zložiek od seba, prejdem k samotným bodom analýzy. Jej funkčnosť overím v praxi pri samotnej analýze na inscenáciách *Maltský žid* (2002, Opera Biennale Munich) a *Everest* (2015, Dallas Opera).

1. Definícia kostýmu

V tejto kapitole vymedzím pojem „kostým“ tak, ako s ním budem naďalej pracovať. Pojem rozoberiem skrz tri slovníkové pojmy z publikácií od Petra Pavlovského, Patrice Pavis a *Encyklopédie dramatických umení Slovenska*. Tieto publikácie zachytávajú u nás najrozšírejší pohľad na kostým a sú taktiež najdostupnejším informačným zdrojom pre nezainteresovaného diváka. Jednotlivé spôsoby nazerania na kostým sa mierne odlišujú a práve tieto rozdielne body budú vodítkom k tomu, ako by sa malo nazeráť na kostým. Začnem od najvšeobecnejšieho hesla, ktorým sa pokúsím obsiahnuť „čo je to kostým“. Ďalšie dve heslá slúžia na doplnenie a rozvinutie tejto charakteristiky kostýmu.

Encyklopédia dramatických umení Slovenska označuje kostým ako oblečenie herca, ktoré dotvára jeho dramatickú premenu. Ku kostýmu patrí všetko, čo charakterizuje herca z vonka. Okrem šiat k nemu patrí i maskovanie, odevné doplnky a rekvizity. Podoba i spôsoby jeho používania sa dodnes menia. Kostým ako taký ma viacero základných funkcií: 1. kryciu- zakrýva hercov osobný vzhľad a mení ho na inú bytosť, 2. zobrazovaciú- predmetne znázorňuje postavu hranú hercom, 3. charakterizačnú- bližšie určuje dramatickú postavu zo stránky sociálnej, psychologickú i morálnej, 4. výtvarnú- zvyšuje efekt vizuálneho pôsobenia kostýmu, zvýrazňuje postavu herca v obrysoch, objemoch a farbách, a je nositeľom dramatického významu. Výtvarné poňatie kostýmu sa zároveň podieľa na stvárnení scénického obrazu ako celku, na jeho súhrnnej kompozícii, ktorú spolu vytvorí prostredníctvom súladu alebo kontrastu jednotlivých prvkov.

Základné funkcie kostýmu spolu úzko súvisia a navzájom sa prestupujú. Na konečnej podobe kostýmu má svoj podiel i herec, ktorý ho tematizuje, napĺňa svojou osobnosťou, vkladá doň svoju predstavu o dramatickej postave, ktorú hrá.⁷

⁷ *Encyklopédia dramatických umení Slovenska 1 A-L*. Bratislava: Encyklopedický ústav Slovenskej Akadémie Vied, 1989. s. 593-599.

Petr Pavlovský vychádza z podobného názoru a dopĺňa, že pri oddelení od hercovho tela sa kostým môže stať bábkou, rekvizitou, poprípade i kulisou.⁸

Toto obecné pomenovanie toho, čo kostým je, a aké sú jeho funkcie, je dôležité pri uvedomení si čo všetko vlastne kostým môže byť alebo bolo. Dnešný pohľad sa zmenil z „je a bolo“ na to čo všetko môže byť považované za kostým. Po experimentovaní s javiskovým odevom sa kostým začal chápať ako nositeľ dramatického významu, ako prostriedok výpovede o dramatickej postave a o jej dramaturgickom, režijnom a hereckom výklade.⁹ Touto vetou sa najbližšie dostávame k pojmu kostým, ako naň budem nazerať počas analýzy diel. S tým rozdielom, že kostým nebudem brať čisto ako výpoveď režiséra o postave, ale zameriam sa primárne na vizuálnu stránku odevu v rámci scény či príbehu.

Týmto vymedzením sa voči dvom pohľadom na problematiku kostýmu sa dostávame ešte k jednému, o niečo aktuálnejšiemu chápaniu.

Kostým podľa Pavisu a jeho *Divadelného slovníku* má v súčasnej inscenácií stále významnejšiu a rôznorodejšiu úlohu, stáva sa doslova hercovou „druhou kožou“, o ktorej hovoril Alexander Tairov, ukrajinský divadelný režisér pôsobiaci v Rusku počas prvej polovice 20. storočia. Kostým, ktorý bol vždy súčasťou divadelného predstavenia ako znak postavy a prestrojenia, mal dlho funkciu čisto charakterizačnú, čo znamená, že obliekal herca vzhľadom k jeho postave či situácií. Dnešný divadelný kostým má omnoho väčšiu ctižiadostivosť, jeho funkcie sa znásobili a začlenili do výstavby celkového scénického významu. Na javisku sa akýkoľvek odev stáva divadelným kostýmom, podlieha zveličeniu, zjednodušeniu, abstrakcii a je „čitateľný“.¹⁰ To, že funkcia kostýmu je predovšetkým zakrytie nahoty, ktorá dnes síce nepredstavuje ani estetický, ani etický problém, je bod v ktorom sa zhodujú všetky výklady, vrátane Pavisovho. Pavis však poukazuje na signalizačnú rolu kostýmu, ktorú preberá dvojitém spôsobom.

⁸ PAVLOVSKÝ, Petr. *Základní pojmy divadla: teatrologický slovník*. Praha: Nakladatelství Libri & Národní divadlo, 2004. s. 157.

⁹ *Encyklopédia dramatických umení Slovenska 1 A-L*. s. 598.

¹⁰ PAVIS, Patrice. *Divadelní slovník*, Praha: Divadelní ústav, 2003. s. 239.

V systéme inscenácie funguje ako séria znakov vzájomne prepojených vo viac, či menej súdržnom systéme kostýmu, mimo javiska ako odkaz k svetu divákov, v ktorom má tiež určitý zmysel. Vo vnútri inscenácie sa kostým definuje na základe podobnosti alebo kontrastu (čo sa týka tvaru, materiálu, strihu či farby) s inými kostýmami. Výber kostýmu vychádza z kompromisu a z napätia medzi vnútornou logikou a vonkajšími odkazmi- preto je variabilita kostýmovej tvorby nekonečná. Divák musí odhaliť všetko, čo je z jednaní či charakteru dramatickej postavy, zo situácie i z atmosféry vložené do kostýmu ako nositeľa znaku, do ktorého sa premietajú ostatné systémy. V tomto smere je teda kostým vizitka herca i postavy a je to i súčasťou vývoja inscenačnej praxe. Vývoj balansuje medzi povrchným určením postavy kostýmom a autonómnou estetickou funkciou odevnej konštrukcie, ktorá chce poukazovať iba k sebe samej. Problém spočíva v dynamizácii kostýmu, v nájdení vhodného spôsobu jeho stálej transformácie, aby sa nevyčerpal po niekoľkých prvých minútach a v pravých chvíľach „vysielal“ nové signály vzhľadom k vývoju jednaní a novým vzťahom.¹¹

Jasným znakom divadelného kostýmu je jeho začlenenie do predstavenia a jeho schopnosť fungovať ako pohyblivá dekorácia, spojená so životom postáv a ich prednesom. Pre pozorného diváka sa vzťah medzi jednaním a postavou premieta do vývoja kostýmového systému v danej inscenácii. V kostýme sa tak odráža celkový gestus inscenácie, Pavis tu vychádza z textu Rolanda Barthesa: „Všetko, čo v kostýmu ruší jasnosť tohoto vzťahu, čo odporuje sociálnemu gestu predstavení, zatemňuje ho alebo falšuje, je zlé; naopak to čo svou formou, barvou, podstatou, či štruktúrou pomáha tento gestus interpretovať je správne.“¹² Publikum musí byť schopné kostým dešifrovať pomocou vlastného odkazového sveta a požičať im zmysel. Paradoxom kostýmu s súčasnej divadelnej praxi je, že znižuje svoje funkcie, presahuje mimetickú a signalizačnú rolu, spochybňuje

¹¹ PAVIS, s. 240.

¹² BARTHES, Roland. *Essais Critiques*, 1964. Citováno dle PAVIS, Patrice. *Divadelní slovník*, Praha : Divadelní ústav, 2003. s. 240-241.

tradičné a príliš strnulé kategórie (dekorácie, rekvizity, líčenie, maska, gestikulácia,...).¹³

Pavis nazerá na kostým otvorenejšie v čom je hlavný rozdiel medzi jeho a predchádzajúcimi výkladmi. Upozorňuje na nutnosť čitateľnosti, aby si divák vedel dosadiť významy za jednotlivé prvky kostýmu, a aby nevyčerpal všetky naraz. Hra s divákom pri hľadaní významotvorných prvkoch na kostýme je jedna z aktivizácií a možností ako diváka donútiť k zamysleniu. Napríklad pri vierohodnosti postavy, či je tým za čo sa vydáva, alebo naopak ide o snahu utvrdenia diváka, aby mohol spozorovať vývoj charakterov, či skryté náznaky o príbehu.

1.1 Metodológia štúdie divadelného kostýmu

Kostým stelesňuje históriu, stav bytia, nepredstaviteľnú budúcnosť v dočasnom priestore. Môže viesť pohyb, definovať miesto, štruktúrovať vzťahy a samozrejme odhaliť charakter postavy. Tieto myšlienky o primárnych a neoddeliteľných funkciách kostýmu patria Donatelle Barbieri, ktorá vo svojej knihe *Costume in Performance*, nazerá na kostým ako na rozhodujúci aspekt prípravy, prezentácie i recepcie v živej performance. Kostým definuje sociálne interakcie, individualitu, vnútorný konflikt postavy a po tisícročia utvára nekonečne zložitú ľudskú povahu, prostredníctvom materiálu a formy. Kostým dokáže metaforicky a vnútorne (viscerally) komunikovať, poskytuje priame, vizuálne a ukotvené spojenie s publikom. Upriamuje pozornosť na aktérovu telesnosť a materiálnosť -tu a teraz- realitu, ktorá je zdieľaná s prítomnými a vnímajúcimi divákmi.¹⁴

I napriek množstvu informácií, ktoré sú nám prostredníctvom kostýmu podávané, napriek jeho všadeprítomnosti počas celých dejín divadla je stále

¹³ PAVIS, s. 241.

¹⁴ BARBIERI, Donatella. *Costume in Performance*. New York, NY : Bloomsbury Visual Arts, 2018. s. 2-28.

nedostatok odborných textov, ktoré sa zameriavajú výlučne problematikou kostýmu. V minulosti bola „práca“ kostýmu zachytávaná príležitostne v hereckých opisoch, kritikách a podobne. Táto prchavosť môže byť výsledkom fyzického zmiznutia materiálneho kostýmu, ktorý, oddelený od umelca, môže zanechať stopy splynutej, prechodnej, javiskovej existencie, ktorá zotrváva len vo fyzickej pamäti nositeľa.¹⁵

Barbieri vo svojej publikácii, ocenej na Pražskom Quadriennale 2019, predstavuje doteraz najkomplexnejší pohľad na kostým. Nazerá naň skrz historické zobrazenia a skúma ho i napriek jeho fyzickej absencii. Výskum kostýmu spočíva v závislosti od miesta výskytu, doby vzniku, účelu a na základe zachovaných artefaktov. Pripomína nám, že kostým sa vyskytuje od nepamäti a všade, nejedná sa iba o kostým v divadle, ale začal sa objavovať skôr ako samotné divadlo už pri vznikoch prvých rituálov. Začína v praveku prvými nástennými maľbami postáv-šamanov v jaskyniach Lascaux a Trois Frères, ktorí mali na sebe časti zvierat a teda prvý kostým, vďaka ktorému boli vizuálne odlišení od zvyšku jedincov. Presúva sa cez Staroveké Grécko a postavy tancujúcich Satyrov zachytených na vázach ako si snímajú svoje masky. Počas celej knihy skúma kostým na základe obdobia a lokácie od najstarších pamätí po súčasnosť.

V jednotlivých kapitolách rozoberá konkrétne obdobia, so zameraním na druh kostýmu, jeho zasadenie v rámci scénografie, či rituálu, popisom odevu a jeho funkcie. Ide o analýzu kostýmu založenej na historickom kontexte a na základe zachovaných artefaktov, ktoré sú na rôznych úrovniach od skíc, cez poznámky a komentáre až po fyzicky zachované kusy. Ďalším nazeraním na kostým je skrz označenie „the other“ -teda niečo iné a odlišné- ide o časť, ktorá je obyčajne potlačovaná alebo ignorovaná. Sústreďuje sa na spôsob akým je kostým schopný odhaliť komplexnú a konfliktnú ľudskú prirodzenosť prostredníctvom performance, čo je konkrétnejšie objasnené v teórii Michaila Michajloviče Bachtina pod pojmom groteska.

Groteskosť a mechanizmus komediálneho vzostupu, ktorý uzákoňuje karnevalový kostým, je viditeľný napríklad v dizajne francúzskeho maliara Daniela

¹⁵ BARBIERI, s. 238.

Rabela, ktorý paradoxne nie je určený pre karneval, ale pre exkluzívny dvor Ľudovíta XIII, pre *Ballet du Sérieux et du Grotesque* (1627). Rabelov dizajn vysvetľuje účinnosť groteskného kostýmu pri odhaľovaní ľudských chýb tým, že deformuje telo a aplikuje vizuálnosť celku. Tento príklad hry medzi vrstvami, skrývania a odhaľovania, vo vzťahu medzi telom a kostýmom sa dá nazvať frázou „divadlo ako divadlo“.¹⁶

Barbieri vytvorila text, ktorý ponúka základnú platformu, od ktorej sa dokážem odraziť pri skúmaní kostýmu. Spôsob, ktorým nazerá na kostým, mi však v tejto práci nevyhovuje úplne. Za základ preberám jej historický prieskum v danej problematike a teda preskúvanie prvých experimentov s kostýmom, primárne čo sa týka práce so svetlom a premietaním. Avšak táto publikácia mi neposkytuje dostatočné nástroje pre analýzu. Je nutné rozšíriť pohľad na kostým, hlavne v prípade, kedy sa jedná o kostým tvorený video mapping-om. Nazeranie na kostým sa pokúsim doplniť ďalšími publikáciami a ich rôznymi pohľadmi.

Rakúsky architekt a teoretik Adolf Loos vnímal odevníctvo ako „princíp architektúry“,¹⁷ teda analogicky posudzoval kostým ako základné stavebné východisko divadelného procesu.¹⁸ Takto sa nad problematikou kostýmu zamýšľajú autorky knihy *Český divadelní kostým*. V publikácií sa tvrdí, že i napriek všetkým technologickým a mediálnym inováciám zostáva nezničiteľným jadrom mágia a príťažlivosť divadla, tá prítomná existencia základného a nezastupiteľného vzťahu živý herec- živý divák, interakcia, v ktorej práve hercov kostým je najelementárnejšou konštantou a signálom komunikácie.¹⁹

Naozaj je však kostým „najelementárnejšou konštantou a signálom komunikácie“? Michelle Liu Carriger v kapitole *Costume* v knihe *The Routledge Companion to Scenography*, tvrdí, že sa na kostým nazerá ako na súčasť

¹⁶ BARBIERI, 238 s.

¹⁷ LOOS, Adolf. *Oděvnictví jako princip architektury*. [cit. 2.9.2019]. Dostupné z: <http://loos.wz.cz/13-odevnictvi.html>.

¹⁸ PTÁČKOVÁ, Věra. PŘÍHODOVÁ, Barbora. RYBÁKOVÁ, Simona. *Český divadelní kostým*. Praha: Pražská scéna ; Institut umění - Divadelní ústav, 2011. s. 9.

¹⁹ Tamtiež, s. 9.

scénografie, ako na jeden z mnohých prvkov utvárajúci celok. Pri čom sa zabúda na to, že kostým funguje i samostatne ako odev a vizuálny estetický objekt. Diváci „čítajú“ kostýmy na viacerých úrovniach, hľadajú na ne ako na prejav dramaturgicko- semioticko- estetický a zároveň ako na „skutočný“ materiálny objekt. Divadelnosť kostýmov by mala byť zrejmalá: to znamená, že osoba v kostýme by mala byť rozpoznateľná ako dvojité, čo znamená vec, ku ktorej kostým odkazuje, „on alebo ona nie je naozaj tá vec alebo charakter, ktorý predstavuje“.²⁰

Táto divadelná dvojitosť môže byť vyjadrená i v porovnaní s inými odevnými termínmi. Napríklad maskovanie je tiež „falošné“ ako kostým, ale pri úspešnom maskovaní nedochádza k dvojitej, pretože pozorovateľ nevidí, že nositeľ nie je to za čo sa vydáva.²¹ Vnímateľ je voči dielu aktívny, zjednocuje významy, ku ktorým pri vnímaní dochádza a taktiež nadväzuje vzájomné vzťahy medzi jednotlivými zložkami vnímaného diela.

Jan Mukařovský tvrdí, že výsledok zjednocujúceho úsilia je do istej miery predurčené dotváranie diela.²² Iba na vnímateľovi závisí ako rozhodne o tom, ktorú zložku diela pojme ako základ významového zjednotenia a ako usmerní vzájomné vzťahy všetkých zložiek. Taktiež je tu možnosť, kedy rôzni vnímatelia, či skôr skupiny vnímateľov vkladajú do toho istého diela rôzne zámernosti. Tie môžu byť i značne odchýlené od tej, ktorú do diela vkladal autor. V pojatí vnímateľa môže nastať nielen výmena dominanty a preskupenie zložiek, ktoré boli pôvodným nositeľom zámernosti, ale môžu sa v ňom nositeľmi stať i zložky nachádzajúce sa pôvodne mimo zámer.²³

Spomínaná výmena dominanty, ktorú si divák môže preskupiť na základe osobných skúseností, či subjektívneho pohľadu by mohla byť zaujímavým javom pri skúmaní kostýmu, ktorý však nie je klasicky ponímaný kostým, ale je dotváraný práve video mapping- om. Zameral by sa divák viac na fyzickú stránku kostýmu

²⁰ CARRIGER, Michelle Liu. *Costume- The Routledge Companion to Scenography*. London: Routledge, 2018. s. 42-43.

²¹ Tamtiež, s. 42-43.

²² MUKAŘOVSKÝ, Jan. Zámernost a nezámernost v umění. In: *Studie I*. Host, 2007. s. 556.

²³ Tamtiež, s. 556.

alebo tú svetelnú- nehmatateľnú? Vnímal by kostým ako celok, teda odev dotváraný svetlom? Alebo by volil za kostým jednu zo zložiek? Otázkou je do akej miery je dnešný divák schopný brať video mapping a teda svetlo ako kostým, či by to preňho nebol iba efektový prvok bez väčšieho významu, a či by bol schopný prijať, že kostým môže byť aj niečo nehmotné, prípadne spojenie hmotného (kostýmu) s nehmotným (svetlom), ktoré tvoria jeden neoddeliteľný celok.

Kostým je jedným z najstarších scénografických prvkov, môže dokonca predstavovať celú podstatu scény. Napríklad umelec v kostýme môže zmeniť obyčajný verejný priestor, na performatívny priestor jednoducho tým, že doňho vstúpil (dokonca aj pred tým ako doň začal „vstupovať“). To znamená, že kostým môže fungovať ako prenosná scénografia, mizanscéna neoddeliteľná od tela samotného umelca. Z provokatívnejšieho uhla pohľadu, môžeme povedať, že niekedy je herec sekundárny vo vzťahu ku kostýmu, pri prezentovaní povahy alebo príbehu. V starom gréckom a rímskom divadle boli charakteristické znaky vytvorené maskami a kostýmami, ktoré priniesli do života hlas a pohyb herca vo svojom vnútri. V japonskom divadle Nô môže hrať herec hocikakú postavu (i viac naraz), odlišujú ich vhodné masky a symbolistické kostýmy.

Odevy, ktoré zdôrazňujú výzor nad funkčnosťou, vyzdvihujú vizuálnosť divadla. Inak povedané vizuálny zážitok diváka môže byť chápaný ako skutočná funkcia kostýmu, ktorá „pretromfne“ praktickosť samotného odevu.²⁴ Takto performačné žánre často obsahujú nadrozmerné kostýmy (monumentálnejšie a lepšie viditeľné). Rôzne formy zdôrazňujú krásu rôznymi spôsobmi. Napríklad prostredníctvom luxusných textílií a dekorácií. Balet je skvelým príkladom, kedy kostým len zdanlivo naplňuje svoju funkciu. Sukňa typu tutu sa stala natoľko štylizovanou, že už jej hlavnou funkciou ako sukni nie je zakrytie spodnej časti tela nositeľa ale ide o vizuálny prostriedok. Realistický kostým nemožno považovať za opak ku veľkolepým alebo estetickým kostýmom - realizmus je sám o sebe štylizovaný esteticky, a je to práve on, kto vedie diváka k hodnoteniu a oceneniu kostýmov na základe ich nerozlíšiteľnosti od „skutočného života“, alebo toho ako si človek predstavoval „skutočný život“ v dobe, ktorá je stvárnovaná na javisku.

²⁴ CARRIGER, s. 43-44.

Zatiaľ čo vizuálne veľkolepý kostým zostáva konštantný v mnohých súčasných formách predstavenia (kostýmy, ktoré používajú popoví speváci pri vystúpeniach, alebo kostýmy pri sprievodoch ako *Mardi Gras*, či *Mummers*), po viac ako storočie anglofónne a európske divadlá boli kostýmované podľa inej rubriky: realizmu. V rámci odvolávania sa realizmu k pravdepodobnosti, kostyméri pravidelne vyvažujú mieru historickej „presnosti“ so súčasnými chuťami a predstavami publika. Napríklad hry zo stredovekého a renesančného obdobia sa často vyhýbajú používaniu pančúch pre mužské postavy v prospech nohavíc, pretože moderné publikum považuje pančuchy za neatraktívne, čo na druhú stranu znižuje estetickosť stredovekých hrdinov ako Romeo alebo Robin Hood.²⁵

Často sa stáva, že ak hovoríme o kostýme, hovoríme vlastne o hercovi a naopak. Je fakt, že je ťažké rozlíšiť hranicu medzi hercom a jeho odevom, a to vytvára zložitú úlohu. Ak sa diváci pozerajú na herca v kostýme na javisku, koho a čo vidia? Hranice medzi hercom a kostýmom sú nejasné. Kostým je divákovým prostriedkom ako pristúpiť k hercovmu telu a je to tiež prostriedok, ktorým herec vstupuje do sveta performance. Estetické kostýmovanie môže vytvárať z hercov i scénické objekty, tendencia obzvlášť pravdivá pre divadlo na začiatku 20. storočia, kedy vízia Edwarda Gordona Craiga, videnie hercov ako „uber-marionett“ (nadbábky), vyústila do kostýmov, ktoré boli viac spojené s dizajnom, než s výrazom charakteru.

Pri pohľade na predstavenie, by sa význam a funkcia kostýmu mohli presunúť z príjemnej poďivanej na prvok dizajnu scény alebo rekvizitu na nej. Ako sa máme teda ku kostýmom stavať v prípade analýzy? Vhodným spôsobom, by bolo stanovenie si základných otázok smerujúcich z obecného hľadiska ku konkrétnym prvkom či funkciám.

²⁵ CARRIGER, s. 44-45.

Otázky:

- Aký vzťah majú kostýmy na scéne voči tým v javisku, či voči módnemu priemyslu?
- Aký vzťah má kostým so systémom na javisku?
- Sú kostýmy esteticky príťažlivé sami o sebe, alebo ich krása spočíva v estetickej logike performance?
- Ako kostým stvára identitu charakteru?
- Čo sa vymyká v kostýme a v jeho znakovej povahe?

Za pomoci vyššie vypísaných otázok sa snažím vytvoriť pomocnú osnovu na všeobecnejšiu analýzu kostýmu. Tieto otázky vznikli na základe kníh, ktoré sú spomínané vo zvyšku textu a veľkým prínosom bola práve kapitola z knihy *The Routledge Companion to Scenography*, kde sa kritickým nazeraním na kostým zaoberá Michelle Liu Carriger a zamýšľa sa nad možnosťami cez aké kontexty sa dá nazeráť na kostým, ako napríklad súčasná móda v porovnaní ku kostýmu na javisku. Vyššie položené otázky nie sú kompletne, ale zatiaľ len polovičné. Nezameriavam sa len na klasický kostým, ale na kostým tvorený video mappingom a teda potrebujeme pristupovať k téme skrz dve roviny. Prvou je kostým a tou druhou samotný video mapping.

Kostýmy tvorené touto metódou už existujú, ale stále sú iba v počiatku svojho vývinu, ich tvorba je výrazne náročná a stále v období pokus- omyl, kedy mnohý zisťujú čoho sa dá touto metódou dosiahnuť. Otázkou je, či je vhodné spájať tieto dva prvky. Osobne si myslím, že tento druh experimentu by mohol výrazne posunúť možnosti kostýmu ako ho vnímame dnes. Tvorba kostýmu napreduje experimentmi či vývinom inteligentných materiálov a teda je len otázkou času čo príde ďalšie. Svetlo a mapovanie je jedna z možných ciest ako kostým rozvíjať. Ale ako analyzovať takto vytvorený kostým? Ako k nemu kriticky pristupovať a hodnotiť jeho kvalitu? K týmto bodom by mi mohla znovu pomôcť osnova otázok, na základe, ktorých by som túto analýzu postavila. Otázky by zase mali smerovať od všeobecnejšieho celku k detailnejším a individuálnejším bodom, ktoré sa v jednotlivých dielach najvýraznejšie líšia.

Otázky k projekcii:

- Akým spôsobom je projekcia premietaná (plošne, bodovo, spredu, z vrchu, ak je tvorená inak, tak ako)?
- Kedy sa projekcia objavuje (je prítomná neustále, alebo v náhodných či konkrétnych situáciách)?
- Je význam projekcie primárny ako estetický prvok alebo ako významotvorná zložka?
- Je projekcia statická alebo dynamická?
- Je herec obmedzený kvôli projekcii (pohybovo, gesticky či slovne)?
- Je herec interaktívny voči projekcii alebo je jeho súčasťou?
- Potlačuje projekcia hercovu prítomnosť, alebo ju naopak zdôrazňuje?

Osnova otázok mi bude slúžiť ako pomôcka pri analýze vybraných kostýmov. Snažila som sa ju vytvoriť na základe logickej nadväznosti jednotlivých bodov. Primárne je rozdelená na kostým a projekciu, avšak ide o neoddeliteľné prvky pri tomto druhu kostýmu a preto analýza nemôže byť sto percentne rozdelená, tak ako to vidíme v prípade otázok. Neoddeliteľnými prvkami podľa Patrice Pavisovej chápeme i doplnky, masky, či rekvizity, čo je ďalším dôvodom prečo nevieme hranice kostýmu sto percentne presne určiť.²⁶

V žiadnej z kníh som nenašla konkrétny spôsob ako analyzovať kostým. Autori sa rozchádzajú a schádzajú pri rôznych názoroch na túto problematiku. Zatiaľ čo Barbieri a autorky *Českého divadelního kostýmu* nazerajú na kostým historicky a analyticky, tak Carriger skôr analyticko-teoreticky. Názor na to čo kostým je a bol, čo ponúka divákovi a prečo, je jedným z veľa podobných názorov, avšak rozchádzajúcich sa pri uvažovaní o kostýme smerom k súčasnosti. Funkčnosť otázok inšpirovaných týmito autormi si overím pri samotnej analýze.

²⁶ PAVIS, Patrice. *Analyzing performance: theater, dance and film*. Ann Arbor, Mich.: University of Michigan, 2003. s. 173-174.

2. Experimentálny kostým

Kostýmová prax sa výrazne zmenila od vydania slovníkov, ktoré som citovala v prvej kapitole. Predovšetkým v závislosti na novom divákovi a nových možnostiach ako sú materiál, technológie či postupy, a je teda nutné aby bolo na tieto zmeny teoreticky reagované.

Inšpiráciou pre túto prácu bola Simona Rybáková, ktorá sa vo svojej dizertačnej práci s názvom *Alternativy a nové cesty kostýmního výtvarnictví* venuje kostýmu, ktorý bol ovplyvnený príchodom nových technológií, materiálov a ich atypickým spracovávaním. Kostýmy pre film, televíziu a divadlo preberajú súvislosti s novými technológiami, využívajú rôzne alternatívne prostredia, prezentácie, a sú otvorené tvorivým prístupom, ktoré presahujú do iných výtvarných disciplín. Technický vývoj médií, internetu, grafických techník, zvuku a ich kombinácia otvára nové pole pre kreativitu tvorcov. Poznáme teda klasický divadelný kostým pre operu, pričom činoherný a tanečný kostým sa radí vedľa kostýmov pre site specific v rôznych alternatívnych prostrediach. Existuje kostým pre konceptuálnu performance, inštalácie, či divadlo živej akcie, objavujú sa módné prehliadky tvorené ako téma a forma divadelnej akcie. Ďalej koncertný kostým, ako samostatný výtvarný objekt pri živej akcii, kostým tvorený svetlom, video mappingom, body art a iné.³³

Na jednej strane sa oblasť pôsobenia kostýmových výtvarníkov rozširuje, ponúka viac možností, no stále je kostým tradične chápaný ako súčasť dramatického diela a jeho dôležitosť a možnosti bývajú nevyužité a nevyrovnané s porovnaním k ostatným výtvarným zložkám. Snaha o emancipáciu kostýmu ako samostatnej umeleckej disciplíny prichádza od samotných tvorcov. Kostýmoví výtvarníci, ktorí sa neuspokoja s interpretačným významom svojich prác, organizujú vlastné projekty, kedy je kostým ústredným motívom, témou vznikutej akcie, či performance.³⁴ Takýmto príkladom je výstava *Extreme costume*, ktorá sa

³³ RYBÁKOVÁ, Simona. *Alternativy a nové cesty kostýmního výtvarnictví*. Praha: Disertační práce. Akademie Múzických Umění v Praze. Divadelní fakulta, 2013. s. 13-14.

³⁴ Tamtiež, s. 14-15.

uskutočnila počas *Pražského Quadriennale scénografie a divadelného prostoru* v roku 2011.³⁵

Vzťah priestoru a kostýmu je vnímaní skôr, ako vzťahom k scénografii a jej súčasťami. Herec v kostýme sa v určitej chvíli stáva priamou neoddeliteľnou súčasťou scénografie a diania na javisku, kostýmom tiež ovláda dramatický priestor. V oblasti činohry je primárne herec, ktorý textom posúva príbeh a jeho tému, teda je jej hlavným elementom. Naopak v oblasti tanca, opery, performance a v iných javiskových formách je priestor na prepojenie scény s kostýmom oveľa otvorenejší. Výtvarnú vizualitu, znak, či metaforu tu nachádzame oveľa častejšie.³⁶

Ako špecifický druh sa dá považovať i akčný kostým patriaci do akčnej scénografie. Z pohľadu Simony Rybákovej znamená akčný kostým- kostým v pohybe. Hýbateľom môže byť sám herec, tanečník, vonkajší vplyv ako vietor, teplo, či iný aktéri. Ide o všetky možné situácie, kedy kostým nie je len „obal na telo“, alebo samoučelný výtvarný artefakt bez ďalšej funkcie a významu.³⁷ To chápeme ako nadradenosť estetickej funkcie kostýmu, ktorá potláča ostatné funkcie ako praktickosť odevu, či jeho zmysel zakrytia tela. Podstatou v tomto prípade je samoučelnosť estetickej funkcie, ktorá zámerne nevedie k nejakému praktickému využitiu, ale naopak jej cieľom je vizuálny efekt sám o sebe.

2.1 Historické príklady experimentálneho kostýmu

V tejto podkapitole sa pokúsim objasniť pojem experimentálneho kostýmu prostredníctvom príkladov z divadelnej praxe. Pôjde o prvé historické experimenty s prácou kostýmu netradičnými technológiami. Hlavné zameranie bude cielené na

³⁵ LOTKER, Sodja; PAŘÍZKOVÁ, Daniela; PŘÍHODOVÁ, Barbora; RUMPEL, Aleš. *Katalog Pražského Quadriennale 2011*, Praha, 2011. s. 280-285.

³⁶ RYBÁKOVÁ, s. 32.

³⁷ Tamtiež, s. 38.

využitie svetla pre vizuálne dotvorenie odevu. Svetelné experimenty sú obzvlášť dôležité pre následný vývoj smerom k video mapping- u.

Isadora Duncan napísala: „Pred naším zrakom se proměnila v mnohobarevnou, zářící orchidej, v květ houpající se na vlnách moře a konečně spirálovitou linií. Hotový div Merlinův, v kouzlo světla, barvy a plynulého tvaru. [...] Proměnila se před očima svých diváků v tisíce obrazů, plných barev. Toto úžasné stvoření se rozplynulo ve světle, stalo se barvou, ohněm, a rozplynulo se v zázračných meandrech, které jakoby zářili z nekonečna [...]”.³⁸ Táto citácia popisuje jeden z prvých experimentálnych kostýmov, Duncanová zachytila svoju synestetickú- viacmyslovú skúsenosť z tanca, ktorý sa pri svojom komplexnom a presne konštruovanom inscenačnom prepojení pohybu, svetla a látky zdá byť odhmotnený.³⁹ Spomínaný tanec patrí Loïe Fuller, vlastným menom Marie Louise Fuller, ktorá začala experimentovať s rôznymi dĺžkami hodvábu v kombinácii s farebným osvetlením a postupne rozvíjala *Serpentine Dance*, v ktorom sa prvý krát predstavila v New Yorku roku 1892. Tanečný pohyb menil vzhľad kostýmu do rôznotvárných vln a farebné svetlo menilo náladu atmosféry a farbu kostýmu.⁴⁰ Nicole Haitzinger to opísala ako jav v nekonečných metamorfózach, v ktorých vzájomne splýva telo, látka, svetlo i priestor, ako abstraktný tanec vo svojej najkrásnejšej forme, ktorý sa stáva metaforou či čistou poéziou.⁴¹ Jej legendárny tanec, vďaka ktorému sa stala ikonou moderny, vzniká v rámci lacnej produkcie na Broadwayi. Výnimočnosť abstraktného a formalizovaného serpentínového tanca spočíva v hypnotickom spojení ikonického a performatívneho aspektu, „aktívneho“ maľujúceho svetla, farby a pohybu, ktoré v presne vystavanej súhre vytvárajú iluzívny efekt. Loïe Fuller pri utváraní svojho avantgardného „čarovného tanca“ využíva inováciu javiskovej techniky vtedajšej doby. Žiarovka, zatemnenie

³⁸ DUNCAN, Isadora. *Můj život*. Praha: Družstevní práce, 1932. s. 82.

³⁹ HAITZINGER, Nicole. Trhliny v historické tkanině. O prosvítání těla v Serpentinovém tanci Loïe Fuller. In: *Tanec, prostor a světlo*. Brno: Janáčková akademie múzických umění v Brne, 2017. s. 87.

⁴⁰ THE EDITORS OF ENCYKLOPEDIA BRITANNICA. *Loie Fuller: American Dancer*. Cit. [19. 9. 2019] Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/Loie-Fuller>.

⁴¹ HAITZINGER, s. 88.

proscénia, javisko a hľadisko, a taktiež efekt priehľadných diorám umožnili syntézu svetla, kostýmu, farieb, materiálov, hudby a pohybu. V jej žiadosti o získanie patentu vidíme zvrchník v tvare kabátu, ktorý je zošitý z množstva trojuholníkových dielov. Na jeho vnútorných stranách sú upevnené dve bambusové alebo hliníkové tyče, ktoré tanečnica drží na voľných koncoch. Metóda rozšírenia tela pomocou rekvizít, ktoré sa používali v tanečných inscenáciách 19. storočia predovšetkým pri utváraní skupinových formáciách, je u Loie Fuller zhutnená v sólovom výstupe a pritom sa presúva „do vnútra“ kostýmu. Skrz naskicovanú, zvlnenú látku presvitajú kontúry takmer nahého ženského tela.⁴² Nie je to iba stelesnená interakcia medzi telom, hnutím a svetlom, ale aj vizuálnou interakciou rytmu a farby.⁴³

Iný druh experimentálneho kostýmu je napríklad jednoduchý elastický tunel, ktorý pohybom tela vytváral neskutočné tvary. Tento druh kostýmu použila po prvý krát Martha Graham v choreografii *Lamentation* z roku 1930.⁴⁴

Ďalší z experimentov kostýmového výtvarníctva boli *Elektrické šaty* Atsuko Tanaky z roku 1956. Japonská umelkyňa a členka experimentálneho umeleckého hnutia Gutai vytvorila kultový odev v oblasti nositeľných technológií. Tento priekopnícky, technologický odev bol skorým typom fúzie technológie a tela, vyjadreného v sochárskej forme pozostávajúcej z rôznych typov svetelných zdrojov a elektroinštalčných materiálov. Odev bol navrhnutý ako „kimonová“ výstroj z elektrických vodičov, viac ako 200 žiaroviek a krátkych ručne maľovaných neónových trubíc. Ako poznamenáva Paul Schimmel, „Tanaka začala predstavovať Elektrické šaty v roku 1954, keď načrtla v malom zošite pozoruhodné prorocké

⁴² HAITZINGER, s. 91-93.

⁴³ PANTOUVAKI, Sofia. *Embodied interactions: Towards an exploration of the expressive and narrative potential of performance costume through wearable technologies*. [2014]. cit. [18. 9. 2019], Dostupné z:

<http://docserver.ingentaconnect.com/deliver/connect/intellect/20443714/v2n1/s18.pdf?expires=1586511803&id=0000&titleid=75007864&checksum=6BFE6E218458ED0810AA155D8314EFC3>.

⁴⁴ SIMONARI, Rosella. *Lamentation Project: a superb dance adaptation od Martha Graham's 1930 solo*. [29. 11. 2015]. cit. [19. 9. 2019], Dostupné z:

<http://adancehistory.blogspot.com/2015/11/lamentation-project-superb-dance.html>.

spojenie medzi elektrickým vedením a fyziologickými systémami, ktoré tvoria ľudské telo“.⁴⁵

Používanie nositeľných technológií bolo populárne hlavne pri hudobných vystúpeniach. Ďalšie využitie sa našlo napríklad na kostýmoch Michaela Jacksona a Dennis Tompkins v sci-fi filme *Captain EO* (Coppola, 1986), kedy boli kostýmy ozdobené vloženými svetlami, ktoré sa rozsvietili počas tanečných scén.

2.2 Súčasná možnosti experimentálneho kostýmu

Doterajšie príklady sa týkali primárne scénickej tvorby. Sofia Pantouvaki vidí rozvoj svetelného kostýmu skôr na poli módy. Vytvorila rozsiahly projekt na medzinárodnej báze, ktorý bude túto tému skúmať. Jedným z projektov je *Digitalizing Performance with Wearables and Software*,⁴⁶ kde multidisciplinárna skupina študentov spolupracuje a vytvára performance s jedným aktérom. Pantouvaki sa snaží odpovedať na otázky zmyslu využitia a schopností účinkov, ktoré budú prinášať silný emocionálny zážitok v živej akcii.⁴⁷

Používanie inteligentných materiálov a elektroniky sa na poli módy rýchlo rozšírilo a tak vznikli nové interaktívne vlastnosti povrchov materiálov a odevov. Odvetvie módneho priemyslu je vhodné pre experimentovanie s odevom. Najvyvinutejšie včlenené technológie v rámci kostýmu sú integrované svetelné technológie, ktoré sa vo veľkej miere používajú počas hudobných vystúpení a prehliadok. Napriek tomu, že myšlienka o prvých pokusoch „nositeľných technológií“ sa datuje do 60. rokov 20. storočia, prvé prototypy sa objavili až na začiatku 90. rokov a až po roku 2000 sa táto oblasť výrazne rozvinula smerom

⁴⁵ SCHIMMEL, Paul. *Electric dress*. cit. [25. 9. 2019]. Dostupné z:

<http://www.medienkunstnetz.de/works/electric-dress/>.

⁴⁶ *Digitalizing Performance with Wearables and Software*. Cit. [26. 9. 2019]. Dostupné z:

<http://sofiapantouvaki.com/research1/>.

⁴⁷ RYBÁKOVÁ, s. 156.

k radikálnej integrácii elektroniky. Dnes oblasť módy zahŕňa širokú škálu materiálov a technológií, ktoré boli koncipované na križovatke módy, vedy a techniky. Fúzia textilného a módneho dizajnu spolu s inteligentnými materiálmi si vyžaduje spoluprácu medzi princípmi, postupmi i tradíciami v oblasti umenia a dizajnu, a taktiež medzi mnohými vedeckými a technologickými disciplínami. Napríklad elektrotechniky a elektroniky, digitálnej elektroniky, materiálovej vedy, nanotechnológie, UX dizajnu, robotiky a mechatroniky, biológie a biomimetiky. Tento multidisciplinárny prístup priniesol potrebu vyvinúť novú terminológiu, ako napríklad: e-textil, inteligentné textílie alebo hightech textil, nositeľná technológia, nositeľná elektronika, módna technológia, inteligentné móda, interaktívne odevy, high-tech móda, tech couture, vedecká couture, biotextílie a biocouture.⁴⁸

Nové médiá rôzne vplyvajú na vývin kostýmu. Vedúcu rolu zastáva svetelná technológia *Wearables*- nositeľná elektronika. Ide o elektronické časti kostýmu, ktoré majú svoje pevné miesto na hudobných show, či v novom cirkuse. Vývoj technológií a interaktívnych doplnkov pre divadlo a živú akciu dávajú príklad, ako môže kostým transformovať performance vo veľkom priestore, rovnako ako v intímnom rámci samotného kostýmu.⁴⁹ Takýmto spôsobom pracuje značka *Cutecircuit*, ktorej tvorba sa zameriava na vkladanie wearables technológie do odevu. Touto cestou designu sa pohybujú od roku 2004 a veria, že v budúcnosti sa odev stane našou druhou inteligentnou kožou, ktorá umožní používateľom nový druh prepojenia medzi sebou.⁵⁰ Ako experiment tela a kostýmu môžeme tiež považovať surrealisticky štylizovanú inscenáciu, ktorú režíroval a napísal Kevin Cunningham v roku 2007. Inscenácia *Losing Something* sa čiastočne stráca v digitálnom veku, používa technológie, ktoré poskytuje *3LD Art & Technology Center*. *3-LEGGED DOG* je skupina veriacia v silu technológie, vytvárajú originálne projekty v divadle, performance, tanečné predstavenia a hybridné formy

⁴⁸ PANTOUVAKI, Dostupné z:

<http://docserver.ingentaconnect.com/deliver/connect/intellect/20443714/v2n1/s18.pdf?expires=1586511803&id=0000&titleid=75007864&checksum=6BFE6E218458ED0810AA155D8314EFC3>.

⁴⁹ RYBÁKOVÁ, s. 156.

⁵⁰ *About Cutecircuit*. Cit.[25. 9. 2019] Dostupné z: <http://cutecircuit.com/biography/>.

pomocou technológie.⁵¹ Vďaka nim môže multimediálne divadelné predstavenie kombinovať na javisku 3D hercov s fyzicky prítomnými hercami. Ilúzia je tak dokonalá, že diváci nevedia rozlúštiť ako je vytvorená.⁵²

Svetlo a svetelný design sú pojmy, ktoré sme zvyknutý vnímať skôr v súvislosti so scénografiou a priestorom samotným. Svetlo je však tiež dôležitou súčasťou vizuality tela a kostýmu. Javiskové osvetlenie môže kostýmu dodať ďalší rozmer a hĺbku, ale taktiež ho utopiť a nezviditeľniť. Svetlo je v práci mnohých výtvarníkov tým najdôležitejším partnerom, obzvlášť, ak ide o inštaláciu kostýmu. Iný princíp práce so svetlom je možné vidieť u skupiny *Chunky Move*, kde v predstavení *Glow* pracujú s princípom body mapping-u. Na tele tanečnice sa menia svetelné vzory a štruktúry v závislosti na jej pohybe a vniká priamy vzťah, kedy telo chvíľami zrastá s prostredím alebo naopak sa v kontrastoch oddeľuje a stáva sa súčasťou pohyblivej stále premieňajúcej sa hmoty.⁵³

Kostým pre divadlo, či živú akciu existuje vo svojej úplnej podobe iba v danom okamžiku trvania dramatického diela, oblečený na hercovom tele so všetkými doplnkami a v interakcii so scénografiou. Sám o sebe sa neskôr stáva predmetom, ktorý vzdialene pripomína ilúziu celku, ktorou ešte „pred chvíľou“ bol.⁵⁴

⁵¹ *About 3LD*. Cit.[8. 10. 2019] Dostupné z: <https://www.3ld.org/about>.

⁵² RYBÁKOVÁ, s. 156-7.

⁵³ Tamtiež, s. 158.

⁵⁴ Tamtiež, s. 217.



Obrázok 1 Serpentine Dance- koláž čiernobielych fotografií



Obrázok 2 Serpentine Dance- Koláž farebných fotografií



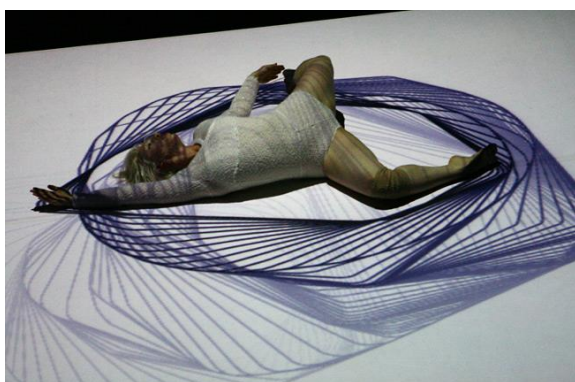
Obrázok 3 Lamentation



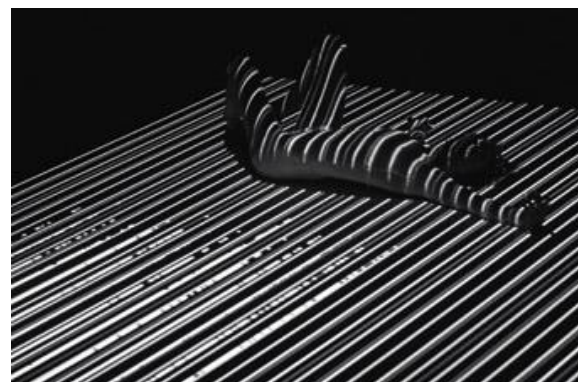
Obrázok 4 Electric dress- čiernobiela koláž



Obrázok 5 Electric dress



Obrázok 6 Chunky Move- Glow



Obrázok 7 Chunky Move- Mortal Engine

3. Video mapping

V tejto kapitole rozoberiem pojem video mapping, jeho technologické možnosti využitia na divadle a možnosti syntézy s kostýmom.

Mapovanie projekciou, známejšie pod pojmom video mapping, je novou hranicou medzi umením a technológiou umožňujúcou zobrazovanie animácií na ploché povrchy, či trojdimenzionálne objekty. Ide o animátorskú techniku, ktorá premení v podstate akýkoľvek povrch na „displej“.⁷⁶ Donedávna boli 2D i 3D animácie premietané len na biele plošné, obdĺžnikové plochy. S príchodom nových softvérov ako *vvvv* a *Modul8*, však tieto animácie môžu byť premietané na ľubovoľný trojdimenzionálny objekt. Tvorcovia vizuálnych efektov pracujú na animáciách, ktoré vytvárajú ilúziu multidimenzionálnych pohybov naprieč a okolo kontúr akéhokoľvek povrchu, bez ohľadu na jeho tvar či veľkosť. Tieto animátorské efekty môžu vytvoriť ilúziu, že sa povrch alebo objekt mení, rozpadá, hýbe, alebo rozpína. Vizuálne sa nevyžadujú žiadne špeciálne 3D okuliare, pre viditeľnosť úplného efektu, ktorý vytvára tento typ premietania- mapovaním, stačí ľudský pohľad.⁷⁷

Bez mapovania by bola projekcia na trojrozmerný objekt skreslená. Aby bola vytvorená projekcia bez porúch, musí byť výsledný, projekciou zobrazovaný obraz, modelovaný priamo na povrchu, na ktorom bude vo finále premietaný⁷⁸.

Inovatívna technológia video mapping-u ponúka nespočetný počet možností a výhod oproti iným tradičným riešeniam. Výhodou video mapping-u je finančná nenáročnosť a jednoduchosť prenášania po eventuálnom turné. V roku 1950 bol Bruno Munari prvým kto začal pracovať so svetelnými inštaláciami pomocou jeho „*Proiezioni Dirette*“, video projekciou s najrôznejšími materiálmi (farebné kusy plastu, perie, rozrezaný papier) vloženými medzi dva plátky skla. Každý tak mohol interagovať s projekciou ako s hrou. V roku 1960 bola technika video mapovania

⁷⁶ AVERY, Tara M. *3D Projection Mapping*. New School of Architecture + Design 2012.[cit. 15.10.2019] Dostupné z: https://issuu.com/taraavery/docs/projection_mapping.

⁷⁷ AVERY, Dostupné z: https://issuu.com/taraavery/docs/projection_mapping.

⁷⁸ AVERY, Dostupné z: https://issuu.com/taraavery/docs/projection_mapping.

uvedená ako priestorové rozšírenie reality, „*shader lamps*“. James Turrel si v roku 1966 prenajal opustený hotel, v ktorom vytvoril ilúziu suspendovanej pevnej hmoty svetla v rohoch miestností. Jedna z prvých verejných projekcií na 3D objekt mala debut v roku 1969, kedy Disneyland otvoril strašidelný zámok. Jazda využívala falošné oddelené hlavy ako objekty, na ktoré bolo 16mm filmom premietaný obraz aby vyzerali animovane. Video mapping bol použitý v strašidelnom zámku a to na portrétoch (tváre na bustách sa menili napríklad v lebky). Ďalší projekt mapovania prichádza v roku 1980, s pôsobivou filmovou inštaláciou *Displacements* od Michaela Naimarka. V tejto umeleckej inštalácii, skutočnej izby s dvomi aktérmi, prebiehalo natáčanie s rotačnou kamerou, ktorá bola potom nahradená projektorom. Výsledkom je rotačný projekčný mapping.⁷⁹

Iným spracovaním video mapping- u sa zaoberal napríklad Ramesh Raskar, profesor na Massachusetts Institute of Technology Associate a hlavou v MIT Media Lab s Vamera Culture Research group. V roku 1998 nahral „*Shader Lamps: Animating real objects with image based illumination*“ na statickom objekte. V roku 2010 čerpal z pohyblivých 3D objektov v „*Dynamic Shader Lamps*“. Pred tým v roku 2009 v UNC Chapel Hill (Univerzite v Severnej Carolíne) zaviedol nový prístup robotických avatarov reálnych ľudí: použitím kamier a projektorov zachytil, a mapoval pohyb i vzhľad reálnych osôb na humanoidného animatronického modelu.⁸⁰

Na základe spomenutých príkladov vidíme, že možnosti video mapping-u sú posúvané rôznymi smermi na rôznych úrovniach náročnosti. Od 2D premietania na klasické plátno, cez experimenty, až po 3D mapovanie so zameraním na rôzne povrchy ako plátno, budovy, nepravidelné tvary, dynamické objekty a ľudské telo.

⁷⁹ AVERY, Dostupné z: https://issuu.com/taraavery/docs/projection_mapping.

⁸⁰ AVERY, Dostupné z: https://issuu.com/taraavery/docs/projection_mapping.

3.1 Video mapping a telo

Telo samotné môže byť povrchom pre mapovanie. V tomto prípade nejde o povrch ako taký, ale o možnosti, ktoré toto spojenie dokáže vytvoriť. Telo je pohyblivé a neustále meniace sa. Hlavnou odlišnosťou oproti iným materiálom je však možnosť a schopnosť interakcie s premietaným obrazom to, či sa mu „prispôsobí/ poddá“, alebo bude odporovať, meniť a narúšať premietaný obraz. Vďaka zachyteniu pohybu môžeme mapovať vzťah medzi ľudským telom a priestorom v reálnom čase.

Rozdielna spolupráca tela a projekcie sa dá najlepšie vysvetliť prostredníctvom príkladov. Pretože bez konkrétnej ukážky by mohlo byť ťažké vedieť si predstaviť vizuálny rozdiel, ktorý vzniká na základe inakosti premietania.

V rámci divadelnej performance pracuje napríklad Adi Lerer so sólo performance *Amen* (2010), kde interaguje celý čas s premietaným obrazom, na základe ktorého rozpráva príbeh. Publikum je vedené na ceste za poznaním rituálnej, náboženskej a sekulárnej- ateistickej formy, pomocou textu, pohybu a projekcie. Prepojenie tela a projekcie je v tomto prípade riešený veľmi jednoducho. Obraz je premietaný na zadnú stenu *black box-u* a na predmety vložené pred stenu i na telo samotnej performerky. Projekcia je statická a iba odlišnosti v obraze a pohyb postavy na scéne vytvára interakciu projektovaného obrazu so ženou.

Jedným z príkladov symbiózy medzi telom a video mapping- om je *Hakanai*- tanečná performance Adriena Mondota a Claire Bardainne, v ktorej pohyb tela generuje štruktúrovaný vizuálny dizajn. V rámci tanečnej performance je projekcia „ovládaná“ pohybom tanca a v iných momentoch je tancujúca performerka podriadená projekcii. Ide o rovnováhu, kedy sú role vyrovnané a ani jeden z prvkov nie je vyslovene podriadený.⁸¹ Celý vizuál je založený na objekte kocky, v ktorej je performerka uväznená a projekcia premietaná na tento transparentný objekt ju ohraničuje. Vizuálny obraz sa mení svojou štruktúrou od štvorčekovej osi, cez body, čiary a písmená, a mení sa i podoba premietania, ktorá

⁸¹ *Hakanai*. cit.[15. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.am-cb.net/projets/hakanai>.

interaguje s pohybom performerky. Obraz tým pádom pôsobí ako prispôsobovacie sa teleso, ktoré tanečnica z časti ovláda a z časti sa mu podriaďuje.

Ďalším skvelým príkladom koexistencie performance a video mapping- u (v tomto prípade body mapping- u) je *Efekt halo* (2014) od Daniela Stryeckého, poľského umelca, sústrediaceho sa na prienik v kombinácií pohybu a multimediálnej show. *Efekt halo* je tanečné predstavenie pozostávajúce z troch osôb v bielych celotelových overaloch, na ktorých je počas tanca premietaný obraz. Ide už o náročnejšie prevedenie, kedy nie je použitý iba jeden projektor. Na zadnú stenu je premietaný dynamický obraz a na postavy iný vzor obrazu či farby. Postavy v miestach splývajú s pozadím a v iných naopak vystupujú do popredia, či sa úplne líšia vzorom. Jednotlivé postavy buď zdieľajú jeden druh projektovaného obrazu, alebo má každá svoj osobitý. Takéto vzorové a farebné časovanie je reagujúce na rytmus hudby a pohybu, a vytvárajú nerozdeliteľný celok tanečnej video mapping-ovej performance.

3.2 Video mapping a kostým

Experimenty spojené s kostýmom začali tesne po ich samotnom vzniku, preto je prirodzeným vývinom to, že sa začali prepojiť práve so svetlom a následne projekciou. Prvé príklady vidíme na poli módy a módnych prehliadok, kedy nešlo o funkčnosť, ale iba o vizuálny moment v danom okamihu. Samotná projekcia nie je funkčná v bežných podmienkach, ale je nutné ju štylizovať na poli prehliadok, divadla, performance, či inštaláciách. Funkčnosť odevu ako takého sa síce nemení, ale vizuálny zážitok závisí od presného okamihu, kedy nastane prienik projekcie a odevu.

Na príkladoch sa pokúsím ukázať rozmanitosť využitia video mapping- u. Osobne tie rozdiely vnímam hlavne v rámci náročnosti prevedenia. Podstatou je vždy projekcia, ale jej začlenenie je rôzne a „nie je kostým ako kostým“, i keď princíp jeho tvorby je v podstate rovnaký. Celkové vyznenie kostýmu (okrem odevu

samotného) ovplyvní smerovanie projekcie, jej intenzita a to, či pracuje plošne, alebo cez šablónu, či je premenlivá a rôzne iné faktory.

V roku 2012 na Haute Couture pre *Fall/Winter 2012-2013* v rámci módnjej prehliadky vznikol projekt prepojenia odevu a technológie. Dizajnérom bol Franck Sorbier, ktorý vytvoril „dress projection mapping“. Išlo o performance, kde sa na základe interakcie jednej z prítomných aktérok menil vzhľad priestoru i odev druhej stojacej performerky. V tomto prípade sa odev menil na základe svetelného obrazu, ktorý bol cez šablónu v tvare šiat premietaný priamo na odev nehybnej postavy. Modelka s rukami za chrbtom bola nehybnou premietacou plochou a na základe prednej a zadnej projekcie sa menil vzťah medzi jej odevom a pozadím za ňou (od splynutia až po kontrast).

Odlíšnym príkladom je *Rhizomatiks*- skupina tvorcov, ktorí poskytujú technickú podporu pre javiskový dizajn japonskej skupiny techno- pop idol *Perfume*. Počas ich svetového turné sa preslávili ako „živé plátno“, kedy počas spevu a tanca využívali možnosti mapping- u a ďalších svetelných efektov. Medzi ďalšie projekty *Rhizomatiks* patrí napríklad spolupráca s *Eleven play* a *Kyle McDonald*. Choreografia pre piatich tanečníkov s inteligentnými prístrojmi, ktorí interagujú s dronmi, virtuálnymi tanečníkmi, mapping- om a ďalšími objektmi. Ide o prvú spoluprácu medzi matematikmi, tanečníkmi, mediálnymi umelcami, inžiniermi a ďalšími tvorcami. Projekcia v tomto diele je prítomná na niekoľkých úrovniach. Premietanie je zamerané od abstraktných tvarov po herecké klony, ktoré z časti prekrývajú samotných hercov alebo posúvajú ich vlastné možnosti pohybu. Pracuje sa tu i so zadnou projekciou. Tá zachytáva dianie na scéne, ale i dopĺňa obraz o nové prvky, či sa úplne líši od scény. *Rhizomatiks* pracujú na rôznych projektoch, ktoré pretínajú hranice zábavy a umenia, využívajú pokročilé médiá založené na počítačovom programovaní pri výrobe divadelných diel, hudobných videí a umeleckých výstav v médiách i múzeách. Ich inscenácie založené na inovatívnych a sofistických nápadoch, ktoré využívajú najnovšie mediálne

technológie, ako napríklad 3D skenovanie, data- visualization a wearable- nositeľné technológie, priťahujú pozornosť z celého sveta.⁸²

Odlisný druh spolupráce s video mapping- om predviedla Johanna Keimeyer, ktorá vytvorila módnú inštaláciu *Wear of My Skin* (2011) prostredníctvom videoprojekcie. Pohyblivé objekty v animácií sú projektované na odev na tele a vytvárajú tieň, ktoré narúšajú i základnú siluetu pôvodného odevu. Táto forma tvarovania pripomína kľúčové prvky futurizmu- dynamické ostré hrany.⁸³ Keimeyer samotná tvrdí, že účelom tejto zbierky bolo vykresliť myšlienku vypuknutia našej individuality. Každý outfit má doplnok, ktorý sa dá zapnúť alebo vypnúť. Jeho tvar je vo všetkých smeroch zdeformovaný. Rovné línie pripomínajúce futuristické vzory a každý odev mal 30 sekundové video, ktoré sa premietalo ako predstavenie. Tvrdí, že je fascinujúce ako sa z kostýmu stáva performance.⁸⁴ V tomto príklade sa už výraznejšie odkláňam od interakcie oblečeného tela a projekcie, ku kostýmu a projekcii.

V tomto duchu budem i pokračovať. Na križovatke módy a technológie sa predstavila turecká módna návrhárka Ece Özalp, myšlienkou presunúť projekčné návrhy na oblečenie vo svojej novej kolekcii *Perception*, ktoré boli po prvý krát predstavené na *Weareable Fashion Tech Festival* v roku 2016. Tvrdí, že odevy sa teraz môžu meniť tak rýchlo, ako štýlové trendy, ktoré neustále prenasledujeme. S týmto novým prielomom sa možnosti vo svete módy zdajú nekonečné.⁸⁵ Siluetou jednoduché biele šaty umiestnené na figuríne sa menili pred očami divákov. Ich vzor bol práve ovplyvnený video projekciou, ktorá nenarúšala vzhľad figuríny a menila iba vzhľad odevu.

⁸² *Rhizomatiks inspired by Perfume*. Cit. [20. 10. 2019]. Dostupné z:

http://www.ntticc.or.jp/en/feature/2013/Rhizomatiks_inspired_by_Perfume/preface.html.

⁸³ KEIMEYER, J. *Costume through Projection* [2014], cit. [25. 10. 2019] Dostupné z:

<https://alicecardiffcostumedesign.wordpress.com/2014/02/18/johanna-keimeyer/>.

⁸⁴ KEIMEYER, Dostupné z: <https://alicecardiffcostumedesign.wordpress.com/2014/02/18/johanna-keimeyer/>.

⁸⁵ NG, Ashley. *Fashion news recap: night of stars, Ece Özalp and Nordstrom Opens*. [27. 10. 2015] cit. [28. 10. 2019] Dostupné z: <http://modamadison.com/2015/10/27/fashion-news-recap-night-of-stars-ece-ozalp-and-nordstrom-opens/>.

I na českej scéne nájdeme kombináciu odevu a video mapping- u. Performance Marie Jiráskové- *Světlem oděná* (2005) sa odohráva v obmedzenom priestore pivníc. Nepočujúci tanečníci oblečení v overaloch bez rukávov, pohybom reagovali na svetelnú zmenu projekcií, ktoré boli premietané na ich odev. Situácie, ktoré prinášali nové významy, tak vznikali pred očami divákov. V tomto prípade kostým nesprostredkovával príbeh alebo tému, ale pracuje so silou okamihu v prítomnosti diváka.⁸⁶

Na príkladoch som sa snažila poukázať na rôznorodosť práce s video mapping- om. Ukázala som, že táto kombinácia projekcie a kostýmu je aktuálna a dá sa k nej pristupovať rôznymi spôsobmi. Dá sa teda vytvoriť jednotný spôsob analýzy, keď neexistuje jednotný spôsob práce?

Kostýmová prax sa neustále mení a posúva v pred, o čom svedčia i spomenuté príklady a preto je nutné posúvať i analýzu, aby sa na myšlienky a možnosti kostýmov nezabudlo. Je nutné rozobrať ich podstatu v diele, lebo bez nich daná inscenácia stratí výrazný významotvorný prvok a divák tak môže prísť o množstvo informácií, ktoré sú nutné pre pochopenie postáv a diela.

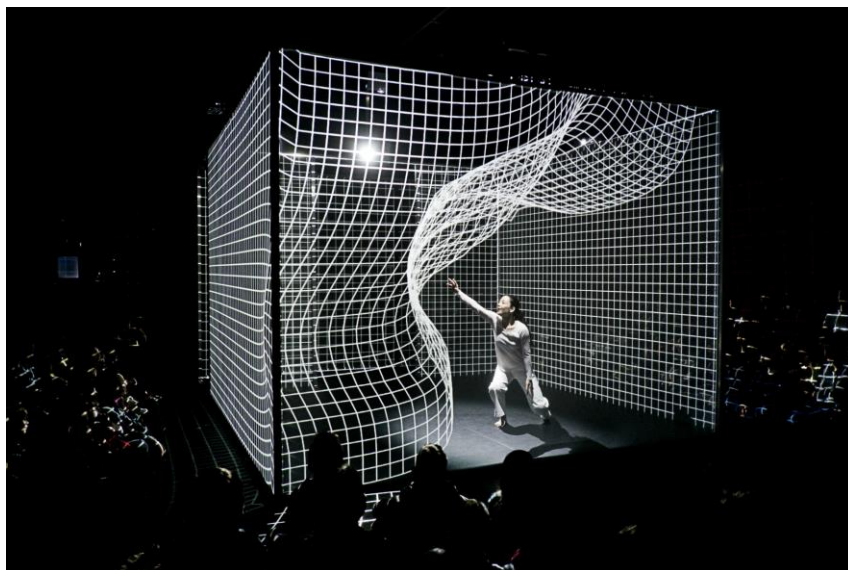
⁸⁶ PTÁČKOVÁ, PŘÍHODOVÁ, RYBÁKOVÁ, s. 207-209.



Obrázok 8 Displacements



Obrázok 9 Amen- rôzne ukážky z inscenácie



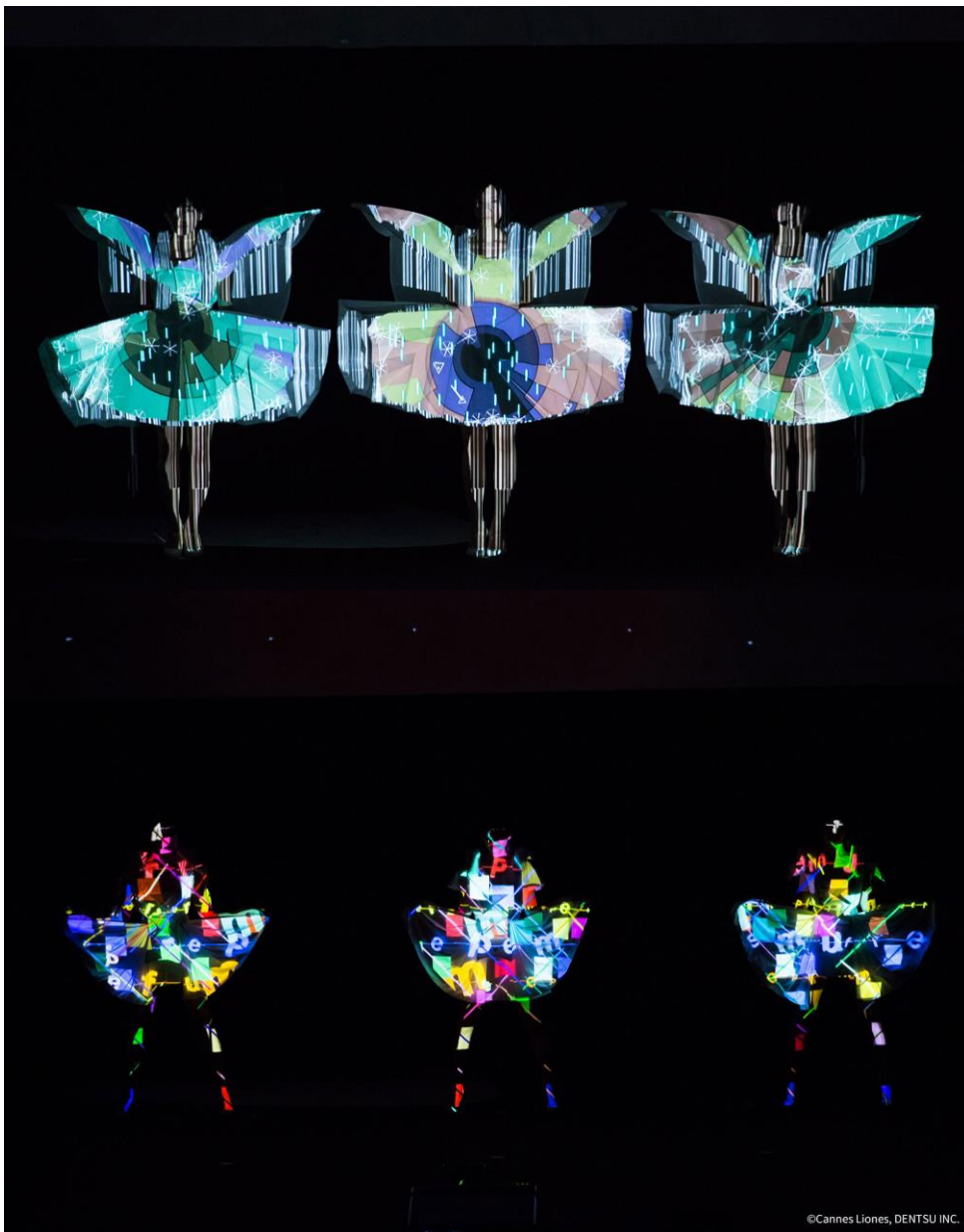
Obrázok 10 Hakanai- rôzne ukážky z performance



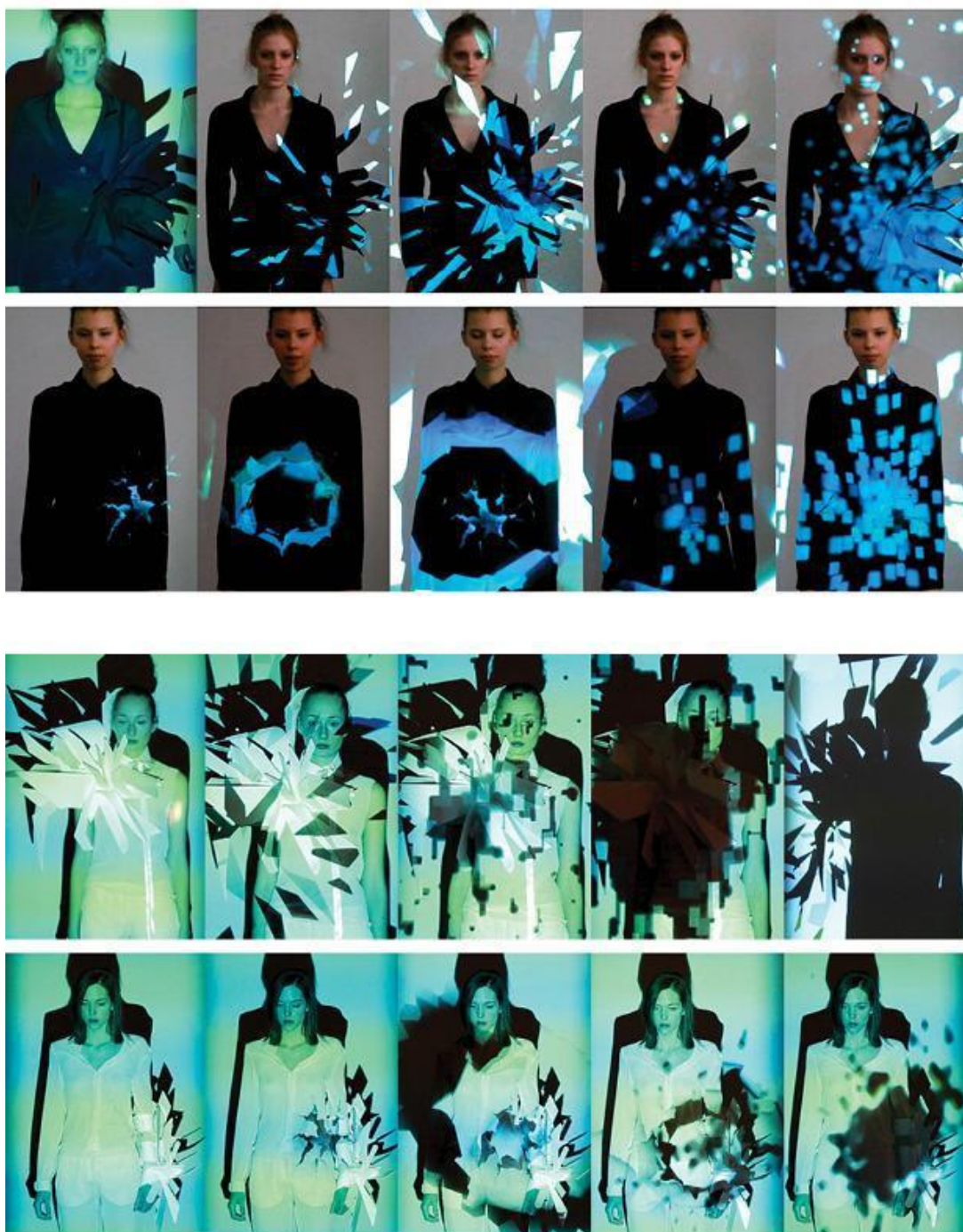
Obrázok 11 Efekt Halo- rôzne ukážky z performance



Obrázok 12 Dress Projection Mapping



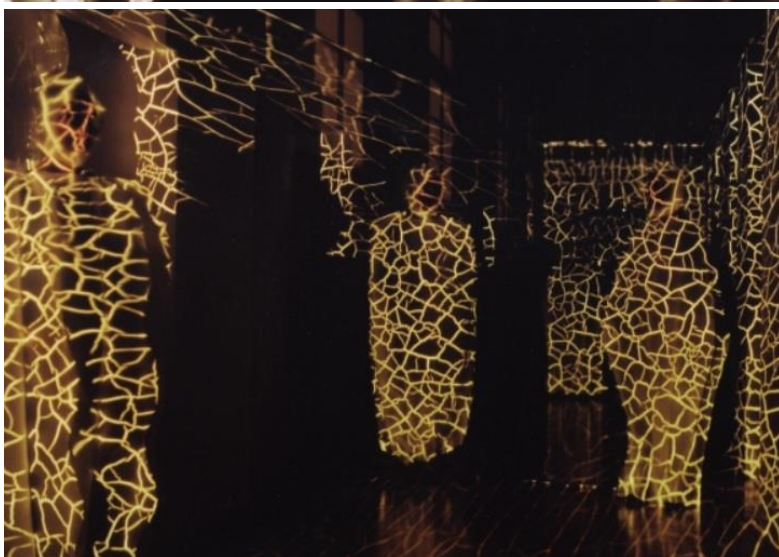
Obrázok 13 Parfume



Obrázok 14 Wear of My Skin - koláž diela



Obrázok 15 Perception- what is REAL?



Obrázok 16 Světlem oděná- ukážky z performance

4. Analýza kostýmov a video mapping- u vybraných diel

Určiť presný bod, kde začína kostým nie je ľahké. Ide iba o odev? Alebo sa k nemu zarátavajú i doplnky, rekvizity, masky, make-up a podobne? Odkazuje kostým na mizanscénu, overuje ju a potvrdzuje, alebo zneplatňuje jej prvky?⁸⁷

V tejto kapitole uplatňujem osnovu vytvorenú na analýzu kostýmov tvorených video mapping- om, na vybraných dielach. Samotné diela som vybrala na základe osobného zaujatia vizuálnou stránkou. Následne som výber zúžila podľa spôsobu ako s projekciou v rámci obrazu zaobchádzali, aby som osnovu uplatnila na rozličných druhoch práce s kostýmom. Prvým príkladom je novšia inscenácia, ktorá využíva video mapping v rámci kostýmu i scénografie súčasne, ide o totožný premietaný obraz na statickú plochu. Druhé vybrané dielo je síce staršie, ale spôsob akým pracuje s projekciou je pre mňa osobne pôsobivejší. Spočíva v oddelení projekčných plôch na statické projekčné plochy pozadia scény a dynamických živých hercov, ktorí tiež plnia úlohu premietacích plôch. Oba premietané obrazy sú rozdielne a interagujú na základe postáv.

4.1 Everest

Prvým vybraným dielom je *Everest* od britského skladateľa Jobyho Talbota, režisérom opery je Leonard Foglia a premiéra sa odohrala v roku 2015 v Dallas Opera. Dej opery prezentuje tragické udalosti okolo nešťastnej expedície na ceste k dosiahnutiu vrcholu najvyššej hory sveta v roku 1996.⁸⁸ V prípade *Everestu*, libreto Gena Sheera scvrkáva príbeh o vzťahu medzi tromi postavami na výprave. Rob Hall (svetoznámy sprievodca) s jeho dvomi klientmi, Beckom Weathersom

⁸⁷ PAVIS, Patrice. *Analyzing performance: theater, dance and film*. Ann Arbor, Mich.: University of Michigan, 2003. s. 173-174.

⁸⁸ *Everest*. Cit. [5. 12. 2019]. Dostupné z: <https://dallasopera.org/performance/everest/>.

a Dougom Hansenom, ktorí sa majú vydať na vrchol hory. Hansen už raz zlyhal pri svojom poslednom pokuse o dosiahnutie vrcholu. Hall ho presvedčí, aby to skúsil znovu a preto nesie dvojnásobnú zodpovednosť za ich prežitie, čo mu neľahčuje búrka, ktorá ich zastihne pri výstupe. Obaja zamrznú na svahu, frustrujúco blízko od vrcholu. Jediný na žive zostáva Beck, ktorý sa včas vrátil späť. Sedemdesiat minút kondenzuje zložitú a smrtiacu situáciu, ktorá zaberá časové obdobie niekoľkých týždňov.⁸⁹

Prameňmi pre analýzu kostýmov sú mi fotografie, úryvky video záznamov z inscenácie a články voľne dostupné na webových stránkach.

Najvýraznejším prvkom inscenácie je vizuálne stvárnenie scénografie. Na javisku dominuje nesúrodá kocková inštalácia, ktorá slúži ako premietacia a hracia plocha súčasne. Jej tvorcom je Robert Brill, ktorý spolupracoval s Elaine J. McCarthy, americkou dizajnérkou, ktorá vytvorila video mapping-ový obraz pre inscenáciu. Do tretice sa na vizuálnej stránke za sekciu kostýmu podieľal i David C. Woolard. Spolupráca projekcie, osvetlenia a kostýmov je v tomto prípade obzvlášť dôležitá. Kvôli projekcii bolo nutné vhodne vybrať materiály a farby, ktoré sa na kostýmoch objavia. Na základe toho nastáva prvé primárne vizuálne oddelenie hlavných postáv od zboru. Woolard tak premostuje priepasť medzi horou a postavami prostredníctvom vynikajúcich kostýmov éterického zboru a realistických kostýmov vedúcich postáv.⁹⁰

Kostýmy môžeme označiť ako civilné, prevažne sa jedná o zimný horolezecký odev, čo nám približuje i miesto kde sa postavy nachádzajú. Odev je i napriek tomu odlišný od odevov v hľadisku a herci sa nepodobajú a nestotožňujú s publikom. Kostýmy nie sú v ničom výstredné, no definuje ich spomínané farebné oddelenie. Výrazný nesplývajúci odev v červeno-čiernej kombinácii protagonistu, ktorý pôsobí najobyčajnejšie, je v kontraste s čisto

⁸⁹ ISAACS, Gregory Sullivan. *Mountain High*, [1. 2. 2015], cit. [5. 12. 2019]. Dostupné z: <http://www.theaterjones.com/ntx/reviews/20150201095419/2015-02-01/Dallas-Opera/EverestLa-Wally>.

⁹⁰ KUCHARSKI, Joe. *The Costume of Dallas Opera's Everest*, [4. 2. 2015], cit. [6. 12. 2019]. Dostupné z: <http://tyrannyofstyle.com/costume-design-dallas-opera-everest>.

bielymi odevmi, ktoré majú na sebe herci tvoriaci chór. Zatiaľ čo farba všetkých kostýmov zboru je rovnaká, každý z nich je zložitý a odlišný od ostatných (odlišné sú i textúry samotných materiálov). So šestnástimi členmi zboru chcel Woolard reprezentovať skupinu ľudí, ktorí vyliezli na Everest v celej histórii, pričom nejde nutne o zachytenie skutočných osobností z minulosti, skôr o zachytenie horolezeckých kostýmov z rokov 1922 až 1996. Použil i detaily, ako pokrývky hláv a doplnky na vytvorenie rady siluet, ktoré individualizovali každého účinkujúceho.⁹¹ Ich farebná odlišnosť súvisí však so scénickým systémom. Vizualný efekt je tvorený video mapping-om na trojdimenzionálny nepravidelný objekt, tvorený kockami, na ktorom sa herci nachádzajú. Práve biele kostýmy umožňujú hercom splynúť s priestorom, na ktorý sa premieta a ostré bodové svetlo ich v prípade potreby zas oddelí od jednotvárnej plochy. Kostýmy sami o sebe, na diaľku neprinášajú divákovi žiadny umelecký zážitok, ich čaro spočíva práve v kombinácií s mapping-om, kedy majú možnosť stať sa „neviditeľnými“. Až pri pohľade z blízka majú diváci možnosť vidieť premyslenosť samotných kostýmov. Kostýmy nijak výrazne neznázorňujú charakter postavy, skôr ju začleňujú do priestoru v ktorom sa nachádza. Myslím si, že v tomto prípade sa diváci moc nezameriavajú na kostýmy, pretože nie sú pre nich vizuálne výnimočné a skôr ich vnímajú ako celok so scénografiou, ktorá je tu výrazne dominantná.

Projekcia je plošná, premietaná spredu, avšak prispôbená vytvorenému nepravidelnému povrchu. Je prítomná počas celej inscenácie a premieňa sa na základe situácií, ktoré herci stvárnajú, či opisujú. Projektované obrazy zachytávajú mapy, skaly, oblaky či hviezdy, niekedy prechádzajú do makro záberov z bežného života. Jej primárna funkcia je estetická, ale jej premenlivosť na základe hry dotvára atmosféru scén. Projekcia je statická, ale premenlivá a herec ako taký nie je voči nej interaktívny ani jeho činnosť nie je obmedzená. Avšak čo sa týka chóru ten je podriadený jej vizuálu a až ostré bodové svetlo ho „oslobodí“ od nezviditeľnenia, ktoré sa hlavných postáv netýka vôbec. V tomto prípade projekcia potláča hercovu prítomnosť a začleňuje ho do scénografickej stavby.

⁹¹ KUCHARSKI, Dostupné z: <http://tyrannyofstyle.com/costume-design-dallas-opera-everest>.

4.2 Maltský žid

Druhým vybraným dielom je opera *Maltský žid* z roku 2002, ktorá bola uvedená v Opera Biennale Munich, od režiséra Stefana Herheima a hudobného skladateľa Andréa Wernersa, ktorú začali tvoriť v roku 1996. Na základe hry Christophera Marlowa, súčasníka Shakespeara, libreto skúma konflikt medzi tromi veľkými monoteistickými náboženstvami na svete: judaizmus, kresťanstvo a islam. Skladateľ prepísal drámu pre libreto. Werners zlomil narušil chronologický dej a použil iba fragmenty pôvodného textu. Aj keď v Marlowej hre sa Machiavelli objavuje iba v prológ, André Werner z neho urobil ústrednú postavu svojej opery. Machiavelli sa považuje za stvoriteľa, v opere zakladá experimenty ako improvizované hry v rámci hry. Tieto experimenty sa zaoberajú hlavne získavaním moci.⁹²

Operná scéna je rozšírená pomocou nových médií, aby sa stala aktívnejšou a nezostala iba nemenným dejiskom akcie. Kľúčové aspekty deja boli hlavnou inšpiráciou pre prevedenie scénografie. V úvodnom prológu spoznáваме Machiavelliho, talianskeho spisovateľa a protagonistu, ktorý začína „tvoriť hru“. Na začiatku je prakticky všemohúci, čomu odpovedá jeho schopnosť ovládať dianie na javisku. Túto moc postupne stráca. Na ilustráciu tohto vývoja bola navrhnutá interaktívna projekcia, ktorú ovládal a ako hra napreduje, tak Machiavelliho vplyv na scénu ustupuje, až sa vytráca úplne.⁹³

I v tom to prípade mi ako pramene poslúžia fotografie a úryvky video záznamov z inscenácie. Bonusovým prameňom sa stáva dokumentárny záznam tvorby inscenácie, ktorý zahŕňa i technické poznatky o spôsobe tvorby, či procese výroby inscenácie. Tento zdroj bol obzvlášť dôležitý pre upresnenie rozdielu tvorby a možnostiach spolupráce projekcie a herca, herca a premietaného priestoru.

⁹² *Interactive stage and dynamic costume design for the opera "Marlowe: The Jew of Malta"*, 2011. cit. [12. 12. 2019]. Dostupné z:

https://noemalab.eu/wp-content/uploads/2011/09/Finger_Cairo.pdf.

⁹³ *Virtual set design „The Jew Of Malta“, 2002*. cit. [12. 12. 2019]. Dostupné z:

<https://artcom.de/en/project/virtual-set-design/>.

Interaktívny dizajn sa podobá bunkru, ide o moderné prepracovanie ochranného a zároveň obmedzujúceho prostredia kláštora, pôvodného priestorového zasadenia hry. Aby sa maximalizoval priestorový zážitok, bola trojdimenzionálna maketa bunkra premietaná na niekoľko veľkých plôch, rozostavených v rôznych uhloch na javisku. Rozpustením architektonického objemu do niekoľkých projekčných rovín sa vytvoril výrazný priestorový dojem, pričom sa architektúra bunkra udržiava na relatívne abstraktnej úrovni. Spočiatku všemocný Machiavelli interaguje s priestorom pomocou pohybu a gestami. Pohybom ruky dokáže horizontálne otáčať bunkrom, alebo generovať jeho nové verzie. Svojím pohybom po pódium sa divákovi pohľad na bunker mení v súlade s jeho pozíciou. Machiavelli sa doslova stáva stredovou osou virtuálneho súboru.⁹⁴

Ústredným motívom príbehu sú kolísavé myšlienky a postoje rôznych postáv. Aby sa tento prvok stal čitateľnejší v zložitom rozprávaní libreta, vyvinula sa ďalšia vrstva médií- ďalšia vrstva projekcie, tentokrát ide o video mapping na kostýmy a hercov. Ako premietacia plocha sú využité biele kostýmy hercov, ktoré sú vhodnou odrazovou plochou projekcie. Kostýmy samotné vieme zaradiť pod označenie dobové kostýmy. Nejedná sa o historické repliky, ale silueta kostýmov zodpovedá renesančným odevom a teda aj obdobiu života samotného Machiavelliho. Voči odevom v hľadisku sú odevy veľmi výrazné a štylizované, ale módnym priemyslom nijak neodrážajú ani neovplyvňujú (vzhľadom na skoršie využitie renesančných prvkov v rámci módy). Kostýmy sú dopĺňané projekčným obrazom a preto nepôsobia rušivo voči javiskovému systému, ktorého dizajn je taktiež tvorený projekciou. Okrem bielych kostýmov sa objavujú i čierne, ktoré projekcia neovplyvňuje. Kostýmy samotné by mohli byť pre diváka vizuálne zaujímavé, avšak ich plný potenciál dotvára práve projekcia, ktorou nám je znázorňovaný vnútorný stav jednotlivých postáv a systém ich viery, ktorý je jedným z ústredných motívov inscenácie. Prostredníctvom kostýmov tvorených video mapping-om vidíme napríklad vplyv jednej postavy na druhú. To sa prejavuje napríklad zlúčením ich predpokladaných kostýmov, ktoré sa líšia farebne a vzorovo. V tomto prípade je

⁹⁴ *Virtual set design „The Jew Of Malta“*, 2002. Dostupné z: <https://artcom.de/en/project/virtual-set-design/>.

tvorcom identity charakteru postavy práve projekcia. Projekcia kostýmov tiež objasňuje rovnováhu síl medzi Machievellim a ostatnými postavami.

Pre túto inscenáciu bol špeciálne vyvinutý systém rozpoznávania herca a jeho pohybu, čo bol prvotný krok k vytvoreniu mapping- u. Kamera sníma herca v jeho bielom kostýme, ktorý je materiálovo prispôsobený na vhodný odraz svetla. V rámci každého snímku zaznamenáva jeho celistvú siluetu v reálnom čase. Z týchto kontúr sa vypočíta virtuálna maska, cez ktorú sa vybraný vzor premieta na herca/ hercov v tom istom (reálnom) čase. Herci sa tak môžu voľne pohybovať, pretože premietané kostýmy sa môžu nepretržite prispôbovať ich pohybu.⁹⁵ Ide o projekciu spredu, ktorá je neustále prítomná a mení sa na základe interakcií postáv. Ako som už podotkla jej cieľ je nielen estetický a teda nejde len o začlenenie do vizuality inscenácie, ale je aj významový a napovedám nám o vnútornom stave postáv a o ich neustálom vývine. Projekcia je súčasťou postáv a ich osobnosti a interagujúca projekcia je práve tá na scéne, ktorá je podradená hercovej akcii. Projekcia ako taká herca ani nezdôrazňuje, ani nepotlačuje. Samotná čiernobiela estetika je dostatočne výrazná, ale funkciou projekcie je i oddelenie davu postáv od hlavného protagonistu.

Virtuálna scéna bola vyvinutá v úzkej spolupráci so skladateľom André Wernerom. Jednalo sa o koprodukcii medzi ART+COM a bureau + staubach, podporovanú ZKM Karlsruhe.⁹⁶

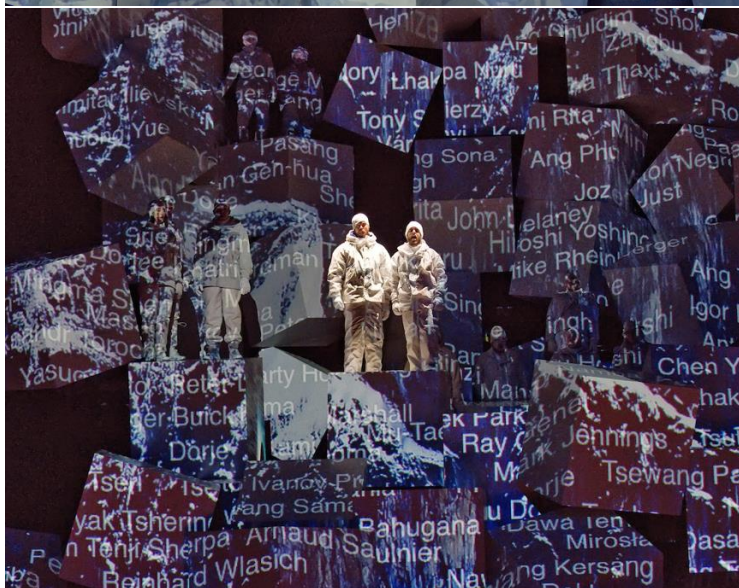
V týchto príkladoch sa dá ku kostýmom priradiť široká škála prvkov spomínaných v úvode kapitoly ako napríklad rekvizity, či make-up. Keďže projekciu automaticky radíme ku kostýmu, tak zvyšné prvky sú samozrejmosťou i keď v spomenutých inscenáciách nie sú až tak badateľné a pre túto analýzu

⁹⁵ *Virtual set design „The Jew Of Malta“*, Dostupné z: <https://artcom.de/en/project/virtual-set-design/>.

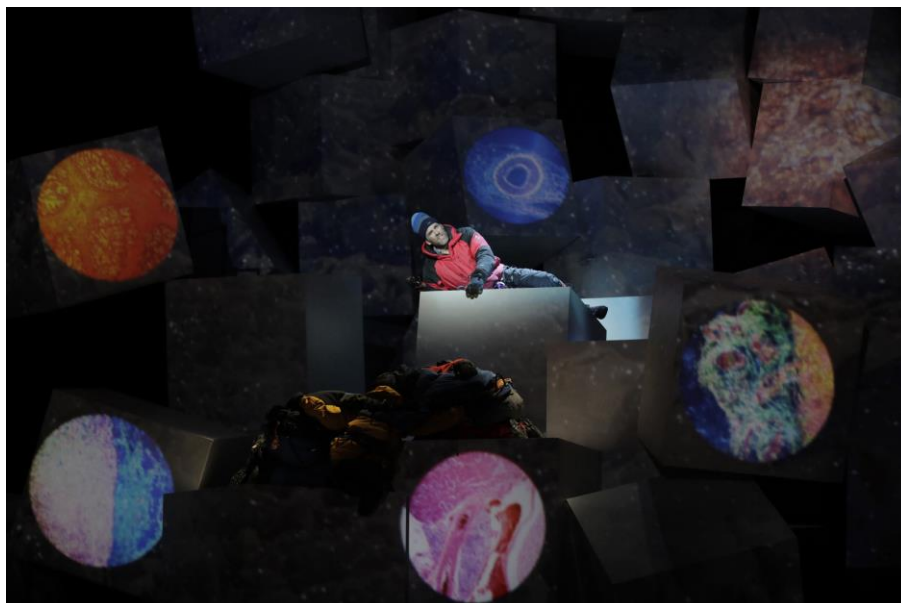
⁹⁶ *Virtual set design „The Jew Of Malta“*, Dostupné z: <https://artcom.de/en/project/virtual-set-design/>.

podstatné. V oboch príkladoch kostým ukazuje priamo na mizanscénu, je jej súčasťou a podporuje ju. Prvky tvoriace mizanscénu, ktoré ako diváci vnímame sa odrážajú priamo na kostýmoch prostredníctvom projekcie, ktorá zjednocuje vizuál obrazu. Pri inscenácii *Everest* by som rada vyzdvihla možnosti projekcie ako nezviditeľňujúceho média, kedy premietaný obraz doslova potlačil hereckú prítomnosť ako sa to dalo vidieť v prípade chóru. Spojenie hôr a hercov v jeden celok, umožnilo chóru neustálu nebadateľnú prítomnosť, bez nutnosti presunu do zákulisia. To umožnilo vytvoriť hudobnú stopu v okamihu nutnosti bez väčších komplikácií a jednotlivé sólo výstupy tvorené členmi chóru boli jednoducho oddelené výrazným bodovým svetlom, čo umožnilo okamžitú výmenu spievajúcich po celej hracej ploche. Z môjho uhľu pohľadu samotný video mapping nielen, že vytvoril vizuálne zaujímavé dielo, ale aj uľahčil funkčnosť na scéne, ktorá bola pomerne komplikovaná svojím tvarom a stupňovitosťou.

Pri inscenácii *Maltský žid* bola projekcia komplikovanejším procesom, ktorý obsahoval 3D model prostredia, rôzne textúry pre charaktery postáv a ich kombinácie, a spoločnú súhru všetkých prvkov na scéne. Konečný výsledok však pôsobil presnou zohranosťou a model prostredia priamo reagoval na protagonistu. Rovnako zosynchronizované boli projektované obrazy, to znamená, že sa vizuál postáv menil zároveň so slovom a teda ich názorom. Ide o komplexné video mapping-ové dielo.



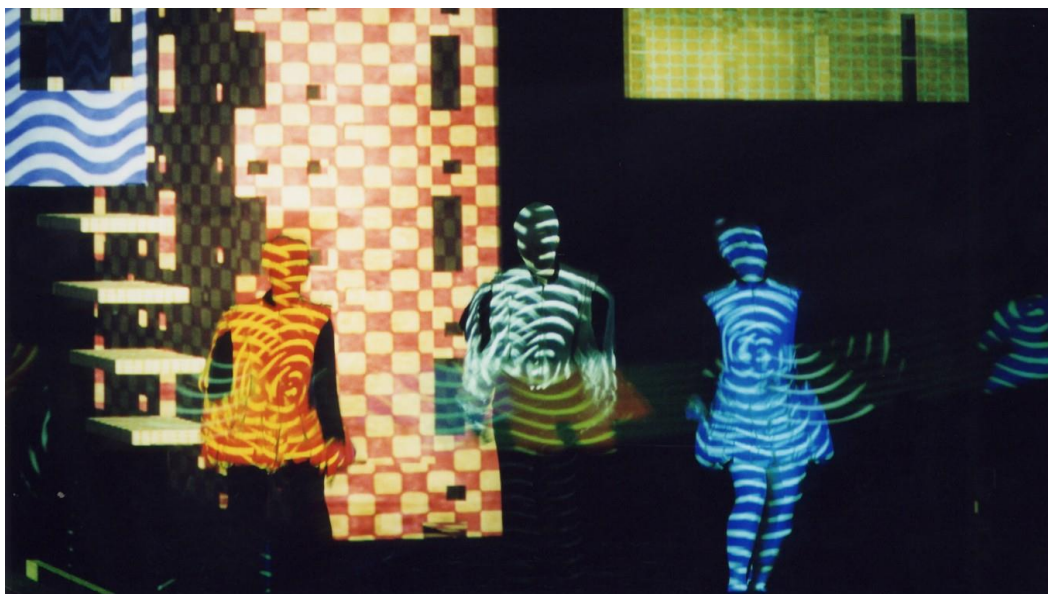
Obrázok 17 Everest- ukážky z inscenácie



Obrázok 18 Everest- ukážky z inscenácie



Obrázok 19 Maltský žid- ukážky z inscenácie



Obrázok 20 Maltský žid- ukážky z inscenácie

Záver

Cieľom práce bolo vytvoriť funkčnú osnovu pre analýzu kostýmu, a odskúšať ju v praxi. Osnova bola vhodným vodítkom ako nazerať na kostým od najširšej perspektívy týkajúcej sa celku (hercov i divákov) až po detailnejšie zameranie sa na jednotlivé významové prvky kostýmu. V praxi bolo jej využitie naozaj iba pomôckou, lebo jednotlivé inscenácie sú odlišné v rámci dominanty a preto sa otázky prispôsobujú práve jej. V mojom prípade bolo pri prvej ukážke dominantným prvkom práve objekt scénografie, nepravidelná kocková inštalácia, ktorú dotvárala výrazná projekcia. Premietaný obraz sa menil v priebehu celej inscenácie. Oproti nej boli kostýmy výrazne potlačené, pôsobili jednoducho až obyčajne. Otázky mi pomohli postupovať logicky v analýze odevu, bez toho aby som sa odklonila od nich. Pri inej dominantne hrozila postupná zmena zamerania sa smerujúca k nej, v tom to prípade k scénografii.

V druhom príklade bola vizualita kostýmov rovnocenná až prevyšujúca k scénografickému prevedeniu. Síce oba prvky boli dotvorené video mapping-om, kostýmy boli podstatne výraznejšie a premenlivejšie, to je dôvod prečo ma zaujímal spôsob, akým to docielili a ten fakt bol mimo osnovu otázok. I napriek tomu som sa tento postup rozhodla opísať a začleniť ho v úvode analýzy ešte pred otázkami ako informačný celok, no v konečnom dôsledku odpovedá na prevažné množstvo otázok týkajúcich sa video mapping- u. Ostatné otázky sú spracované vo zvyšku textu, tak aby sa logicky dopĺňali.

Myslím si, že samotná osnova v tejto podobe je vhodným spôsobom ako sa postupne zamerať na jednotlivé prednosti v kostýme, ale ešte zďaleka nepokrýva všetky jeho možnosti. Bude nutné osnovu neustále dopĺňať o nové podnety, ktoré budú vznikať s vývinom kostýmu samotného. Jej aktualizácia by nemala vychádzať len od teoretikov, ale aj do samotných tvorcov, ktorí pri svojej tvorbe vnášajú novší pohľad na problematiku kostýmu. Posúvajú ho a vytvárajú nové prepojenia a kombinácie. Mojm výberom bola kombinácia video mapping- u a kostýmu, ktorá je stále ešte v zárodkoch svojich možností, ale stáva sa čím ďalej populárnejšou, hlavne, čo sa týka populárno kultúrnych akcií.

Mojimi osobnými cieľmi tejto práce, bolo preskúmať možnosti prepojenia dvoch, na prvý pohľad nezlučiteľných médií, ktoré dokážu v praxi vytvoriť nový druh experimentálneho kostýmu a oboznámiť čitateľa zatiaľ s nie príliš rozšíreným spôsobom nazerania na kostým. Tento cieľ som si naplnila a novonadobudnuté poznatky uplatním vo vlastnom projekte, ktorý sa bude taktiež zaoberať prienikom kostýmu a video mapping- u.

Zoznam použitých prameňov a literatúry

Literatúra:

About 3LD. Cit. [8. 10. 2019] Dostupné z: <https://www.3ld.org/about>.

About Cutecircui. Cit. [25. 9. 2019], Dostupné z: <http://cutecircuit.com/biography/>.

EVERY, Tara M. *3D Projection Mapping*. New School of Architecture + Design 2012. Dostupné z: https://issuu.com/taraavery/docs/projection_mapping.

BARBIERI, Donatella. *Costume in Performance*. New York, NY : Bloomsbury Visual Arts, 2018. 238s. ISBN 978-1-3501-0638-3.

BARTHES, Roland. *Essais Critiques*. In: PAVIS, Patrice. *Divadelní slovník*, Praha: Divadelní ústav, 2003. s.240-241. ISBN 80-7008-157-0.

CARRIGER, Michelle Liu. *Costume- The Routledge Companion to Scenography*. London: Routledge, 2018. s.42-47. ISBN 978-11-38917-80-4.

ČORBA, Milan. *Kostýmová tvorba: prednášky*. Bratislava: Divadelný ústav a vysoká škola múzických umení Bratislava, 2009. s. 39. ISBN 978-80-89369-03-4.
Digitalizing Performance with Wearables and Software. Cit. [26. 9. 2019]. Dostupné z: <http://sofiapantouvaki.com/research1/>.

DUNCAN, Isadora. *Můj život*. Praha: Družstevní práce, 1932. s.82.

Encyklopédia dramatických umení Slovenska I A-L. Bratislava: Encyklopedický ústav Slovenskej Akadémie Vied, 1989. s.696. ISBN 80-224-0000-9.

HAITZINGER, Nicole. *Trhliny v historické tkanině. O prosvítání těla v Serpentinovém tanci Loie Fuller*. In: *Tanec, prostor a světlo..* Brno: Janáčková akademie múzických umění v Brne, 2017. s.82-87. ISBN 978-80-7460-125-5.

Hakanai. cit. [15. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.am-cb.net/projets/hakanai>.

JONES, Ann Rosalind. STALLYBRASS, Peter. *Renaissance Clothing and the materials of Memory*. Cambridge University Press, 2000. s.197. ISBN 9780521786638.

KEIMEYER, J. *Costume through Projection* [2014], cit.[25. 10. 2019] Dostupné z: <https://alicecardiffcostumedesign.wordpress.com/2014/02/18/johanna-keimeyer/>.

LOOS, Adolf. *Oděvnictví jako princip architektury*. cit. [2. 9. 2019]. Dostupné z: <http://loos.wz.cz/13-odevnictvi.html>.

LOTKER, Sodja; PAŘÍZKOVÁ, Daniela; PŘÍHODOVÁ, Barbora; RUMPEL, Aleš. *Katalog Pražského Quadriennale 2011*, Praha, 2011. s.328. ISBN 978-80-7008-259-1.

MUKAŘOVSKÝ, Jan. Záměrnost a nezáměrnost v umění. In: *Studie I*. Host-vydavatelstvo, s.r.o., 2007. s. 556.

NG, Ashley. *Fashion news recap: night of stars, Ece Özalp and Nordstrom Opens*. [27. 10. 2015] cit. [28. 10. 2019] Dostupné z:

<http://modamadison.com/2015/10/27/fashion-news-recap-night-of-stars-ece-ozalp-and-nordstrom-opens/>.

PANTOUVAKI, Sofia. *Embodied interactions: Towards an exploration of the expressive and narrative potential of performance costume through wearable technologies*. [2014]. cit. [18. 9. 2019], Dostupné z:

<http://docserver.ingentaconnect.com/deliver/connect/intellect/20443714/v2n1/s18.pdf?expires=1586511803&id=0000&titleid=75007864&checksum=6BFE6E218458ED0810AA155D8314EFC3>.

PAVIS, Patrice. *Analyzing performance: theater, dance and film*. Ann Arbor, Mich.: University of Michigan, 2003. s.362. ISBN 0472066897.

PAVIS, Patrice. *Divadelní slovník*, Praha: Divadelní ústav, 2003. s.498. ISBN 80-7008-157-0.

PAVLOVSKÝ, Petr. *Základní pojmy divadla: teatrologický slovník*. Praha: Nakladatelství libri & Národní divadlo, 2004. s.348. ISBN 80-7277-194-9.

PTÁČKOVÁ, Věra. PŘÍHODOVÁ, Barbora. RYBÁKOVÁ, Simona. *Český divadelný kostým*. Praha : Pražská scéna ; Institut umění - Divadelní ústav, 2011. 263s. ISBN 978-80-86102-71-4.

Rhizomatiks inspired by Perfume. Cit.[20. 10. 2019]. Dostupné z:

http://www.ntticc.or.jp/en/feature/2013/Rhizomatiks_inspired_by_Perfume/preface.html.

RUTTE, Miroslav. *O umění hereckém : k estetice a psychologii divadelní a filmové tvorby*. Praha: Nakladatelství Jos. R. Vilímka, 1946. 413s

RYBÁKOVÁ, Simona. *Alternativy a nové cesty kostýmního výtvarnictví*. Praha: Disertační práce. Akademie Múzických Umění v Praze. Divadelní fakulta, 2013. s.283.

SCHIMMEL, Paul. *Electric dress*. cit. [25. 9. 2019]. Dostupné z:

<http://www.medienkunstnetz.de/works/electric-dress/>.

SIMONARI, Rosella. *Lamentation Project: a superb dance adaptation od Martha Graham's 1930 solo*. [29. 11. 2015]. cit. [19. 9. 2019], Dostupné z:

<http://adancehistory.blogspot.com/2015/11/lamentation-project-superb-dance.html>.

THE EDITORS OF ENCYKLOPEDIA BRITANNICA. *Loie Fuller: American Dancer*. Cit. [19.9.2019] Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/Loie-Fuller>.

Pramene:

Everest. Cit.[5.12.2019]. Dostupné z: <https://dallasopera.org/performance/everest/>.

Interactive stage and dynamic costume design for the opera „Marlowe: The Jew of Malta“, 2011. cit. [12. 12. 2019]. Dostupné z: https://noemalab.eu/wp-content/uploads/2011/09/Finger_Cairo.pdf.

ISAACS, Gregory Sullivan. *Mountain High*, [1. 2. 2015], cit. [5. 12. 2019].

Dostupné z: <http://www.theaterjones.com/ntx/reviews/20150201095419/2015-02-01/Dallas-Opera/EverestLa-Wally>.

KUCHRSKI, Joe. *The Costume of Dallas Opera's Everest*, [4. 2. 2015], cit.[6. 12. 2019]. Dostupné z: <http://tyrannyofstyle.com/costume-design-dallas-opera-everest>.

Virtual set design „The Jew Of Malta“, 2002. cit.[12. 12. 2019]. Dostupné z: <https://artcom.de/en/project/virtual-set-design/>.

Zoznam obrázkov

Obrázok 1 Serpentine Dance- koláž čiernobielych fotografií: by Frederick Glasier, (1902). Dostupné z:

<https://i.pinimg.com/originals/f5/94/17/f594174f83f8a305c142a14e58057feb.jpg>.

Obrázok 2 Serpentine Dance- Koláž farebných fotografií: Dostupné z:

<https://anotherimg-dazedgroup.netdna-ssl.com/2112/azure/another-prod/320/1/321130.jpg>.

Obrázok 3 Lamentation: by Herta Moselsio (1930). Dostupné z:

<http://www.loc.gov/item/ihas.200154233>.

Obrázok 4 Electric dress- čiernobiela koláž: by Courtesy of Nakanoshima Museum of Art, Osaka. (1956). Dostupné z:

<https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/atsuko-tanaka/>.

Obrázok 5 Electric dress: Dostupné z: <https://postwar.hausderkunst.de/en/artworks-artists/artworks/electric-dress>.

Obrázok 6 Chunky Move- Glow: Dostupné z:

<https://makingarthappen.com/2011/06/02/chunky-move/>.

Obrázok 7 Chunky Move- Mortal Engine: by Andrew Curtin. Dostupné z:

<http://www.realtimearts.net/article/issue81/8726>.

Obrázok 8 Displacements: by Scott Fisher. Dostupné z:

<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/displacements.html>.

Obrázok 9 Amen- rôzne ukážky z inscenácie: by Shira Klasmer. Dostupné z:

<http://www.jiachiann.net/amen/>.

Obrázok 10 Hakanai- rôzne ukážky z performance: by Muhammad Umair Siddiqui.

Dostupné z: <https://www.arch2o.com/adrien-m-claire-b-hakanai/>.

Obrázok 11 Efekt Halo- rôzne ukážky z performance: (2016) Dostupné z: <http://ptt-poznan.pl/pl/node/48>.

Obrázok 12 Dress Projection Mapping: by Francois Guillot. Dostupné z:

<https://mymodernmet.com/franck-sorbier-haute-couture-fall-winter-2012-2013/>.

Obrázok 13 Parfume: by Cannes Lion International Festival of Creativity (2013).

Dostupné z: <https://perfume-global.com/en/live/2013/06/cannes-lions-international-festivals/>.

Obrázok 14 Wear of My skin- koláž diela: Dostupné z:

<https://alicecardiffcostumedesign.wordpress.com/2014/02/18/johanna-keimeyer/>.

Obrázok 15 Perception- what id REAL?: Kristen (2015). Dostupné z: [http://kristen-](http://kristen-archii.blogspot.sk/2015/11/perception-what-is-real.html)

[archii.blogspot.sk/2015/11/perception-what-is-real.html](http://kristen-archii.blogspot.sk/2015/11/perception-what-is-real.html).

Obrázok 16 Světlem oděná- ukážky z performance: Dostupné z:

<http://www.jiraskovi.cz/cz/marie/svetlemodena/?picid=332>.

Obrázok 17 Everest- ukážky z inscenácie: by Karel Almond. Dostupné z:

<http://tyrannyofstyle.com/costume-design-dallas-opera-everest>.

Obrázok 18 Everest- ukážky z inscenácie: by Cory Weaver. Dostupné z:

<https://kcopera.org/performances/recent-productions/everest-17/>.

Obrázok 19 Maltský žid- ukážky z inscenácie: Dostupné z:

<https://artcom.de/en/project/virtual-set-design/>.

Obrázok 20 Maltský žid- ukážky z inscenácie: Dostupné z:

<https://artcom.de/en/project/virtual-set-design/>.

NÁZOV

Vzťah tela, kostýmu a video mapping- u v súčasnej scénografii

AUTOR

Katarína Banášová

KATEDRA

Katedra divadelných a filmových štúdií

VEDOÚCI PRÁCE

Mgr. Martin Bernátek, Ph.D.

ABSTRAKT

Bakalárska práca sa zameria na spôsoby využitia kostýmu ako vizuálneho i významotvorného prvku v súčasnej divadelnej a predovšetkým scénografickej tvorbe. V dnešnej dobe, kedy sú možnosti divadla takmer neobmedzené, množstvo tvorcov posúva hranicu chápania toho, čo označujeme pojmom kostým. Cieľom tejto práce je rozobrať spôsoby spracovania už vytvorených kostýmov pomocou technológie video mapping- u. Sledovaním prieniku dvoch línii: experimentálneho kostýmu a video mapping- u na 3D objektoch; a následným predstavením základných spôsobov ich prepojenia. Súčasťou práce bude i analýza vybraných kostýmových ukážok z divadelných predstavení, prehliadok, či experimentov, ako napríklad: *Maltský žid* (2002) či *Everest* (2015). Východiskom textu budú publikácie zamerané na kostým *Alternativity a nové cesty kostýmního výtvarníctví* (2013) od Simony Rybákovéj, *Český divadelní kostým* (2011) od kolektívu autorov, *Kostýmová tvorba: prednášky* (2009) Milana Čorby či publikácie z platformy *Critical costume* a pre video mapping: *Projection mapping* (2016) od kolektívu autorou, *The Cambridge introduction to scenography* (2009) od McKinney-a a Butterworth-a. Práca bude slúžiť na zoznámenie sa s problematikou a možnosťami spojenia kostýmu a video mapping- u. Tým vytvorí základnú platformu informácií, pre budúcich tvorcov, snažiacich sa o experimentálny vývin kostýmu touto metódou.

KLÚČOVÉ SLOVÁ:

Kostým, experimentálny kostým, video mapping

TITLE:

Relationship of body, costume and video mapping in contemporary performance design

AUTHOR:

Katarína Banášová

DEPARTMENT:

Department of Theater and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Martin Bernátek, Ph.D.

ABSTRACT:

This bachelor thesis will focus on ways of using costumes as visual and overall significant medium in contemporary theatre, especially as a part of scenic design. Nowadays, the possibilities in theatres are nearly endless, thus many creators discover new horizons of understanding of what can be called a costume. This work is aiming to achieve an analysis of already-created costumes made by video mapping technology which is seen by following an intersection of two systems: experimental costumes and video mapping done on 3D objects; and the introduction of the basic ways of this linkage. The thesis will also analyze selected costumes from theatre performances, shows, or experiments such as: *The Jew of Malta* (2002) or *Everest* (2015). The text will be based on publications focusing on costume design *Alternativy a nové cesty kostýmního výtvarnictví* (2013) by Simona Rybáková, *Český divadelní kostým* (2011) by collective author, *Kostýmová tvorba: přednášky* (2009) by Milan Čorba or publications published on *Critical costume* and for video mapping: *Projection mapping* (2016) by collective author, *The Cambridge introduction to scenography* (2009) by McKinney and Butterworth. This work will serve to get acquainted with the issue and possibilities of combining costume and video mapping. Overall, this will manifest basic information for future creators trying to experimentally develop costume using this method.

KEYWORDS:

Costume, experimental costume, video mapping