



Bakalářská práce

Discoland – kostýmové výtvarnictví se zaměřením na rekvizitu

Discoland – costume art focusing on theatre prop

Autor: Valerie Cechová

Studijní program: (B212) Design

Studijní obor: -

Vedoucí: MgA. Jan Jaroš

Praha, červen 2022

© Valerie Cechová

České vysoké učení technické v Praze, 2022

Klíčová slova: rekvizita, kostým, divadlo, Discoland, herec, obecenstvo, striptýz

Key words: prop, costume, theatre, Discoland, actor, audience, striptease



2/ ZADÁNÍ bakalářské práce

Jméno a příjmení: *Valerie Cechová*

datum narození: *13. 10. 1999*

akademický rok / semestr: *3/2*

obor: *Design*

ústav:

vedoucí bakalářské práce: *Jana Jirsová*

téma bakalářské práce: *Kostýmní výtvarnictví - Discoland*
viz přihláška na BP

zadání bakalářské práce:

1/ popis zadání projektu a očekávaného cíle řešení

*Kostýmní výtvarnictví viny Discoland via neoficiální spolupráce
s divadlem Na Zátokadli - řešení kostýmů na základě
konkrétní scény a vpracování viny*

2/ popis závěrečného výsledku, výstupy a měřítka zpracování

*Modely kostýmů v reálné velikosti fotodokumentace a poriziti
kostýmů ve vině*

3/ seznam případných dalších dohodnutých částí BP

*Divadelní ochrzkita nebo další produkce vyvedení při
inscenaci viny*

Datum a podpis studenta *1. 3. 2022 Cechová*

Datum a podpis vedoucího DP *1. 2. 2022 Jirsová*

registrováno studijním oddělením dne

1. 3. 22

České vysoké učení technické v Praze, Fakulta architektury	
Autor: Valerie Cechová	
Akademický rok / semestr: 3/2	
Ústav číslo / název: 15150/Ústav designu	
Téma bakalářské práce - český název: DISCOLAND – KOSTÝMOVÉ VÝTVARNICTVÍ SE ZAMĚŘENÍM NA REKVIZITU	
Téma bakalářské práce - anglický název: DISCOLAND – COSTUME ART FOCUSING ON TEATHRE PROP	
Jazyk práce: čeština	
Vedoucí práce:	MgA. Jan Jaroš
Oponent práce:	Mgr. et MgA. Veronika Jílková
Klíčová slova (česká):	rekvizita, kostým, divadlo, Discoland, herec, obecnstvo, striptýz
Anotace (česká):	Pro tuto práci byla v rámci neoficiální spolupráce s Divadlem Na Zábradlí navrženo kostýmové výtvarnictví a kolekce šperků k možnosti užití jako divadelní rekvizity, a zároveň reklamní předměty hry. Zpracovaným tématem se stala autorská hra Petra Erbese a Borise Jedináka jménem Discoland. Hra odkazuje na legendární noční podnik devadesátých let.
Anotace (anglická):	This thesis according to an unofficial cooperation with Divadlo Na Zábradlí consists of design of costume art and jewelry collection used as a thearte prop and merch. For the topics I chose a play written by Petr Erbes and Boris Jedinák which is called Discoland. The play references a legendary night club of the 90s.

Prohlášení autora

Prohlašuji, že jsem předloženou bakalářskou práci vypracoval samostatně a že jsem uvedl veškeré použité informační zdroje v souladu s „Metodickým pokynem o etické přípravě vysokoškolských závěrečných prací.“

V Praze dne 20. 5. 2022



Podpis autora bakalářské práce

Ráda bych tímto poděkovala vedení ateliéru, konkrétně Janu Jarošovi a Miroslavu Bednářovi za veškerou pomoc, kterou mi při práci na tomto projektu i na projektech předešlých poskytli a za neustálý přísun motivace. V neposlední řadě patří můj dík i Petru Erbesovi a zbytku tvůrčího týmu Divadla Na Zábradlí za možnost spolupráce a následnou pomoc při procesu plnění zadání.

OBSAH

OBSAH	5
1. ÚVOD	6
1. ANALYTICKÁ ČÁST	7
1.1 STRUČNÉ NAHLÉDNUTÍ DO HISTORIE DIVADLA NA ZÁBRADLÍ.....	7
1.2 DEVADESÁTÁ LÉTA.....	7
1.3 HISTORIE DISCOLANDU.....	8
1.4 DIVADELNÍ HRA.....	9
1.5 OBECNÁ CHARAKTERISTIKA POSTAV A SCÉNY SE ZAMĚŘENÍM NA KOSTÝMOVÉ VÝTVARNICTVÍ.....	12
1.6 KOSTÝM KROKODÝLA.....	13
1.7 KOSTÝM TANEČNICE.....	13
1.8 OBECNÁ CHARAKTERISTIKA DIVADELNÍ REKVIZITY.....	14
1.9 OBECNÁ CHARAKTERISTIKA DIVADELNÍHO MERCHE.....	14
1.10 DISCOLAND – MERCH.....	15
2. VÝSTUP ANALÝZY A FORMULACE VIZE	16
2.1 OBECNÉ SHRNUÍ.....	16
2.2 KOSTÝMOVÉ VÝTVARNICTVÍ.....	16
2.3 REKVIZITA – MERCH.....	17
3. PROCES NAVRHOVÁNÍ	17
3.1 OBECNÉ SHRNUÍ.....	17
3.2 NÁVRH REKVIZITY – MERCHE.....	17
3.3 NÁVRH KOSTÝMOVÉHO VÝTVARNICTVÍ.....	19
4. PROTOTYPOVÁNÍ A TESTOVÁNÍ	23
4.1 KOLEKCE ŠPERKŮ.....	23
4.2 DIVADELNÍ KOSTÝMY.....	24
5. VÝSLEDNÝ NÁVRH	24
5.1 KOLEKCE ŠPERKŮ.....	25
5.2 KOSTÝM KROKODÝLA A BAROVÉ TANEČNICE.....	28
6. TECHNICKÁ DOKUMENTACE	30
6.1 ROZMĚROVÉ VÝKRESY – KOLEKCE ŠPERKŮ.....	30
6.2 TECHNOLOGIE VÝROBY.....	33
7. ZÁVĚR A REFLEXE	33
8. ZDROJE – LITERATURA	35

1. ÚVOD

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolila návrh kostýmového výtvarnictví a rekvizit pro konkrétní divadelní hru Discoland. Celá práce se odvíjí od neoficiální spolupráce s Divadlem Na Zábradlí, které hru koncem dubna 2022 uvedlo na domácí scéně. Důvodem výběru tohoto tématu byl především vlastní zájem o pochopení scénické tvorby ve smyslu přenosu myšlenky mezi herci a obecností během představení skrze vizuální stránku dané role.

Cílem mé práce bylo navrhnout funkční kostým pro postavy vystupující ve hře a rekvizitu, která by na jevišti figurovala, a zároveň by mohla být využita jako divadelní merch čili produkt jehož parametry by vycházely ze spojení požadavků určených jevištním hraním a komfortem běžného uživatele. Jinými slovy se jedná o upomínkový předmět možný ke koupi, který by odkazoval na určité divadelní představení a zjevně s ním souvisel. Jak kostýmy, tak zároveň i rekvizity by dále měly plně podporovat děj a základní myšlenku hry. Měly by napomáhat herci ve správném vyjádření role a jejich úkolem je ovšem především přenést diváka do děje pomocí dokreslení charakteru postavy prostřednictvím její vizáže.

Celému procesu navrhování předcházely pravidelné schůzky s tvůrčím týmem, při kterých mi bylo umožněno proniknout do problematiky zadání. Měla jsem možnost navštěvovat herecké zkoušky a pozorovat tak postup inscenační tvorby, při kterém jsem se snažila zachytávat a uvědomovat si požadavky a podmínky, které by kostýmové výtvarnictví mělo splňovat.

Při navrhování jsem brala ohled na konkrétní dramaturgické a scénografické zpracování hry užití při představení. Daný kostým a rekvizita připadá konkrétnímu herci z domácího souboru divadla Na Zábradlí, což nekompromisně formuje jejich finální podobu. Dále bylo třeba si uvědomit fakt, že tvorba divadelních kostýmů a rekvizit závisí na mnoha dalších parametrech jak ze strany obecnosti nebo hereckého souboru, tak i produkce a obecného zacházení s divadelním fundusem. „O problémech má divák přemýšlet, když přijde z divadla domů. Při představení musí být stržen.“¹

Pro zpracování jsem si vybrala kostýmy dvou postav, které jsou bezpochyby nedílnou součástí hry, a vzhledem k jejich jedinečnosti, bylo možné je kreativně zpracovat. Mojí snahou bylo především skloubit estetickou a funkční stránku věci, přičemž bylo také třeba vzít v potaz celkovou komunikaci mezi herci a divadelním obecností.

V případě rekvizity jsem se soustředila v první řadě na děj celé inscenace a obecnou estetiku devadesátých let, ze které jsem následně čerpala inspiraci. Dále jsem se snažila vystihnout propojení současného světa s duchem a myšlenkou hry a přiblížit se tak potřebám potenciálních zákazníků.

¹ HILAR Karel Hugo. In: Karel Hugo Hilar citát: O problémech má divák přemýšlet, když přijde z divadla domů. ... | Citáty slavných osobností. Citáty slavných osobností: Největší sbírka citátů, myšlenek a aforismů [online]. Dostupné z: <https://citaty.net/citaty/262836-karel-hugo-hilar-o-problemech-ma-divak-premyslet-kdyz-prijde-z-div/>

Celý projekt se jistým způsobem vymyká z běžných zadání v rámci oboru produktového designu. Moje práce má tedy jasný mezioborový přesah, který zachází za hranice mého studijního oboru čili zadání pro mě bylo zároveň určitou výzvou. Kromě toho, že Discoland sledávám jako velice zajímavé téma pro zpracování, bylo propojení oborů designu a inscenační tvorby pro mě velmi lákavé. V rámci celého pracovního procesu jsem vycházela z postupu, který jsem se během svého studia naučila a který byl v tomto případě obohacen o nahlédnutí do způsobu, jakým se celá inscenace připravuje a jak probíhá konkrétně proces navrhování kostýmového výtvarnictví a rekvizit.

„Já ti povím jenom to hezký. Já se vůbec nechci angažovat v ničem ošklivým.“²

1. ANALYTICKÁ ČÁST

1.1 STRUČNÉ NAHLÉDNUTÍ DO HISTORIE DIVADLA NA ZÁBRADLÍ

Divadlo Na Zábradlí bylo založeno na jaře roku 1958, kdy OBPH poskytlo prostor několika divadelním nadšencům, mezi které patřil například Jiří Suchý, Vladimír Vodička nebo také Helena Phillipová. Divadlo dostalo své jméno podle uličky vedoucí na Anenské náměstí, na kterém se budova divadla nachází, tedy „Na Zábradlí“. První premiéru uvedl tamější soubor v prosinci roku 1958 a nesla název „Kdyby tisíc klarinetů“. Hru režíroval Antonín Moskalyk a mezi autory dnes už legendární hudby patří kupříkladu Jiří Suchý nebo Jiří Šlitr. Tato divadelní inscenace vzbudila velký zájem ze strany diváků hrála se sériově téměř tři čtvrtě roku.

V dnešní době sedí v ředitelském křesle divadla Petr Štědroň a na postu uměleckého šéfa Dora Viceníková. Kamenným režisérem divadla je Jan Mikulášek, který často spolupracuje s uznávaným scénografem Markem Cpinem.

Divadlo se těší přízni široké veřejnosti, což lze soudit nejen podle počtu návštěvníků, ale i řady ocenění, kterými byl tento umělecký kolektiv za svoji práci odměněn. Každoročně divadlo publiku představí zpravidla čtyři premiéry na domácí scéně a pravidelně hostuje i v zahraničí.

Dodnes přináší divadelní ansámbl obecnstvu potěšení z činoherního divadla nebo dokonce i pantomimy, která má v Divadle Na Zábradlí již dlouholetou tradici.³

1.2 DEVADESÁTÁ LÉTA

Devadesátá léta dvacátého století zvané „Devadesátky“ jsou popisovány jako velice divoké období v dějinách České republiky. Z důvodu razantní změny politického režimu, kdy období totality vystřídala demokracie, se společnost postupně začala proměňovat. S pádem komunistické strany a odchodem sovětských vojsk se po prvních postkomunistických volbách dostalo do vedení státu Občanské fórum v čele s premiérem Mariánem Čalfou.

² ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.

³ O divadle - Divadlo Na zábradlí. Úvodní strana - Divadlo Na zábradlí [online]. Copyright © Divadlo Na zábradlí [cit. 20.05.2022]. Dostupné z: <https://www.nazabradli.cz/o-divadle/>

Tyto zásadní změny ve státní infrastruktuře vedly mimo jiné i k rozvoji organizovaného zločinu. V tehdejší době se začalo dařit především podnikatelům, kteří měli najednou možnost své obchodování svobodně rozvíjet, což platí i v případě osoby Ivana Jonáka, který v těch letech založil noční podnik Discoland Sylvie.⁴

„Hele a skončily pro tebe devadesátky? No úplně neskončily. Z toho nejde vyskočit.“⁵

„Devadesátky“ jsou též známy pro svoji jedinečnou estetiku v oblasti módy, architektury a interiérového designu. Módními trendy byly v té době šustákové bundy, ledvinky nebo další pestrobarevné výstřelky, které úzce souvisely s hudebním žánrem disco paralelně rozvíjejícím se v té době.

1.3 HISTORIE DISCOLANDU

„Ten Discoland pro nás byl nic. Nic. Právě. Ten Discoland byl nula. Zero. Tam se nic nedělo. Nic tam neprobíhalo.“⁶ Discoland Sylvie byl založen v roce 1992 českým vyhazovačem, taxikářem a podnikatelem Ivanem Jonákem, jeho manželkou Ludvikou Jonákovou a jejich německým společníkem. Jednalo se o noční klub, který se nacházel na pražské Libni. Podnik se stával z baru Sylvie, kde se nacházela restaurace a probíhaly diskotéky. V suterénu klubu byl situován erotický bar Veronika, ve kterém se uváděla striptýzová taneční vystoupení. V prostorách klubu si Ivan Jonák pěstoval několik exotických zvířat včetně krokodýla, medvěda nebo také hada. Majitel klubu na podnik často upozorňoval, a to velice neobvyklou cestou, když se například projížděl po Václavském náměstí v autě plném nahých prostitutek nebo venčil své nevšední domácí mazlíčky. Discoland byl navštěvován lidmi z různých společenských sfér. Kromě slavných osobností tehdejší doby čítaje Karla Gotta nebo Vítězslava Jandáka, chodili do podniku také lidé označováni jako zločinci, konkrétně například David Berdych, ze kterého se následně stal symbol největšího zločineckého gangu pozdních devadesátých let. V Discolandu tedy docházelo k setkávání lidí napříč různými společenskými sférami, čímž byl tento podnik bezesporu výjimečný.⁷

⁴ České podsvětí. Začalo to v Discolandu [podcast]. Režie a produkce Damián MACHAJ, scénář Lucie KRIZOVÁ, dramaturgie Dan MORAVEC, sound design a hudba Ivan HORÁK. Praha: Seznam zprávy, 2020.

⁵ ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.

⁶ ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.

⁷ České podsvětí. Začalo to v Discolandu [podcast]. Režie a produkce Damián MACHAJ, scénář Lucie KRIZOVÁ, dramaturgie Dan MORAVEC, sound design a hudba Ivan HORÁK. Praha: Seznam zprávy, 2020.



Obr. 01: Discoland Sylvie, 1991



Obr. 02: Ivan Jonák

1.4 DIVADELNÍ HRA

„Divadlo je pozoruhodná věc. Režisér nechápe, co chce autor, herci nerozumějí, co po nich chce režisér a diváci nevědí, co se děje na jevišti.“⁸

Divadelní hra, na jejíž základě je moje práce založena, nese ikonický název Discoland, který mnohým napoví, že se jedná o známý pražský podnik s divokou pověstí. Hra zachycuje Discoland Sylvie v období 90. let 20. století, kdy byl tento, dnes už legendární noční klub,

⁸ STRINDBERG August. In: August Strindberg citát: Divadlo je podivuhodná věc. Režisér nechápe, co chce autor, herci ... | Citáty slavných osobností. Citáty slavných osobností: Největší sbírka citátů, myšlenek a aforismů [online]. Dostupné z: <https://citaty.net/citaty/11127-august-strindberg-divadlo-je-podivuhodna-vec-reziser-nechape-co-ch/>

založen kontroverzním podnikatelem Ivanem Jonákem. Celé představení je postaveno na základě svědectví lidí, kteří s tímto podnikem měli co do činění, tedy tam pracovali nebo ho pravidelně navštěvovali. Právě s nimi nahrál tvůrčí tým Divadla Na Zábradlí rozhovory, jejichž vybrané části byly ve hře použity, a ve kterých subjekty vzpomínají na tamější atmosféru a zážitky, které v Discolandu Sylvie prožily.

„Říká se, že kdo si pamatuje devadesátky, ten je neprožil.“⁹ Tato úvodní věta hry dokonale zachycuje atmosféru 90. let minulého století, kdy se, mimo jiné, velmi dařilo například i českému podsvětí, které neodmyslitelně prostupuje touto divadelní inscenací.

Divák se prostřednictvím pozorovatele dostává do různých situací, které v Discolandu probíhaly. Postavy popisují svoji pracovní činnost, vztah s majitelem klubu a celkový chod Discolandu zahrnující divoké večírky, zábavu, ale i nebezpečné situace a další poněkud kontroverzní témata, jako jsou například zkušenosti s drogami, prostituce nebo dokonce nájemná vražda. Scénář inscenace je zaměřený především na příběhy lidí kolem notoricky známé postavy Ivana Jonáka, o kterých se z médií jen tak nedozvíme. Všechny postavy vystupující ve hře jsou ovšem opředeny určitým tajemstvím, které postupně objasňují a nechávají diváka nahlédnout do podhoubí devadesátých let.

„Když už se na tom mám takhle podílet, nechť v tom ten duch devadesátek je. Protože vy ho neznáte. Já jo. To je dobrej kámoš.“¹⁰

Scénář, dramaturgii a režii této inscenace zpracovali Petr Erbes a Boris Jedinák. Scéna a kostýmy byly dále zpracovány scénografkou Klárou Flekovou. Tvůrčí tým v tomto složení má na svém kontě při Divadle Na Zábradlí již několik úspěšných her, mezi které se řadí například Kyjem po kebuli vycházející z dopisů jezuitského misionáře Augustina Strobacha. Mezi jejich současné inscenace patří hra Kleopatry a nově připravený Discoland.

⁹ Discoland-Divadlo Na zábradlí. Úvodní strana - Divadlo Na zábradlí [online]. Copyright © Divadlo Na zábradlí [cit. 20.05.2022]. Dostupné z: <https://www.nazabradli.cz/repertoar/discoland/>

¹⁰ ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.



Obr. 03: Discoland, Barman a Návštěvník

Úryvek ze scénáře 01 (druhá polovina, kapitola Talk show s Barmanem):

Barman: Takže jsem se rozhod jednoho krásného večera, že půjdu do Prahy, kde by moje uplatnění mělo smysl.

Bára: A vy jste odkud?

Barman: Z Ostravy, ale moc bych o tom nechtěl mluvit. Jo? Z Ostravy jsem přijel do Prahy na hlavní nádraží a tam jsem přemýšlel co a jak, protože jsem tady vůbec nikoho neznal. A byla tam reklama Discoland. Vzal jsem telefon, zavola jsem tam, s Ivanem jsem se domluvil, že teda přijedu taxíkem a že dál uvidíme, co se mnou. Fajn, přijel jsem, on mě přijal, pokecali jsme, řekl jsem, co mu můžu nabídnout – v pořádku. A ptal se mě, kde bydlím. Říkám, teď jsem přijel, ještě nemám bydlení. Budeš bydlet u mě! Já jsem bydlel v Discolandu.

Bára: Kdybyste mohl, chtěl byste se vrátit?

Barman: Do Discolandu? Hned. Okamžitě. Neváhal bych ani sekundu. Protože mělo to tam svoje kouzlo. Člověk si pokecal. Na tom baru v podstatě je člověk něco jako vrba. Každý přijde,

*chce si pokecat, poradit. Takže ten večer opravdu skončí a máte takovou hlavu. Takže ta komunikace tam byla pozitivní.*¹¹

Úryvek zachycuje dialog mezi postavami Barmana a Báry, zastupující v tomto případě v představení roli režisérů při nahrávání rozhovoru s jedním z respondentů. Postava Barmana v této části vzpomíná na jeho příchod do Discolandu a později popisuje současné pocity respondenta ohledně tohoto nočního podniku.

Úryvek ze scénáře 02 (první polovina, Dj):

Bára: A přišlo ti, že je to hezký? Že je to hezká zábava, která se tam vedla? Že tě to obohatí?

DJ: Je to dobrá otázka?? Hele přišlo mi, že je to hezký. Bylo mi dvacet jedna, dvacet dva. Kdyby mi někdo dneska řekl, že se to vrátí, tak řeknu: okamžitě! V minutě.

Bára: Mě ještě zajímá – ty popisuješ Discoland jako tu jízdu. Myslíš, že to takhle vnímali všichni v tom baráku?

DJ: Určitě. Určitě.

Bára: Ptám se třeba na ty servírky.

DJ: Pro ně to byl taky jakoby zážrak. V Discolandu ta servírka měla bejt v osm a byly tam v pět a byly šťastný. Už tam přišly jako šťastný, už tam přišly ve čtyři jako hurá, jdem to připravovat, už bude zábava a šlo se to připravovat a už byla zábava, protože každý byl rád, že tam je.

*(Zvoní telefon).*¹²

V tomto úryvku se dostáváme do situace, kdy Bára hovoří s diskžokejem v dnešní době popisujícím svůj pohled na Discoland Sylvie.

1.5 OBECNÁ CHARAKTERISTIKA POSTAV A SCÉNY SE ZAMĚŘENÍM NA KOSTÝMOVÉ VÝTVARNICTVÍ

Jak bylo již zmíněno v úvodní části, pro kostýmové zpracování jsem si vybrala postavy, jejichž role jsou spojeny s tancem, konkrétně striptýzovým vystoupením zahrnutým do inscenace. Herci tedy vykazují v rámci ztvárnění těchto rolí značnou pohybovou aktivitu, které musí být kostým přizpůsoben. Samotný akt striptýzu, tedy pozvolné odhalování těla ve mně evokuje přirovnání k formě, jakou se postavy ve hře představují. Odkrývají postupně svůj příběh a povahu stejně tak, jako se barová tanečnice při vystoupení svléká.

Mezi zásadní pilíře formující proces navrhování nekompromisně patří, fakt, že postavy musí vizuálně korespondovat se scénografickým řešením hry a měly by podpořit povahu role, které

¹¹ ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.

¹² ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.

náleží, kromě přizpůsobení kostýmu pohybové části vystoupení. Zároveň je třeba vzít v potaz časoprostor celé inscenace. V tomto případě se totiž postavy nacházejí v přítomnosti a prostřednictvím vzpomínek se vrací do své minulosti, konkrétně do devadesátých let minulého století. Scéna, na které se pohybují se mění v závislosti na ději hry, ale povětšinou divákovi představuje prostor nočního klubu disponujícího například striptéřskými tyčemi nebo barovým sedacím boxem umístěným na forbině. V zadní části jeviště je dále umístěna třpytivá textilní clona, přes kterou postavy přichází na scénu. Inscenace je dále doplněna o interaktivní osvětlení a hudbu, která se představením prolíná.

Dalším poměrně zásadním kritériem pro tvorbu divadelních kostýmů je bezpochyby způsob nakládání s nimi v rámci celkového chodu divadla, tedy jaký je osud kostýmu po derniéře dané hry. Ideálním scénářem je nepochybně možnost dalšího zpracování a přetváření kostýmu podle potřeby

1.6 KOSTÝM KROKODÝLA

„Von si tam pěstoval Jonák krokodýla. To bylo, když jste šli do tý Veroniky. Tam byl takovej pult.“¹³ První rolí, pro kterou jsem kostým navrhovala je postava Krokodýla Kuby zvaného také Bohouše. Postava odkazuje na zvíře chované ve skleněném teráriu v jednom z klubových barů a vnáší do hry poněkud zvláštní, téměř až pohádkovou atmosféru. Ačkoliv se totiž jedná o ztvárnění zvířete, postava ve své roli promlouvá k ostatním. Zhmotňuje tak situaci, kdy i němé stvoření může přinést svědectví o svém životě v nočním podniku. Tato role je poměrně pohybově náročná, jelikož Krokodýl se na scéně objevuje opět v teráriu, tedy herec ztvárňující tuto postavu se nachází na malém prostoru, ve kterém předvádí striptýzový taneček.

Inspiraci pro návrh kostýmu Krokodýla jsem tím pádem čerpala především z variace charakteristických znaků, kterými se tento tvor, jakožto predátor, vyznačuje. Krokodýl, tedy plaz, má jedinečně strukturovanou kůži, která působí poněkud ostře a připomíná pozorovateli jakési opancířované brnění. Plazi obecně jsou také známí pro svoji schopnost kůži svlékat, čímž se opět vracíme k postupnému představování dané postavy a striptýzovému tanci. Mezi další podstatné rysy, kterými tento tvor disponuje, můžeme bezpochyby zařadit i typický tvar hlavy a zubů. Kromě charakteristických znaků zvířete je zároveň nutné neopomenout typické rysy striptýzových kostýmů nesoucí v sobě určitý sex appeal až vulgaritu. Skloubení těchto dvou pilířů ve vztahu k módě devadesátých let tvoří dohromady pramen inspirace k návrhu kostýmu.

1.7 KOSTÝM TANEČNICE

Další kostým, na kterém jsem pracovala, patří postavě barové tanečnice pracující jako striptérka se zaměřením na sado maso show ve striptýzovém baru Veronika v suterénu Discolandu Sylvie. Tato postava ve své roli popisuje svoji běžnou pracovní rutinu a detailně se

¹³ ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.

věnuje struktuře jejího tanečního vystoupení. Dále divákům objasňuje zásady, které je třeba při tanci dodržovat a vzpomíná na různé situace probíhající ve Veronice. Její výpověď také zahrnuje svědectví o tamních poměrech v ohledu jednání nadřízených s tanečnicemi a přístupu zaměstnanců k práci a zákazníkům. Podle slov této postavy byl každý striptýzový taneček postaven na dané variaci. Při vystoupení tanečnice ztvárňovaly pohádkové postavy, superhrdinky anebo zvířata.



Obr. 04: Discoland Sylvie, striptérka, 1993

Postava tanečnice se na scéně objevuje nejprve v běžném civilním oděvu, kdy pohádkově vypráví o svých zážitcích z Discolandu a postupně mění svůj pohádkový narativ v závislosti na situacích, které divákům líčí. Pozvolna se tedy prostřednictvím svého textu z pohádkové babičky stává mladá striptérka Monika vystupující ve známém pražském podniku. Stejně tak se tedy mění i její kostým a postava postupně odkrývá své tělo paralelně jako odhaluje svoji osobnost.

1.8 OBECNÁ CHARAKTERISTIKA DIVADELNÍ REKVIZITY

Divadelní rekvizita představuje předmět, se kterým herec při představení manipuluje a využívá ho v rámci své role. Tento předmět podporuje herecký výstup ve smyslu vyjádření dané akce, kterou herec vykazuje a umožňuje tak obecnstvu lépe porozumět situaci probíhající na jevišti.

Samotná věc a potažmo její estetika vychází ze scénáře, scénografického zpracování hry a potřeb herce pro patřičné vyjádření role.

1.9 OBECNÁ CHARAKTERISTIKA DIVADELNÍHO MERCHE

„Merch“ je výraz označující reklamní předmět určený k prodeji, který zároveň souvisí s nějakou událostí, institucí nebo také značkou. Slouží tak kupujícímu jako upomínka na tuto

určitou záležitost. V případě divadelního merche odkazují produkty zpravidla na samotnou divadelní instituci nebo konkrétní představení. Většinou se jedná o kusy oblečení, doplňky, hračky a další zboží, které obvykle vycházejí ze spojení běžně dostupného produktu a originálního grafického zpracování v závislosti na daný podmět.



Obr. 05: Divadlo Na Zábradlí, e-shop, 2022

Zpravidla divadlo volí reklamní předměty, které jsou poněkud neutrální, tím pádem je možné je prodávat poměrně dlouho. Vzhledem k sériové výrobě a nízkým nákladům vycházejícím pouze z přenesení konkrétní grafiky na běžně dostupný předmět dochází k poklesu ceny daného reklamního produktu, a tím pádem se stává dostupnějším pro zákazníka. Avšak podle mého názoru se může stát, že upomínka, tedy hlavní myšlenka produktu, se na základě těchto kritérií může vytrácet, jelikož jediná jeho originalita spočívá pouze v jeho grafické stránce. Pomineme-li ji, předmět sám o sobě tak nijak neodkazuje na podmět, ze kterého vzešel.

1.10 DISCOLAND – MERCH

Na základě svého názoru objasněného v předchozí podkapitole jsem se rozhodla více přiblížit reklamní předmět hře. Merch by měl svým zjevem a užíváním tedy jasně navazovat na Discoland a vycházet ze zázemí inscenace. Tímto směrem lze docílit toho, že z merche odkazujícího na jednu konkrétní hru se automaticky stává limitovaná edice, která by, dle mého mínění, mohla být ceněna ze strany divadelních nadšenců neboli potencionálních zákazníků. Samotný předmět a celá hra získává tak svoji jedinečnost i ve smyslu sběratelském.

Divadelní hra Discoland nabízí poměrně široké spektrum pramenů inspirace. „Ono nahoře se toho tolik moc nedělo, tam se spíš prodávaly ty drogy. Pak ještě vo patro vejš zase feťáci mačkali automaty.“¹⁴ (13:58 – Veverková) Scéna, do které je hra zasazena je velice

¹⁴ ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.

minimalistická a spíše abstraktní, přesto však navozuje patřičnou atmosféru a odkazuje svým zpracováním na devadesátá léta, do kterých se postavy skrze své role dostávají. Vzhledem k tomu, že jednotlivé postavy na sebe v podstatě nenavazují a celý scénář obecně neprovází žádná konkrétní celistvá dějová linka, je jedinou spojnicí mezi postavami Discoland devadesátých let.

Ačkoliv ve hře nefiguruje postava Ivana Jonáka, všechny postavy se k němu nezávisle na sobě vrací. K jeho postavě neodmyslitelně patří i typický vzhled čítající vlasovou trvalou, bílý oblek a pěsti ověšené nepřehlédnutelnými prsteny.

2. VÝSTUP ANALÝZY A FORMULACE VIZE

2.1 OBECNÉ SHRNUÍ

Autorská inscenace Divadla Na Zábradlí nesoucí jméno Discoland vzpomíná prostřednictvím pamětníků na divokou éru devadesátých let. Hra je postavena na základě současného pohledu respondentů na jejich minulost.

Scénář hry je zformován z autentických rozhovorů lidí, kteří byli s Discolandem Sylvie spjati. Ačkoliv je scénografické zpracování poměrně minimalistické, snaží se obecně nastínit představu o interiéru Discolandu a navozuje tak atmosféru, která v těchto prostorech panovala. Obecně se Discoland a devadesátá léta vyznačují svojí specifickou estetikou, ze které je možné při navrhování čerpat.

2.2 KOSTÝMOVÉ VÝTVARNICTVÍ

Divadelní kostýmy je třeba navrhnout tak, aby jasně divákovi napověděly, o jakou postavu se jedná, a zároveň ilustrovaly danou estetiku v kontextu hry. Dále je nutné brát na vědomí, že v divadelní kostymě se kostýmy často do jisté míry recyklují, a tím pádem je zásadní, aby se s tímto faktem během procesu navrhování počítalo. Dále má divadlo na každou hru daný rozpočet, tudíž je důležité zamyslet se nad poměrně nízkými náklady.

Kostým Krokodýla se svojí podstatou značně liší od kostýmů ostatních rolí vzhledem k tomu, že se jedná o kostým zvířete, které se uvádí během striptýzového tance. Je třeba do něho tedy zakomponovat typické zvířecí znaky, aby bylo divákovi jasné, o kterého tvora se jedná, a zkombinovat je zároveň se striptýzovým oblečkem. Z hlediska barevnosti jsem vycházela ze vzhledu zvířete s ohledem na estetiku devadesátých let a styl striptýzových kostýmů.

V případě kostýmu barové tanečnice je zásadní skloubit její současnost se vzpomínkou na devadesátá léta, kdy působila v Discolandu jako striptérka. Vzhledem k tomu, že se tato respondentka v dnešní době živí jako barmanka, vycházela jsem především ze stylu oblékání žen ve středním věku pracujících v restauračních zařízeních ve spojení s její taneční minulostí.

Jelikož se v obou případech jedná o striptýzové kostýmy, bylo mým cílem je nějakým způsobem sjednotit tak, aby vzájemně korespondovaly.

2.3 REKVIZITA – MERCH

Divadelní rekvizita, na kterou by měl úzce navazovat reklamní předmět, má několik zásadních kritérií. Mezi tyto podmínky se nepochybně řadí fakt, že rekvizita musí být navržena tak, aby mohla být smysluplně využita během představení, pomohla herci ve ztvárnění své role a podpořila tak akci, kterou herec na jevišti vykonává. Dále by měla obohacovat celkovou estetiku představení. Zároveň by ale měla být z hlediska praktičnosti, obecné funkce a prodejní ceny, dostupná zákazníkům v podobě reklamního předmětu.

Vzhledem k těmto parametrům, které by měl produkt splňovat, jsem se rozhodla navrhnout kolekci šperků, přičemž jednotlivé šperky by měly při představení fungovat jako módní doplňky a zároveň rekvizity. Šperky obecně jsou vyhledávaným artiklem ve společnosti, proto by mohly jako potenciální merch uspět. Hlavní inspirací pro tvorbu takových produktů se stala postava Ivana Jonáka, který se podobnými doplňky honosil a je třeba uvést, že také v „devadesátkové módě“ měly výrazné šperky své pevné místo. Dalšími prameny inspirace, ze kterých jsem čerpala, se staly hrací automaty jejichž všudypřítomnost v devadesátých letech je nesporná. Taktéž byly umístěny i v horním patře Discolandu Sylvie a někteří z pamětníků na ně ve svých výpovědích vzpomínají.

Cílovou skupinou zákazníků těchto reklamních produktů jsou ženy i muži v dospělém věku, což je naštěstí demografie relativně široká, vzhledem k tomu, že mým záměrem bylo postihnout co největší část subkultury divadelních návštěvníků. Protože se Divadlo Na Zábradlí řadí mezi jedno z nejúspěšnějších divadelních institucí v České republice, patří většina návštěvníků mezi finančně zabezpečenou část pražské populace. V návaznosti na tuto informaci lze vzít v potaz, že cena reklamního produktu při své jedinečné formě a dostupnosti nehraje při jeho tvorbě tak zásadní roli.

3. PROCES NAVRHOVÁNÍ

3.1 OBECNÉ SHRUTÍ

Proces navrhování se odvíjel mimo jiné i od průběhu postupného sestavování divadelní inscenace, které jsem mohla být svědkem. Podmínky a kritéria se v průběhu této doby měnily a následně ustalovaly. Zpočátku a dále i v průběhu procesu navrhování jsem se v případě produktů a kostýmů snažila vycházet z estetiky devadesátých let a zohlednit veškeré požadavky na daný projekt. Během procesu navrhování jsem se do problematiky zadání dostávala čím dál tím víc hlouběji. Počáteční fází navrhování bylo skicování různých nápadů v obou oblastech zadání, které později vystřídaly hmotné modely v případě kostýmového výtvarnictví a 3D vizualizace v rámci návrhu šperku.

3.2 NÁVRH REKVIZITY – MERCHE

Jak bylo již dříve zmíněno, v případě navrhování divadelní rekvizity, potažmo reklamního předmětu, jsem se soustředila na vytvoření malé kolekce šperků, která svojí podstatou i zjevem odkazuje na Discoland.



Obr. 06: Vlastní dokumentace, návrh boxeru, 2022

Stěžejním motivem pro tuto práci se staly především prsteny na ruku Ivana Jonáka, které dotvářely jeho image. Na každém prstu, s výjimkou palce, se nacházel jiný, zpravidla velice výrazný prsten, což v první řadě mělo symbolizovat Jonákovu bohatství a evokovat v ostatních lidech strach, jelikož kov, ze kterého byly prsteny zhotoveny dodával jeho pěstím určitou sílu. Na základě této skutečnosti jsem se rozhodla navrhnout šperk na způsob pěstního boxeru tudíž moje myšlenka vzešla z podstaty spojení všech Jonákových prstenů do jednoho šperku. Pěstní boxer sám o sobě se běžně využívá při souboji, což také odkazuje i na drsné poměry devadesátých let. Jedná se tedy spíše o produkt využívaný díky své praktické funkci a nikoliv formě, což se poněkud rozchází s filozofií šperku, pomineme-li například pečetonní prsteny. Mým cílem bylo tedy vycházet do určité míry z parametrů boxeru, ale především vytvořit šperk, který by pouze na boxer svým zjevem odkazoval. Domnívám se, že takový produkt by, jakožto reklamní předmět, mohl svoji neobvyklou formou zákazníka zaujmout. Ale vzhledem k jeho specifičnosti je dále nutné uvažovat i nad méně extravagantním a praktičtější šperkem, který by mohl na trhu uspět o něco lépe. Proto jsem se rozhodla tento návrh poněkud rozšířit o další artikly prostřednictvím divize na jednotlivé prsteny. Následně jsem se zaměřila i na návrh přívěsku na náhrdelník nebo opaskové přezky v návaznosti na módní doplňky poslední dekády minulého století. V rámci celé kolekce by ve výsledném zpracování měly všechny šperky spolu jasně souviset. Všechny šperky by mohly v představení figurovat buď jako doplňky anebo v případě boxeru i jako rekvizita při ztvárňování akce souboje a dále.

Dále jsem hledala cestu, jak spojit tento šperk s nějakou typickou estetikou „devadesátek“. Jak jsem již uvedla v kapitole Výstup analýzy a formulace vize, inspiraci v tomto ohledu jsem čerpala z estetiky charakteristické pro hrací automaty, které byly v devadesátých letech

na vzestupu a laicky řečeno „v kurzu“. Tomuto směru nejprve předcházely pokusy přenést na šperk ikonický nadpis Discoland Sylvie včetně loga připomínající volant, který je na budově podniku umístěn nad vchodovými dveřmi. Další inspiraci jsem hledala u zvířat, které Ivan Jonák v klubu choval, a následně jsem se dopracovala do estetiky výherních automatů. „V letech 1992-1994 se gamblerství stalo jedním z nejrozšířenějších problémů závislostí v České republice.“¹⁵ Nejvíce mě zaujaly tzv. ovocné automaty, které jsou velice rozšířené. Princip hry na těchto automatech je založen na snaze o dosažení kombinace více stejných motivů na hrací ploše, v tomto případě druhů ovoce.¹⁶ To je v celé hře stěžejní, má velice unikátní grafické zpracování, které je všeobecně známé a při pohledu na něj se pozorovateli neprodleně vybaví hrací automat. Dle mého názoru, symbolizují hrací automaty a jejich estetika obecně jakousi lacinost tehdejší doby, a právě i tu bylo třeba do projektu zapracovat. V kombinaci se šperkem tvoří spojení těchto aspektů zajímavý kontrast až paradox.



Obr. 07: Slot machine, fruit, 2022

3.3 NÁVRH KOSTÝMOVÉHO VÝTVARNICTVÍ

Striptýzový kostým obecně se vyznačuje především svojí extravagancí ve smyslu navození v obecenstvu pocit vzrušení. Toho je často docíleno prostřednictvím možnosti oblek dle potřeby svléci. Vzhled těchto kostýmů často udávají užité materiály, mezi které řadíme například různé druhy třpytivých a lesklých látek, třásně a další. Ačkoliv je estetická stránka v tomto případě velice podstatná, je důležitá i funkčnost a praktičnost takového kostýmu. Jeho střih by měl být dostatečně přizpůsoben choreografii, kterou tanečnice při vystoupení představuje. „Chodím mezi lidma, tak třeba frajera pohladím po vlasech a zase jdu dál, pak jdu zpátky k tyči, otočím se, takhle se chytanu, na toho kluka třeba mrknu, otočím se, zakroutím prdelkou, rozepnu si sukni a teď už jsem jenom v bodyčku. No tak jsem si to takhle celý prošla a když jsem viděla, že lidi sedí i za rohem, tak jsem zašla i tam. Pak jsem šla na tu točnu, viděla

¹⁵ MÜHLPACHR, Pavel. Sociopatologie. 1. vydání. Brno: Masarykova univerzita, 2008. 194 stran. ISBN 978-80-210-4550-7.

¹⁶ Recenze výherního automatu Respin Joker | CasinoArena.cz. CasinoArena.cz | hrací automaty zdarma | online casino bonus 2022 [online]. Copyright © [cit. 20.05.2022]. Dostupné z: https://www.casinoarena.cz/rubriky/hraci-automaty/respin-joker-recenze-online-hraciho-automatu_10220.html

jsem, že začala druhá písnička, a tak jsem se začala svlíkat.“¹⁷ Na základě těchto požadavků jsem se soustředila především na způsob, jakým by se postava při tanci postupně odhalovala. Dále jsem se tento základní kámen snažila rozvíjet konkrétním estetickým zpracováním v závislosti na obsah role.

V případě Krokodýla jsem se rozhodla zakomponovat do kostýmu aspekty, připomínající charakteristické znaky zvířete. Hledala jsem tu správnou cestu, jak je patřičně vyjádřit v kontextu celého kostýmu, tedy je zkombinovat s hlavním motivem striptýzového obleku. Zaměřila jsem se především na drsnou krokodýlí kůži, ikonický tvar hlavy a ostré zuby, kterými se zvíře vyznačuje. Přemýšlela jsem nad způsobem, jak tyto komponenty přenést do textilního materiálu. Zpočátku jsem uvažovala pouze nad grafickou formou v případě zobrazení krokodýlí kůže, ale postupně jsem se dopracovala k plastickému vyjádření. Nejprve jsem si pohrávala s různými způsoby řasení látek, na což následně navazovalo jejich skládání, které, dle mého uvážení, dobře imituje drsný povrch kůže. Obecně jsem tedy uvažovala nad kostýmem, který by se skládal z delšího kabátku uzpůsobeného k odhalování částí těla a výstižnou pokrývkou hlavy připomínající hlavu krokodýlí.



Obr. 08: Vlastní dokumentace, návrh kostýmu Krokodýla, 2022

¹⁷ ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.



Obr. 19: Vlastní dokumentace, návrh kostýmu Krokodýla, 2022

Při navrhování kostýmu pro postavu barové tanečnice jsem v počátečních chvílích hledala inspiraci ve výpovědi respondentky vzpomínající na role, které v Discolandu při striptýzu tanečnice ztvárňovaly. Objevovaly se tam tanečky, ve kterých se vystupující převtělila do role superhrdinky, víly, Červené Karkulky, robota, anebo různých zvířat.¹⁸ Vzhledem k tomu, že se tato pamětnice věnovala především sado maso show, přemýšlela jsem nejprve nad různými způsoby přizpůsobit kostým roli, kterou tanečnice představuje, zkombinovat ji s prvky odkazujícími na sado maso kostým, a zároveň tyto aspekty přenést do současného stylu oblékání respondentky. Celý kostým je založen na principu jeho přetransformování ze zdánlivě všedního oblečení do divokého striptýzového obleku v návaznosti na text, kterým herečka představující tuto roli prochází.

¹⁸ ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.



Obr. 09: Vlastní dokumentace, návrh kostýmu Barové tanečnice, 2022

Jak jsem již výše uvedla, zabírala jsem se také určitým prvkem, který by kostýmy obou postav spojoval, protože se v obou případech jedná o kostýmy striptýzové. Po dlouhém hledání takové vlastnosti jsem došla k tomu, že nejlepším způsobem, jako toho docílit, je spojit kostýmy prostřednictvím užitého materiálu. V této oblasti navrhování jsem zvažovala několik variant, mezi které patřily látky s flitry nebo látky prošíváné třpytivou nití, až jsem se poté dobrala k možnosti šustákoviny, která se sama o sobě v devadesátých letech hojně objevovala na různých kusech oblečení, především u bund nebo kalhot.

4. PROTOTYPOVÁNÍ A TESTOVÁNÍ

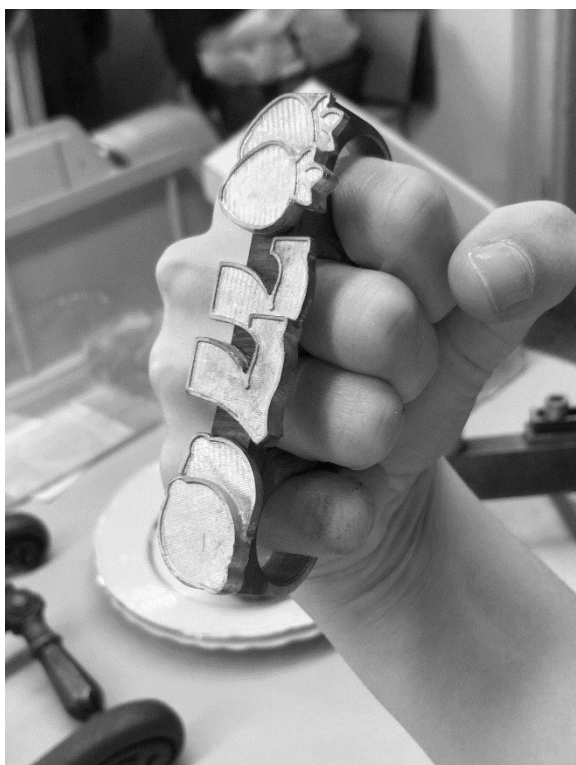
V předešlé kapitole jsem stručně popisovala postup navrhování, kterému následovala část prototypování a testování prostřednictvím modelů.

4.1 KOLEKCE ŠPERKŮ

V případě šperků jsem poměrně brzy přenesla návrhy ve formě skic do 3D modelovacího programu, kde jsem následně zkoušela různé varianty základních tvarů a podob elementů, ze kterých se šperky skládají. Při navrhování jsem vycházela ze standardní velikosti boxeru a prstenů. V případě přezky a přívěsku jsem zvolila vlastní rozměry. Prvním prototypem boxeru se stal model tištěný na 3D tiskárně z materiálu PLA. Na základě tohoto výtisku, jsem dospěla k závěru, že je třeba vytvořit dvě různé velikostní varianty šperku, a to pro ženy a muže vzhledem k rozměrům průměrného obvodu ženských a mužských prstů na ruce.

Představa finálního produktu byla taková, že budou šperky zhotoveny z kovu metodou lití do formy nebo metodou frézování. Vzhledem k tomu, že reklamní předměty i rekvizity jsou značně omezeny prodejní cenou, bylo třeba uvažovat spíše nad levnějším kovem, jako je třeba hliník nebo zinek. První pokusná výroba šperku, konkrétně boxeru, probíhala prostřednictvím metody lití taveniny, v tomto případě roztavené mosazi, do pískové formy. Výsledek ukázal, že tato metoda není pro výrobu takových šperků příliš vhodná. Písková forma totiž nedrží přesný a čistý tvar obzvláště, když se jedná o poměrně velký a členitý šperk. Písek se při vytahování zaformovaného modelu drolí a odlitek tím pádem není tvarově přesný. Dalším poznatkem, který tento mosazný model přinesl, bylo zjištění, že ačkoliv má mosaz po zbrúšení a leštění velice hezký povrch, je tento kov pro šperkařskou výrobu poměrně nevhodný, protože je pro šperk nošený na ruce příliš těžký. Na základě tohoto mosazného odlitku a prostudování informací o dalších materiálech jsem usoudila, že nejvhodnější cestou pro výrobu je odlévání zinku do silikonové formy, které je přesné. Cena materiálu se pohybuje poměrně nízko a s ohledem na jeho vlastnosti, je v porovnání s ostatními potenciálními materiály pro šperky takového typu vhodný. Tato metoda je také vyhovující z hlediska sériové výroby, jelikož silikonová forma umožňuje opakované lití.

Pro výrobu boxeru, který je z kolekce šperků nejkomplikovanější, jsem oslovila firmu J.K. Junior, která se zaměřuje na produkty podobného typu. Prototyp byl zhotoven ze zinku metodou výše popsanou. Výsledek prokázal, že zvolený materiál i metoda byly vhodné, avšak z důvodu pozměnění tvarového řešení šperku při výrobě ze strany řemeslníků, jsem opět nebyla s produktem spokojena. Dále se ukázalo, že určité části boxeru, konkrétně plochy v základové části mohou být při výrobě poněkud problematické. V důsledku toho, jsem byla nucena model lehce poupravit tak, aby se dříve kompaktní plošky rozčlenily na menší díly. Tím pádem by dále neměly být náchylné na chyby a dochází tak i k odlehčení šperku a úspoře materiálu, což se projeví i na ceně produktu.



Obr. 10: Vlastní fotodokumentace, první prototyp, 2022

4.2 DIVADELNÍ KOSTÝMY

Testování divadelního kostýmu Krokodýla Kuby probíhalo především prostřednictvím různých modelů, které jsem během procesu navrhování tvořila. Zpočátku jsem se soustředila především na střih kostýmu, při kterém jsem užívala různé druhy látek. Vzhledem k tomu, že kostým patří herečce Barboře Bočkové ztvárňující tuto postavu ve hře, bylo třeba ušít kostým na její míry.

Jednotlivé modely přinášely postupně poznatky v oblasti střihu, na jejichž základě jsem mohla návrhy posouvat kupředu a byla jsem následně schopná dopracovat se k finální podobě kostýmu.

Další část testování spočívala ve výběru vhodné látky, která by kromě parametrů vycházejících ze znaků typických pro zvíře, striptýzový kostým a dobového zasazení, dobře vypadala na jevišti při osvětlení scény.

V případě kostýmu barové tanečnice jsem se opět zaměřila zpočátku na střih obleku, který by při představení herečky umožnil znázornit přechod ze současné podoby postavy do její minulosti.

5. VÝSLEDNÝ NÁVRH

Po dlouhém procesu navrhování a následném testování modelů, kterému předcházela hluboká analýza a rešerše v rámci problematiky zadání, jsem v obou částech práce dospěla k finálnímu návrhu, který je plně funkční a přizpůsobený výrobnímu procesu.

5.1 KOLEKCE ŠPERKŮ

Titulním dílem celé kolekce je šperk inspirovaný pěstním boxerem (dále jen boxer), ze kterého se odvíjí další jednotlivé šperky. Samotný boxer je tedy určen pro nošení na ruce a skládá se ze dvou hlavních částí. Spodní základová část připevňuje šperk na prsty, a zároveň tvoří plochu pro umístění části horní, sestávající se ze tří segmentů inspirovaných hracím automatem. Jedná se konkrétně o citronky, sedmičky a jahůdky. V každém z těchto segmentů je znak zdvojený způsobem odpovídajícím grafické stránce výherních automatů nabízející poměrně velkou škálu motivů. Tyto konkrétní motivy jsem vybrala z několika důvodů. V případě citronků se jedná o jeden z nejtypičtějších námětů v automatech zobrazovaných, tím pádem je odkaz na tento znak patřičně znatelný. Motiv dvou sedmiček při hře na automatu přináší hráči větší odměnu a znamená tak štěstí ve hře. Třetím motivem užitým ve šperku jsou jahůdky, které se ve hře vyskytují také a další příčinou volby právě tohoto znaku se stala skutečnost, že v Discolandu působila osoba milenky Ivana Jonáka zvaná „Jahůdka“.¹⁹ Motiv tak odkazuje nejen na herní automat, ale také přímo na Discoland Sylvie. Všechny motivy jsou zasazeny na horní stěnu základové části boxeru a svojí formou dodávají šperku jeho jedinečnost. Boxer je navržen ve dvou velikostech.



¹⁹ ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.

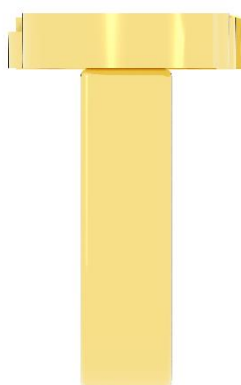
Obr. 12: Vlastní dokumentace, 3D model boxeru, 2022



Obr. 13: Vlastní dokumentace, 3D model boxeru, 2022

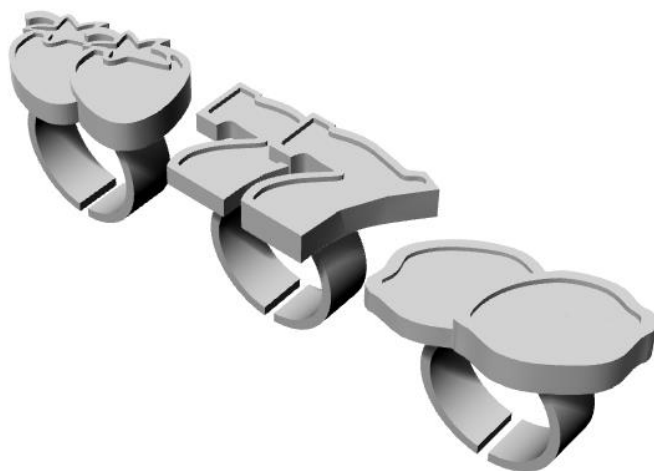


Obr. 14: Vlastní dokumentace, 3D model boxeru, 2022



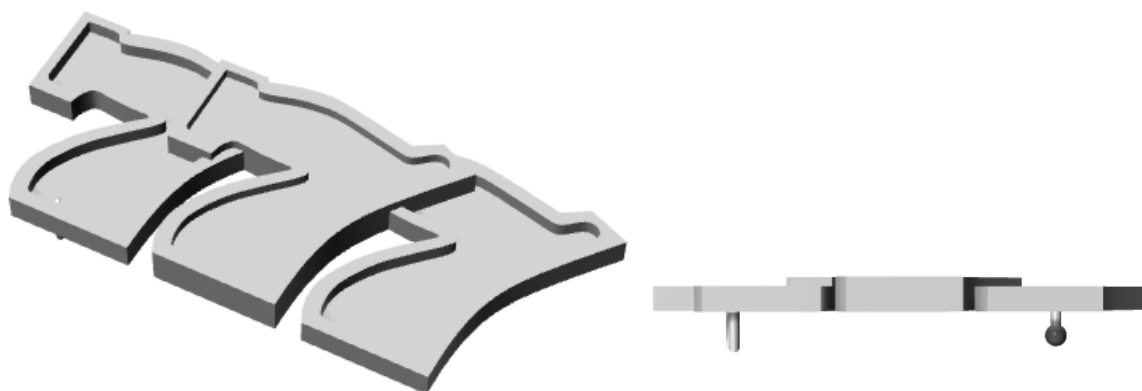
Obr. 15: Vlastní dokumentace, 3D model boxeru, 2022

Dalšími díly kolekce jsou jednotlivé prsteny skládající se z širšího kroužku, který se navléká na prst, a jednoho ze tří použitých motivů u boxeru. Ve výsledku jde tedy o poměrně výrazný prsten, který by jako reklamní předmět mohl dosáhnout úspěchu.



Obr. 15: Vlastní dokumentace, 3D model prstenů, 2022

V případě přezky jsem poněkud rozvinula motiv sedmičky do pevného segmentu složeného ze tří sedmiček. Tato část je samozřejmě doplněna o díly potřebné ke správné funkci produktu, což zahrnuje malý cvoček, který zapadá do děr v opasku a poutko určené pro připevnění přezky na opasek.



Obr. 16: Vlastní dokumentace, 3D model přezky (perspektiva, nárys), 2022

Poslední částí celé kolekce je přívěsek, na kterém jsou zkombinovány oba motivy ovoce a sedmičky opět ve formě zdvojeného znaku. V horní části šperku je připevněn jednoduchý mechanismus umožňující přívěsek zavěsit. Přívěsek sám o sobě je poměrně velký a je určen k zavěšení na řetízek. Zákazník by jej tedy nosil jako doplněk kolem krku. Šperk je svojí podstatou inspirován, laicky řečeno, „rapperskými řetězy“, které ovšem byly v oblibě také u diskžokejů působících v Discolandu Sylvie.



Obr. 17: Vlastní dokumentace, 3D model přívěsku, 2022

Výhodou kolekce je skutečnost, že zákazník může vybírat mezi více šperky a zakoupit tak pouze ty, které by mu v návaznosti na jeho vkus a potřeby vyhovovaly. Obecně se jedná o poněkud extravagantní módní doplňky nesoucí v sobě odkaz devadesátých let.

Všechny šperky jsou zhotoveny z hliníku a byly vyrobeny prostřednictvím metody frézování kovového plechu v případě segmentů znázorňujících motivy z herních automatů. Základová část boxeru je následně vyrobena metodou lití taveniny do silikonové formy.

5.2 KOSTÝM KROKODÝLA A BAROVÉ TANEČNICE

Kostým určený pro roli barové tanečnice jsem na základě konzultací s vedoucím mé práce zanechala v pouze ilustračním modelu, který ovšem vysvětluje jeho hlavní myšlenku. Kostým zpočátku působí tak, jako by byl složen z kusů všedního oblečení, avšak během scény, ve které postava vystupuje se postupně transformuje do kostýmu striptýzového. Prvotní inspirací pro striptýzovou stránku obleku byla labuť jakožto krásný a vznešený pták, který odkazuje na fakt, že respondentka, podle které je tato role sepsána, podala tvůrčímu týmu divadla věrohodnou výpověď na rozdíl od některých ostatních pamětníků. Labuť symbolizuje čistotu a sílu,

kteřou jsem v postavě viděla, i přes to, že se jedná o barovou tanečnici. Později jsem od tohoto směru upustila a nechala jsem se inspirovat kostýmem Červené Karkulky, o kterém se pamětnice zmiňuje.

Pohrávala jsem si s myšlenkou zakomponovat do kostýmu šustákovou bundu a riflové odepínací nohavice uzpůsobeny k tomu, aby bylo snadné kostým přetvořit do striptýzové podoby. Ta by měla spočívat v těsném a přiléhavém body disponujícím výrazným zipem, což odkazuje na sado maso kostým. Barevnost se odvíjí od postavy Červené Karkulky.

Výstupem návrhu v případě kostýmu Krokodýla je plně funkční oblek spočívající v zeleném fraku s tříčtvrtečními rukávy. Frak je u krku zakončen stojatým límečkem navazujícím na upnutou část v oblasti hrudníku, která končí zhruba v úrovni pěti centimetrů pod ňadry. Z tohoto dílu vycházejí volné našasené rukávy tvořící zajímavý kontrast. Směrem dolů top plynule přechází do vidlicovitého šosu na zadní straně a na straně přední se nachází středně široký pruh upevněný na vrchní části pomocí suchého zipu z důvodu možného odtržení při striptýzovém vystoupení. Případné odstranění pruhu odhaluje nahé tělo, které je v oblasti rozkroku zakryto elastickými kalhotkami s vyšší pasem. Horní okraj kalhotek končí těsně pod pupíkem a vzniklá mezera mezi ním a spodním okrajem topu tvoří odhalený pás těla. Dále dochází k odkrytí značné části přední oblasti stehen.

Základ kostýmu je doplněn hrubými skládanými pásy látky táhnoucími se z přední strany přes ramena na záda a následně podél zadní strany nohou až ke kotníkům, kde jsou připevněny na nohy pomocí malé gumičky. Pásy připomínají krokodýlí kůži a ozvláštňují tak celý kostým i kvůli tomu, že část pásů v oblasti zad vystupuje do prostoru. Dalším zajímavým efektem, kterého kostým dosáhne, je způsob, jakým pásy podél nohou při pohybu vlají. Tento jev působí na pozorovatele tak, jako by na sobě herečka měla opravdovou krokodýlí kůži, která se hýbe zároveň s tělem.

Nedílnou součástí kostýmu je i pokrývkou hlavy, konkrétně kšilt kopírující specifický tvar krokodýlí tlamy. I po něm se táhnou dva pásy na stejném principu jako pásy použité na fraku. Po obvodu spodní strany kšiltu jsou souměrně rozmístěny zuby z extrudovaného polystyrenu ve tvaru zubů krokodýlích.

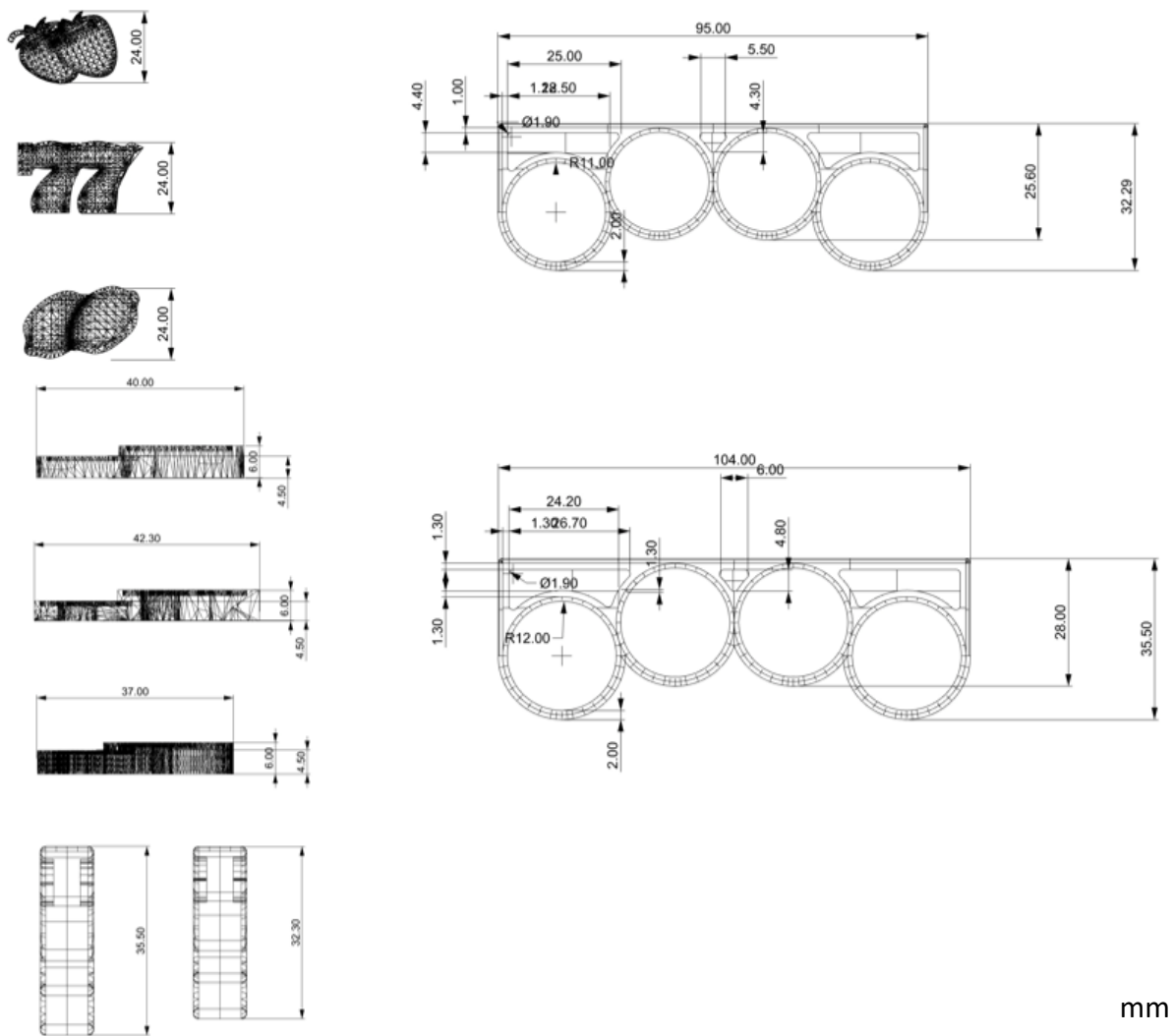
Z hlediska praktičnosti je třeba, aby se kostým dal rychle obléci obzvláště při převlékání se během představení. Z toho důvodu je kostým poměrně kompaktní. Na zadní straně fraku je podél páteře krkem počínaje umístěn zip, a v oblasti pod ním se nacházejí gumy držící látku tak, aby se horní část fraku stále upínala na tělo. Pásy připomínající krokodýlí kůži jsou na frak připnuty pomocí malých patentů. Nejsou tedy na kostýmu napevno, a to i kvůli potenciálnímu praní kostýmu.

Jako výchozí materiál jsem v případě fraku a kšiltu zvolila tmavě zelenou šustákovinu ze stoprocentního polyesteru. Lícová strana šosu je ušita ze stejné látky, ale pro rub jsem užíla látku jiného typu, která je těžší a zabezpečuje tak, že šos stále hezky splývá podél těla. Tato látka je opět v zelené barvě, avšak v lehce jiném odstínu než šustákovina. Důležitá vlastnost této látky je také elasticita, a proto jsou z ní taktéž zhotoveny kalhotky umístěné pod frakem. Pro pásy znázorňující kůži jsem vybrala poloprůsvitný materiál, konkrétně šifon v odstínu světlé khaki barvy. Šifon je z vnitřní strany vypodložen temperovaným papírem, jelikož

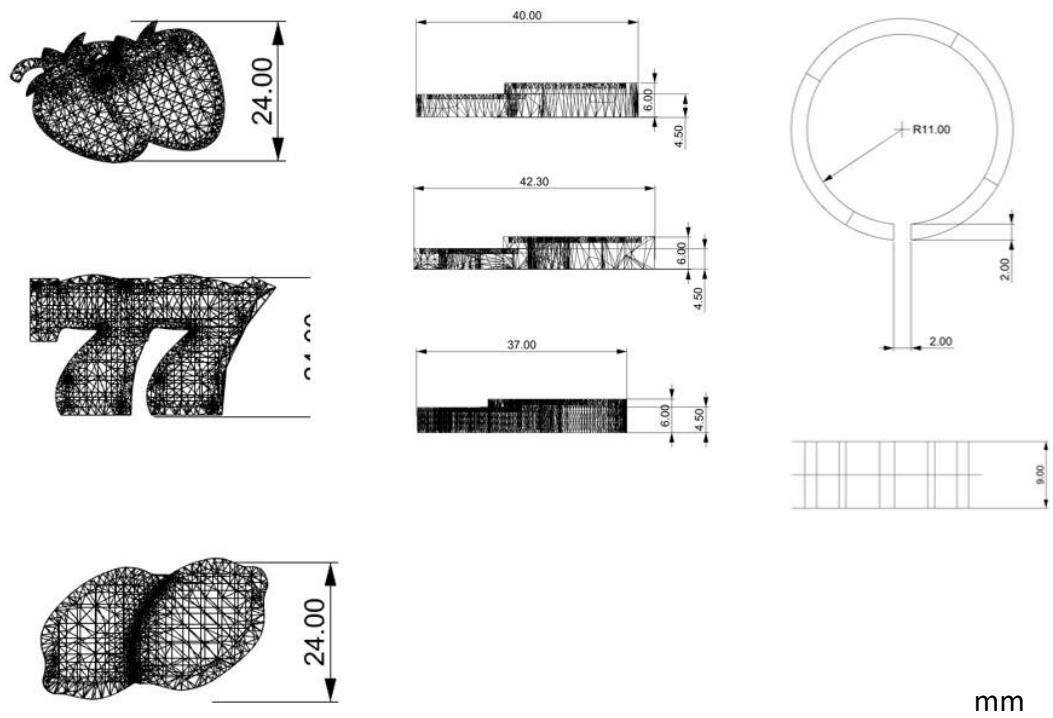
se samotnou látkou nelze dosáhnout ostrých tvarů při skládání pásů. Látka v kombinaci s papírem vytváří pozoruhodný efekt na základě barevných přechodů v oblastech skladů, což podporuje znázornění drsnosti krokodýlí kůže.

6. TECHNICKÁ DOKUMENTACE

6.1 ROZMĚROVÉ VÝKRESY – KOLEKCE ŠPERKŮ

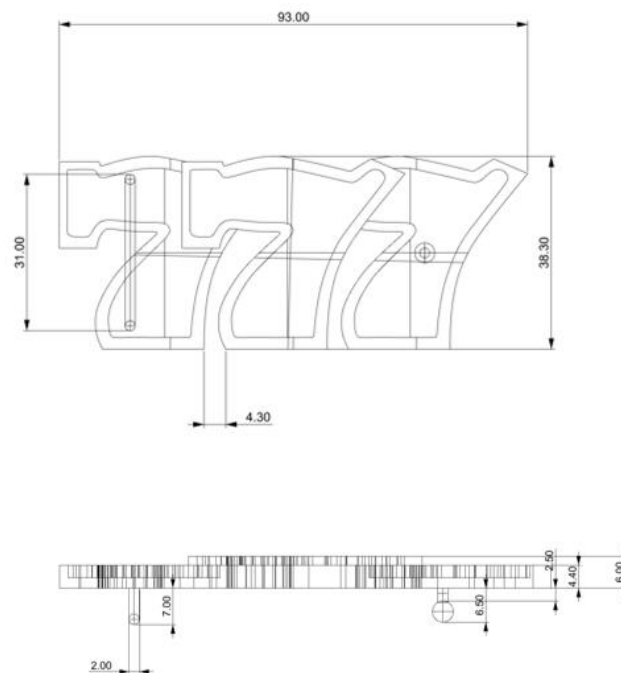


Obr. 18: Vlastní dokumentace, rozměrový výkres boxeru, 2022

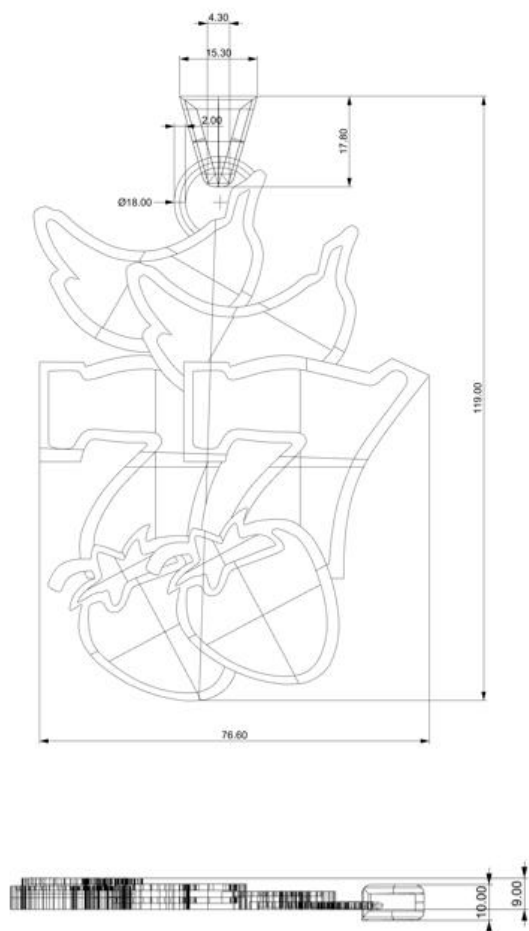


mm

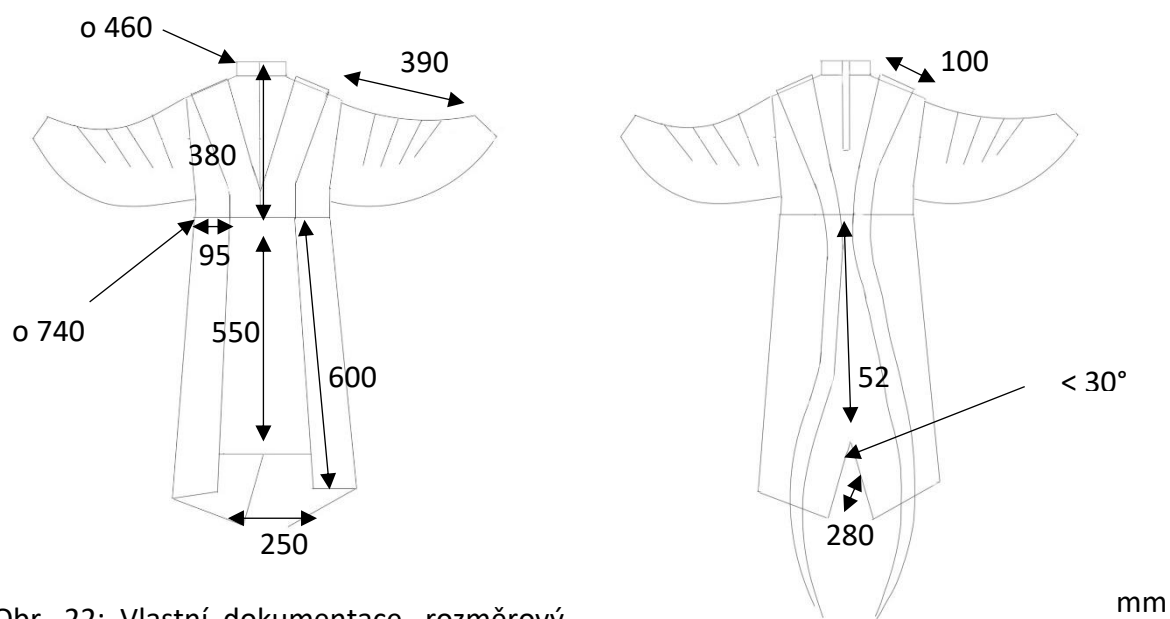
Obr. 19: Vlastní dokumentace, rozměrový výkres prstenů, 2022



Obr. 20: Vlastní dokumentace, rozměrový výkres přezky, 2022



Obr. 21: Vlastní dokumentace, rozměrový výkres přívěsku, 2022



Obr. 22: Vlastní dokumentace, rozměrový výkres kostýmu Krokodýla, 2022

6.2 TECHNOLOGIE VÝROBY

V případě kolekce šperků jsem nakonec jako metodu výroby zvolila frézování hliníkového plechu, kterou lze docílit přesného a čistého tvaru u jednotlivých částí kolekce. Tato metoda je hojně využívána a patří dokonce mezi jednu z nejrozšířenějších moderních technik obrábění tvarových i rovinných ploch. Její výhodou je především kvalitní řez bez nutnosti dalšího opracování a lze jí také použít jak při kusové, tak i sériové zakázce. Dle mého návrhu, jsou segmenty ovoce a sedmiček u boxerů i prstenů rozměrově stejné, což je z hlediska výroby jednodušší, a tudíž i méně nákladné. Ačkoliv jsou jednotlivé části kolekce navrženy tak, aby při své formě bylo k výrobě spotřebováno co nejméně materiálu, stále se jedná o poměrně velké šperky. Tím pádem je třeba, při výrobě užít poněkud velké množství materiálu. A vzhledem k jedinečnosti a poměrně složitým tvarům, kterými se šperky vyznačují, předpokládám, že se tento fakt projeví i na době zpracování. Celkově se domnívám, že prodejní cena reklamního předmětu bude, oproti nynější nabídce merche v Divadle Na Zábradlí, spíše vyšší. Ale jak jsem již vysvětlovala v jedné z předešlých kapitol, myslím si, že přihlédneme-li ke složení návštěvníků divadla, mohly by šperky navzdory jejich prodejní ceně uspět, jestliže by se jednalo o limitovanou edici, která by těmto reklamním produktům dodávala sběratelskou hodnotu.

Jak jsem se již dříve zmiňovala, kostým Krokodýla je zhotoven ze stoprocentního polyesteru, konkrétně šustákoviny v odstínu tmavě zelené. Jedná se o tkaninu s jemným leskem často využívanou při šití sportovního oblečení, bund a také přezůvek. V menším množství byl dále využit šifon, temperovaný papír a extrudovaný polystyren. Při šití obleku jsem použila klasický pružný steh a v místech potřebného oentlování steh overlockový. Při kompletaci kostýmu jsem do modelu zahrнула také zip, suchý zip, stahovací gumu nebo patenty. Z hlediska ekonomického, není tento kostým nijak zvláště nákladný. Největší zastoupení má v modelu šustákovina, kterou lze pořídit za poměrně nízkou pořizovací cenu, z mé zkušenosti konkrétně 59Kč/m, přičemž je pro výrobu třeba užít zhruba dva metry.

7. ZÁVĚR A REFLEXE

Záměrem mé práce bylo na základě zadání navrhnout divadelní kostým a rekvizitu, která by mohla být využita zároveň jako reklamní předmět, pro hru Discoland z repertoáru Divadla Na Zábradlí. Během celého procesu tvorby jsem měla možnost projekt konzultovat nejen s vedoucím práce, ale také s tvůrčím týmem zabývajícím se inscenací Discoland, což, dle mého názoru, vedlo k úspěšnému vypracování projektu.

Během procesu navrhování, kterému předcházelo seznámení se s danou problematikou a následná rešerše v rámci zvoleného tématu, jsem se snažila skloubit veškeré požadavky a kritéria na konkrétní části práce a dojít tak k nejlepšímu řešení v závislosti na zadání projektu.

Při řešení návrhu v oblasti kostýmového výtvarnictví jsem se zaměřila především na kostým patřící postavě Krokodýla Kuby, která odkazuje na zvíře chované v Discolandu Sylvie. Druhý kostým, kterým jsem se při své práci zabývala je určený pro postavu barové tanečnice

ztvárnující osobu jedné ze striptérek působících v Discolandu během devadesátých let, tedy jeho nejslavnější éry.

V případě divadelní rekvizity a reklamních předmětů jsem navrhla kolekci šperků inspirovanou postavou Ivana Jonáka a vycházející z estetiky herních automatů. Domnívám se, že produkty dle mých návrhů by mohly jako divadelní rekvizita i reklamní předmět dobře fungovat a splňovat tak požadavky vyplývající z obecné definice rekvizit i divadelního merche.

Výsledkem práce jsou v případě boxeru, prstenů a kostýmu Krokodýla plně funkční modely v reálné velikosti a materiálu. V ostatních částech projektu jsem zůstala pouze u ilustračních modelů a další dokumentace.

Závěrečnou fotodokumentaci modelů jsem měla možnost provést ve spolupráci s herci z inscenace Discoland na scéně jeviště Divadla Na Zábradlí, čímž bylo možné docílit autentického užití produktů v prostředí a situaci, pro které byly zamýšleny.

Jak bylo již zmíněno v úvodní části práce, celý projekt se vyznačuje daným mezioborovým přesahem, což považuji za největší přínos mého projektu v rámci studijního oboru. Tato mezioborová spolupráce by mohla, dle mého mínění, otevřít možnosti mnoha dalším studentům napříč obory týkajících se užitého umění nebo divadelní vědy. Během procesu tvorby jsem se naučila spoustu nových věcí, mimo jiné i přímé jednání s klientem, kterým bylo v tomto případě Divadlo Na Zábradlí. Tato, pro mě nová zkušenost, mi přinesla množství zajímavých poznatků a přispěla tak k úspěšnému řešení problematiky zadání.

Dvaadvacet vyrobených a připravených boxerů, předaných tvůrčímu týmu Divadla Na Zábradlí, je, doufám, nejen dostatečným důkazem splněního zadání bakalářské práce, ale také jejím přesahem do skutečné zakázky. Boxery byly rozdány hercům jako komemorativní předměty „devadesátkového“ představení, ale objevily se, mimo jiné, i jako skutečné rekvizity v samotné hře. Byla bych ráda, aby se díky mé bakalářské práci s Divadlem Na Zábradlí rozvinula dlouhodobější kooperace.

V devadesátých letech jsem strávila pouze jeden rok svého života, ale díky kreativní spolupráci na kostýmu a rekvizitách inspirovaných hrou Discoland, jsem se o nich dozvěděla mnohem víc, než jsem kdy mohla doufat. Dekáda plná divočiny, lehkovážnosti a pozitivních výhledů na budoucnost se stala časovým prostorem, do kterého jsem ráda při práci unikala. Závěrem bych podotkla, že bylo velice zajímavé sledovat posun a směr, kterým se společnost od doby devadesátých let ubírala.

Úryvek ze scénáře 03 (první polovina, Mlčící postava I):

/Objeví se Valerie/

Bára: Jak práce v Discolandu ovlivnila váš další život?

Valerie: /mlčí, odchází/²⁰

²⁰ ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.

8. ZDROJE – LITERATURA

HILAR Karel Hugo. In: Karel Hugo Hilar citát: O problémech má divák přemýšlet, když přijde z divadla domů. ... | Citáty slavných osobností. Citáty slavných osobností: Největší sbírka citátů, myšlenek a aforismů [online]. Dostupné z: <https://citaty.net/citaty/262836-karel-hugo-hilar-o-problemech-ma-divak-premyslet-kdyz-prijde-z-div/>

ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.

O divadle - Divadlo Na zábradlí. Úvodní strana - Divadlo Na zábradlí [online]. Copyright © Divadlo Na zábradlí [cit. 20.05.2022]. Dostupné z: <https://www.nazabradli.cz/o-divadle/>

České podsvětí. Začalo to v Discolandu [podcast]. Režie a produkce Damián MACHAJ, scénář Lucie KRIZOVÁ, dramaturgie Dan MORAVEC, sound design a hudba Ivan HORÁK. Praha: Seznam zprávy, 2020.

STRINDBERG August. In: August Strindberg citát: Divadlo je podivuhodná věc. Režisér nechápe, co chce autor, herci ... | Citáty slavných osobností. Citáty slavných osobností: Největší sbírka citátů, myšlenek a aforismů [online]. Dostupné z: <https://citaty.net/citaty/11127-august-strindberg-divadlo-je-podivuhodna-vec-reziser-nechape-co-ch/>

Discoland-Divadlo Na zábradlí. Úvodní strana - Divadlo Na zábradlí [online]. Copyright © Divadlo Na zábradlí [cit. 20.05.2022]. Dostupné z: <https://www.nazabradli.cz/repertoar/discoland/>

MÜHLPACHR, Pavel. Sociopatologie. 1. vydání. Brno: Masarykova univerzita, 2008. 194 stran. ISBN 978-80-210-4550-7.

Recenze výherního automatu Respin Joker | CasinoArena.cz. CasinoArena.cz | hrací automaty zdarma | online casino bonus 2022 [online]. Copyright © [cit. 20.05.2022]. Dostupné z: https://www.casinoarena.cz/rubriky/hraci-automaty/respin-joker-recenze-online-hraciho-automatu_10220.html

Obr. 01: [online]. Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/regiony/2513959-kdysi-legandarni-discoland-sylvie-ma-noveho-majitele-zatim-nevi-jak-s-budovou-nalozi>

Obr. 02: Divoké vzpomínky krále Discolandu: Ivan Jonák v knize Sex, Disco, Revoluce! vzpomíná na „zlatý čas“ – G.cz. G.cz – Internetový magazín bez zábran [online]. Copyright © 2015 [cit. 20.05.2022]. Dostupné z: <https://g.cz/divoke-vzpominky-krale-discolandu-ivan-jonak-v-knize-sex-disco-revoluce-vzpomina-na-zlaty-casy/>

Obr. 03: Discoland-Divadlo Na zábradlí. Úvodní strana - Divadlo Na zábradlí [online].
Copyright © Divadlo Na zábradlí [cit. 20.05.2022]. Dostupné z:
<https://www.nazabradli.cz/repertoar/discoland/>

Obr. 04: ERBES, Petr, JEDINÁK, Boris. Discoland. Materiály [divadelní inscenace]. Režie Petr ERBES, Boris JEDINÁK, scéna a kostýmy Klára FLEKOVÁ. Premiéra 29. dubna 2022.

Obr. 05: E-shop - Divadlo Na zábradlí. Úvodní strana - Divadlo Na zábradlí [online]. Copyright © Divadlo Na zábradlí [cit. 20.05.2022]. Dostupné z: <https://www.nazabradli.cz/eshop/>

Obr. 07: Fruit Slots and Why Are They So Popular Among Gamblers. ▷ Best Casino Sites for 2022 ✓ UK's Top 10 Online Casinos [online]. Dostupné z:
<https://www.bestcasinosites.net/blog/why-are-fruit-slots-so-popular.php>