

**Anotace:**

Ústředním tématem tohoto textu je studium veřejného prostoru s důrazem na nuance u situací inscenovaných a komunálních. Hledání sociálních a performativních hranic komunikačních forem a studie interaktivních možností veřejného prostoru, k čemuž se váže tematika možností urbánní scénografie, umění spolupráce, interaktivity skupin, pojem intimity a anonymity v umění. Nástrojem k dosažení cíle je fiktivní brněnská postava v sociálně a situačně laděném kostýmu, která prostřednictvím aranžovaných situací ožívuje a připomíná prostor místa.

**Klíčová slova:**

Paní Kočka, Brno, prostor, město, maska, tělo, kostým, role, akce, intimita, sdílení, zkušenost, každodennost, nuda.

**Abstract:**

The thesis is focused on studying of public space with emphasis on details in staged and communal situations. Searching for social and performative borders of forms of communications and study of interactive possibilities of public space associated with the topic of urban stage design possibilities, art of cooperation, group interactivity, concept of intimacy and anonymity in art. The tool to achieve this goal is a fictive Brno character in socially and situationally themed costume that revives and reminds of space through arranged situations.

**Key words:**

Paní Kočka, Brno, Space, City, Mask, Body, Costume, Role, Action, Experience, Participation, Intimacy, Everydayness, Boredom.

Jana Boháčková, Kateřina Miholová

# Hranice inscenovaného a komunálního

Konzultant Lenka Jabůrková

**T**ematickým okruhem předkládané studie je revize veřejného prostoru s důrazem na průzkum nuancí mezi situacemi inscenovanými a komunálními, tedy takovými, které se běžně odehrávají v urbánních kulisách, jež tvoří samotné město a jeho obyvatelé, kteří se přirozeně stávají jejich každodenními aktéry. Ohnisko práce tkví v hledání sociálních a performativních hranic komunikačních forem a studie interaktivních možností veřejného prostoru.

Cílem projektu je citlivé včlenění umění do městské krajiny zasahující každodenní život obyvatel města Brna. Prostředkem a hlavním komunikátorem k dosažení cíle je imaginární brněnská postava v sociálně a situačně laděném kostýmu, která prostřednictvím aranžovaných situací oživuje a připomíná prostor místa.

Následující stať je rozdělena do několika kapitol sledujících specifické linie.

Kapitola první se zabývá konfiguracemi prostoru a jeho redefinováním s ohledem na konvenci dualistického pohledu na prostory označované jako vnější/veřejný a vnitřní/soukromý a na úskalí, která tato distinkce přináší. Pomíjivost takového dělení je demonstrována na fenoménu expanze digitálních médií a virtuální dimenze sdílení, kde tato ohraničení nejenže splývají, ale dokonce mizí. Analýza všech tří větví percepce prostoru je zasazena do kontextu fascinace městskou krajinou a schopnosti plnohodnotného psychofyzického zažívání jejího genia loci. Poetika bdělosti je od prismatu každodenní rutiny emancipována sociálně-umělecky laděnými intervencemi, jež připomínají dávnou zkušenost místa a právo na žití městského prostoru dnes tolik utopeného ve spleti vizuálního smogu komerčních sdělení.

Kapitola druhá je věnována problematice utváření identity, úlohy masky, kostýmu a rolí, jimiž se jedinec ve svém životě reprezentuje a jejich sémiotickým aspektem. Podrobné analýze je podrobeno tělo coby nositel sdělení, která jsou komunikována skrze znaky osidlující tělesný prostor v kontextu příslušnosti k sociální skupině či patřičné sociální roli a situaci, ve které se jedinec nachází. Obě kapitoly jsou propojeny pojmy, jako je *odhalen* či *zveřejněn* se v kontextu umělecké, performativní činnosti a také mimo ni.

Kapitola třetí doplňuje předchozí teoretické úvahy skrze komentáře vlastní praxe, kde prostřednictvím autorské imaginární identity proběhla infiltrace do konkrétního městského prostředí a zkoumání jeho interaktivních vlastností. Hypotézy jsou tak simultánně prověřovány napříč všemi diskutovanými prostory: soukromém – autorská koncepce, veřejném – řada performancí a happeningů, virtuálním – webová platforma.

## 1. Rekognoskace prostoru

### 1. I. Prostor přirozený

Ačkoliv (post)moderní civilizovaný člověk v intencích slova *prostor* patrně nejsilněji rozumí místo existence, plochu, kde se vyskytují předměty svých majitelů a ve které je možno se přemisťovat z bodu A do bodu B dle vymezené infrastruktury a bariér jasně oddělujících soukromý a veřejný prostor, latinský výraz označující prostor, *spatium*, původně znamenal prázdno místo, mezeru. Odvozeniny space (angl.) či espace (fra.) vychází z tohoto základu, stejně jako najdeme ekvivalenty i ve slovanských jazycích. České slovo prostor, doslova „to, co se prostírá“, vzniklo ze sloves „stříti“ a „prostírat se“ a z označení konkrétního místa „prostora“ (místo, místnost). Rovněž celá středověká i antická filosofie artikuluje přirozený prostor především jako prázdno, rozprostřené volno za fyzické přítomnosti předmětů, prostor určený svobodnému pohybu. Pojem jako abstraktum zahrnující také odžitou zkušenost přineslo až období novověku a nástup filosofického směru zvaného fenomenologie.

Immanuel Kant v jednom ze svých spisů<sup>1</sup> reviduje vnitřní strukturu takového prostoru a ukazuje, že podmínkou prostorovosti je schopnost percepce. Dimenze vnímaného prostoru se tak odvíjí od umístění těla v něm. Člověk tvoří pomyslný střed, kolem něhož se prostírá **vzadu** a **vpředu**, **vlevo** a **vpravo**, **nahoře** či **dole**. Při bližší analýze nutně shledáváme subjektivní ráz těchto souřadnic, neb kromě *nahoře* a *dole*, jež zůstávají absolutně platné ve všech aspektech přítomnosti těla obsaženého v prostoru, zbylé dimenze se mění s každým jednotlivým participantem. Proti sobě stojící lidé budou mít oba své vlevo jinde. S konkrétní polohou a jejími modifikacemi jsou podobně spjaty dvě další veličiny, **blízko** a **daleko**. Ukazuje se, že zážitkový proud

bytí v takto specifikovaných dimenzích prostoru je značně individuální záležitostí, záležitostí subjektivního žití prostředí, světa, jenž nás obklopuje a který aktivně vyplňujeme našimi prožitými zkušenostmi.

Zažívaný prostor v sobě přirozeně obsahuje a propojuje dnes distinktivně definovaná teritoria, vnější a vnitřní, veřejná či soukromá. Poptávku po imperativním vytyčení hranic těchto teritorií je možno nazvat civilizační nemocí přímo úměrně rostoucí s fenoménem narcistického individualismu. Důraz na spotřebu, proklamace smyslové slasti a materiálního zadostiučinění, kdy to, co mám, určuje, kdo jsem, plodí autonomní, ekonomicky nezávislé jedince, kteří skrze své sebeurčení dosahují svobody paradoxně za vysokými zdmi oddělovacími jejich pozemek od toho sousedního. Setkávání se ve stále větší míře přesouvá do roviny abstraktní, nekonečný vesmír digitálního rozhraní proměňuje společnost setkávací ve společnost síťovou, jež žití prostoru nepodmiňuje.

### 1. II. Prostor veřejný / viditelný, sdílený

Veřejný prostor je z logiky věci otevřeným veřejným prostranstvím, odhalenou demokratickou arénou, která je, či měla by být, absolutně přístupná všem lidem bez rozdílu pohlaví, věku, rasy atd.

Charakter užívání všeobecně přístupných městských prostor se však mění. Tato místa stále existují, jen jsou dnes velmi zřídka epicentrem setkávání. Města byla kolonizována komerčními centry, tzv. kvaziveřejnými prostory, kde obyvatelé měst často tráví svůj čas, když zrovna nepobývají ve svých privátních obydlích.

Nervovými centry městského organismu již nejsou náměstí, ulice, tržiště nebo parky, naopak, tato místa, jež ustupují stále novým a novým obchodním domům, často působí nehostinně a nepříjemně. Stávají se pouze spojovacími komunikacemi, místy určenými výhradně pro tranzit, kde se nikdo jen tak nečinně nezdržuje. Tyto lokace se vedle stigmatických brownfieldů stávají další variantou mrtvých míst v urbánních kulisách a poměrně ostrými konturami zrcadlí jádro současného společenského uspořádání.

Abychom mohli vnímat prostor jako něco živého a dynamického, co se vytváří a ustanovuje nejen státními předpisy či vizemi urbanistů a architektů, ale také každodenními prožitky a způsoby, které člověk používá k tomu, aby prostor obýval a pozoroval, je nutné prostor od fetišizovat. Kantovu teorii o dimenzích přirozeného prostoru můžeme rozvinout o tři dimenze, které recipient může číst v prostoru veřejném. První z nich je „oficiální prostor“ tvořený inženýry a architekty v intencích pojmů, jako je např. budova nebo silnice. Druhou je prostor reprezentací, resp. obrazů, které se vytvářejí kvůli prostoru, jenž je spíše vnímán citem než rozumem např. výstavní galerie. Třetí dimenze je to, co lze nazývat prostorem praktickým, míněno jako cesty a sítě každodenního života. Veřejný prostor je možno v tomto smyslu číst jako jeviště, kde každý obyvatel hraje svou roli a utváří prostor na základě svého pozorování a pohybu v něm. Město je reprezentováno svými pravidly, symboly či obrazy, skrze které ho každý občan reflektuje, prochází jím a na základě této zkušenosti pozorování a interpretace si je přivlastňuje, domestikuje, kriticky hodnotí a posuzuje. Lidé obývající městské prostory jsou tedy jakýmsi *čtenáři textů*, jež byly napsány státní správou, urbanisty a inženýry architektury.

### 1. III. Prostor soukromý / schovaný, intimní

Stejně jako je veřejný prostor ze své podstaty přístupný všem, soukromý prostor tuto svobodu citelně omezuje. Pod pojmem soukromí právně rozumíme respektování obydlí a osobního života jednotlivce, jeho důvěrných skutečností či práva na klid. V rámci procesů lidského chování je pak pojem intimity těsně spjat s mezilidskými vazbami, jejichž aspekty se formují a mění v kontextu kulturních paradigmat. Intimita jako taková nabývá psychofyzického rozměru, který je determinován biologickou a kulturní vybaveností jednotlivce spolu s adaptačními schopnostmi na změny v jeho sociokulturním pozadí.

Středověké zvyklosti nenazíraly erotický život, nahotu či úkony pojící se s hygienou nebo fyziologickými potřebami těla jako intimní, neřkuli vulgární, tabuizace nahoty a sexuality<sup>2</sup> a s ní spojený atribut studu přichází až ke konci této etapy, kdy se v rámci domácností stává běžnějším prostor ložnice<sup>3</sup> coby vrcholně privátní zóny. Dochází k proměnám v mezilidských vztazích, společenském chování či symbolice odívání, změnám, které ústí v estetizaci a erotizaci lidského těla a jeho průmyslové exploataci, která může významně narušovat až devastovat základní vnitřní „mikroflóru“ člověka.

<sup>1</sup> KANT, Immanuel. *Kritika čistého rozumu*. Praha: OIKOYMENH, 2001.

<sup>2</sup> Nové bylo i samotné spojování nahoty se sexualitou.

<sup>3</sup> 15.–16. století.

Ochota k sebeodhalení, vzájemná blízkost, sdílení důvěrností, otevřená komunikace či citlivost definují zónu intimity ve smyslu její uzavřenosti, izolovanosti. Deficit v této oblasti způsobuje problémy typu deprese, odizolování či nízké sebehodnocení.

#### 1. IV. Prostor virtuální / deteritorializovaný

Dualismus konfrontující vnitřní a vnější teritoria se ve věku digitalizační exploze postupně rozměňuje. Síťové napojení umožňující zažívat jakékoliv interakce za zavřenými dveřmi, v naprostém klidu a soukromí svého příbytku či naopak možnost útěku do intimní, schované oblasti pomocí médií přenášejících audiovizuální obsahy, jež vytvářejí vakua soukromí, i když jsme ve vlaku, čekárně či na ulici, jsou fenomény, které podporují stírání hranic mezi těmito prostředími. Bytí „venku“ a bytí „doma“ není již ustaveno fyzickou přítomností na konkrétním místě, ale stává se více záležitostí vědomí.

Expanze masmédií a nové technologie a snadná dostupnost obého přinesly specifickou možnost zažívat prostor, ve kterém dochází k rozpouštění horizontů, a kde dimenze „blízko“ a „daleko“ transformuje do sdílení společných komunikačních kanálů, přičemž umístění těla je druhotné, stačí se „připojit“ (mít signál). Platforma abstraktní, nekonečně „nafukovací“ bubliny spolu s digitální technikou, která nabízí velmi jednoduchou možnost sebevyjádření, zveřejnění či zviditelnění se, demokratizovala většinovou populaci v oblasti, jež byla do té doby vyhrazena víceméně jen umění.

Jakkoli bylo a v podstatě stále je soukromí vnímáno coby výhradně privátní sféra, nikdy nebylo tak odhalené a veřejně šířené jako dnes. Sociální sítě přetékají informacemi intimní povahy, mnohdy až s paparazziowskými detaily, které ovšem nezachycují aktera jen v jeho reálné kvalitě, nýbrž často jej povyšují do idealizované podoby. Masová média, zvláště internet, absolutní otevřenost a v podstatě neomezená dostupnost tyto tendence přizívají. Přestože mezi záplavami dat, která lze nasdílet, najdeme i ta, která budou vykazovat vysokou kvalitativní úroveň,<sup>4</sup> nemůžeme vyloučit či snad dokonce popřít, že sebejistě a cílevědomě směřujeme ke stále zřetelnějšímu podužívání svých smyslů, neboť čím více sdílíme abstraktně, tím více se vytrácí přímá smyslová zkušenost a vlastní schopnost komunikace a společenského kontaktu. Zažívání prostoru se zužuje na participaci vědomí ovšem již s mnohem menším podílem tělesného a duchovního vtisku.

Umění se vždy vyvíjelo kontinuálně s rozvojem médií a přijímání nových vyjadřovacích prostředků a cest probíhá v této oblasti zcela přirozeně. Již zmiňovaná dostupnost a jednoduchost v pořizování záznamu zpřístupnila v tomto případě všem možnosti, které do té doby byly privilegiem právě jen umělecké sféry – možnost sebevyjádření a sebeprezentace, která není podmíněna vzděláním, společenským postavením, etablovaným jménem apod.

#### 1. V. Prostor každodenní

Každodennost je poněkud hybridním pojmem, jenž v sobě obsáhne všechny výše jmenované prostory, včetně dalších subverzí prostorů jako je prostor volného času, prostor pracovní činnosti, prostor rodinného kruhu či jakkoli jinak sdílený prostor, který obýváme a s pravidelností v něm realizujeme a opakujeme nějakou činnost. Každodennost implikuje nejčastější formy jednání, nejčastější cesty či nejnavštěvovanější místa, velmi často stigmatizovaná a difamovaná pocitem nudy. Jedná se o nezpochybnitelnou sféru našeho běžného vědomí, kde kvantita povětšinou převyšuje a víceméně i vytěsňuje kvalitu. Každodennosti jsou nenápadnými rituály v koloběhu našich dnů, kdy se z neznámého stává známé, z nového pak tradiční až rutinní. Současně může být každodennost „místem“ bizarního až mysteriózního prožívání – pokud jste ochotni připustit, že existuje něco jako „poetika všedního dne“ a dovolíte, aby vás z bezmyšlenkovitého, automatizovaného a schematického zažívání přítomnosti bylo možno vytrhnout do bdělého stavu, kdy vám i prostor po generaci děděné šperkovnice bude zas připadat jako místo hodné dobrodružných výprav.

<sup>4</sup> Zejména na doménách přímo určených umělecké produkci jako jsou např. Deviantart, Tumblr, Pinterest, Who killed Bambi? apod.

<sup>5</sup> CHALUPECKÝ, Jindřich. Svět, v němž žijeme. In: *Obhajoba umění*. Praha: Československý spisovatel, 1991, s. 68–74.

<sup>6</sup> Eugen Brikcius, Vladimír Boudník, Milan Knížák, Jan Mlčoch, Petr Štembera, Zorka Ságlová aj.

<sup>7</sup> Žižka, Tomáš. Site specifické projekty / Site-Specific project. In: *Průmyslové dědictví / Industrial Heritage*. Praha: České vysoké učení technické, 2008, s. 223.

<sup>8</sup> V souvislosti s uměním ve veřejném prostoru je dnes hojně skloňován relativně nový pojem „Public Art“, škatulka pro umělecká díla **umístěná** v prostředích charakterizovaných jako veřejná (rozuměj sochy a instalace trvalého nebo dočasného charakteru). Protože však tato kategorie je příliš zobecňující, schematická a přesně nevystihuje a mívá naše

#### 1. VI. Intimita umění ve veřejném prostoru

V nejrůznějších oborech lidských aktivit, jako je umění, sociologie, antropologie, urbanismus, politologie atd., dochází k modelování nových přístupů ke zkušenosti s prostorem a konceptualizaci prostoru. Ty umožňují vytváření, uspořádání a praktické redefinování prostoru, které je odlišné od toho, jež bylo předešlými převládajícími systémy, které v průběhu dějin určovaly, jak prostor využívat, zobrazovat a obývat.

Umění často sehrávalo nenahraditelnou roli při utváření veřejných prostranství díky výsadě, kterou má právě jen ono – metaforická sdělení, jimiž je schopno skrytě reflektovat aktuální společenské dění. Fascinace prostředím měst a otevření dialogu s jeho přívlastky intenzivně sledujeme zejména s uměleckými směry 20. století, surrealismem, dadaismem a poetikou všedního dne, kdy autoři nahlíží toto teritorium nikoliv jen jako symbol ideálního společenství (renaissance) či vhléd do velkolepé budoucnosti (futurismus), ale přímo sami sebe integrují do městského organismu.

Zvláště Skupina 42 znamenala zásadní obrat ve vnímání města jako prostoru k **žití**. Esencí tvorby skupiny je **zaměření na město**, městskou krajinu a městský způsob života, konkrétně pak především na městskou periferii a život obyčejných pracujících lidí.

*„Skutečností moderního malíře a básníka je město, jeho lidé, jeho dláždění, stojany jeho lamp, návštěví jeho krámů, jeho domy, schodiště, byty. A tuto skutečnost zapírá, zapírá ji, poněvadž se jí bojí, poněvadž je to svět, ve kterém žije a moderní člověk se bojí tohoto světa, poněvadž by v něm upamatoval na sebe – a on se sebe bojí.“<sup>5</sup>*

S obdobím 60. a 70. let 20. století nachází umění opět novou energii. Galerijní prostor fungující jako veřejné místo pro prezentaci umění od 19. století, byl právě tím kontextem, ze kterého se **akční umělci** toužili vymanit. Rozhodnutím vyvést umění z bezpečí galerií a divadelních prken do ulic a přírody redefinuje nejen kontext jeho vnímání, ale i do té doby pevně oddělené role umělce a diváka. V akčním umění se divák stává účastníkem a mnohdy i spoluvůrcem uměleckého díla. Toto umělecké dílo může mít nejrůznější podoby, může se konat kdekoli si lze představit a umožňuje sdílet ne zcela běžnou triádu: **podnět, interakci, diskuzi**. Je **ted'** a **tady**.

Díky těmto pionýrům<sup>6</sup> z druhé poloviny 20. století došlo k průzkumu nových kontextů umění. Experimentální a konceptuální povaha dění, touha opět propojit umění uzavřené v bílých zdech institucí předurčených k prezentaci s živoucí každodenností, zvolená strategie sebeodhalení, zveřejnění se a znovuobrozená důležitost tělesné extenze, má za následek podněcování **zvědavosti a participace**, fenoménům, které se v anonymním prostředí měst měnících se v 90. letech ve skanzeny pro turisty, ztrácí.

*„Infrastruktura center měst byla po revoluci proměněna ve skanzeny a je zajímavá pouze pro turistický ruch a měšťáckou klientelu. Udržitelnost alternativy také v centru se stala nedílnou součástí strategie každé větší kulturní metropole, nejen z důvodů rozmanitosti kulturní nabídky, ale také kvůli pochopení města (i centra) jako živého organismu pro místní obyvatele. Ztráta tohoto teritoria pro vlastní obyvatele může mít za následek některé nežádoucí jevy. Právě proto jsou site-specific projekty schopny se umělecky vyslovit nebo přispět k otevřené diskuzi o problémech určité lokality a uvolňovat společenské napětí v současné dynamické době.“<sup>7</sup>*

Jde v podstatě o veřejné umění<sup>8</sup> (aniž by však bylo takto označováno), jež specificky reaguje na osobní prostředí cestou akce **performance** a činí tak z veřejného prostoru komunikační rozhraní, kde individuální intimní příběh splývá se sdílenou zkušeností prostřednictvím neopakovatelné společné prožívané situace.

vnímání i očekávání u intervencí ve veřejném prostoru, nebudeme se jí více podrobně zabývat. Stejně tak zde nebude reflektován street art a fenomén graffiti, jehož specifika, ač jsou významná a ve svém kontextu nezaměnitelná, nekomunikují s konceptem této práce, kde nejde o motiv město „zdobit“ a zanechávat v prostředí městské krajiny ilegální artefakt (stickerka, podpis apod.), ale především o přímou interpersonální interakci v každodenně zažívaném prostoru. Nutno však podotknout, že prvek, který je nám i street-artistům společný, je fungování v intencích anonymní identity.



Základem takového konání je vědomý záměr rozšířit působení umění mezi náhodné kolemjdoucí nebo znovobjevit město jako důležitý životní prostor.

## 2. Masky / znak / život znaku v prostoru lidské společnosti

„Obsah termínu ‚maska‘ je velice široký a v podstatě pojmenovává každou změnu obličeje, jež promění původní vzhled nositele, dodá mu autoritativní alternativní identitu a s ní spojenou moc.“<sup>9</sup>

### 2. I. Původ masky

Dle etymologického slovníku je slovo maska evidováno od roku 1530, kdy se mělo poprvé objevit ve slovní zásobě anglického jazyka. Původ samotného slova je nejasný, pochází snad z arabského *maskharah* (klaun, šašek) nebo ze slovesa *sakhira* (vysmívat se).<sup>10</sup>

Využívání těchto „přikrývek“ obličeje sahá několik tisíciletí zpět do historie lidského počínání. Obecně přijatým tvrzením je, že první masky primitivních lidí vznikaly na základě víry ve spojení nositele s nějakým nezpochybnitelným stupněm autority (zpravidla jí byla nějaká nadpřirozená síla, jež byla součástí např. lovecké magie), nebo jinak podporovaly důvěryhodnost osoby v dané sociální roli.<sup>11</sup>

Vůbec první dochované masky<sup>12</sup> sloužily jako masky posmrtné, zakrývaly obličej zemřelého z důvodů, v jejichž interpretaci se hypotézy různí,<sup>13</sup> avšak maskovací praxe je s velkou pravděpodobností ještě starší. Světu již byly odkryty desítky jeskynních kreseb a maleb z paleolitického období, kde jsou vyobrazena tajemná stvoření zpola lidské a zpola animální podoby,<sup>14</sup> a které naznačují souvislost motivu maskování s loveckou magií. Lokalizace konkrétního ducha v masce je obvyklý a velmi významný důvod pro její existenci.

V současnosti je magicko-náboženská úloha masky na ústupu, přesto její využívání nadále zasahuje do širokého spektra lidské činnosti.<sup>15</sup> Tradiční dělení masek je odvislé od příležitostí, ke kterým jsou použity, jsou to např. masky obřadní, posmrtné či divadelní; z hlediska zrcadlení totožnosti a vzájemnosti v utváření identity lze masky dále kategorizovat jako **proměňující**, když maskovaný transformuje svou identitu a stává se někým jiným, **nebo expresivní**, kdy je podtržena, zvýrazněna vlastní identita maskovaného. Masky v různých formách (posvátné, praktické, nebo zábavní) hrály a pořád sehrávají klíčovou historickou roli v rozvoji porozumění tomu „**co to znamená být člověkem**“, protože umožňují imaginativní zkušenost „**jaké to je**“ být transformován/a do **odlišné identity** nebo potvrzují stávající identitu sociální a duchovní.

### 2. II. Síla masky

Některé kultury<sup>16</sup> věřily, že vzhledem k úzké spolupráci mezi výrobcem a duchem masky umělec absorbuje také jeho kouzelnou moc, což by mohlo znamenat, že pouze ten, kdo masku vyrábí, by ji také měl nosit. Tato skutečnost vnesla dilema, kdo tedy má být hoden pověření masky vyrábět. Vzhledem k náročnosti na invenci a zručnost řezbáře byla tato činnost svěřována do rukou úzce specializovaných profesionálů,<sup>17</sup> kteří při práci dodržovali ritualizované postupy, jež je měly před magickou mocí masky ochránit, přesto však byl tento vztah často zamlčován v rámci udržitelnosti mystéria, které se kolem masek a jejich nabytí nadpřirozených sil vyskytovalo. Každá jednotlivá kultura se k tomuto rozporu stavěla po svém, některé<sup>18</sup>

spoléhaly na mýty<sup>19</sup> vysvětlující, jak lidé k masce přišli (obvykle v tom svou roli sehrává nějaká heroizovaná postava) a věřily, že generační opakování výroby pomáhá zachovávat její sílu, jiné nabíjely masku magickou mocí až ex post, např. pokropením krví z rituálně zabitého zvířete apod. Umělci navzdory své nezastupitelné úloze v těchto společnostech nezastávali jednoznačné postavení – byli nahlíženi jako divousové obdaření neobyčejnou imaginativní silou a nadáním, budili obdiv, respekt, ale i strach a pohrdání zároveň.<sup>20</sup>

Vlastnosti masky jakožto předmětu, jímž si člověk zakrývá obličej nebo jeho část, přičemž devaluje čitelnost totožnosti svého nositele a zpravidla předstírá nebo propůjčuje nositeli identitu jinou, hrají klíčovou roli i v tradicích světového divadla.

Ve starověkém Řecku propůjčovaly hercům charakteru tzv. persony.<sup>21</sup> Byly to masky s velmi výraznými rysy, které fungovaly jako vodítko pro diváky, kteří se mohli i z velkého odstupu orientovat v charakterech dramatických postav. Starořecké persony měly velký otvor pro ústa, kde byl umístěn mosazný megafon zesilující tak hlasový dosah herce.<sup>22</sup> Příznačným atributem antických dramat byla také skutečnost, že jeden herec během inscenace představil i několik rozmanitých psychologíí/rolí/identit.

Jelikož byl nositel masky tradičně považován za člověka, který je v přímém spojení s duchem masky, jež mu propůjčuje svou energii a magickou sílu a potenciálně ho vystavuje určitému osobnímu ohrožení skrze vtělení ducha, bývalo právo k užití masky vyhrazeno konkrétním jednotlivcům. Nositel masky se stává partnerem charakteru, dochází k zosobnění, kdy po nasazení masky může proběhnout i změna v psychickém stavu maskovaného. Otázkou je, zda osoba v masce v danou chvíli zapomene na **svou** tvář.

Půjdeme-li opět divadelní analogií, balijsťtí herci tvrdí, že „*tvář musí pod maskou hrát a dokonce má-li maska opravdu žít, musí mít tvář pod ní stejný výraz, smát se či plakat.*“<sup>23</sup> K důslednému pochopení takového tvrzení je nutno alespoň rámcově naznačit kulturně-společenské pozadí národu žijícího na ostrově Bali,<sup>24</sup> kde pojem osobnost/identita/individualita, tak jak ho známe, neexistuje. Člověk je pouhým reprezentantem určité kasty, kde nic jako „moje já“ (specifické osobnostní rysy) není tematizováno. Lidé vždy reprezentují roli, do které je staví daná společenská situace a jak jsou vnímáni ostatními. Toto lze do jisté míry komparovat s Goffmanem, který ve své knize *Všichni hrajeme divadlo* vykládá lidské chování jako přesvědčivé hraní společenských rolí, kdy každý jedinec pracuje na „osobní fasádě“, jež zahrnuje vzhled a způsob vystupování. Zatímco však Goffman své tvrzení staví na principu manipulativního jednání, Balijec své „*pravé já*“ nezakrývá, jednoduše ani nemůže, neboť nic takového „nevlastní“. V souznění s takovým pojetím osobnosti vnímají Balijsi také vztah masky a tváře, maska je jen další tvář překrývající vlastní tvář/masku. Byť je maska komunikována jako druhá tvář, nebo jedna z mnoha možných tvář (také tvář na tvář či maska na masce), není to znak určený pouze k „předstírání“, ale také k opravdové proměně sebe sama. Jak jsou stírány bariéry mezi maskou a vlastním obličejem, stejně tak chápáno je ohraničení mezi prostory tradičního rituálu a divadelního představení. Herec se s nasazením masky zcela identifikuje s reprezentovanou postavou, nepřetváří se, nenapodobuje ji, ale stává se jí, **zakládá novou bytost**, podobně jako tomu bylo v dávných rituálních obřadech.

Předstírání a napodobování neznamená a priori faleš či přetvářku, jde o princip učení se hrou skrze nápodobu,<sup>25</sup> které je v určitém věku vlastní každému dítěti. Pokud je hra napodobovací dotažená až k

více než 40 000 lety.

<sup>15</sup> Zdravotnictví, sport, armáda, divadlo, film, móda atd.

<sup>16</sup> Manové (západní Liberie), Hopi (severní Amerika).

<sup>17</sup> Golové, Vaiové (západní Liberie).

<sup>18</sup> Golové, Vaiové (západní Liberie), Indiáni Severozápadního pobřeží.

<sup>19</sup> LÉVI-STRAUSS, Claude. *Cesta masek*. Praha: Dauphin, 1996.

<sup>20</sup> Online: <www.mask-and-more-masks.com>.

<sup>21</sup> Původem z latiny: *persona* – osoba.

<sup>22</sup> Hlas **znějící přes** tyto masky (latinsky *per* – přes, *sonis* – zvuky) – odtud jejich název. Angličtina: person – osoba.

<sup>23</sup> BARBA, Eugenio – SAVARESE, Nicola. *Slovník divadelní antropologie*. Praha: Divadelní ústav, NLN – Nakladatelství Lidové noviny, 2000, s. 142.

<sup>24</sup> GEERTZ, Clifford. Osoba, čas a chování na Bali. In: *Interpretace kultur: Vybrané eseje*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2000. GEERTZ, Clifford. Vnitřní konverze na současném Bali. In: *Interpretace kultur: Vybrané eseje*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2000.

<sup>25</sup> Roger Caillois ustanovuje 4 základní herní principy: mimikry (nápodoba a předstírání), ilinx (trans, závrať, posedlost), agon (námaha, úsilí), alea (náhoda, risk).

<sup>9</sup> OBUCHOVÁ, Lubica. O masce, kostýmu a lidovém divadle. In: *Maska, kostým a lidové divadlo*. Praha: Česká orientalistická společnost a Nakladatelství Dar Ibn Rushd, 2001, s. 7.

<sup>10</sup> Etymologický slovník uvádí další potenciální zdroje původu slova: může také pocházet z provensálského *mascarar* – „začernit“ (obličej) nebo souvisejícího katalánského *mascarar*, starofrancouzského *mascurer* či hebrejského *masecha* (maska).

<sup>11</sup> Ku příkladu při vykonávání obřadů či rituálů, které vyžadovaly prostředníka schopného dosáhnout změny vědomí, v čemž mu měla být maska být nápomocna (viz šamanismus). Malby zobrazující postavy v maskách můžeme najít např. na zdech francouzské jeskyně Les Trios Frères, kde je v taneční pozici vyobrazen lovec s maskou jelena na hlavě, přičemž tělo je skryto v kožešině s přidaným ocasem, nebo také v jeskyních u Oněžského jezera, kde lze zkoumat postav, jehož tvář je skryta pod zvířecí maskou.

<sup>12</sup> Odhadované stáří činí 9000 let.

<sup>13</sup> Ochrana před demony, zachování ušlechtilého vzhledu nebožtíka či skrytí postupujícího tělesného rozkladu.

<sup>14</sup> Masky s lidskými rysy jsou klasifikovány jako antropomorfní, ty s vlastnostmi zvířat jako theriomorfní. První známou fyzicky zachovanou antropomorfní **předlohou** je slonovinová soška venuše z období mladého paleolitu (40 000–10 000 př. n. l.). Pravděpodobně nejstarší hmotné důkazy o **užívání** masek pochází z Mousterian v místě Hortus na jihu Francie. Tam archeolog Henry de Lumley našel zbytky leopardí kůže, která byla pravděpodobně nošena jako kostým ještě před

samotnému ztotožnění se s napodobovaným, dochází k extenzi do ilinxu, fáze transu, kdy jedinec zapomene na sebe a je „rolí“ zcela posedlý. Naopak v přetvářku se předstírání proměňuje ve chvíli, když duchovní rozměr masky dochází újmou a její síla je obětí mocenské exploatace nebo je účelově využita při společenských zábavách např. jako módní doplněk.

V kontextu současné kybernetické společnosti jsme svědky virální exploze každodenně vznikajících nových masek, identit, potažmo entit. Virtuální prostředí jako vstupenku do jeho nezměrných útrob vyžaduje „nick“, přezdívku. Sklon přivádět v život své alter ego, důraz na motiv sebezveřejnění, uvedení se „ve známost“ a „šíření se“ je charakteristickým rysem také uměleckého diskurzu. Tato konvence, zatížená značnou mírou zodpovědnosti zvolit správně, činí z objevení **podpisu, loga = masky, identity**, skutečné vítězství. Značka odlišuje jeden „produkt“ od druhého a zároveň indikuje jeho symbolickou hodnotu. Individualismus postmoderní společnosti není zrcadlen pouze v nazírání na identitu a budování sebe-sama jako na individuální úkol a s ním spojenou zodpovědnost, ale projevuje se například i v kreativním užívání zdrojů, jež přináší kultura sama. To, co ráno snídáte, jakou restauraci zvolíte k obědu, kde nakupujete, hudba, kterou posloucháte či kam chodíte do kina, jsou mimo ošacení dalšími atributy budování image.

## 2. III. Veřejný prostor těla

V 1. kapitole textu jsme provedli exkurz do problematiky rozumění prostoru coby rozprostírajícího se místa a jeho identit,  **nyní podrobíme sémiotické revizi prostor tělesný** a to v kontextu **maskovací praxe zahrnující také kostým**.

K opsání specifik charakterizujících prostory označované jako veřejné a soukromé posloužil především příklad tělesné extenze s akcentem lokace a situace na proces sdílení a zažívání zkušenosti těchto prostor. V následující fázi zohledníme mediální dimenzi veřejného prostoru města, která ho ve své rozsáhlosti od soukromí odlišuje v celém komplexu aspektů. Městský prostor je zahlcen systémy vizuálních znaků, jež jsou buďto povahy institucionální (budovy, plakáty, informační systém, sochy apod.) nebo neinstitucionální (street art, graffiti). Jelikož nikdo z nás se nevyhneme situaci, kdy do takto vizuálně okupovaného prostoru vkročit prostě musíme, stáváme se chtě nechtě soustavnými recipienty **poselství**, která permanentně prostupují naši každodenní existenci. Ať už vlastní pohyb v „mediálních ulicích“ provází bezděčné přijímání či bezmyšlenkovité proplouvání sděleními, neměli bychom opomíjet i mediální rozměr vlastní tělesnosti. Již zmíněný Goffman popisující techniky sebe prezentace a způsoby udržení žádoucího dojmu pracuje s pojmy, jako jsou **osobní fasáda** a **scéna**. Zatímco scénou je životní prostředí jedince a v něm obsáhlé rekvizity (byt + nábytek apod.), fasádou míní proměnlivé jednotky ve vizualitě a vystupování (oblečení, držení těla, gestikulace atd.). Jednou z takových proměnlivých částí můžeme ustavit lidské tělo a způsob vizuální komunikace, kterou uskutečňuje prostřednictvím znaků, jež na prostor svého těla umisťuje. Rituální zdobení těla má svou odvěkou tradici a jako kulturně-společenský jev se zachoval až do dnešní moderní společnosti. Tyto tělesné modifikace měly svou specifickou úlohu v oblasti sebeurčení, sebevymezení = sebeidentifikace, na druhé straně tak i v rozpoznání či identifikaci, příslušníka „jiného kmene“ a izolaci nepřítele.

Pokusme se nyní v tomto kontextu o exkurz do oblasti současného oděvu-kostýmu:

20. století má za sebou nejrozsáhlejší zkušenost vizuální exkluze „nepřítele“ v období 2. světové války, kdy nacistická propaganda v čele s J. Goebbelsem vydala židovskému obyvatelstvu nařízení nosit označení v podobě žluté šesticípé hvězdy s nápisem JUDE viditelně přišité na klopě kabátu. Pokud Židé chtěli nadále „zažívat“ ulice města, museli povinně svůj zevnějšek opatřit tímto znakem. Ignorování nařízení znamenalo absolutní zákaz vycházení a jistou smrt při případném „načapání“. Tato znaková okupace a difamace cílila jednoznačně – přítel a nepřítel musel být jasně rozpoznán.

Pro explicitní užívání znaků určujících příslušnost „kmeni“ je oblast současných subkultur, jejichž **maskovací** znaky se staly již stereotypizovaným kánonem většinovou současnou společností bez větších problémů čitelným. Přestože jde o princip masky, který má identitu podpořit, dochází u některých skupin k jisté dezorientaci. Zatímco např. dready, korálky a batikou pojeďnané šatstvo neomylně komunikují pohrobky hnutí hippies stejně jako „nepadnoucí“ volné kalhoty sníženého sedu ke kolenům, mikina s kapucí a pohodlná obuv na rovné podestě sebejistě signalizují „skejtáka“, postavíme-li vedle sebe příslušníky hnutí „punk“ a „skinheads“, vedle evidentní diametrálně odlišné estetiky účesů v mnohém ostatním spíše koreluje.

Oděvní kultura džínsů, glád (těžké vysoké boty s kovovou špičkou) a kožených bund s nášivkami kmenových kapel by leckoho mohla uvést v omyl. V poslední chvíli vás z dilematu mohou vyvést tkaničky – ty „náckovské“ jsou bílé.

Z uvedených příkladů vyplývá, že člověk i mlčky promlouvá ke svému okolí prostřednictvím systémů znaků, jimiž specifikuje svou vizuální identitu. Oblečení, potažmo móda a cílevědomé volení nošených (nebo nenosených) značek a doplňků (buttony, šperky, ale i tetování, piercing apod.), jež podtrhují příslušnost ke konkrétní sociální skupině, slouží jako prostředek sebe prezentace, je to znak, jehož prostřednictvím oznamujeme svou identitu, předkládáme názorové teritorium či exponujeme svou hodnotu. Šaty také umožňují jedinci lépe „existovat“ v sociálních rolích, které má v dané příležitosti či situaci zastávat (firemní dress code, pracovní oděv atd.). Kódování takových znaků a povědomí o jejich symbolické hodnotě je v současné společnosti již rozuměno napříč sociálními skupinami v globálním geografickém rozsahu, šifry jsou čteny a interpretovány zcela automaticky.

Vít Erban<sup>26</sup> rozšiřuje dělení masek vlastní etnologickému diskurzu o další 4 kategorie, jež odvozuje od práce s identitou nositele. K analýze předkládá masku identitu **měnící, zakrývací** (předstírající), **odkrývací** a identitu **uchovávací**. Do exkluzivní oblasti proměny identit skrze extenzi těla (kostým = oděv) i tváře (maska) spadá fenomén superhrdinů. Věnujme nyní pár řádků komparaci notoricky známých reprezentantů komiksových hrdinů dneška: Superman, Batman a neméně kultovního pana Ipkisse a pokusme se na těchto příkladech v kontextu práce s tělesným prostorem krátce definovat jednotlivé maskovací sekce.

Pro začátek vymezme vlastnosti, které dělají superhrdinu tím, čím je. Superhrdinská entita je tvořena třemi lapidárními esencemi: super poslání, super schopnosti a super-tajemná identita.

Náš první předmět zkoumání, Superman, představuje „pravzor“ hrdiny, jehož identita pochází z jiné dimenze než identita lidská a nese s sebou další „magický“ potenciál zcela „přirozeně“. Kal-el (rodné jméno) pocházející z planety Krypton se následkem katastrofy jako dítě ocitne na planetě Zemi, kde je vychován bezdětnými Kentovými. Schopnostmi fenomenálně přesahující ty lidské disponuje od malička, nejsou tedy prodloužením jeho vlastní tělesnosti prostřednictvím sofistikovaného obleku či high-technology. Jeho maskování pomocí identity „Clark Kent“ tedy pracuje v intencích kódu **zakrývání** identity právě, kdy přebírá konvence života společnosti, ve které byl přinucen fungovat – zapadnout, nevyčnívat. Kostýmem Supermanovi tak není onen overall obepínající jeho dokonalou muskulaturu s velkým diamantovým „S“ na hrudi, nýbrž všední – civil oblečení, resp. dresscode zaměstnávající firmy a jedna z nejmenších a nejvyužívanějších profánních obličejových masek současné společnosti – brýle. V závislosti na potřebách dané situace pak využívá ten či onen způsob vizuální komunikace, jež koresponduje s očekáváním publika.

Dle Erbana ztrácí masky svou posvátnou sílu měnit identitu a stávají se předmětem přetvářky právě v momentě kdy:

*„Masky přestávají sloužit k vytržení v jiné, nadpřirozené identitě a stávají se nástrojem politické moci a přetvářky, prostředkem taktiky ve spleťtých sociálních hrách. Typickým projevem těchto ‚upadlých‘ masek je uniforma zaručující moc nebo škraboška zajišťující anonymitu.“<sup>27</sup>*

Protipól takovému druhu bytostí obdařených výjimečnými schopnostmi tvoří skupina superhrdinů zde reprezentovaná Batmanem. Sám Bruce Wayne, jako občan města Gotham, s nímž je bytostně srostlý, operuje fyzickou zdatností a bystrým intelektem, jeho potenciál temného rytíře chrání své rodiště před zločinem však nabývá na důmyslné rafinovanosti v souvztáhnosti s technickými vynálezy aplikované na své tělo prostřednictvím upgradu (nejen) oděvu, jenž byl vyvinut právě k těmto účelům. Postava Batmana je v zařazení do jediného typu masky/identity komplikovaná. Letmým pohledem by se mohlo zdát, že maska zde je prostředek taktizování ve složitém spektru společenského dění, což odpovídá charakteru masky **zakrývací – předstírající**. Antropomorfní podoba obličejové masky ovšem zavádí úvahy ke zvážení možnosti považovat tuto masku za identitu **odkrývací**. Tyto masky totiž dle Erbana „*odkrývaly pravou identitu a vnitřní podstatu společnou všemu a všem.*“<sup>28</sup>

Užití masky tak neslo význam zakrytí své domnělé individuality a odhalovalo původní sounáležitost. Bruce od malička vykazoval psychologické rysy naznačující jistou výlučnost, prohloubenou traumatem z tragické

<sup>26</sup> ERBAN, Vít. *Maska a tvář. Hra s identitou v mezikulturních proměnách*. Malá Skála: 2010.

<sup>27</sup> ERBAN, V. Op. cit., s. 102.

<sup>28</sup> Tamtéž, s. 120.



smrti svých rodičů, jíž byl explicitně přítomen. Pln smutku, vzteku a strachu vytváří netopýří identitu a prostřednictvím jejího **znaku** se vydává do boje s podsvětím, což zahrnuje i temnou stránku jeho samého. Paralelně s těmito poznatky se stává evidentním, že maska ve smyslu přetvářky zde není ta kostýmovaná, ale naopak ta civilní, která napomáhá utajit jeho **pravou** Netopýří podstatu, což je fáze Batmanovi i Supermanovi veskrze společná, stejně jako náležitost určitému, konkrétnímu městskému prostředí, v němž se realizují.

Lidé s oblibou nabývají identity toho, co je nějakým způsobem přesahuje. Maska je cesta, jak se dostat do bezprostředního, tělesného kontaktu s posvátnem, je prostředníkem vtělení a získání sil, které překračují profánní lidskou existenci. Takovou všeprostupující moc masky, která má za následek vytržení a fatální transformaci sebe sama, můžeme vysledovat v postavě Stanleyho Ipkisse.<sup>29</sup> Průměrný úředník, smolař a nešika jednoho večera nachází masku, jež ho po nasazení zcela *mění*. Stává se přehnaně sebevědomým, neurvalým až vulgárním panákem zelené pleti s vlastnostmi kresleného hrdiny využívajícího animovaných rekvizit, jehož oblek je ve svém barevném provedení stejně excentrický jako získaný pohybový aparát. Stav po sejmutí masky připomíná ranní kocovinu, a přestože si je stále více vědom, že se mu vše jen nezdálo, v proměnách dále pokračuje. Nasazením masky totiž mění nikoliv jen obraz, který si o něm utvářejí ostatní, ale také obraz, který si o sobě utváří sám.

Prožitek vlastního těla je jedinečnou zkušeností, jíž je naše každodenní fungování silně prostoupeno. Tělo a jeho vizualita potažmo „já“ a nespecifická scéničnost v naší komunikaci je způsob, jak zažíváme sami sebe a také jak nás zažívají ostatní. Obousměrnost této vazby mezi světy uvnitř a vně, prolínání, překračování hranic, revize principů znakovosti díla vedená s ohledem na jeho specifika, to vše popisuje elementární funkce masky a zároveň podstatu nejen uměleckých intervencí, jež se dnes nálepkují přívlastky jako „veřejné“, „sociální“ či angažované“, ale definuje úlohu kreativního myšlení a tvorby, tak jak ji chápeme, v celé její komplexnosti.

### 3. Praxe

#### 3.1. Koncept projektu

První realizovanou myšlenkou v projektu *Hranice inscenovaného a komunálního* je snaha opustit divadlo, kino, galerie a jiné prostory primárně určené k prezentování umění. Vybrán byl prostor víceméně nevázaný konvencemi – veřejný prostor. Jednotlivé lokace jsou zásadní složkou realizačního plánu – každé místo vytváří svou specifickou atmosféru a napětí, s čímž je citlivě pracováno. Dále je nutné vyvarovat se klasické struktury herec – divák, jeviště – hlediště. Veškeré performance, happeningy či instalace jsou tedy umístěny tam, kudy denně projdou stovky lidí a toto místo pro ně často slouží jen jako cesta spojující bod A s bodem B (ulice, náměstí, parky). Zpracovávány jsou každodenní, uměle vytvořené a náhodné situace, ke kterým může dojít ve veřejném prostoru. Snahou projektu je včlenění jiné reality do prostoru města Brna.

Nástrojem k dosažení zvolených cílů je fiktivní brněnská postava v sociálně a situačně laděném kostýmu, která prostřednictvím aranžovaných situací oživuje a připomíná prostor místa. Zmíněná postava vystupuje pod jménem Paní Kočka. Paní Kočka je umělým výtvozem – figurou. Její vzhled byl vytvořen na základě postav bohů starých náboženství. Paní Kočka je prezentována jako člověk se zvířecí hlavou, stejně jako někteří bohové Egypťanů. Například bohyně Sechmet je zobrazována jako žena se lví hlavou, strážce mrtvých Anubis je znám jako muž se šakalí hlavou, sluneční bohyně Hathor má hlavu krávy a postavou se sokolí hlavou je bůh nebes Horus. V uvedených případech se jedná o jejich theriantropické zobrazení (člověk se zvířecí hlavou). Tito staroegyptští bohové se zjevují ovšem i v čistě zoomorfní podobě onoho zvířete. I Paní Kočku můžeme občas spatřit v jejím zoomorfním ztvárnění – jako kočku. Zároveň je figura dotvořená animistickými prvky v sounáležitosti se sociokulturními projevy středoevropské společnosti.

Paní Kočkou se stane každý (nezáleží na pohlaví), kdo si na obličej nasadí její masku. Maska propůjčující identitu Paní Kočky má tvar modifikované kočičí hlavy – s jakoby prošlápnutou obličejovou částí. Tato maska nemá náznaky ani očí, ani pusy; má pouze zřetelné uši. Zmíněná falešná tvář má vždy stejnou velikost, tvar a fixovanou mimiku. Jediné, co se mění, je povrchová úprava. Díky strnulosti obličejové masky nevidíme výsledky proměn Kočky, ke kterým dochází během „objevování“ tohoto světa. Figura tím pádem neodhaluje vnitřní část sebe, nedává na sobě znát svůj emoční stav a zároveň se nesnaží někomu podbízet. Na druhou stranu, divák netuší, zda pod maskou Kočky nemá aktér ještě jinou umělou tvář. Na základě

této vizuálně zpracované odtazitosti nepůsobí maska primárně krásně, nedojímá, nevyzařuje z ní přátelská energie. Díky promáčklé obličejové části hlavy a chybějícím očím a pusou, není ani roztomilá. Předpokládáme, že tohle je důvod, proč už jen samotná tvář Paní Kočky vzbuzuje v lidech nejistotu.

A proč zrovna kočka? Z mýtů jsou kočky známé jako bytosti, které převádějí zemřelé na jiný svět. Jsou tedy účastnice více světů, než jen toho našeho – pozemského. Tato elegantně vypadající zvířata mají dar astrálního vidění, proto jsou zpravidla nejbližšími průvodci čarodějnic a jsou využívány i jako magické rekvizity. Kočky jsou tajemná zvířata plná rozporů: přátelská, přesto odtazitá; mrštná, ale líná; klidná, ale dokáží hbitě útočit, když cítí nebezpečí, nebo možnost úlovku. Nevíme, co si ve skutečnosti myslí, na co se v daný moment soustředí.

Egypťané věřili, že kočky je chrání před zlem, že jsou „průvodkyněmi po cestě životem. Staroegyptská bohyně Bastet (zobrazovaná jako žena s kočičí hlavou) je nositelkou rysů jako jsou ženská rafinovanost, smyslnost, či laskavost. Důležité jsou i pocity, které kočky v lidech vyvolávají. Skřeky, jež kočky vyluzují během páření, připomínají dětský pláč. A když dítě brečí, zajímáme se, co se mu děje.

Role Paní Kočky je hraná příslušným aktérem a předkládá nám život jako realitu, se kterou se setkala během svého působení v Brně. Veškeré informace a znalosti Paní Kočka nabyla v koloběhu každodenního života. Jedná se o formu „co to vidím, co to slyším – zkusím to dělat taky tak“. Proto lze teoreticky odhadnout, v jaké situaci se figura ocitne. Ovšem, nelze očekávat, jakým způsobem ji pojme. Jedná se o souhrn dvou protikladů: předpokládaného a neočekávaného chování v daném každodenním momentě.

Jednotvárně opakující se činnosti a situace se zdají být banálními, protože se nezabývají ničím „velkým“. Řešíme skutečnost, snažíme se ji prostřednictvím fiktivní postavy poznat. Každodennost nelze ignorovat. Naopak. Jak říká Konrad Paul Liessmann ve své knize *Univerzum věcí*: „[...] *co se jeví pro filozofii nepřiměřené, nedůstojné, když se přísně metodicky nereflktují vážné první a poslední otázky bytí, život a smrt, smysl a jsoucno, pravda a spravedlnost života, nýbrž se lehkovážně pojednávají efemérní věci života: svět spotřebních předmětů, každodennost a jeho svébytná estetika, všudypřítomnost hudby, překračování hranic mezi uměním a kýčem, události a zážitky, objekty rozkoše všeho druhu, fotbal, jízdní kolo, tělo a jeho záludnosti, idoly doby, která už nezná žádné ideály, a to jediné, co v tomto univerzu ještě skutečně platí - peníze.*“<sup>30</sup> Cílem projektu je zkoumat, odhalovat tajemství všedního života a najít v něm humor. Všednost považujeme za nástroj pro rozluštění toho, co se kolem nás děje; pro poznání sebe samého.

Vytvořená postava žijící v Brně je založena na image figury bezhlavě napodobující chování ostatních lidí. Na první pohled by divák řekl, že jde pouze o výčet situací, které se opakovaně odehrávají každý den. Avšak při bližším zkoumání videí a foto-prezentací života Kočky zjistí, že fiktivní postava uchopuje svět poměrně neobvykle – kreativně. Kočka žije jednotvárnost dění v brněnských ulicích alternativně. Prostřednictvím Paní Kočky je předváděno, že se každodennost dá žít i jinak, čímž je poněkud skrytě vyzýváno k novému uchopení známé monotónnosti.

Přestože je každodennost vnímána jako celek, věnuje se Paní Kočka detailům a jednotlivým oblastem mechanizovaného jednání samostatně. Jakoby postupně rozkrývá to, jak se žije ve veřejném prostoru.

V úvodu je již zmiňováno, že figura vystupuje v situačně a sociálně laděném kostýmu. Za problematické je považováno spojení kostýmu se způsobem vystupování a sebe prezentací postavy. V této oblasti často dochází k racionálně nepochopitelným kombinacím, které si protirečí. Aby byl vzhled Kočky správně pochopen, divák musí znát celý příběh jejího působení nejen v Brně. Oblečení nám zpravidla dává informace o společenském postavení svého nositele nebo o jeho momentální činnosti (zda se chystá sportovat, pracovat na zahradě, jít na pracovní pohovor aj.). Hlavní součástí nošení oblečení je způsob prezentování. Postoj těla, způsob chůze, gesta nám dovysloví celou akci aktéra. Je normální, že očekáváme logiku mezi scénou, kostýmem a sebe prezentací/hraním. Snahou je znejistit diváky právě nesouladem zmíněných třech okruhů: scénou, kostýmem a hraním.

Z praxe známe důsledky nevhodného oblékání se, proto se jim snažíme předejít, nebo je naopak vyhledáváme, čímž provokujeme společnost a její zažitý standard. To samé se děje i s předměty denní potřeby a stravováním se. Mnohdy nezáleží na vlastní potřebě jíst zdravě, vyváženě a pravidelně. Se vším se musíme

<sup>29</sup> *Maska* (The Mask). Režie: Chuck Russell, 1994.

<sup>30</sup> LIESSMANN, Konrad Paul. *Univerzum věcí: k estetice každodennosti*. Praha: Academia, 2012, s. 11.

podřídít např. časovým možnostem, konkrétní situaci a mnohdy i kolektivu, se kterým chceme jít případně na oběd. A právě na takovéto situace reagujeme prostřednictvím figury jménem Paní Kočka.

Pro prezentaci běžného života a různých aranžovaných akcí Paní Kočky formou fotografických a audiovizuálních záznamů je založena internetová stránka [www.words4u.cz](http://www.words4u.cz). Na této webové adrese vznikl blog o každodennosti, na kterém jsou pravidelně publikovány inscenované, dokumentární a performativní foto- či video-záznamy proběhlých akcí. Obrazové materiály jsou doplněny o texty popisující jednotlivé události. Články působí věrohodně a seriózně, přestože se jedná v podstatě o divadlo.

Potvrzuje se tak Goffmanova teorie o herectví: „*Když jednotlivec hraje nějakou úlohu, samozřejmě požaduje od svých pozorovatelů, aby dojem, který v nich vyvolává, brali vážně. Chce, aby byli přesvědčeni, že postava, kterou vidí, je skutečně nositelem charakteristických vlastností, jaké zdánlivě má; že úloha, kterou hraje, bude mít předpokládaný dopad a že, obecně řečeno, věci jsou takové, jaké se zdají být.*“<sup>31</sup>

Blog je přímo propojen se společensko-kulturní stránkou *Words4u* na sociální síti Facebook, což je výhodný způsob pro rychlé šíření zpráv o existenci této fiktivní dramatické postavy. Důležité je poznamenat, že hlavním předmětem zájmu nejsou jednotlivé akce, které jsou prezentovány na blogu, nýbrž celá role Paní Kočky a proces jejího zapojení do stávajícího společenského systému.

Paní Kočka je dramatickou postavou s utajeným původem. Divák o ní ví pouze to, že pochází z jiného světa a že má právě devět životů, jak se o kočkách traduje. Postava má schopnost znovuzrození se. Ve zkratce, Paní Kočka dříve žila v nějakém světě, ve kterém nějak zemřela. Dále, v Brně již dvakrát zmrtvýchvstala, ale také zde dvakrát zemřela. Jednou ožila dokonce v Benátkách, ze kterých se vrátila zpět a to právě do Brna, kde stále žije.

### 3. II. Výroba masky

Prvním krokem realizace (viz Obrazová příloha) ztvárnění postavy bylo rozhodnutí, z jakého materiálu bude maska utvářející Paní Kočku vyrobena. Nejříve tvůrkyně uvažovaly o měkké masce, proto hledaly vhodnou gumu, ze které by byla vyrobena. Poté, co vyhotovily zkušební revultexový odlitek a zkusily s ním dále pracovat, uvědomily si, že tvář Paní Kočky musí být z pevného materiálu. Autorky se rozhodly pro plast. Za účelem výroby masky z plastové fólie byla oslovena firma MCAE Systems (Mechanical Computer Aided Engineering Systems). Jedná se o českou firmu sídlící v Kuřimi, která je špičkou na trhu 3D digitálních technologií. V MCAE Systems se věnují nejen velkým průmyslovým zakázkám, ale i jednotlivcům s menšími projekty.

Druhým krokem bylo navrhnout masku Paní Kočky. Její skica byla vymodelována ze sochařské hlíny. Tento návrh byl převezten do firmy MCAE Systems, kde ochotní pracovníci vymysleli způsob, jak nejlépe změnit kus hlíny v plastovou masku.

Sochařská skica byla nejprve oskenována bezdotykovým optickým 3D skenerem Atos Core firmy GOM. Tímto se získala digitální podoba přesně změřeného objektu. Úprava dat pro následné obrábění byla provedena v CAD/CAM softwaru Tebis.

Jelikož pro základní zpracování masky byla použita ostřená sochařská hlína, která obsahuje i částičky písku, nedosáhlo se zcela vyhlazeného povrchu objektu. Tyto drobné nerovnosti se pochopitelně objevily i ve virtuálním modelu, proto bylo potřeba je digitálně odstranit a povrch masky celkově vyhladit. Na skenováním získaných polygonálních sítích byla plocha masky vyhlazená pomocí softwaru Geomagic Freeform. Do práce se zmíněným programem zaměstnanci firmy zaškolili autorky projektu, takže potřebné úpravy provedly samy podle svého uvážení.

Dalším krokem bylo vytvoření formy. Ta byla zhotovena z tzv. umělého dřeva (sika blok) na nástrojářské fréze FVT3B.

Poslední fází výroby byl thermoforming. Jedná se o proces, kdy se do nahřáté plastové fólie vytlačí obráběním vyrobená forma, která díky působení vakua dokonale zkopíruje povrch modelu. Pro finální vylišování byl použit stroj Formech 300QX.

### 3. III. Prezentování figury

Články ke všem příspěvkům pouze nastiňují děj příběhu o fiktivní dramatické postavě jménem Paní Kočka. Text je záměrně psán v náznacích, aby vzbuzoval pochybnosti a vytvářel otazníky. Co to je? Kdo to je? Proč tu je? Důležité je, aby divák čekal na další příspěvek ze života Kočky, ve kterém se dozví zase o trochu víc o jejím bytí, přestože každému je jasné, že skutečnost existence Paní Kočky je pochybná.

Popis publikovaných příspěvků o životě Paní Kočky:

**Paní Kočka ožila na první školní den,**<sup>32</sup> tak je nazván „pilotní“ článek doplněný videem o smyšlené brněnské postavě. Z videozáznamu je zřejmé (viz Obrazová příloha), že Kočka vstala ze svého kamenného sarkofágu vyburcována brněnskými zvony, slzou Brněnského draka a dětským pláčem.

Staroegyptské schránky na těla zesnulých (sarkofág = „požírač tkáně“) byly zpravidla vyrobené z vápence. I Kočka vstala ze sarkofágu, proto bylo nezbytné, aby se vše odehrálo v bývalém vápencovém lomu (Růženin lom) v Hádech. Jejím kostýmem bylo výrazné roucho zlaté barvy. Zlatá barva tradičně symbolizuje nesmrtelnost, pochopení a bohatství. Také zde použitá maska byla vyrobena ze zlaté fólie. Aby si divák uvědomil důležitost zlata, bylo na něj i slovně upozorněno ve článku zveřejněném na internetu: „*Rozpálené slunce se opřelo do zlatého povrchu a roztříštilo se do všech stran. Možná i Vám ten den něco na sekundu zaslepilo pohled.*“<sup>33</sup>

Následující den bylo publikováno video natočené v podchodu v centru Brna. Figura tam v kostýmu z předšlého dne klečela jako sfinga na podlaze a před sebou měla otevřenou malou rakev ze dřeva. Pasivně prosila o almužnu. Komentář k videu tuto akci shrnuje: „....snaží se přizpůsobit se našemu životnímu stylu.“<sup>34</sup>

Jelikož jsou peníze považovány za každodenní nutnost pro přežití ve střední Evropě, bylo nezbytné, aby se Paní Kočka věnovala žebrání i další dva dny / příspěvky. Bytost s maskou ve tvaru kočičí tváře byla viděna sedět se dřevěnou rakví na zemi v Joštově a České ulici. Za celé ne/žebrání si figura „vyděkala“ téměř sto korun.

„*S penězi není tak dobře, jako bez nich zle*“,<sup>35</sup> takové je motto navazující reportáže. Při procházce Brnem Kočku oslovila cizí žena. Ta prosila o peníze. Je prý nemocná a shání „drobné“ na léky. Kočka jí dala veškerý svůj výdělek ze žebrání.

11. září 2013 se na internetu objevilo video (viz Obrazová příloha Část IV.) s Koččiným pokusem o sprátení se s ostatními lidmi. Cizí muž se ženou ji pozvali na odpolední kávu do kavárny. Ovšem, ze záznamu jejich rozhovoru je zřejmé, že přátelství mezi nimi a Kočkou nevzniklo. Úryvek z rozhovoru mezi mužem a ženou, kteří pozvali Kočku na kávu:

X: *Já si myslím, že jsme s sebou mohli vzít úplně někoho jiného. ...mně prostě vadí, že je dementní.*

Y: *No, tobě se líbila! Já jsem byla proti.*

X: *Chtěl jsem ji sem vzít jako takovou kuriozitu. Ale teď nevím, co mám udělat, aby odešla.*

Y: *Hm. Chápu.*<sup>36</sup>

Během posledních desetiletí se změnila organizace průmyslové výroby. Výrobní centra se přemístila a ve městech zůstaly opuštěné haly zaniklých továren. Občas jsou tyto zpustlé objekty využívány jako ateliéry, místa pro párty, squattery nebo bezdomovce. Opuštěné pozemky s chátrajícími nemovitostmi jsou obecně

<sup>31</sup> GOFFMAN, E. Op. cit., s. 25.

<sup>32</sup> PANÍ BRAMBOROVÁ. *Paní Kočka ožila na první školní den*. <[words4u.cz](http://words4u.cz)> [online], 2. září 2013 [cit. 10. prosince 2013]. Dostupné na internetu: <<http://words4u.cz/2013/09/pani-kocka-ozila-na-prvni-skolni-den/>>.

<sup>33</sup> Tamtéž.

<sup>34</sup> KRMELEC. *Paní Kočka v žebravém řádu?*. words4u.cz [online], 3. září 2013 [cit. 10. prosince 2013]. Dostupné na internetu: <<http://words4u.cz/2013/09/pani-kocka-v-zebravem-radu/>>.

<sup>35</sup> KRMELEC. *S penězi není tak dobře, jako bez nich zle*. words4u.cz [online], 10. září 2013 [cit. 10. prosince 2013]. Dostupné na internetu: <<http://words4u.cz/2013/09/s-penezi-neni-tak-dobre-jako-bez-nich-zle/>>.

<sup>36</sup> KRMELEC. *Kočka na kafičku v Alfě*. words4u.cz [online], 11. září 2013 [cit. 10. prosince 2013]. Dostupné na internetu: <<http://words4u.cz/category/pani-kocka/page/3/>>.



označovány slovem brownfields. Skrze figuru Paní Kočky se připomíná existence právě těchto solitérů. Konkrétně, Kočka již navštívila někdejší zahrádkářskou kolonii na ulici Bráfova, Hotel Přehrada, Hošnovu vilu a brněnské Jižní centrum. Na navštívených místech (viz Obrazová příloha Část V.) zanechala věnec se hřbitovní svíčkou „na památku zašlé slávy oněch budov či pozemků“. Lokality jsou řádně nafocené a tato fotodokumentace je zveřejněna na [www.words4u.cz](http://www.words4u.cz).

Dalšími oblastmi, kterými se vymyšlená postava zabývá, jsou její vlastní zaměstnání, identita, sebeprezentace. Odpovědi na tyto otázky hledá tím, že uplatňuje svojí schopnost – být kýmkoli, kdo ji k sobě pustí (viz Obrazová příloha Část VI.). Stává se tak dělníkem, prodavačkou ovoce a zeleniny, řezníkem, prodavačem šperků, popelářem, brigádníkem roznášejícím reklamní letáky aj. V praxi se jedná o fotozáznam lidí různých věkových kategorií a povolání. Jelikož jsou všichni oslovení aktéři focení s maskou na obličeji, divák vidí pouze jejich těla, čímž se postupně vytváří databáze kostýmů typických pro určitá povolání.

Další, již zmíněnou, schopností Kočky je zmrtvýchvstání. Smrt pro ni znamená vstup do nicoty a následnou transmutaci do jiného stavu. S každým novým zrozením jsou její charakterové vlastnosti, schopnosti vnímání, prožívání a reagování lehce pozměněné vždy do stavu, ze kterého snadno vyčteme vyhraněnější způsob chování. Tímto bizarním způsobem je poukazováno na její duševní i fyzický vývoj a dá se říct i přerod člověka. Nehledě na fakt fascinace smrtí a naopak nesmrtelností. „*Všechno lidské usilování o nesmrtelnost obsahuje trochu touhy přežít. Člověk tu chce být nejen stále, chce tu být ještě tehdy, když tu druzí už nebudou. Každý chce být nakonec nejstarší a vědět, že je nejstarší; a když už tu sám nebude, musí ho přežít jeho jméno,*“<sup>37</sup> dočteme se v Canettiho knize *Masa a moc*. Konkrétně: „[...] a když už tu sám nebude, musí ho přežít jeho jméno,<sup>38</sup> je to, oč jde Paní Kočka. Zatím netouží po zdraví, dobru, štěstí, nebo lásce. Chce přežít. Má pud žít a poznávat nové světy v jejich každodennosti. Je tedy nemrtvá – zombie. Zombie je ten, kdo ztratil životní sílu a teď se ji snaží znovu získat. Dá se říct, že Kočka hledá novou energii v poznávání každodenního životního stylu. Příspěvek z 26. září dokumentuje právě smrt Kočky.

„Chtěla patřit mezi kuřáky – intelektuály! Zdálo se jí totiž, že kouření má společenský význam,“<sup>39</sup> je komentován příspěvek na blogu (viz Obrazová příloha Část VII.), ve kterém Paní Kočka kouří cigaretu na lavičce na Náměstí Svobody. Po vykouření své první cigarety odhazuje Paní nedopalek na zem. Cigaretový špaček zapomněla uhasit a záhy od něj začíná ona samotná hořet, následně i umírat. Z této videosekvence jasně vyplývá, že kouření může zabíjet. Tento fakt je zde uveden jiným způsobem, než jak jej všichni znají z médií, což dokládá jiné vidění reality a způsob jednání Paní Kočky.

Další znovuzrození oné bytosti nastalo v Benátkách (viz Obrazová příloha Část VIII.). Diváci (až 500 zhlédnutí denně – sledováno přes aplikaci Google Analytics) si prohlédli fotografie Kočky, na kterých předvádí pro turisty typické pózy a grimasy na Náměstí svatého Marka atd. Po krátkém výletě po městě kanálů se figura vrátila zpět do Brna. Svůj návrat do České republiky korunovala po jídle ve stáncích rychlého pouličního občerstvení, čímž opět vytvořila přehled míst, která se dají označit větou z blogu *Words4u*: „*Je to dobré, levné a chodí sem jíst celé Brno.*“<sup>40</sup>

K zásadním zkušenostem každodenního života patří i ono míjení a jen letmé vnímání míst, kterými procházíme, a lidí, které potkáváme. Zkuste si detailně vybavit cestu do práce. Barvy fasád domů, kolem kterých chodíváte, stromy, vůně, typické zvuky konkrétních prostor. Vybavujete si vše? Nebo si ani nevzpomínáte na chvíli, kdy jste si ráno čistili zuby? Na toto upozorňuje Kočka v příspěvku *Lifestyle v Lužánkách*, který je pojatý jako téměř obyčejná procházka parkem.

„Znovuobnovené hody, jež jsou věnovány obyvateli malebné Kamenné kolonie v Brně, který zde tragicky a zbytečně předčasně zemřel, konaly se v podzimních dnech letos již po páté. Navzdory smutnému pozadí jsou to hody rozverně, barevně a voňavé,<sup>41</sup> jsou slova, kterými je lákáno na Štefánské hody na Kamence (viz Obrazová příloha Část IX.). Prostřednictvím Paní Kočky jsou zachyceny i primárně nekaždodenní situace jako je právě i slavení svátků (Štefánské hody na Kamence, 28. říjen), sportování, občanská angažovanost (upozorňování na brněnské brownfields, komentování politické situace). Tyto události „oživují každodenní

nudu“, ale mnohdy se z nich stávají rituály každotýdenní nebo každoměsíční, každoroční, takže se dají definovat podobně jako každodennost – něco tradičního, stereotypního, jednotvárného, všedního.

Ke konci října začala do té doby němá figura Paní Kočka mluvit, čímž došlo i ke drobné obměně masky. K masce bylo dodáno zařízení s reproduktorem, který dokáže modifikovat její hlas (viz Obrazová příloha Část XI.). Poprvé promluvila během svého prohlášení s názvem *Můj život je váš život*, ve kterém shrnuje svůj dosavadní život v Brně a uveřejňuje plány do budoucna. V tento moment divák/čtenář zjišťuje, že Kočka přemýšlí i o své budoucnosti. Prohlášení: „*Mňau, mňau, mňau. V rakvi jsem ožila, pak jsem tohle prožila: žebrale jsem v Myší díře, žebrale jsem na Čáře: chci, chci, chci cink, cink, cink. Mít možnost kopat ulice, to jsem chtěla nejvíce! Prodávát maso, cibule - strhla mě vlina nevole. Cetky, šperky, korálky, ty letěly do dálky. Na kafičku v Alfě, chtěli se mě zbavit - nechťeli si povídat, tak já se jedu bavit!* Chtěla bych postoupit na vyšší metu: prosím vás, nemáte cigaretu? Píp – píp – píp – píp – píp – píiiiiiii... Smrt. Ale devět životů kočka má, jeden skončil, druhý začíná. Chci žít jako vy! Jsem vašima ušima. Jsem vašima očima. Budu vaší pusou. Jsem každodenní husou! Můj život je váš život.“<sup>42</sup> Akce proběhla před hodinami na Náměstí Svobody.

Od chvíle, kdy figura promluví, nabyla nový rozměr se společensko-kritickým podtónem. Od té doby se skrze masku Paní Kočky vyjadřují především obyvatelé Brna k problematice města, politice, kultuře apod. O možnost veřejně se projevat skrze Kočku je velký zájem možná díky určité anonymitě, kterou maska nabízí. Lidem, kteří takto zveřejní své názory je udělován tzv. *Řád Paní Kočky* (viz Obrazová příloha Část X.). Řád je ve své podstatě dřevěný šperk ve tvaru kočičí hlavy visící na stuze. Zároveň je na zadní straně této originální bižuterie vypálena adresa internetového blogu, na kterém je Paní Kočka prezentována, což přispívá k propagaci blogu.

Poprvé se veřejnost mohla tímto způsobem vyjadřovat 28. října k aktuálním výsledkům voleb. V tento den byl uspořádán táborák přímo v centru Brna (viz Obrazová příloha Část XIII.), jehož součástí byla možnost promluvit o tak ožehavém tématu pod záštitou Paní Kočky. Akce splnila svůj účel. Náhodní kolemjdoucí se zastavovali u ohně, snědli opečený špekáček s chlebem a hořčicí, zazpívali typické táborákové písně, ale také se stali Paní Kočkou tím, že ve skrytu masky řekli, co si myslí o volebních výsledcích. Na celou akci konající se na ulici Poštovská bylo upoutáváno i nápadnou projekcí ohně na budovu bývalé pošty, před kterou akce proběhla.

K další pro někoho nekaždodenní činnosti patří sport. Na kult utváření těla, hry a talentu je vtipně upozorňováno videem s názvem *Podzimní sport* (viz Obrazová příloha Část XII.). Kočka v něm hraje golf. Na rozdíl od profesionálních sportovců – golfistů neodpaluje bílé míčky na perfektně upraveném trávníku, nýbrž se strefuje holí do čerstvě vykopaných brambor na poli.

*"Hra je v umění od počátku disciplinární, vyjadřuje tabu prostřednictvím rituálu nápodoby. Tam, kde umění jen a jen hraje, nic nevyjadřuje. V podstatě hra v souhře s osudem reprezentuje mýtické břemeno, které chce umění setřást."*<sup>43</sup>

Paní Kočka znovu (a prozatím naposledy) zemřela na následky špatného životního stylu – především díky špatnému stravování. Proto doposud poslední performancí Paní Kočky byl její pohřeb (viz Obrazová příloha Část XIV.) spojený se smuteční hostinou. „*Hřbitovy mají velkou přitažlivost; lidé je navštěvují, i když tam sami nemají hroby příbuzných. Chodí si je prohlížet v cizích městech, udělají si na ně čas, procházejí se po nich, jako by byly založeny pro ně. V cizině je tam nepřitahuje vždycky jen hrob nějakého uctívaného muže. I když návštěva původně platila takové celebrity, nakonec je z toho vždycky něco víc. Návštěvník hřbitova se vždycky dostane do zcela zvláštní nálady. Protože vážnost, kterou cítíme a ještě víc dáváme najevo, zakrývá utajené zadostiučinění. [...] Tady se někdo dožil dvaatřiceti let a tam zas druhý pětáctýřceti. Návštěvník je už dnes starší a ti dva už takřikájkjic vypadli ze závodu. Nachází mnohé, kteří to nedotáhli tak daleko jako on sám, a pokud neumřeli zvlášť mladí, nebudi v něm jejich osud žádné politování. Jsou však i mnozí, kteří jeho současný věk překonali. Tady leží sedmdesátníci a tu a tam se najde i někdo, kdo prožil víc než osmdesát let. Ty by ještě mohl také dostihnout. Provokujej jej, aby se jim vyrovnal. [...] Ještě silněji ale pociťuje, že se tu*

<sup>37</sup> CANETTI, Elias. *Masa a moc*. Praha: Academia, 2007, s. 305.

<sup>38</sup> Tamtéž.

<sup>39</sup> KRMELEC. *Jen chtěla ochutnat kourč....* words4u.cz [online], 26. září 2013 [cit. 10. prosince 2013]. Dostupné na internetu: <<http://words4u.cz/2013/09/jen-chtela-ochutnat-kourc/>>.

<sup>40</sup> KRMELEC. *Představte si, co jsem měl dnes k obědu*. words4u.cz [online], 16. října 2013 [cit. 10. prosince 2013]. Dostupné na internetu: <<http://words4u.cz/2013/10/predstavte-si-co-jsem-mel-dnes-k-obedu/>>.

<sup>41</sup> KAKRAHOLKA. *Štefánské hody na Kamence*. words4u.cz [online], 13. října 2013 [cit. 10. prosince 2013]. Dostupné na internetu: <<http://words4u.cz/2013/10/stefanske-hody-na-kamence/>>.

<sup>42</sup> KRMELEC. *Paní Kočka promluvila!* words4u.cz [online], 26. října 2013 [cit. 10. prosince 2013]. Dostupné na internetu: <<http://words4u.cz/2013/10/pani-kocka-promluvila/>>.

<sup>43</sup> LIESSMANN, K. P. Op. cit., s. 85.



prochází sám. U jeho nohou leží mnoho neznámých lidí, všichni těsně vedle sebe. Jejich počet je neurčitý, ale vysoký, a bude jich stále víc. Nemohou se jeden od druhého vzdálit, zůstanou tu, v sevřeném houfu. Jedině on přichází a odchází, jak se mu zachce. Jedině on uprostřed ležících stojí,<sup>44</sup> píše Canetti a snad tím i vysvětluje, proč byl videozáznam z pohybu Kočky nadprůměrně sledovaný, přestože se samotného obřadu v předvánočním čase zúčastnilo nemnoho lidí.

### 3. IV. Internetový blog

Hlavní formou informování veřejnosti o existenci Paní Kočky je již zmíněný internetový blog. V prosinci 2012 byla registrována doména [www.words4u.cz](http://www.words4u.cz), která je věnována blogu o každodennosti. Tento blog je zaměřen na reakce na prostředí, ve kterém žijeme; zároveň je odrazem znepokojení ze současného životního stylu. W. Sombart ve své knize *Umělecký průmysl a kultura* vystihuje postoj bloggerek k danému tématu: „A směruje-li všechno naše myšlení a usilování jen k tomu, jak bychom krásně a vkusně upravili svět mrtvých věcí, ve kterých žijeme: nechudneme pak? Nezakrňujeme, uzavíráme-li svůj duch a své srdce před tisíci jinými světy, jež na nás doléhají? Tak se konečně staneme politováníhodnými otroky svého okolí, svými vlastními komorníky, svým vlastním kastelánem.“<sup>45</sup> Avšak mainstream zde není odsuzován. Naopak. Důraz je kladen na snahu z něj čerpat a poznat tak, co se kolem nás děje. Na této platformě byla založena v září 2013 nová rubrika s názvem Paní Kočka, která je věnována právě oné fiktivní postavě. Tento krok je hodnocen pozitivně, protože blog [words4u](http://www.words4u.cz) měl již zbudovanou základnu stálých čtenářů a fanoušků skrze nejen sociální síť Facebook, což značně pomohlo ke zviditelnění Paní Kočky.

Do budoucna je plánováno propojení i dalších rubrik blogu (př. Reportáže, Fotoblog aj.) postavou Kočky tak, aby fungovala jako průvodce a sjednocující prvek všech článků. Blog o každodennosti se postupně přetvoří v blog fiktivní osoby jménem Paní Kočka. Tyto plány vedou k vyhodnocení dosavadní funkčnosti a účelnosti prezentace figury na blogu. Klady a zápory stránek [www.words4u.cz](http://www.words4u.cz) shrnula v osobním hovoru Mgr. Klára Kunová – webový analytik v internetové reklamní agentuře:

- + grafický vývoj webu v čase, od „dětských“ obrázků po 3D animace,
- + snaha o komunikaci přes sociální sítě, přímé propojení webu a Facebooku,
- + implementace měřicího softwaru Google Analytics a snaha bloggerek o sledování údajů o návštěvnících blogu,
- + využívání kanálu YouTube pro propagaci videí,
- + jednoduchost spojená s přehledností a rychlou orientací na webu, není přeplněno informacemi,
  - nefunkční mapa výskytu Paní Kočky,
  - téměř nemožnost rychle dohledat něco zpětně o aktivitách Paní Kočky (málo viditelné tlačítko další, chybí seznam článků o Paní Kočce, menu),
  - pomalé načítání obrázků a fotografií,
  - občasné gramatické chyby a nelogická slovní spojení v člancích,
  - blog zapojuje do dění kolem Paní Kočky již existující čtenáře, nové může odrazovat (nemožnost dohledat na webu, kdo je Paní Kočka, jaké má poslání, co je jejím cílem),
  - nemožnost dohledat, kde můžu Paní Kočku potkat, je někde seznam akcí, kterých se bude účastnit? Chybí webová propagace. Proč bych se měl o Kočku zajímat?

### 4. Závěr

Cílem práce *Hranice inscenovaného a komunálního* bylo experimentální a zároveň ohleduplné začlenění umění do městské krajiny Brna. Součástí práce bylo hledání hranic sociálních a performativních forem spojené se studiem interaktivních možností veřejného prostoru.

K dosažení zvoleného cíle byla použita k tomuto účelu speciálně navržená figura v sociálně a situačně laděném kostýmu. Tato imaginární postava se postupně dostávala do každodenních situací odehrávajících se ve veřejném prostoru, které byly následně zaznamenávány a výsledky zveřejňovány na internetovém blogu.

V některých situacích bylo patrné, že se podařilo tenkou hranici skutečně odbourat. Příkladem toho byla realizace akce *Městský táborák* (viz Obrazová příloha Část XIII.), během kterého smyšlená postava splynula s davem účastníků a kdy maska Kočky volně putovala mezi nimi a lidé s propůjčenou identitou Paní Kočky se přirozeně zapojovali do hovorů. Dalším příkladem je cyklus fotografií s názvem *Hledání identity* (viz Obrazová příloha Část VI.). Na fotografiích jsou zachyceni lidé v každodenních situacích, kteří přijímají imaginární figuru jako sebe samého.

V těchto a mnoha dalších situacích se postava Kočky ukazuje jako klíč k prostoupení mezi dvěma světy, které za běžných okolností zůstávají oddělené – sociální a performativní. Na rozdíl od tradiční prezentace umění v kamenných galeriích, postava Paní Kočky funguje ve veřejném prostoru, do kterého není pasivně umístěná, ale je jeho aktivním spoluvůrcem. Do inscenovaných situací zapojuje veřejnost, kterou se tak stává, čímž reflektuje současný stav každodenního života ve veřejném prostoru města Brna. ■

<sup>44</sup> CANETTI, E. Op. cit., s. 362–364.

<sup>45</sup> ŠINDELÁŘ, D. *Tvořivá estetika*. Praha: Melantrich, 1982.

**Použitá literatura**

BARBA, Eugenio – SAVARESE, Nicola. *Slovník divadelní antropologie*. Praha: Divadelní ústav, NLN – Nakladatelství Lidové noviny, 2000.

BARTHE, Roland. *Mytologie*. Praha: DOKOŘÁN, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. *Úvahy o postmoderní době*. Praha: SLON, 1995.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998.

CANETTI, Elias. *Masa a moc*. Praha: Academia, 2007.

ČAPEK, Josef. *Umění přírodních národů*. Praha: Dauphin, 1996.

CHALUPECKÝ, Jindřich. Svět, v němž žijeme. In: *Obhajoba umění*. Praha: Československý spisovatel, 1991.

EBELOVÁ, Kateřina. *Maska v proměnách času a kultur*. Praha: Grada Publishing, 2012.

ERBAN, Vít. *Maska a tvář. Hra s identitou v mezikulturních proměnách*. Malá Skála: 2010.

GEERTZ, Clifford. Osoba, čas a chování na Bali. In: *Interpretace kultur: Vybrané eseje*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2000.

GEERTZ, Clifford. Vnitřní konverze na současném Bali. In: *Interpretace kultur: Vybrané eseje*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2000.

GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo*. Praha: Studio Ypsilon, 1999.

HALÍK, Pavel – KRATOCHVÍL, Petr – NOVÝ, Otakar. *Architektura a město*. Praha: Academia, 1996.

KANT, Immanuel. *Kritika čistého rozumu*. Praha: OIKOYMENH, 2001.

KAZDA, Jaromír. *Kapitoly z dějin divadla*. Jinočany: H&H, 2008.

KUDA, František – KUTA, Vítězslav. *Bydlení – součást kvality života, jeho funkce a změny. Sborník referátů z konference Nové formy a dimenze*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2004, str. 125-138.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Cesta masek*. Praha: Dauphin, 1996.

LISSMANN, Konrad Paul. *Univerzum věcí: k estetice každodennosti*. Praha: Academia, 2012.

MACHEK, Václav. *Etymologický slovník jazyka českého*. Praha: NLN-Nakladatelství Lidové noviny, 2010.

MARLEAU-PONTY, Maurice. *Viditelné a neviditelné*. Praha: OIKOYMENH, 2004.

MORGANOVÁ, Pavlína. *Akční umění*. Nakladatelství J. Vacl, 2010.

OBUCHOVÁ, Lubica. O masce, kostýmu a lidovém divadle. In: *Maska, kostým a lidové divadlo*. Praha: Česká orientalistická společnost a Nakladatelství Dar Ibn Rushd, 2001.

PAVELKA, Jiří. Intimita, umění a masová média (Intimacy, Art and Mass Media). In: *Mladí lidé – aktivní občané v budoucí Evropě*. Kroměříž: Sborník referátů z IX. konference Klubu UNESCO Kroměříž, 2000.

PETRÍČEK, Miroslav jr. Umělecké dílo ve veřejném prostoru. In: *Katalog 4. výroční výstavy Sorosova centra současného umění*. Praha: 1997.

STEHLÍKOVÁ, Eva. *Antické divadlo*. Praha: Karolinum, 2005.

ŠABOUK, Sáva. *Jazyk umění*. Praha: Svoboda, 1969.

ŠINDELÁŘ, Dušan. *Tvořivá estetika*. Praha: Melantrich, 1982.

VALENTA, Josef. *Scénování v situacích „běžné každodennosti“ (Ke kritériím rozlišení jeho rozmanitých kvalit)*. *Disk*, 2009, č. 30, s. 59–71.

VALENTA, Josef. *Maska a tvář. Disk*, 2010, č. 32, s. 107–115.

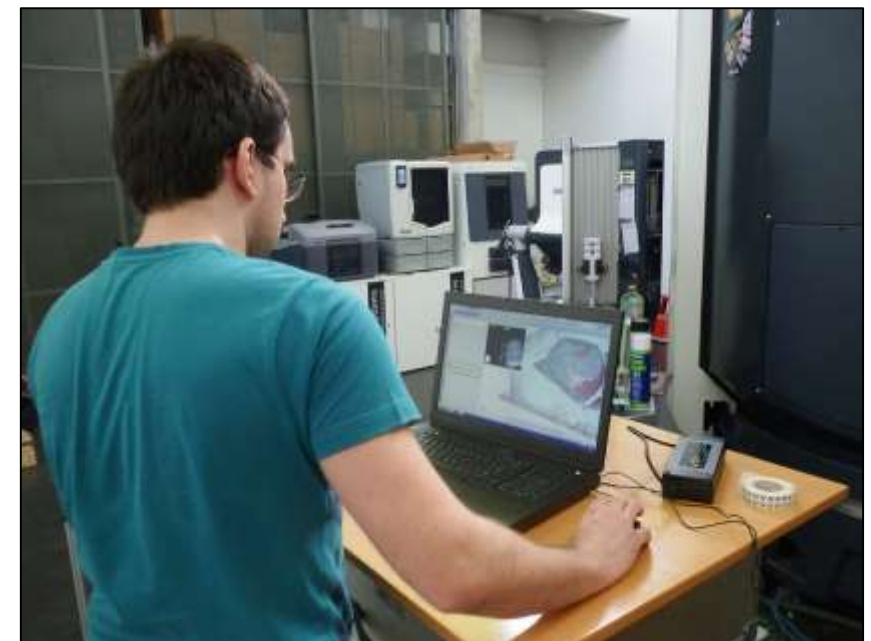
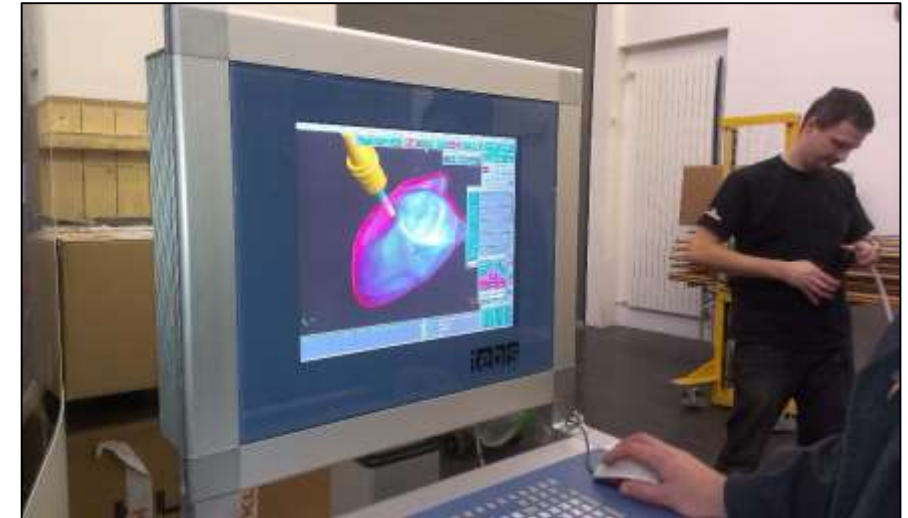
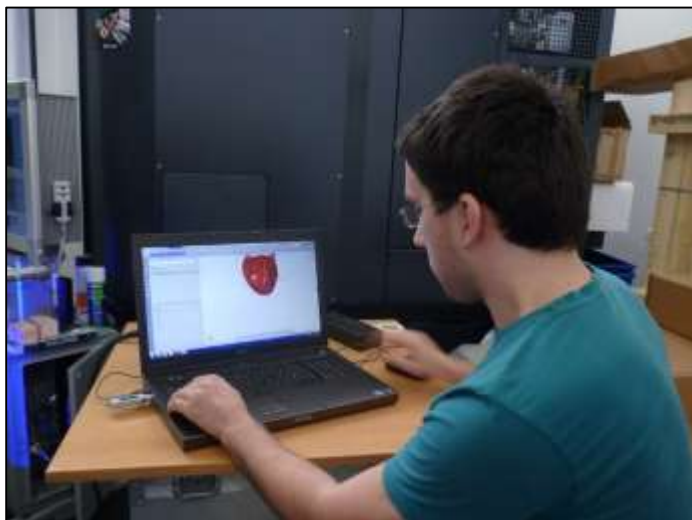
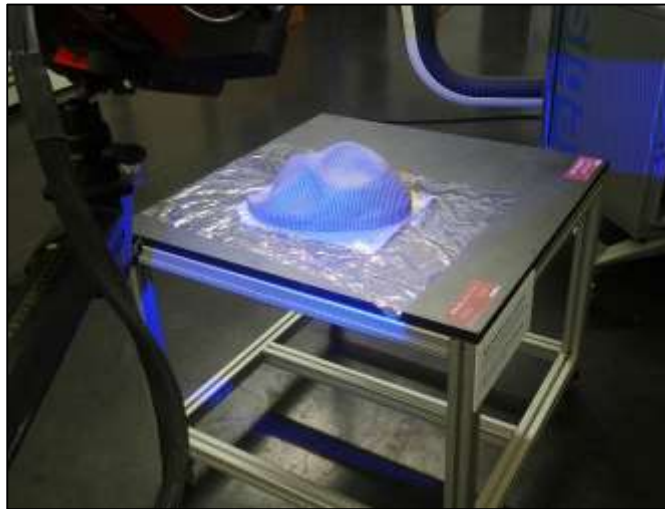
ŽIŽKA, Tomáš. Site specifik projekty / Site-Specific project. In: *Průmyslové dědictví / Industrial Heritage*. Praha: České vysoké učení technické, 2008.

Internet:

[www.mask-and-more-masks.com](http://www.mask-and-more-masks.com)

## Obrazové přílohy

### Část I. – Výroba masky



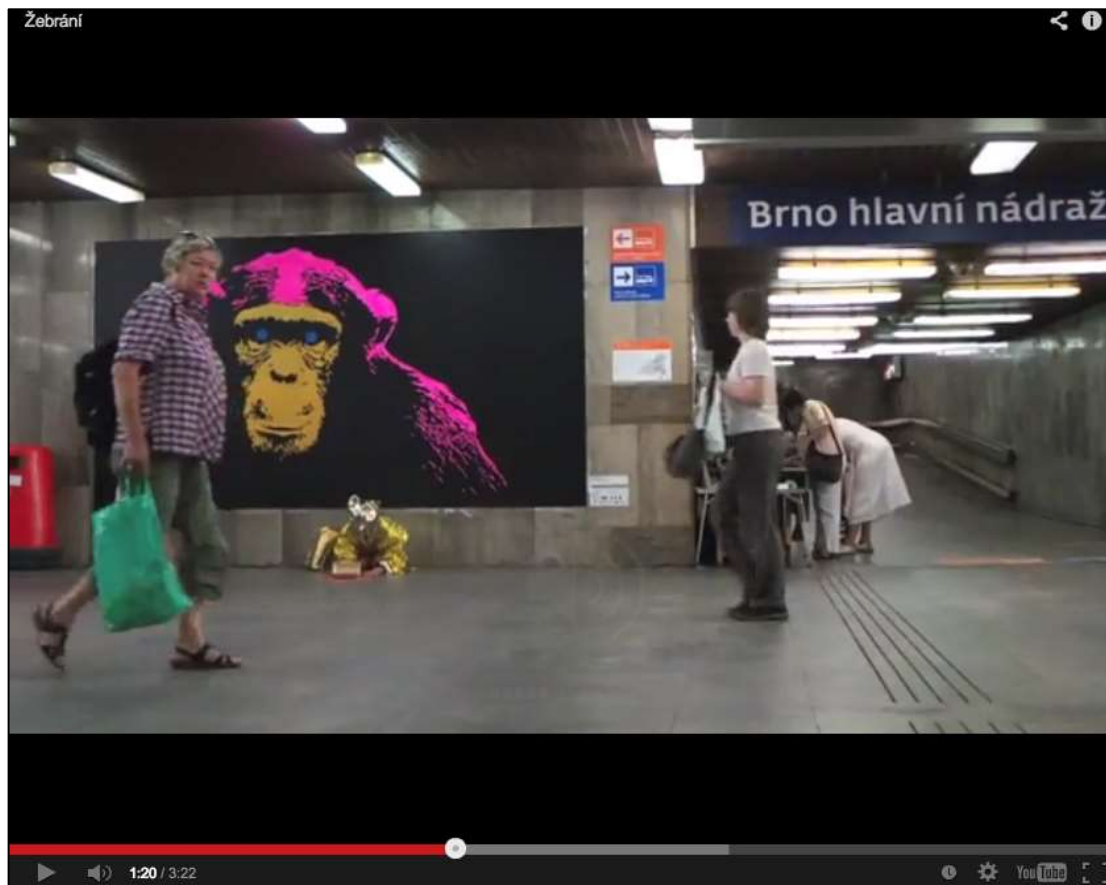


Část II. – Zrození Paní Kočky





Část III. – Žebrání



Část IV. - Kavárna



Část V. – Brownfields





Část VI. – Hledání identity





Část VII. – Kouření



Část VIII. – Benátky





Část IX. – Štefanské hody



Část XI. – Manifest Paní Kočky



Část X. – Řády Paní Kočky



Část XII. – Podzimní sport





Část XIII. – Městský táborák

