

**FAV 259**

**Šaty /  
Kostým /  
Móda ve  
filmu**

Mgr. Šárka  
Gmitterková

sagm@seznam.cz

9. 5. 2018





# COSPLAY

=> costume + (role)play

- Způsob hravého sebevyjádření v rámci specifické komunity
- Žánrová omezenost (sci-fi, fantasy, comics, horor)
- Volba a výroba kostýmu >> rozpoznatelná postava s jasně definovanými vnějšími znaky
- Performativní stránka – sehrání postavy, jejíž kostým cosplayer nosí
- Existence rasových a genderových stereotypů
- Cosplay postav a životního stylu románů Jane Austenové



# Proměny náhledu na recepci a fanouškovství

- Proměna v koncipování teenage fanoušků >> dříve obviňování z nekritické, pasivní adorace, nyní naopak varování před obsedantní touhou po slávě. Fanoušci dnes touží dosáhnout stejného statusu jako obdivované celebrity
  - >> radikální demokratizace slávy
- Rozdíl mezi hvězdností a slávou – hvězdnost kvalitativně výš, odměna zaprokazatelný performativní talent vs sláva jako brutálně nahodilá
- Henry Jenkins: “participatory fandom”
  - Diváci a fanoušci v rostoucí míře participují na populární kultuře (transmediální fikční světy a mediální konvergence)
  - Pohroužení a maximální investice (primárně časová a emocionální)
  - Fanoušci jako “prosumers” (producer + consumer) >> eroze autorské hierarchie



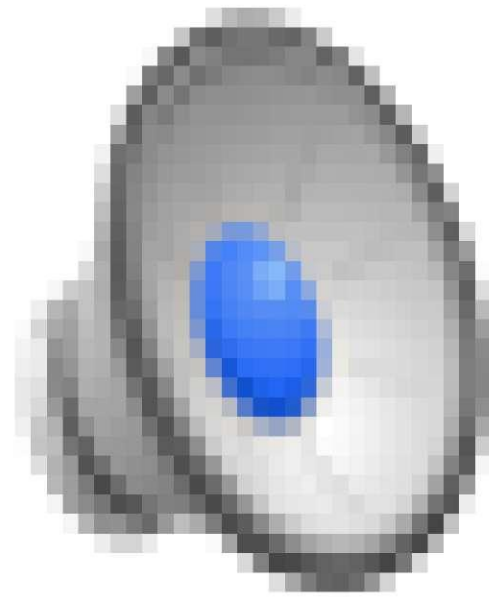
# Cosplay

- "Cosplay je součástí fanouškovské zpětné vazby, která příjemcům dovoluje vstoupit do textu a proměnit jej. V tomto aktu se ze čtenářů a recipientů stávají autoři."
- "rituál identifikace" – spojení cosplayera s fikční postavou prostřednictvím procedurální hry.
- Navazování těsnějšího a intimnějšího kontaktu s předobrazem + překonávání limitů vlastní identity
- Kořeny v karnevalových převlecích a dětských i počítačových hrácho vícero hráčích (x cosplay praxe vstupuje do ustavených příběhů se známým koncem + důraz na funkčnost a autenticitu kostýmů)

# Cosplay a autenticita

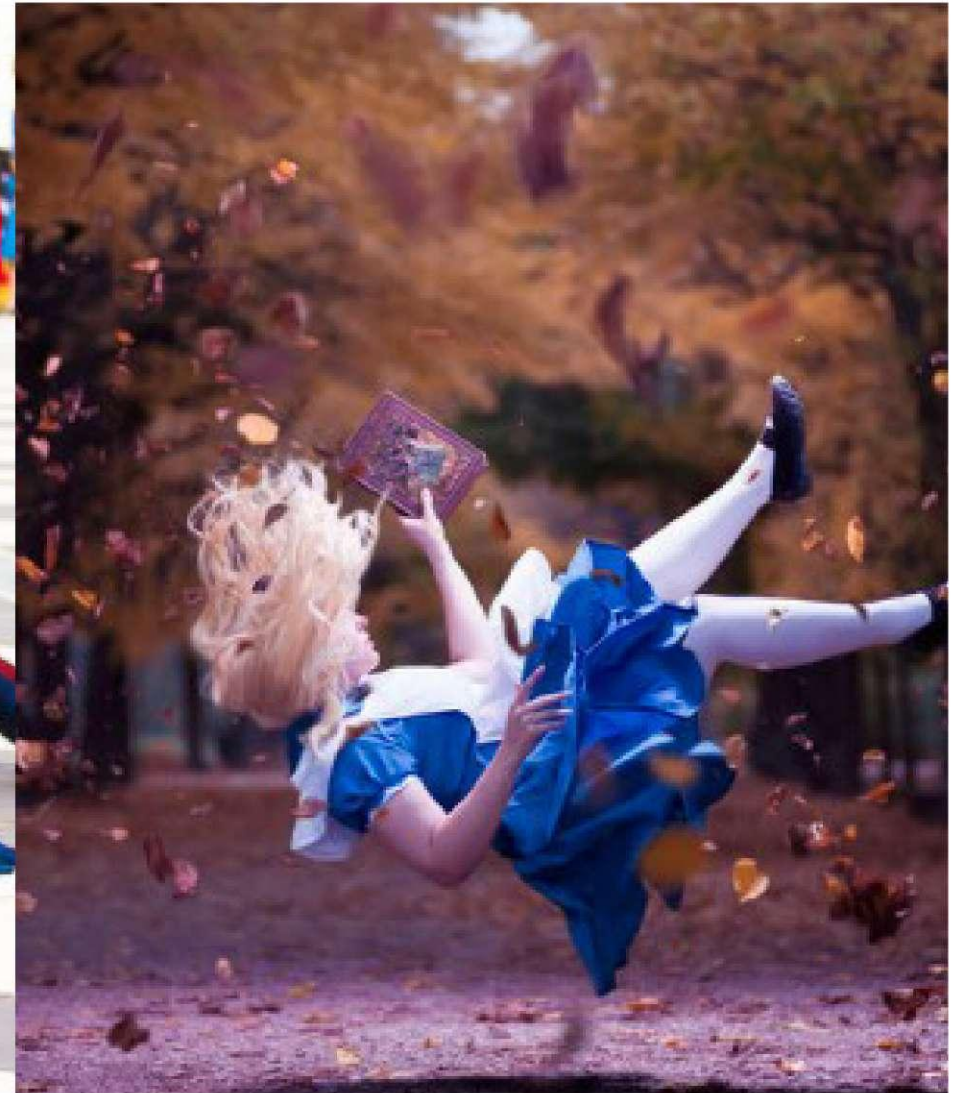
- Neexistuje žádná správná verze kostýmu, kterou mají cosplayeri napodobit (proměnlivost v čase, různá míra kulturního a symbolického kapitálu)
- Kostýmy pocházející přímo z původního díla nezaručují cosplayerovi autenticitu, fungují spíš v režimu sběratelských objektů (+ jejich koupě často dalece přesahuje finanční možnosti cosplayerů a naráží také na různorodost fyzických proporcí)
- Někteří cosplayeri se chtějí ke svým předobrazům přiblížit také fyzicky (cvičení a zdravý životní styl, plastické operace), častěji se užívá vycpávek všitých mezi vrstvy látky

# 5 things everybody gets wrong about cosplay





# Fotografie jako re-enactment pózy nebo plná tematizace včetně pozadí





# Fotografie jako zdůraznění diskrepance mezi předobrazem a cosplayerem





# Výroba kostýmu

- Výroba a kompletace kostýmu reflektována i v rámci fikčních světů >> vizualizace procesu konstrukce superhrdinské identity
- Šití? Výroba? Konstrukce??
- Šití jako ženská aktivita, muži proto výrobu kostýmu často rámují jako "Výrobu" "Kutilství" nebo "Sochařinu"





# Tematické dokumenty

