

# MEZI ODĚVEM A KOSTÝMEM

## Rozhovor se Simonou Rybákovou

AMÁLIE BULANDROVÁ



Rozhovor se Simonou Rybákovou vedla Amálie Bulandrová 22. 3. 2024 na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze (UMPRUM), kde Simona působí jako vedoucí ateliéru Designu oděvu a obuvi a Amálie jako spolu-vedoucí ateliéru Volného umění I. V rozhovoru se kromě divadelní tvorby soustředí na průsečíky módní tvorby a kostýmu a způsoby výuky obou disciplín.

Obr. 1. Simona Rybáková, © Štěpánka Stein.  
Archiv autorky.

Simona Rybáková je přední česká kostýmní výtvarnice, kurátorka a pedagožka. Po studii na Střední uměleckoprůmyslové škole a Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze absolvovala také doktorské studium na Katedře alternativního a loutkového divadla DAMU, kde svou disertační práci zaměřenou na alternativy a nové cesty v kostýmním výtvarnictví obhájila pod vedením scenografa Petra Matáska.

Divadelními kostýmy se podílela na úspěchu Baletní jednotky Křeč. S tímto souborem a s jeho zakladateli Michalem a Šimonem Cabanovými je též spjata velké množství jejich divadelních realizací, stejně tak s Operou Mozart, Státní operou, Národním divadlem a Jiřím Nekvasilem a Danielem Dvořákem. Kostýmní návrhy vytvořila pro téměř dvě stovky inscenací režisérů Ladislava Smočka, Jiřího Nekvasila, Davida Drábka, Nathana Datnera, SKUTR a dalších v divadlech v Praze, Brně, Ostravě, Plzni, Hradci Králové, Oslu, Essenu, Wrocławu apod.

Rozsáhlá je také její kostýmní tvorba filmová, např. *Lidice* (Petr Nikolaev), *Habermanniův mlýn* (Juraj Herz), *Post bellum* (Jaroslav Brabec), *Vratné labve*, *Tři bratři*, *Po strništi bos*, *Betlémské světlo* (vše Jan Svěrák), *Milada* (David Mrnka), *Pustina*, *Bezvědomí* (Ivan Zachariáš) atd. Kostýmy vytvářela také pro různá dokudramata, televizní klipy, reklamy a prezentační akce různých firem, stejně tak i pro specifické taneční a výtvarné akce – například v letech 1995–2002 pracovala jako kostýmní výtvarnice pro MFF v Karlových Varech. Za kostýmní zpracování filmů *Milada* a *Tři bratři* získala ocenění Český lev.

Během své praxe absolvovala půlroční stáž v oboru textilního designu v Helsinkách – University of Industrial Arts (1990) a stipendijní pobyt na Rhode Island School of Design Providence – USA 1996. Od roku 1996 byla českou reprezentantkou v exekutivě a ve scénografické komisi Mezinárodní organizace divadelníků (OISTAT), kde iniciovala mnoho workshopů a symposií pořádaných kostýmní sekci scénografické komise OISTAT. Od roku 2015 do roku 2023 působila také jako vedoucí této odborné sub-komise. V roce 2007 se stala členkou Evropské filmové akademie a v roce 2015 České filmové a televizní akademie. V současnosti je též členkou poradního sboru časopisu *Studies in Costume and Performance* vycházejícího v nakladatelství INTELEKT – UK, členkou *Critical Costume Steering Group* a členkou poradního sboru při pražském Uměleckoprůmyslovém muzeu. Pravidelně spolupracuje také s mezinárodní platformou Pražské Quadriennale: během PQ 2011 byla například kurátorkou mezinárodní výstavy Extrémní kostým a spolu-kurátorkou Extreme Talks, což v menší míře opakovala na PQ 2015.

Simona Rybáková své práce také pravidelně vystavuje na mnoha samostatných i kolektivních výstavách doma i v zahraničí (Japonsko, USA, Francie, Dánsko, Egypt, UK, Taiwan, Jižní Korea, Kanada a další). Přednášela a vedla workshopy na mnoha tuzemských i zahraničních institucích (University of Nebraska v Lincolnu, University of Kansas v Kansas City, Ohio State University Columbus, University of Rio de Janeiro, SENAC Sao Paulo, Aalto University Helsinki, Edge Hill University, University of Surrey...).

Její práce získaly významná ocenění, například 1. cenu v soutěži Swarovski Award 1995, v témže roce i zlatou medaili za design textilu na Mezinárodním veletrhu Brno, hlavní cenu Zlatá triga za kolektivní českou expozici PQ 99 (kurátorovala společně s Š. Cabanem) nebo Zvláštní uznání za výtvarnou stránku tanečního videa KusPoKusu na Festivalu tance ve Frankfurtu. Významná pro její divadelní tvorbu je hlavní cena za kostýmy na World Stage Design 2013 v Cardiffu, bronzová medaile na World Stage Design 2017 v Taipei, hlavní cena za kostýmy na World Stage Design 2022 v Calgary a ISTAN Award of Excellence 2018 v Pekingu.

Uvedený profesní medailonek Simony Rybákové byl převzat z webu Národního divadla.

Začala bych rovnou tvými posledními divadelními inscenacemi – jedním z nich byl *Hamlet*, jehož premiéra se uskutečnila 7. a 8. 12. 2023 v režii SKUTRu (Martin Kukučka a Lukáš Trpišovský) v Národním divadle. Shakespearova dramata jste spolu s uvedeným režijním tandemem zpracovávali již několikrát; má tě tato látka ještě čím překvapit?

Aktuální inscenace *Hamleta* pro mě byla výzvou: nejen že jde o notoricky známý námět, ale ještě se připravoval pro Národní divadlo. Samotná práce byla příjemná, ale velmi intenzivní. Dlouho jsme totiž nevěděli, jak se celá inscenace vizuálně i režijně vyvine. Samozřejmě že vše bylo naplánované, vymyšlené, vyrobené..., přesto ale panovala nejistota, zda bude celek na jevišti fungovat. Uvědomila jsem si, že i po tolika letech praxe nemohu říct, že bych „to“ měla jednoznačně v ruce.



Obr. 2. William Shakespeare: *Hamlet*, činohra Národního divadla, režie: SKUTR (Martin Kukučka & Lukáš Trpišovský), scénický výtvarník: Jakub Kopecký, kostýmní výtvarnice: Simona Rybáková, premiéra 7. 12. 2023, © Pavel Hejný. Web Národního divadla.

Pro inscenaci jsem navrhla zejména tmavé kostýmy, přičemž i Jakub Kopecký vytvořil tmavou scénografii. Čekali jsme proto na jevištní svícení, a hlavně pohyb herců a hereček v prostoru, abychom viděli, jak celek funguje. Výhodou samozřejmě je, že inscenační tým *Hamleta* dobře znám a věřím mu. Zažili jsme spolu už mnoho momentů, kdy jsem se bála o výsledek, ale vždy nakonec vše perfektně zaklaplo. Jako třeba v případě inscenace *Kytice*, kterou jsme připravovali také pro Národní divadlo. Takový stres jako u *Kytice* jsem dlouho nezažila. Pořád jsem měla pocit, že kostýmy nejsou dostatečné, že na hercích a herečkách nefungují... Na konci veřejné generálky, na kterou přišlo plno

mladých lidí, ale nastal standing ovation. Ze začátku jsme tomu skoro nemohli uvěřit. A mám pocit, že u *Hamleta* to bylo podobné: po přesném vycizelování jednotlivých situací na jevišti, a hlavně precizním nasvícením získaly kostýmy akcenty, díky kterým se samotné výtvarné vztahy začaly uchopitelně propisovat a chápat.

**V čem je pro tebe specifický proces přípravy divadelní inscenace právě s režijním duem SKUTR, se kterým dlouhodobě pracuješ? Jedná se většinou o jasné „zadání“ – v případě *Hamleta* například vymezení černé a bílé barvy coby výtvarně-interpretačního klíče – nebo je to spolupráce volnější, intuitivní?**

O inscenovaném textu se od začátku společně bavíme a modelujeme různé varianty jeho vizuální mediace. V rámci spolupráce se SKUTRem coby kostýmní výtvarnice úzce spolupracuji vždy buď se scénografem Jakubem Kopeckým nebo scénografem Martinem Chocholouškem. Oni většinou navrhnou jevištní formu a potom společně vymýšlíme výtvarnou koncepci, vymezujeme mentální i fyzický prostor inscenace. V případě *Hamleta* se celý mikrokosmos stává arénou, patrovou konstrukcí, díky které se herci a herečky mohou pohybovat v několika různých prostorových úrovních. Vytváří se tak vrstvy, které se odrážejí i v samotném kostýmním řešení (z praktického hlediska potom skutečnost, že se lidé na jevišti nepohybují jen na zemi, klade další specifické

nároky na jejich kostým – například jak má fungovat z pohledu a nadhledu). Dále nastává fáze, kdy hovoříme o tom, jaká má být v inscenaci nálada, o jaký jde pocit. Se SKUTRY totiž nevytváříme konkrétní prostředí, ale naopak abstraktní a pocitové zázemí. Pro *Hamleta* bylo vydefinováno studené dějiště, kde fouká vítr a ve vzduchu je cítit určitý problém. Ze symbolů pocitu, který si pojmenujeme, mi většinou vytane konkrétní směr, kterým se chci v rámci kostýmního řešení ubírat.

Obecně jsme si se jmenovaným inscenačním týmem za mnoho let spolupráce vybudovali určitý princip vrstevnatosti, se kterým v kostýmech moc ráda pracuji. Velkou výhodou pro mě je, že Martin Kukučka a Lukáš Trpišovský přišli z alternativní scény, resp. jsou to absolventi Katedry alternativního a loutkového divadla DAMU, díky čemuž inklinují k propojování osob se scénou a rekvizitou. Nepotřebují herce a herečky nutně převlékat do různých situací, ale naopak vytvářejí situace z nich. I já v tomto kontextu vytvářím vrstevnatý kostým, odrážející všechny vrstvy člověka, resp. postavy, a to tak, aby s ním/ní bylo možné režijně pracovat na principu „svlékání“ či „odhalování“ nebo naopak „nabírání“ dílčích vrstev. Ty potom fungují najednou, tedy když se všechny jejich významy spojí v celek, ale i zvlášť coby samostatné struktury. Jedná se často stále o jeden oděv, který v sobě ale obsahuje několik možných úrovní charakterů. Úsporná práce tohoto typu mi velmi vyhovuje.

**Zmíněný princip si dobře vybavuji i z jiných inscenací Shakespearovy hry, na které jsi pracovala. Jedná se o *Richarda III.* opět v režii dua SKUTR, tentokrát v Dejvickém divadle (prem. 31. 3. 2022). Vrstvení prostřednictvím jevištní metafory dokreslovalo vývoj postavy *Richarda III.*, a to například i tím, že si postupně oblékal části oděvů jiných dramatických postav (tedy jeho obětí).**

Ano, v této inscenaci se naplno projevil jeden z typických rysů mé tvorby, a to je upcyclace. Myslím, že minimálně z osmdesáti procent jsou výsledné kostýmy složeny z různých kusů divadelního fondu Dejvického divadla. A to tak, aniž by zvolený přístup ublížil originální vizualitě inscenace. Tvorba kostýmních návrhů je pro mě volná disciplína, v jejímž rámci svou kreativitu předem ničím neomezují. Nicméně v realizaci umím číst vrstvy a dokážu je skládat ze zdánlivě nepodobných oděvů. Mohla bych vyložit snad u každé postavy *Richarda III.* to, z jakého jiného starého kostýmu či ready-madu je složený. Například korunu na herečce Simoně Babčákové tvoří kus plastového korálu do akvária za pořizovací cenu 10 Kč. Nikdy nerezignuji na to, co jsem si představovala při navrhování kostýmů, ale řeším, jak je zrealizovat co nejvěrněji a nešetrněji. *All You Need Is Less*, tomu věřím. Pro inscenaci *Richard III.* jsem kupovala snad dvacet procent nových součástí a o to větší mám radost, že právě za tuto inscenaci jsem byla poprvé za svou kariéru nominována na Cenu Divadelních novin za kostýmní řešení.



Obr. 3. William Shakespeare: *Richard III.*, Dejvické divadlo, režie: SKUTR (Martin Kukučka & Lukáš Trpišovský), scénický výtvarník: Martin Chocholoušek, kostýmní výtvarnice: Simona Rybáková, premiéra 31. 3. 2022, © Alena Hrbková. Web Dejvického divadla.

**Opravdu poprvé? Tomu se mi vzhledem k množství inscenací, které jsi vizuálně spoluutvářela a které byly různě oceňovány, ani nechce věřit.**

Je to trochu paradox, ale není u nás zvykem počítat do vizuálního ztvárnění inscenace i kostýmy. Konzervativně se ve většině případů stále oceňuje „jen“ scénografie. Již pětkrát bylo oceněno scénografické řešení inscenace, pro kterou jsem vytvořila kostýmy, a přesto jsem nebyla zahrnuta do celkového hodnocení výtvarného ztvárnění (natož že bych byla oceněná). Samozřejmě že svou práci nedělám pro ceny, ale když mě a mé kolegy a kolegyně divadelní kritici či obecně divadelní profesionálové ani nedokážou nazvat správně, ve smyslu profese, kterou u divadla již tolik let vykonávám – pletou si kostymérku s kostýmní výtvarnicí – je to docela na pováženou.

**Mnoho lidí si patrně představuje, že scénografie a kostýmní výtvarnictví spočívá v první řadě v kreativité. Remeslnost a technologická znalost bývá možná trochu „na druhé koleji“ nebo je, jak zmiňuješ, přisuzována pouze pomocným profesím. Jak vnímáš napětí mezi dokonalým zvládnutím řemeslné a technologické stránky kostýmního výtvarnictví a spontánní kreativitou? Může tě po tolika letech praxe tato umělecká disciplína vlastně ještě nějak „formálně“ překvapit?**

Nedávno se mě někdo ptal, zda po tolika zkušenostech, co s kostýmem mám, pracuji tzv. „na jistotu“. Tedy jestli si vybírám nebo eliminuji. A já jsem si uvědomila, že se ve své stávající fázi kariéry snažím riskovat možná víc než dříve. Nechci se opakovat, nechci opakovat návrhy a principy, které jsem již používala. Určité postupy mám dobře ozkoušené a vím, že fungují. A pokud se pro ně rozhodnu, je jisté, že budu (budeme) v klidu. Ale to se mi většinou nechce, naopak. Ráda využívám princip, který už jsem třeba realizovala a mám jej vyzkoušený, ale který mohu dále rozvinout a posunout na jinou úroveň. Tím se dostávám dobrovolně do pole rizika, do stresu na zkouškách, kdy čekám, jestli mnou vytvořený design bude fungovat, nebo ne. V takové chvíli se většinou ptám sama sebe, proč jsem se na to nevykašlala a nešla jistější cestou. Ve finále jsem ale ráda, protože se vždy profesně posunu. Věřím tomu, že když člověk dostane odvalu k riziku, vynaložený stres se nakonec vyplatí, jinak by to nebylo spravedlivé.

**V případech tak časté spolupráce, jako máš s širším týmem SKUTRu, jistě vznikne blízký vztah či „naladění se“ na tvůrčí princip druhého spolupracovníka či spolupracovnice. Dá se pak vůbec říci, zda vzniká scéna a kostým dohromady, nebo zvlášť?**

To je zajímavá otázka, dá se říct, že s každým ze zmiňovaných scénografů je to trochu jinak. Spolupráce s Jakubem Kopeckým je specifická v tom, že jeho scéna je vždy první a můj kostým se integruje až poté. Výsledná vizualita se tedy skládá zvlášť. Potkáme se spíše až při režijním ladění a propojování. Se scénografem Martinem Chocholeuskem máme za sebou více inscenací, kde se naopak kostým stává scénou a scéna kostýmem. Dobrý příklad je projekt z polského divadla ve Wrocławu, kam nás pozval jeho umělecký šéf Jakub Krofta ke spolupráci na inscenaci na téma pohádek Hanse Christiana Andersena. Pro jednu z nich, *Císařovy nové šaty*, jsem potřebovala herce nahého, přičemž jsme ale s týmem zavrhlí nahotu doslovnou. Martin přišel s nápadem na scénografický prvek, jakousi svítící polo-hvězdu fungující coby zdobná křbová mřížka. Ve chvíli, když se za ni císař postavil, vypadal naze a zároveň oblečeně, protože v tu chvíli byl zakrytý onou „polo-hvězdou“. K vyznění celkového efektu jsme také potřebovali korunu

fungující coby lustr. Otázka byla, zda půjde o velký „lustr – klobouk“ na hlavě herce, což nás limitovalo ve velikosti i váze, nebo lustr jako součást scénografie volně spuštěný nad hercovu hlavu. Během zkoušek vznikaly takové situace, kdy najednou bylo jasné, že celý kostým opravdu přesouváme do scénografie, a vzniklo to naprosto přirozeně. S Martinem funguje typ postupné, navzájem reagující tvorby velmi dobře. Samozřejmě jsou ale inscenace, kdy procházíme scénu po scéně a postupně vše precizně specifikujeme ještě na papíře. Obecně mám na spolupráci se SKUTR ráda naši sdílenou imaginaci, díky které mohu volně navrhovat „lehká“ řešení – ta někdy možná mohou působit doslovně nebo jednoduše, ale ve skutečnosti bývají výsledkem dlouhého tvůrčího procesu a komplexního rozhraní, které se snažíme nastavovat.

**Jinou z tvých nedávných realizací, opět ve spolupráci se SKUTR, představuje operní inscenace Rusalky.**

*Rusalka* je další velká klasika, stejně jako *Hamlet*, a opět byla realizována pro Národní divadlo čili do historické budovy s velkým symbolickým odkazem. Rozhodlo se, že inscenaci nebudeme koncipovat jako pohádku, ale jako mýtus, který se do jisté míry vypráví prostřednictvím pohybu. Ve spolupráci s Janem Kodetem vznikly specifické choreografické výstupy, které vyplňují delší hudební plochy inscenace a které díky významotvornému pohybu tanečníků fungují jako jistá animace některých dramatických situací.

Je nasnadě, že každé režijní čtení a vyložení námětu je jiné; v našem případě nešlo o současné výtvarné pojetí, ale opět o jisté bezčasí. Scénograf Martin Chocholoušek ve svém řešení vyšel z jednoduchého přírodního tvarosloví, typického například pro japonskou architekturu, a vytvořil minimalistický domek u jezera. Paralelně byla postava Prince modelována do podoby lovce či rybáře, jenž při rybaření potká Rusalku. Respektive to, koho vlastně potkává, není zcela jasné: může se jednat o děvčata v nočních košilkách, pubertačky v současných šatech, divoženky... Jinými slovy jsem vytvořila abstraktnější výtvarné kostýmy, které se barevně a materiálově propojují se scénografií a které ukazují Rusalčiny sestry jako bezstarostné hrající si dívky (zatímco jejich sestra je již v jiném, dospělejším mentálním prostoru).



Obr. 4. Antonín Dvořák: *Rusalka*, opera Národního divadla, režie: SKUTR (Martin Kukučka & Lukáš Trpišovský), scénický výtvarník: Martin Chocholoušek, kostýmní výtvarnice: Simona Rybáková, premiéra 8. 3. 2024, © Pavel Hejný. Web Národního divadla.



Obr. 5. Antonín Dvořák: *Rusalka*, opera Národního divadla, režie: SKUTR  
(Martin Kukučka & Lukáš Trpišovský), scénický výtvarník: Martin Chocholoušek, kostýmní  
výtvarnice: Simona Rybáková, premiéra 8. 3. 2024, © Pavel Hejný. Web Národního divadla.

**Už vícekrát jsi zmínila téma „bezčasí“ – tedy jistou tendenci nevytvářet konkrétní místa či historická prostředí, ale spíše abstraktní stylizaci s atributy určité nálady.**

Bezčasí je mi blízké. Ráda pracuji s metaforou a symbolikou, což se přesně potkává s inscenačním stylem režijního dua SKUTR. Ale je to různé: jiní režiséři zase více pracují například s konkrétní situací a paralelou k současnému dění, a pokud jsem s nimi v týmu, snažím se i já pracovat se současnými atributy. Vše nemusí být jen symbolické; jsou samozřejmě i jiné způsoby vyjádření.

Bezčasí a nálada plynoucí z představy určité doby se staly klíčové například pro inscenaci *Kytice* (prem. 28. 2. 2019). Nesnažili jsme se zde vytvořit konkrétní českou krajinu osmnáctého či devatenáctého století, ale parafrázi či obecně řečeno reakci na český folklor ve znakovém uchopení. Vizuelní řešení, ať už ve scéně či kostýmech, vycházelo z univerzální podoby barokního kostela, božích muk, oblak tvarosloví české krajiny. Zároveň jsme pracovali s atmosférou bouře a deště, tedy přírodních elementů a nositelů emocí Erbenových povídek a balad.

S inscenací *Kytice* se mi pojí zajímavá zkušenost, související s Pražským Quadriennale scénografie a divadelního prostoru, tedy světovou výstavou a platformou pro scénografii a kostým v nejšířším slova smyslu. Na konferenci a výstavě kostýmů v Mexico City v roce 2022 mě oslovila kolegyně Ana Kuzmanic, která učí na Chicago University, s tím že by pro své studující chtěla během návštěvy Prahy při PQ 2023 uspořádat i rozborový seminář k nějaké české inscenaci. Nakonec jsme se domluvili na *Kytici*: studující si během půl roku, než přijeli do Prahy, perfektně nastudovali samotnou textovou předlohu, my jsme jim se SKUTR udělali online seminář s prostorem pro QaA a následně, během pobytu v Praze, také celá skupina inscenací v Národním divadle navštívila. Během veřejné diskuse po představení, na které bylo pozváno i mnoho dalších mezinárodních účastníků PQ, jsem se setkala s velmi rozličnými reakcemi tohoto publika. Konkrétně šlo o konfrontace lidí z USA, Brazílie, Mexika na nejrůznější témata a roviny inscenace, ze kterých bylo zjevné, že se do pochopení obsahu propisuje rozdílná kulturní zkušenost. Někoho překvapilo, jak taková témata dneska inscenujeme (vztahy matka, dcera, vina a tak dále); pro některé země a kultury byl diskutabilní kontext nekritického adaptování starší látky nebo obecně vztahu inscenátorů k tématu, který podle nich nebyl dostatečně reflektován coby důležitý fenomén v kontextu současné společensko-politické situace.



Obr. 6. Karel Jaromír Erben: *Kytice*, činohra Národního divadla, režie: SKUTR (Martin Kukučka & Lukáš Trpišovský), scénický výtvarník: Jakub Kopecký, kostýmní výtvarnice: Simona Rybáková, premiéra 28. 2. 2019, © Pavel Hejny. Web Národního divadla.





Obr. 7. Karel Jaromír Erben: *Kytice*, činohra Národního divadla, režie: SKUTR (Martin Kukučka & Lukáš Trpišovský), scénický výtvarník: Jakub Kopecký, kostýmní výtvarnice: Simona Rybáková, premiéra 28. 2. 2019, © Pavel Hejný. Web Národního divadla.

**Lze například u inscenace Kytice – vzhledem k jejímu epizodnímu charakteru – uvažovat o kostýmech jako o kolekci? Tedy módní kolekci, kterou spojuje inscenovaný námět nebo určitá scénická situace?**

Do určité míry ano, podobná úvaha byla součástí mé koncepce do výběrového řízení na vedoucí ateliéru Design oděvu a obuvi UMPRUM. Ačkoliv nejsem primárně módní designérka, pohybuji se díky divadlu a filmu v podobných rovinách. Mám široké spektrum znalostí o zpracování oděvu, technologiích a materiálech, ke kterým se oděvní designér ve své praxi ani nemusí vždy dostat. A do toho mám divadelní zkušenosti, kdy především pro operní sbor často tvořím určitou ucelenou tematickou „kolekci“. Například u výše zmiňované *Rusalky* měl sbor působit jako homogenní, neprostupná hmota vyjadřující nepřátelství a prostorovou hradbu vůči Rusálce. Sestavila jsem proto soubor látek s odlišnými vzory tak, aby i přes rozdílnost tvořily v určité škále barev a desenů jednotu. Navrhla jsem přes deset prototypů a pro sedmdesát členů sboru adaptovala každému na míru jeden tak, že silueta a vzor byl vždy unikátní. V podstatě tedy vznikla jednoduchá kolekce, která má tu výhodu, že bude k vidění opakovaně a možná i několik let.

Zároveň je nutno uvést, že i na UMPRUM, v ateliéru Designu oděvu a obuvi, jsou módní kolekce nezřídka performativní. Někdy jsou modely vrstvené a pro jejich odhalení – tedy i pro celkovou prezentaci oděvu – je nutný pohyb, rozehraní. Pro některé modely, které to vyžadují, volí studentky a studenti místo modelek a modelů tanečnice, tanečnice či obecně umělce a umělkyně z oblasti performance art. Pro prezentaci své práce ve fashion videích zase koncipují celou výpravu včetně prostředí, světla, zvuku apod.

Naši studenti umí pochopit a koncepčně zpracovat takřka jakékoliv téma, troufám si říct: tedy vytvořit zamýšlenou oděvní formu v materiálu, zároveň svou práci prezentovat, a pokud to tak cítí, tak i performativně pojednat. Zajímají mě úvahy o tom, kde je hranice mezi oděvem a kostýmem, běžnou a neběžnou situací, divadlem či performancí. Umět prožít a předvést své dílo je pro oděvního designéra nebo designerku také velmi důležité.

**Máš pocit, že se uvažování o performativitě kostýmu či móde jakožto performativně-divadelní doméné obecně prezentuje či dokonce konstituuje i díky PQ? Formáty typu módní přehlídka nebo performativní kostýmní procházky bývají čím dál častější součástí programu, byť ne vždy v rámci hlavní soutěžní sekce.**

Svět kostýmních profesionálů říká, že je toho stále málo, ale mně přijde, že kostým na PQ funguje dobře. Během posledního ročníku například velmi rezonoval projekt studujících z Estonska s názvem *Lab of Figurative Thought: You Have Only A Moment*, který byl koncipován coby módní přehlídka ve venkovní části holešovické tržnice.



Obr. 8. Estonsko: *Laboratoř figurativního myšlení: Máš jenom okamžik*, studentský projekt kurátorky Ene-Liis Semper v rámci PQ 2023, © Jan Hromadko. Webový archiv PQ 2023.



Obr. 9. Estonsko: *Laboratoř figurativního myšlení: Máš jenom okamžik*, studentský projekt kurátorky Ene-Liis Semper v rámci PQ 2023, © Jan Hromadko. Webový archiv PQ 2023.

Kostým je na PQ představen v takové míře, v jaké jej jednotliví účastníci dané země zahrnou do své koncepce. Vedle toho jsou ale různé, řekněme centrální projekty, které fungují samostatně čili nezávisle na hlavních soutěžních sekcích. Příkladem je přehlídka *Extrémní kostým / Extreme Costume*, kterou jsem v roce 2011 měla možnost kurátorsky připravit. Byla to pro mě ohromná výzva a dodnes pocituji, jak velký měla výstava vliv. Často se cítuji a uvádí jako jeden z raných příkladů vystavování kostýmního výtvarnictví performativně.

Důležitou součástí výstavy *Extrémní kostým / Extreme Costume* byly i *Extreme Talks*, tedy série prezentací a diskusí, které jsem připravovala se scénografkou a badatelkou v oblasti kostýmu Donatellou Barbieri. Pracovaly jsme se třemi tematickými sekcemi, přičemž v každé z nich byly tři panely a tři mluvčí s moderátorem. Celá akce fungovala skvěle, proto jsme na tento formát později navázali v mezinárodních akcích organizovaných kostýmní sekcí OISTAT.

Obr. 10. *Extreme Costume*, mezinárodní výstava kurátorky Simony Rybákové v rámci PQ 2011, výstavní architektura: Marie Jirásková, © Pavel Jirásek. Wikimedia Commons.



Výstavu *Extreme Costume* si pamatuji; narazila jsem na ni náhodou při své první návštěvě PQ. Sešla jsem pod zem do bývalého kina Veletržního paláce a byla tou krajinou zvláštních kostýmních entit naprosto fascinovaná. Do jakých dalších rovin se vystavování kostýmů dostává?

Nedávno jsem se o vystavování kostýmu na PQ bavila s Rosane Muniz, kostýmní designérkou a žurnalistkou z Brazílie, která po mě převzala post předsedkyně kostýmní subkomise (*Costume Design Sub-commission*) platformy OISTAT (*The International Organisation of Scenographers, Theatre Architects and Technicians*). Hovořily jsme konkrétně o tom, zda lze vůbec kostým vystavovat – jaké jsou možnosti, výzvy, paradoxy nebo naopak benefity ve vystavování kostýmu bez lidí, tedy čistě jako objekt, nebo naopak prostřednictvím živé interakce.

Napadá mě aktuální příklad: s ateliérem Designu oděvu a obuvi UMPRUM jsme se letos v březnu účastnili přehlídky *Milano Design Week 2024*, v jejímž rámci jsme vystavili modely z projektu *Red Carpet*. Jednalo se vlastně o semestrální téma našeho ateliéru, kdy jsme ohledávali funkci oděvního kódu a jeho roli v současném módním designu. Pro Milán jsme měli kolem dvaceti modelů, o kterých jsme věděli, že je nechceme umístit na figuríny a vystavit konvenčně, ale že naopak potřebujeme vymyslet abstraktnější instalaci. Spojili jsme se proto se studujícími Ateliéru produktového designu, kteří přišli se zajímavým nápadem: tím, že se v historickém prostoru *Vily Bagatti Valsecchi* nedalo nic připevňovat a kotvit do zdí, vymysleli, že se vytvoří samonosné nafukovací červené bubliny, které na sebe „nasají“ modely podobně, jako na sebe nasává vše kolem černá díra ve vesmíru. Jak se poté ujalo, jednalo se o „bubliny na pokraji splasknutí“.

Na celém projektu spolupracovali i studující teorie a historie umění, kteří posunuli téma k názvu *WAKE* (ve smyslu stesku „nad tím, co bylo nenávratně ztraceno, tak i naděje, že se jednou probudíme do lepších časů“), a studující fotografie, kteří vytvořili fotky do katalogu, videa do instalace a celý projekt zdokumentovali. Jednalo se o jednu z cest, jak vystavit oděv na principu „extrémního kostýmu“, což spočívá v podstatě ve třech formách: to, co disponuje silnou materialitou, se vystaví fyzicky; to, co se vyjevuje až v pohybu, mohou zprostředkovat videa; a oděvní díla, ve kterých dochází ke specifické práci s temporalitou, v instalaci zastřeší princip „zastavení času“ (ve výstavě *Extrémní kostým* z roku 2011 se jednalo například o pomalu roztávající kostky ledu upevněné na noze figuríny, doprovázené sérií fotek).

Během současné přehlídky v Miláně jsme se dostali do podobné polohy – v instalaci byly vystaveny modely jako materialita bez fyzického těla; další vrstvu zprostředkoval katalog, kde jsou modely perfektně nafoceny na lidech, a je tedy patrné, jak fungují v interakci s tělem; a pak byly součástí tik-toková videa, ve kterých modely fungují jako rychlé záblesky vpadávající ve specifické časovosti do výstavní roviny. A jsou to tedy zase tři možnosti, jak souběžně prezentovat jednu věc.



Obr. 11. Projekt *WAKE* – pohled do výstavy *Milano Design Week* (společný projekt studujících Ateliéru designu oděvu a obuvi a Ateliéru produktového designu UMPRUM), © Viktorie Macánová. Web UMPRUM.

To mě přivádí k úvaze o kostýmu v konceptu a ve specifické instalaci. Zase se vrátím k PQ a připomenu projekt *Kmeny/Tribes*, který se coby „živá výstava“ uskutečnil během PQ 2015.

Projekt *Kmeny/Tribes*, který zmiňuješ, v roce 2015 kurátorsky připravila Sodja Zupanc Lotker a já se jej účastnila jako jedna z celkem asi devadesáti vystavujících skupin/kmenů. Jednalo se opravdu o živou výstavu, kdy kostýmně různě pojatá uskupení



Obr. 12. *Labutě* – projekt výstavy *Kmeny* v rámci PQ 2015, © Marek Volf. Webový archiv PQ 2015.

vstupovala do veřejného prostoru Prahy. Můj vlastní „kmen“ se jmenoval *Labutě* a vycházel z kostýmního řešení pro inscenaci *Labutí jezero* (režie SKUTR, Klicperovo divadlo v Hradci Králové, 2014). Pro PQ jsme kostýmy posunuli směrem k performativnímu vystavení prostřednictvím origami ve tvaru labutí, vytvořených Ondřejem Cibulkou, jež figurovaly na hlavách performerek. Nechtěla jsem totiž na PQ připravovat něco vyloženě nového, naopak mě bavila myšlenka recyklovat starší projekt a nabídnout zase jiné pojetí kostýmu. Fungovalo to také moc dobře.

**Přijde mi fascinující, když se samotným médiem výstavy a vystavením daného fenoménu (disciplíny) poukáže na nějaké jeho specifické kvality – ať už jde o kostým, světlo, zvuk – a nabídne se tak jeho revize či jiný úhel pohledu na to, jak může v určitém kontextu (jinak) fungovat.**

Určitě, pro mě přesně takový formát představila během PQ 2019 Markéta Fantová, a to v kontextu práce se světlem v projektu *36Q° („tři sta šedesátka“)*. Uskutečnil se na Výstavišti v Malé sportovní hale a scénografie zde byla pojata jako fenomén vytvářející aktivní, smyslová a zároveň nehmataelná prostředí. Podobně mě zajímá uvažovat o kostýmu a o tom, jak se může ve specificky nastavené výstavní rovině měnit jeho role, například pokud se spojí s architekturou. Výstavní koncept se stává stejně důležitý jako to, co se vystavuje. Jsem ráda, že to tak bylo i u výše zmiňované výstavy *WAKE*. Do katalogu si každý ze studujících – vystavujících připravil text, ve kterém shrnul téma a inspirační zdroje modelu. Vlastně by se dalo říct, že vytvářeli příběh každého z vystavovaných kusů. Tím se dostáváme k hranicím mezi žánry, kdy nemůžeme zcela jednoznačně říct, že se jedná pouze o módní kreaci. Studující našeho ateliéru musí vždy vyjít z důkladně prozkoumaného a pochopeného tématu a na základě dobře pojmenovaného konceptu postavit samotný model.



Obr. 13. Projekt *WAKE* – design Valerie Vrbové, Ateliér designu oděvu a obuvi UMPRUM pod vedením Simony Rybákové, © Samuel Petráš. Web UMPRUM.

## **Nabízí se otázka, jak nebo v čem se takový přístup liší od studia kostýmní tvorby na divadelních školách, například DAMU?**

Studující divadelních škol vychází tradičně z textu; tématem nebo námětem se stává samotné drama, jeho charaktery. Nemají své vlastní volné motivy, ale přizpůsobují design zvolenému inscenačnímu klíči. Samozřejmě že pokud se jedná například o moderní taneční představení, text bude pravděpodobně také chybět. Pak lze abstraktně či jakkoliv metaforicky uvažovat o ztvárnění například labutě. Pravděpodobně bude vždy vypadat jinak přístup ke kostýmní tvorbě na katedře klasické činohry (Scénografie a kostýmu) a na Katedře alternativního a loutkového divadla.

V rámci své profesní dráhy jsem velmi ráda za kombinaci vzdělání, kterou mám: UMPRUM je moje alma mater, studovala jsem zde textil a osvojila si všechny zásadní textilní techniky. Myslím, že v přítomnosti kvalitního řemesla je tato škola silná a jedinečná. Pak jsem na vyzvání scénografa Petra Matáska začala dělat doktorát na DAMU. To pro mě bylo také zásadní, zejména v kontextu odkazu Josefa Krofty, který Katedru alternativního a loutkového divadla budoval jako místo, kde se divadelní umění pojímá komplexně. Tedy tak, jak to ve své době koncipovali v Divadle Drak, a vlastně celá generace osobností DAMU, jako byl Petr Matásek, Vladimír Mikeš, Pavel Kalfuss či Miloslav Klíma.

Sama jsem o doktorátu nikdy nepřemýšlela, ale když mě Petr Matásek oslovil, šla jsem do toho. Právě on mě „nakopl“ k uvažování o kostýmu jinak, alternativně, zkrátka o kostýmním výtvarnictví jako o komplexní tvůrčí disciplíně. Disertaci s názvem „Alternativy a nové cesty kostýmního výtvarnictví koncepty-materiály-postupy a aplikace“ jsem obhájila v roce 2014 a byla to výzva. Ostatně i UMPRUM je výzva, nová a zase úplně jiná. Mám výzvy ráda, ale zároveň mi přivozují stres, naštěstí ne ten úzkostný, spíš motivační.

## **Uvažovala jsi, že bys nějaká divadelní témata i přímo zapojila do své výuky na UMPRUM?**

V tuto chvíli mne spíš zajímá spolupráce tady na UMPRUM, mezi ateliéry, to vidím jako primární. Můžeme spolupracovat s architekty, grafiky, fotografy... A také, jak už jsem zmiňovala, oděv na UMPRUM přirozeně do performativní roviny vstupuje – vznikají bakalářky ve spolupráci s tanečníky a tanečnicemi, studující nezářídka spolupracují s divadelními soubory a prezentace jejich tvorby také bývá pojata performativně, i když není myšlena primárně pro divadlo. Zdá se mi proto, že zatím není potřeba prostřednictvím semestrálního tématu divadelnost ještě posilovat. Můžu stanovit téma například „Ofélie“, ale co nám to přinese? „Hráli bychom si“ na divadelní zadání bez režijní koncepce, celku nějaké produkce, kdy model funguje v rámci určité divadelní syntézy či kolektivního zadání? Jednalo by se opět o volnou tvorbu, jak si kdo představuje prototyp Ofélie, nebo například kontrastní opak její typické podoby atp.

## **Je přístup ke kostýmní tvorbě na UMPRUM determinován zmíněnou řemeslnou a technologickou vybaveností?**

UMPRUM dříve nebyla škola, která by mohla stran technologické vybavenosti konkurovat jiným velkým zahraničním školám. Zlepšilo se to až vybudováním technologického centra v Mikulandské. I když obory naší katedry stále nemají takové vybavení jako např. Bunka Academy, kde jsme prezentovali práce z našeho zimního semestru, byly výsledky

našich studujících více než srovnatelně s těmi místními. Naše modely zahrnovaly velké spektrum kreativních přístupů, především ale byly perfektně zpracované. Studující Bunka Academy sice představili mnohem více modelů, ale problém byl, že se zdálo, jako by do nich chtěli dostat všechno a jejich oděvní formy byly tak trochu „ucpané“.

Nutno ovšem podotknout, že z třiceti pěti prezentujících studentů z Bunka Academy byli Japonci jen dva a jejich práce mne zaujala na první pohled. Ostatních třicet studujících bylo z Číny. Naši studující ukázali větší schopnost vytvořit sofistikovanější formu a způsobem přemýšlení a zpracování dokázali dohnat nesrovnatelně lepší zázemí a vybavení, kterým disponuje Bunka academy.

**V rozhovoru, který jsme spolu vedli před rokem pro publikaci *Divadlo a svoboda*, jsi něco podobného zmiňovala o svých začátcích u divadla v devadesátých letech, kdy jsi kvůli/díky deficitu financí (materiálů) vytvářela ty nejobornější kostýmy.**

Je to tak, deficit tě nutí uvažovat jinak. Pokud jej někdy nepocítíš, nebo obecně – pokud člověk neudělá chybu – nemůže se posunout. Proto i sama sebe nutím do nových věcí a postupů a často se mi opravdu nechce do neznámého pole. Ale pak mě to nesmírně posune, i když udělám chybu, o které asi už předem vím, že nastane, ale je menší než minule. Ale to jsou přesně ty zkušenosti, co posouvají profesionála dál.

Mým cílem není připravovat studující primárně pouze do oděvního průmyslu, mou ambicí je připravit kreativního člověka, který bude schopný reagovat na výzvy, ať se rozhodne pro jakýkoliv směr svého oboru a ideálně se tím bude umělecky realizovat a živit.

**Jsou vůbec ještě nějaké materiály a techniky, se kterými jsi doposud nepracovala?**

To víš, že jsou! A často o nich třeba ani nevím. Je velmi důležité stále se vzdělávat a sledovat aktuální vývoj. Například na posledním setkání platformy *Critical Costume* proběhla velmi zajímavá prezentace jedné mladé výtvarnice, která pracuje s umělou inteligencí, tedy navrhuje kostýmy prostřednictvím AI. Víím, že takový přístup existuje, ale neumím s ním pracovat. Přesto se snažím téma nějak prozkoumat a obsáhnout; pro studující UMPRUM jsme například pořádali workshop základů modelování pro digitální navrhování. Podobně u klasických materiálů: o mnohých vím, že existují, kde je najít, jak teoreticky fungují..., ale ne se všemi mám přímou zkušenost. Člověk nemůže obsáhnout všechno na nejvyšší úrovni, ale je potřeba se vývoji stále věnovat, sledovat ho.

**Ráda bych se ještě zeptala na projekt *The Eastern Bloc*, který zmiňuješ výše a který jsi realizovala společně s výtvarnicí Fruzsinou Nagy. Jednalo se o velký mezinárodní multižánrový projekt: jak myšlenka jeho realizace vznikla? Jednalo se o „vyústění“ tvé dlouholeté role v mezinárodní platformě OISTAT?**

*Eastern Bloc* vyšel primárně z potřeby vytvořit projekt, kde by hlavním médiem byl kostým. Jednalo se o koncept, ve kterém jsme princip komunikace oděvem od začátku rozvíjely s mou kolegyní a přítelkyní Fruzsinou Nagy, se kterou nás pojí kostýmní subkomise platformy OISTAT. Rozumíme si nejen lidsky ale právě i v pohledu na kostým: obě jsme vystudovaly textil, obě děláme podobné realizace, podobně o kostýmní tvorbě přemýšlíme. Když u mne Fruzsina během PQ 2019 bydlela, jeden večer jsme nad skleničkou začaly vzpomínat na život před revolucí, na dětství za socialismu. V ten moment se začala se rodit idea projektu *Eastern Bloc*.

Jednalo se tedy o nápad dvou kamarádek, nikdo to po nás nechtěl. Jinými slovy: musely jsme vymyslet, jak celou věc realizovat bez institucionálního zadání, a tedy bez peněz. Tím se do projektu dostaly další kolegyně z Polska a Slovenska tak, abychom mohly žádat o podporu formou Visegradského fondu. A to se povedlo, grant jsme získaly a inscenaci v Maďarsku opravdu realizovaly. Problém nastal, když jsme se pokoušely někam vyjet a *Eastern Bloc* zrealizovat například v Praze během PQ. Grant stačil na realizaci, ale již ne na reprízy, protože inscenace je opravdu technicky i personálně velmi náročná. Vystupuje v ní velké množství účinkujících, a pokud není nějaký suverénní institucionální partner, jako například Trafo v Budapešti, který uvedení zvládne ufinancovat, je těžké ji někam vyvézt. Jsem proto moc ráda, že jsme nakonec i přes všechny překážky v Praze *Eastern Bloc* uvedly, byť ve zúžené a velmi „ořezané“ formě v Divadle X10 jako *The Eastern Bloc Catwalk Concert* (esenciální extrakt původní performance). Stalo se tak díky podpoře programu PQ + a PerformCzech / Institut umění – Divadelní ústav.



Obr. 14. Mezinárodní projekt *Eastern Bloc Catwalk Concert*. Autorky kostýmního řešení: Zuzana Hudeková (SK), Dorota Kuźniarska (PL), Fruzsina Nagy, Simona Rybáková (CZ), © Juhász István. Webové stránky platformy Trafo.

**Tento projekt, který zkoumal společnou (sdílenou) socialistickou a komunistickou minulost Maďarska, Slovenska, České republiky a Polska prostřednictvím různých extravagantních (extrémních) kostýmů a autorské hudby, získal také prestižní cenu International Visegrad Fund – Project of the Year 2022.**

Ano, z toho mám radost a cítím i jisté zadostiučinění, že to stálo za všechnu produkční nebo manažerskou práci, kterou jsem kromě té kreativní na projektu měla. Byla jsem víceméně jediným člověkem, který projekt pro českou verzi při PQ v Praze organizoval, a byly to velké nervy. Těhle práci nerozumím, bolela mě. Uvědomila jsem si, že produkčně-manažerská projektová práce a granty mi opravdu nejdou. Během PQ jsme o tom všem docela podrobně mluvily, a to v rámci diskusní části *PQ Talks*. Jsem ráda, že i tam je to zaznamenáno.

**PQ Talks 2023 jsou všechny dostupné na kanálu Youtube a je to skvělý zdroj pro kontext různých přístupů ke kostýmní tvorbě. Jeden z příspěvků byl i na téma „Costume Agency“.**

*Costume Agency* bylo téma mezinárodní platformy *Critical Costume* pro rok 2020, která se měla konat v norském Oslu, nakonec se ale kvůli covidové pandemii realizovala skoro celá online. Jedná se o velmi specifický výzkum, ohromně inspirativní, i když se musím přiznat, že pro mě možná příliš abstraktní (aktivně byla z ČR do programu zapojena mj. Sodja Lotker). *Critical Costume* má pokaždé trochu jiné zacílení, jiné téma a místo svého „působení“. Funguje jako bienální konference s výstavou, kterou musí pozvat



a zaštitit nějaká instituce. Letos to byla UCLA v Los Angeles a podnázvem akce se stal citát: „*Got Fiction? Whatever the Medium: Costume is the Character*“.

*Critical Costume* představuje aktivity nezávislé na OISTAT, o kterém už jsme výše hovořily, a kterého jsem od roku 1996 aktivní členkou (konkrétně sekce Performance Design a její kostýmní subkomise). Hned po dvou letech od vstupu do organizace jsem byla angažovaná do exekutivní funkce, kde jsem strávila dalších asi jedenáct let. Jezdila jsem na všechna pracovní zasedání, takže vím přesně, jak tato organizace fungovala a funguje, co jsou její horší stránky a co ty kladné nebo super-kladné a tak dále. Zaučovaly mě legendy mezinárodních kulturních vztahů paní Jarmila Gabrielová, Helena Albertová, Jaroslav Malina... Myslím, že jsem taková kontinuita staršího období a současné podoby. S mými kolegyněmi Sofii Pantouvaki (Řecko) a Rosane Muniz (Brazílie) jsme iniciovaly a organizovaly mnoho aktivit kostýmní sekce, od symposií po výstavy a profesní exkurze nyní sdružené pod název *World Costume in Action (WCiA)*.

**Na závěr tohoto dlouhého rozhovoru, za který ti, Simono, moc děkuji, bych se chtěla zeptat, co hezkého tě v blízkých dnech čeká?**

Zítřejší jedu do Paříže na výstavu módní návrhářky Iris van Herpen. Jmenuje se *Sculpting the Senses* a koná se v *Musée des Arts décoratifs*. Moc se na výstavu těším, protože Iris vytváří ještě ve spolupráci s architektem Philipem Beesley neuvěřitelně zajímavé instalace. Co je ale na ní to nejzajímavější, pro mě alespoň, je to, že Iris navrhuje ve velmi komplikovaných technologiích, IA a 3D programech, přičemž je ale zároveň způsobilá své návrhy opravdu vyrobit. Je naprosto výjimečná v tom, že i ty nejkomplicovanější návrhy, které vzniknou pomocí počítačových programů, je schopná se svým týmem zrealizovat v nositelné formě.

Zároveň je v technologické rovině tak daleko, že bez problémů na webu poskytuje všechny možné tutoriály, kde vysvětluje nebo ukazuje, jak tvoří. A vůbec se nebojí své know-how sdílet, protože je tak napřed, že by ji jen málokdo dokázal napodobit. V těchto online tutoriálech je také vidět, že má na samotnou výrobu spoustu spolupracovníků a spolupracovnic, kteří dělají množství ruční práce. Čili ona je strašně daleko v technologiích na jedné straně, a zároveň hluboce zakotvená v základních haute couture technikách na straně druhé.

Druhá výstava, na kterou se chystám, je ve stejném muzeu a jmenuje se *Fashion and Sport*. Zde bude například prezentovaná olympijská kolekce pro Litvu z roku 1990 od Issey Miyake. Těším se na různé politické a společenské kontexty textilu a módy.

Mgr. et Mgr. Bc. Amálie Bulandrová  
Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze  
Ateliér volného umění  
Centrum pro umění a ekologii  
bulandrovaamalie@gmail.com

Amálie Bulandrová je teatroložka, historička umění a příležitostná kurátorka. V současné době působí jako spoluvědující ateliéru Volného umění I a Centra pro umění a ekologii pražské UMPRUM.



Toto dílo lze užít v souladu s licenčními podmínkami Creative Commons BY-NC-ND 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>). Uvedené se nevztahuje na díla či prvky (např. obrázovou či fotografickou dokumentaci), které jsou v díle užity na základě smluvní licence nebo výjimky či omezení příslušných práv.



Obr. 15. Iris van Herpen: *Frozen Falls* (kolekce *Syntopia*, 2018). V rámci výstavy *Sculpting the Senses* v Musée des Arts décoratifs v Paříži (29. 11. 2023–28. 4. 2024), © Dominique Maitre. Webové stránky muzea.