

N Á R O D O P I S N Á

l'eu'ne

1/2026

N Á R O D O P I S N Á

revue

1/2026



OBSAH

Studie k tématu Homo ludens a současnost

- Proces folklorizácie tradičného repertoáru kočovných bábkarov na Slovensku (*Juraj Hamar*) 3
- Nekoneční hrdinové a výpravy Skyrimu: Severská mytologie jako narativní infrastruktura digitálního folkloru (*Giuseppe Maiello – Luigi Giungato*) 19
- The Double Screen in Retrogaming: Memory Device between *Anemoia* and Memory Trigger (*Felice Addeo – Annachiara Guerra*) 32

Studie mimo hlavní téma:

- Ludový odev vo svetle reflektorov: výroba a prezentácia kroja vo folklórnych kolektívoch na Slovensku (†*Adam Staňo*) 45

Proměny tradice

- Divadlo Dom Roberto – tradiční portugalské loutkové divadlo od jeho počátků do současnosti (*José Manuel Valbom Gil*) 64

Společenská kronika

- Blahopřání Alexandře Navrátilové (*Lydia Petrářová*) 67
- K osmdesátinám Jiřího Škabradý (*Zuzana Syrová Anýžová*) 68
- Když se zhmotní etnografické poznání: Blahopřání Lubomíru Procházkovi (*Radek Bryol*) 70
- Za Oskárom Elschem (*Bernard Garaj*) 71

Konference

19. konference spolku Genius loci českého jihozápadu (*Marta Ulrychová*) 73

Výstavy

- Výstava „Ve vlně i hedvábí“ v Prachatickém muzeu (*Marta Ulrychová*) 74
- Výstava „Brejle a okuliare“ v Muzeu Královského hvozdu v Nýrsku (*Marta Ulrychová*) 76

Zprávy

- Karpatami. Tanečně-hudební pořad malých forem VUS Ondráš (*Anna Varausová*) 78

Recenze

- J. Liszka: Bezhraničnosti. Etnologicko-folkloristické aspekty (nielen) kultúry na maďarsko-slovenskom etnickom rozhraní (*Petr Lozoviuk*) 80
- L. Gažiová – N. Liptáková: Na cestách s umením. Pocta rodu Sajkovcov (*Juraj Hamar*) 81
- D. Drápala – L. Drápalová – L. Uhlíková: Valašsko sobě a národu. Národopisná slavnost Valašský rok 1925 a její odkaz (*Marian Šidlo Friedl*) 83

Contents in English

84

Proces folklorizácie tradičného repertoáru kočovných bábkarov na Slovensku

Juraj Hamar

DOI: 10.62800/NR.2026.1.01

The Process of Folklorisation of the Traditional Repertoire of Itinerant Puppeteers in Slovakia

The article focuses on the process of folklorisation of the repertoire of itinerant puppeteers in Slovakia within a broader European cultural and historical context. It is based on an analysis of preserved textual and audio recordings of traditional plays. Special attention is paid to terminological issues of the concepts of “folk”, “traditional”, and “travelling” puppet theatre and their semantic connotations. The paper analyses the mechanisms of domestication of foreign-language repertoire and its gradual integration into the oral tradition. Folklorisation was manifested primarily in the areas of language, characters, thematic motifs, musical elements, and visual stylisation. The findings contribute to a deeper understanding of the position of itinerant puppetry within the context of professional and folk theatre in the Slovak cultural space.

Key words: itinerant puppeteers, folk theatre, repertoire, language, characters, domestication, folklorisation.

Contact: Prof. Mgr. Juraj Hamar, PhD., Katedra estetiky, Filozofická fakulta Univerzity Komenského v Bratislave, Gondova 2, 811 02 Bratislava; e-mail: juraj.hamar65@gmail.com; ORCID: 0009-0002-0432-9703

Jak citovat / How to cite: Hamar, Juraj. 2026. Proces folklorizácie tradičného repertoáru kočovných bábkarov na Slovensku. *Národopisná revue* 36 (1): 3–18. <https://doi.org/10.62800/NR.2026.1.01>

Kočovné bábkové divadlo predstavuje osobitý a v mnohých ohľadoch jedinečný fenomén európskeho kultúrneho dedičstva, ktorý sa na území strednej Európy formoval v dlhodobom historickom, sociálnom a kultúrnom kontexte. Jeho vývin bol úzko spätý s pôsobením kočovných divadelných spoločností, ktoré od konca 16. storočia sprostredkovali širokým vrstvám obyvateľstva dramatickú, hudobnú a vizuálnu kultúru v prostredí mimo stabilných inštitucionálnych scén. Na území dnešného Slovenska sa tento typ divadelnej produkcie stal významnou súčasťou miestneho kultúrneho života najmä na konci 19. a v prvej polovici 20. storočia, pričom výrazne ovplyvnil podobu domácej bábkarkej tradície.

Kočovní bábkarí pôsobili v priestore medzi profesionálnym a ľudovým umením, medzi umeleckou tradíciou európskeho divadla a lokálnymi formami populárnej

zábavy. Ich repertoár, inscenačné postupy a estetické princípy sa vyznačovali výraznou otvorenosťou voči cudzím kultúrnym vplyvom, ktoré boli následne adaptovali na potreby a očakávania domáceho publika. Práve tento proces adaptácie, transformácie a postupného začleňovania pôvodne nefolklorných prvkov do miestneho kultúrneho prostredia predstavuje jeden zo základných mechanizmov formovania tradičného repertoáru kočovných bábkarov.

V odbornej literatúre je tento jav často opisovaný prostredníctvom pojmu folklorizácia, ktorý označuje proces, pri ktorom sa pôvodne literárne, dramatické alebo inštitucionalizované umelecké formy stávajú súčasťou ústnej tradície a nadobúdajú znaky folklórneho prejavu (Leščák – Sirovátka 1982: 221). V prípade kočovného bábkového divadla na Slovensku ide o dlhodobý a viacvrstvový

proces, ktorý zasahuje do oblasti repertoáru, jazykovej podoby hier, typológie postáv, inscenačných konvencií, ako aj vizuálnej a hudobnej zložky predstavení.

Cieľom tejto štúdie je analyzovať proces folklorizácie tradičného repertoáru kočovných bábkarov na Slovensku v širšom európskom kontexte, so zreteľom na historické, sociálne a kultúrne podmienky jeho formovania. Osobitná pozornosť sa venuje spôsobom, akými sa do pôvodne medzinárodného repertoáru začleňovali prvky domáceho prostredia, ľudovej slovesnosti, regionálnych jazykových foriem a lokálnych kultúrnych realíí.

Metodologicky sa výskum opiera o analýzu dostupných prameňov (písomných, ikonografických, zvukových¹ a videonahrávok²) a odborných prác. Dôležitým východiskom je tiež komparatívny prístup, ktorý umožňuje sledovať paralely medzi domácim a zahraničným repertoárom, ako aj identifikovať špecifické znaky lokálnej adaptácie.

Štúdia vychádza z predpokladu, že kočovné bábkové divadlo nemožno chápať výlučne ani ako prejav „nízkej“ ľudovej kultúry, ani ako derivát profesionálneho divadla. Ide o hybridný kultúrny fenomén, ktorý vznikol v neustálom napätí medzi týmito pólmi. Práve prostredníctvom procesu folklorizácie sa tento typ divadla stal stabilnou súčasťou kultúrnej pamäti a identity miestnych komunít.

Prvé kočovné skupiny komediantov prichádzajú do strednej Európy koncom 16. a začiatkom 17. storočia z Britských ostrovov a zo západných častí kontinentu – Holandska, Talianska a Nemecka (Bartoš 1963: 6). Označenie komedianti má sémanticky možno pejoratívny nádych, ale prakticky išlo o kočovné divadelné skupiny muzikantov, hercov, spevákov, kúzelníkov, žonglérov, povrazolezcov a pod., ktorí často účinkovali aj s vizuálnymi atrakciami rôznych panoptík, panorám, mechanických divadiel a postáv a napokon aj s bábkami. Za prvého slovenského bábkaru je považovaný Ján Stražan (1856 – 1939). Prvá písomná zmienka o jeho účinkovaní je z obce Vysoká³ z roku 1882 (*Loutkář* 1928: 79). Od začiatku 20. storočia si kočovní bábkarí na Slovensku začali popri svojich divadelných bábkových a ochotníckych predstaveniach zriaďovať aj tzv. zábavné podniky s púťovými atrakciami (s kolotočmi, strelnicami, hojdačkami a pod.). Miestni obyvatelia ich označovali ako *komédijanty*, *komedijanty*, *komiédanty*, *komendijanty*, *komentanty* alebo *komediáše* /*koméd'ijáš* (Buffa 1994: 807).

Divadlo kočovných bábkarov v českých krajinách a na Slovensku nadväzuje na spôsob účinkovania spomínaných inonárodných kočovných divadelných spoločností. Boli to obyčajne rodinné podniky (McCormick – Pratašik 2004: 29). Divadelné produkcie uvádzali kočovní bábkarí počas celého roka, ale najmä od jari do jesene, keď mohli putovať po dedinách, hrať na otvorených priestranstvách a prebývať vo svojich mobilných drevených maringotkách. Ich účinkovaniu obyčajne predchádzali povolenia a dohovor s miestnou, resp. mestskou samosprávou (napríklad so starostom). Z ekonomického hľadiska boli pre bábkarov vítanými príležitosťami na uvádzanie bábkarských predstavení (ale aj činoherného divadla a ďalších púťových atrakcií) podujatia s početnejšou koncentráciou ľudí – jarmoky, hody, púte. Na zimu sa sťahovali do svojich kamenných príbytkov, alebo využili ponuky domáceho obyvateľstva na ubytovanie, starostlivosť o kone, ktoré pôvodne ťahali ich maringotky, parkovanie obytných maringotiek a maringotiek s divadelnou scénou a depozitom bábok, scénických dekorácií a rekvizít, ktoré potrebovali pri stavbe divadla na otvorenom priestranstve (lavice, šiatre, ohrady). Takisto bola vítaná možnosť účinkovať v murovaných stavbách (krčmách, hostincoch, neskôr obecných sálach a kultúrnych domoch). Komornú podobu bábkového predstavenia často predvádzali aj v budovách miestnych škôl. Tieto tzv. školské predstavenia (Hamar 2008: 27) zanikli spoločne so zánikom aktívneho pôsobenia kočovných bábkarov následkom normalizačných opatrení, o ktorých sa zmienim neskôr.⁴

Terminologický exkurz

Bábkové divadlo predstavuje v európskej kultúrnej a umeleckej tradícii osobitý estetický fenomén. Rôznorodosť prejavov tohto divadelného druhu, spôsob jeho predvádzania, repertoár a pod. prináša aj nejasnú terminológiu. V širšom európskom kontexte sa hovorí o tradičnom či ľudovom divadle, o vandrujúcich, nomádskych alebo komediantských divadelných skupinách a pod.

V našom (slovenskom i českom) jazykovom prostredí hovoríme najčastejšie o tradičnom bábkovom divadle, o ľudovom bábkovom divadle, alebo o divadle kočovných bábkarov. Nechcem na tomto mieste otvárať terminologický diskurz, len chcem poukázať na dva kľúčové kritické body v uvádzanej terminológii. Jedným je tradícia,

čo je veľmi široko koncipovaný pojem, ktorý nemusí byť z pohľadu tohto divadelného druhu ani presný, ani jasný. Druhým je pojem ľudovosť. O vymedzení druhu ľudového divadla existujú zásadné etnoteatrológické práce Piotra Grigorjeviča Bogatyriova (Bogatyrev 1940, 1971) a Martina Slivku (2002). V ľudovom divadle slovenskej proveniencie síce nájdeme vianočné hry, ktoré by sme mohli nazvať ľudové divadlo s bábkami (Slivka 1991; Slivka – Slivková 1994)⁵, ale nejde o ľudové bábkové divadlo vo význame bábkového divadla kočovných bábkarov. S pojmom ľudové bábkové divadlo sa však stretne hneď v názve zrejme najzásadnejšej práce o dejinách, poetike a estetike bábkového divadla v Európe – publikácii *Popular Puppet Theatre in Europe, 1800–1914* (McCormick – Pratasik 2004). Dočítame sa tu, že „pojmy ‚vysoká‘ alebo ‚nízka‘ kultúra sú v diskusii o tradičnom bábkovom divadle problematické“ a autori ich „používajú skôr ako všeobecné označenia než ako absolútne kategórie. Rozlišovanie medzi ‚vysokou‘ a ‚nízkou‘ kultúrou je fenoménom najmä 19. storočia a zodpovedá rastúcemu uvedomeniu si, že chudobnejšie vrstvy mali svoju

vlastnú kultúru, ktorá nemusela nevyhnutne zodpovedať kultúre uznávanej vládnucimi vrstvami“ (McCormick – Pratasik 2004: 9).⁶ Na rozdiel od iných žánrov ľudového umenia – piesní, tancov, slovesných prejavov a pod. – však toto zaradenie ľudových bábkarov do tzv. nízkej kultúry nie je až také jednoznačné. Ak máme dočinenia s divadlom kočovných bábkarov, súčasnému stavu bádania tejto problematiky vyhovuje širšie koncipované poňatie uvedeného javu. To znamená, že oproti kategorickému začleneniu tzv. ľudového bábkového divadla do nízkeho alebo vysokého štýlu umenia a kultúry je lepšie vyhnúť sa obidvom týmto kategóriám.

Zostáva pojem kočovní bábkar, ktorý bol v druhej polovici 20. storočia (na rozdiel od pojmov ľudoví resp. tradiční) z rôznych spoločenských, politických, a napokon aj osobných rodinných kontextov neakceptovateľný. Po druhej svetovej vojne na Slovensku účinkovalo niekoľko rodín kočovných bábkarov. Po komunistickom prevrate v roku 1948 bol však prijatý divadelný zákon, ktorý síce zrovnoprávnil bábkové divadlo s činoherným divadlom a umožnil vznik siete inštitucionálnych



Obr. 1. Tibor Sajka s manželkou Annou pred vstupom do ich kočovného bábkového divadla (Štúrovo, 1958). Foto archív autora

bábkarských scén, ale zároveň viedol k zániku živností tradičných kočovných bábkarov. Tento vývoj ďalej spečatili zákon o trvalom usídlení kočujúcich osôb z roku 1958, sprevádzaný cenzúrou, perzekúciou, postupným utlmovaním a napokon úplným zákazom súkromných divadelných bábkarských produkcií na území celého Československa. Významní umelci časti kultúrno – spoločenského života, ale aj divadelnej scény sa stali jej vtedencami (Blecha – Hamar 2019). Mimoriadne cenné sú spomienky slovenských intelektuálov a spisovateľov na účinkovanie kočovných bábkarov, ktoré boli uverejnené v časopise *Loutkář* v roku 1928, ale napr. aj spomienky herca Ladislava Chudíka⁷ na účinkovanie Anderlovcov v jeho rodnom Hronci (Hamar 2008: 25).

Haló! Haló!

Pricestovalo najväčšie slovenské

ŠKRHOLOVÉ A GAŠPARKOVÉ DIVADLO

á zdrží sa tu len krátky čas, neomeškajte ho navštíviť

Dňa _____ začiatok o _____ hodine v miestnosti – vo vlastnom šiatrí

Program: číslo _____

Soznam hier dľa čísel programu:

1. Veselí kmotrovia	11. Rimanova pomsta	21. Dadiľský mazbedník	31. Katova posledná dieťa
2. Knieža Masmilán	12. Žid Fede	22. Ošera kuziarova	32. Sňák Markuš
3. Štú sa hrá, šitá hra	13. Život komediánov	23. Šiba na panohé	33. Lumpáci Vasebundut
4. Spojtas ota do Anesty	14. Mikal Klekčovský	24. Zradný kat	34. Šecidi v Čechách
5. Veselý seňkar	15. Veselý kuster	25. Kráma v horách	35. Pobožný strážik
6. Za dva zamerovaní	16. Dr. Jan Faust	26. Kľučka Pavla	36. Ubohosťuš Gašparko
7. Život sv. Genovévy	17. Rybníci a Blanka	27. Žandák z loterie	37. Zbojník zo Žampachu
8. Tetári na Morave	18. Oštanený zbrojník	28. Podmaninovec	38. Vzhôra sedielkov
9. Žid mŕtvica	19. Pobožný mŕtvica	29. Šibovník rytier	39. Šibovník šibovník
10. Mŕtveho do živého	20. Hnoj vrá šibovník	30. Rytier Klábata	40. Jánošík

á ráno iná hra

V nedel'u a vo sviatok viac predstavení o 3., 6. a 8. hod. • Vstupné: Kčs _____, deti Kčs _____

Dobře a lacno sa môžete pobaviť len u nás - Prid'te a uvidíte

O hojnú účasť prosí **B. ANDERLE, Z RADVANE**

Plagát bábkového divadla Bohuslava Anderleho (okolo r. 1945).
Archív autora

Výskumy realizované v bábkarských rodinách na Slovensku počas posledných troch desaťročí ukázali, prečo tieto rodiny odmietajú označenie svojich predkov ako kočovných bábkarov či komediánov a prečo naopak akceptujú pomenovanie ľudoví, resp. tradiční bábkarari. Po politicky motivovaných opatreniach totiž bábkarari prišli nielen o svoje živnosti, ale aj o spoločenský status. Napríklad Bohuslav Anderle sa musel zamestnať ako závozník smetiarskeho auta v Technických službách mesta Banská Bystrica, jeho brat Jaroslav Anderle (1916 – 1982) sa zamestnal ako robotník v Kovoslužbe v Banskej Bystrici (Hamar 2008: 35) a bábkar Ján Dubský (1922 – 1995) skončil ako kurič v Piešťanoch.⁸ Výskumné kontakty s najmladšou generáciou⁹ zároveň naznačujú postupné vyrovnávanie sa s touto stigmatizáciou, o rodinnej tradícii rozprávajú s hrdosťou, pri výskumoch sú ochotní poskytovať rozhovory, rodinné archívy a pod.

Folklorizácia tradičného materiálu

Rozsiahly úvod k danej problematike bol nevyhnutý s ohľadom na hlavnú tému tohto článku – proces folklorizácie tradičného repertoáru kočovných bábkarov na Slovensku vo vzťahu k európskej tradícii, presnejšie k európskemu repertoáru kočovných bábkarov, ktorý bol známy od 17. storočia (McCormick – Pratasik 2004). Repertoár kočovného bábkového divadla v Európe reprezentujú obyčajne hry inšpirované európskou literárnou tradíciou (*Doktor Faust*, *Don Juan*), hry zo života svätých (*Život svätej Genovévy*), hry inšpirované antickou mytológiou (*Herkules*) a potom obrodenecké hry, ktoré majú vzťah k domácejmu národnobuditeľskému hnutiu, histórii alebo národnej mytológii. Na Slovensku do repertoáru na konci 19. storočia vstupujú aj inscenácie činoherných predlôh Ferka Urbánka¹⁰ a Jozefa Hollého¹¹ alebo populárna adaptácia hry *Jánošík* Jiřího Mahena¹².

Tradičný repertoár kočovných bábkarov spája v sebe spodný prúd ľudovej imaginácie¹³ (Kurth 1947: 291) s veľkými dielami európskej literatúry (už zmieňovaný *Doktor Faust*, *Don Juan*), hagiografiou (*Život svätej Genovévy*), gréckou mytológiou (*Herkules*), historickými postavami (*Jánošík*) a pod. Postupnú adaptáciu umelých divadelných hier v ľudovom prostredí výstižne charakterizuje ruský folklorista P. Bogatyriov¹⁴, keď poukazuje na ich premenlivý vývoj medzi folklórnou tradíciou

a „vysokou“ divadelnou a literárnou tradíciou: „Když se umělé hry dostaly mezi lid, obyčejně se stále více a více přibližovaly k folkloru a vzdalovaly od divadelní tradice, t. zv. vyšších vrstev. Avšak vývoj některých her postupuje jakoby v křivce: hned se přibližovaly k folkloru a hned se od něj vzdalovaly a přibližovaly se k divadelní a literární tradici vyšších vrstev.“ (Bogatyrev 1940: 23 – 24) Proces, pri ktorom sa nefolklórne prvky (v našom prípade dramatický, resp. literárny text) dostávajú do kontextu ústnej ľudovej tradície, čím nadobúdajú aj znaky typické pre folklór, pretože sa stávajú „aktívnou súčasťou folklórnej komunikácie, tam, kde preniknú do ústnej formy a stanú sa súčasťou rozprávačských alebo piesňových repertoárov“, sa nazýva folklorizácia (Leščák – Sirovátka 1982: 44). Aj divadlo kočovných bábkarov na Slovensku existuje „v rozpätí medzi divadlom profesionálnym a polofolklórnym“ (Slivka 2002: 33), pretože repertoár, postavy, jazyk, niektoré scény a prostredia prešli procesom folklorizácie.

Procesu folklorizácie obyčajne predchádzala domestikácia cudzojazyčného repertoáru v konkrétnom domácom jazykovom prostredí. V tomto štádiu je dôležitý hlavne jazyk, prostredníctvom ktorého je možné porozumieť textu a následne aj estetike a poetike pôvodnej dramatickej predlohy. Na rozdiel od zmienok o predvádzaní niektorých hier (plagáty, daňové registre) neexistujú zaznamenané texty európskych kočovných bábkarov, ktorí od 17. storočia účinkovali na území českých krajín a Slovenska. Samozrejme, existujú staré literárne texty, ktoré boli predlohami obľúbených hier kočovných bábkarov (už spomínaný *Život svätej Genovévy*,¹⁵ *Doktor Faust*¹⁶ alebo *Don Juan*¹⁷), u ktorých zrejme proces domestikácie prebiehal tiež v západnej Európe.

V našom prostredí môžeme uvažovať o dvoch spôsoboch jazykovej domestikácie cudzojazyčného repertoáru kočovných bábkarov. Prvý znamená, že zahraničné divadelné spoločnosti sa snažili uvádzať svoje hry v domácom jazykovom prostredí tak, že sa postupne učili



Obr. 3. Bábkové divadlo Jozefa Dubskeho-Faječkára (prvá polovica 20. storočia). Foto archív autora

miestny jazyk. Druhá možnosť je, že domáce divadelné skupiny si osvojovali inonárodný repertoár, ktorý uvádzali vo svojom rodnom jazyku. Jazyková zrozumiteľnosť bola zásadný predpoklad, ktorý umožňoval následný proces folklorizácie.

Folklorizáciu tradičného repertoáru kočovných bábkarov na Slovensku¹⁸ odrážajú najmä postavy, prostredia a niektoré scény. Mimo tohto repertoáru sa samostatne nachádzajú hry, ktoré celé stoja na pôdoryse folklórneho materiálu, pretože ich nenachádzame v zahraničnom repertoári a vychádzajú z domáceho prostredia. Napríklad hra *Hlúpy Kubo na hodách alebo Hlúpy Kubo v zakliatom zámku* (Hamar 2010: 464), alebo dramatické spracovanie historiek o zbojníckom kapitánovi Jurovi Jánošíkovi v hre *Jánošík* (Hamar 2010: 587), ktoré však bývali často autorsky literárne spracované (Babiak – Blecha – Hamar 2018: 163).

Proces folklorizácie prináša do repertoáru kočovných bábkarov na Slovensku postavy z ľudového prostredia, miestne názvy a reálie, konkrétne miestne udalosti a konkrétnych ľudí. Napríklad bábkar Bohuslav Anderle (1913 – 1976) spomína: „Keď sme hrali v Hornej Lehote, ‚šikovní‘

kamaráti navarili miestnym poľovníkom po neúspešnej poľovačke výborný baraní guláš. Mal len jednu chybu – že bol zo psa. Poľovníkom sa potom ešte dlho smiali, že vraj budú od nich medvede aj na sto honov utekať. Z Utekáča máme zasa príhodu tragikomickú, keď gazda na zakáľacke namiesto prasaťa skoro zabil svojho kmotra. Aj o tom všetkom sme potom hrávali.“ (Hamar 2008: 40)

Významným prostriedkom folklorizácie hier kočovných bábkarov bolo systematické využívanie jazykových a slovesných prostriedkov ľudovej kultúry, ktoré prispievali k ich zakotveniu v lokálnom kultúrnom a komunikačnom prostredí. Dôležitú funkciu v tomto procese zohrávalo najmä používanie ľudového jazyka, resp. nárečia, miestami až s prehnaným akcentom na regionálne príznaky (napr. mäkčenie či používanie prehlasovaného ä), ako aj cielene vkladané prvky slovesného a piesňového folklóru. Napríklad v hre *Hlúpy Kubo na hodách* jednoduchý dedinský chlapec Kubo hovorí: „Keby som nehľadev, ja by tie kosti rozdrúzgav... No akvo je to bojzlivô. A čo? A ten suchár, čo si tak vlastne myslev? Že keď on príde samá kosť, že ma naplaší? Len-len, že som mu jednu nelupol.“ (Hamar 2010: 481)



Obr. 4. Bábkové divadlo Michala Václava Anderleho (okolo r. 1925), vpravo na bočnej dekorácii proscénia je zobrazený zbojník Juraj Jánošík. Foto archív autora

Konkrétne sa folklórna jazyková vrstva prejavovala viacerými spôsobmi: vkladáním ľudových piesní, používaním frazeologizmov, prísloví, porekadiel a úsloví, ako napríklad: „*No to bude dobré remeslo, ale cech bude pritom špatný*“ (Hamar 2010: 101); „*Urob čertu dobre, do pekla ťa vtiahne*“ (Hamar 2010: 145); „*Obeseného človeka štránok je štestia*“ (Hamar 2010: 144). Vo viacerých hrách sa uplatňujú aj expresívne jazykové prostriedky v podobe kliatob a dušovania – napr. „*Himlfirnajz! Juj, a flintušák ňeky*“ (Hamar 2010: 144), „*Bohdaj si si tu bov laktom oči utierav!*“ (tamtiež), „*Bohdaj si ti skazu zav!*“ (tamtiež: 146). Časté boli tiež nadávky ako *lotor*, *niktoš*, *grobian*, *skaderuka-skadenoha* (Hamar 2010). Osobitnú skupinu tvoria pomenovania postáv vychádzajúce z ľudovej etymológie, napríklad mená zbojníkov Lumpáček, Lajdáček, Darebáček či obuvník Podrážka (Hamar 2010).

Hlavnými nositeľmi folklorizácie sú postavy. V transnacionálnom repertoári sa začali udomáčať postavy dôverne známe domácemu prostrediu. Základná typologická klasifikácia postáv kočovného bábkového divadla je vybudovaná na určitých konvenciách (Bogatyrev 1940: 134). To znamená, že podľa postavy, ktorá prichádza na scénu, divák od prvého momentu vie, čo má očakávať, aké vlastnosti, konanie a prejavy sa budú počas celej hry na túto postavu vzťahovať, a dokonca aj to, akou rečou bude rozprávať. K tejto sémantickej vrstve prirodzene patria aj očakávané sympatie, resp. antipatie voči postave a jej konaniu. Divák hneď vie, kto je zloduch a kto hrdina, kto je smiešny a z koho treba mať strach. V tejto súvislosti k folklórnym typom patria postavy sedliakov (Škrhola, Trčko), jednoduchých, prostoduchých ľudí (Kubo Kubovec), zbojníkov (Jánošík, Ilčík, Hrajnoha, Uhorčík) a pod. V hrách kočovných bábkarov na Slovensku je aj mnoho postáv, ktoré v podobe etnických stereotypov reprezentujú charakter, ktoré sú v slovenskom kontexte v perspektíve my versus oni vnímané ako cudzie (Nemec, Maďar, Žid, Cigán). Súčasťou folklorizácie je potom aj uplatňovanie stereotypných predstáv pri modelovaní ich prejavov v tradičnom repertoári. V tejto súvislosti de Saussure¹⁹ upozorňuje na všetky východiskové body, ktoré má lingvistika s etnológiou: „*Zvyky národa se odrážejí v jeho jazyce a naproti tomu to je do velké míry jazyk, který vytváří národ.*“ (Saussure 1996: 56) V ideálnej podobe je jazyk spojený s konkrétnym

geografickým územím. V tomto zmysle koľko území, toľko rôznych jazykov. Ale toto neplatí, ak sa na jednom území nachádza viacero jazykov (tamtiež: 219). To je aj prípad kočovných bábkarov, ktorí pôsobili na území multietnického Uhorska, neskôr Rakúsko-Uhorska²⁰ a napokon Československa²¹. Nebol to len jazyk v súkromnej komunikácii, ale aj slová, ktoré sa dostali do textov ich divadelného repertoáru. Práve na základe jazyka sa často rozlišoval charakter postáv, napr. v rámci už spomenutého rozlišovania etnickej identity na cudzích a svojich.

V hre *Návrat do domova* pán Vilém víta krčmára Weissa, ktorý je Žid a hovorí hlavne po nemecky. Vilém ho žiada, aby hovoril po slovensky, ale on stále dookola opakuje tie isté nemecké frázy.

„*VILÉM: Pekne vítam. S kým mám tú česť?*“

WEISS: Herr general, ich bin herr Weiss, ich bin herr Weiss.

VILÉM: Prosím, hovorte slovensky!

WEISS: Bitte, bitte, bitte, her general, bitte, bitte, bitte!

VILÉM: Čo ste mi dobrého doniesli, pán Weiss? Zamestnanie?

WEISS: Víter, víter.

VILÉM: To je hostinský. (Hamar 2010: 307)

Maďarčina zaznie v hre *Hlúpy Kubo na hodách*. Predstavitel' tzv. vyšších feudálnych vrstiev zemepán Ištván je Maďar. V dialógu s Gašparkom sa spytuje na kmotra Škrholu, ktorý je známy svojou silou, aj odporom k predstaviteľom svetskej moci. Ištván má preto pred Škrholom prirodzený strach a obavy. Ištván hovorí po maďarsky, ale aj Gašparko vkladá maďarčinu do svojho textu.

„*IŠTVÁN: Te čombék! Te, te montok!*“

*GAŠPARKO: Co, co, co, co?*²²

IŠTVÁN: Ty povedal, že ten legiň bola nad'on ereš?

GAŠPARKO: Bizoň nad'on eres, jój, chlape, ved' vies, co ti ten spravi? Ten ti krky odkrúti, až ťa chytí.

IŠTVÁN: Mias?

GAŠPARKO: Nie mias, tebe!

IŠTVÁN: Nem írtem.

GAŠPARKO: Sak ty budes írtem, az ťa chytí, neboj sa! Jojoj, vies, co je to Kubo? Keď je potme, to je obrovský šilák. Joj, ten ťa clapne dvoma rukami naraz a zostane ž teba palačinka.

IŠTVÁN: Hí! Ištenem! Palačinkát?

GAŠPARKO: Veru, palačinkát bude ž teba. (Hamar 2010: 477)

Slová, ktoré nepochádzajú zo slovenčiny (najmä slová z maďarčiny, češtiny, nemčiny, rómčiny, ale aj taliančiny, angličtiny alebo latinčiny) nachádzame na mnohých miestach v hrách kočovných bábkarov. Vo svojej dobe boli domácemu publiku vo všeobecnosti zrozumiteľné, vrátane skomolených inojazyčných slov. Z nemčiny sú to napr. slová *ajnunzibcich infanteri regiment*,²³ *bildung*,²⁴ *di unzere lojte zó arm*,²⁵ *frštén*,²⁶ *gerd ajch*,²⁷ *guten tág vinšin*.²⁸ Maďarčinu nachádzame v podobe korektných i skomolených slov. V ich fonetickej transkripcii sa samozrejme stretávame s ich nespisovnou podobou, ale tie sú zrozumiteľné pre tých, ktorí ovládajú spisovný jazyk (napr. *bitang*,²⁹ *bizoň nad'on ereš*,³⁰ *gazenber*,³¹ *házibarát*,³² *jóregelt kivánok*,³³ *megajčák*,³⁴ *tešik parančóny*³⁵). Napokon v hrách nájdeme aj slová z češtiny alebo latinčiny – *iudikabeles*,³⁶ *kurecito*,³⁷ *vio*,³⁸ *lečka*, *léčka*³⁹ (Hamar 2010).



Obr. 5. Bábky autora Mikuláša Sychrovského (okolo r. 1835).
Foto Helena Bakaljarová 1988

Dôležitý kľúč k pochopeniu procesu folklorizácie v hrách kočovných bábkarov predstavuje ľudový smiech. Ide o kultúrny a estetický pojem, ktorý označuje kolektívny, spontánny a často satirický smiech obyčajných ľudí, najmä v kontexte ľudovej kultúry, karnevalu a tradičných slávností. Podrobne ho analyzoval ruský filozof a literárny vedec Michail Bachtin vo svojej práci *François Rabelais a ľudová kultúra stredoveku a renesance* (1975). K typickým črtám ľudového smiechu patrí kolektívnosť. Predstavenia kočovných bábkarov patrili k obľúbeným kultúrno-spoločenským kolektívnym podujatiam. Podľa Bergsona si komično nemôžeme vychutnať, ak by sme sa cítili osamelí. Náš smiech je totiž vždy smiechom nejakej skupiny (Bergson 1994: 17).

Ďalej je to neakceptovanie hierarchie, s ktorým súvisí aj paródia a zosmiešnenie autorít (sluha sa správa ako pán, blázon ako vzdelanec a pod.), pri ktorom smiech dočasne ruší spoločenské rozdiely. Napríklad v hre *Don Juan* vo výstupe, keď Gašparko odchádza spolu s Donom Juanom zo scény:

„DON JUAN: No tak pod' napred a ja idem za tebou!
GAŠPARKO: No tak pod'že, pane! (Odchádza smerom vľavo. Don Juan ide za ním.) *Tramtamtam...* (Zastane.) *Pane!*
DON JUAN: No?
GAŠPARKO: *Tadeto nemôžeme ísť.*
DON JUAN: *Prečo?*
GAŠPARKO: *Tadeto je to d'aleko.*
DON JUAN: *No tak pod'me druhou stranou!*
GAŠPARKO: *Tak pod'me druhou stranou!* (Odchádza smerom vpravo. Don Juan ide za ním.) *Tramtamtam...* (Zastane.) *Pane, ani tadeto nemôžeme ísť!*
DON JUAN: *Prečo?*
GAŠPARKO: *Tam zobrala lavica vodu [...].*“ (Hamar 2010: 64)

V tomto duchu graduje dialóg Gašparka s Donom Juanom, v ktorom je zosmiešnená autorita pána jeho vlastným sluhom. A túto situáciu završuje záverečná pointa:

„DON JUAN: *A prečo ma vlastne preháňaš? Prečo si zo mňa posmech robíš?*
GAŠPARKO: (Postaví sa zo zeme.) *Ja si z vás posmech nerobím, ja len to chcem povedať, ze som nikdá nevidel, aby chodil sluha napred a pán za ním.*“ (Hamar 2010: 64)

K podstate ľudového smiechu patrí aj telesnosť a materiálnosť, ktoré zdôrazňujú v správaní postáv jedlo, sexualitu, telesné funkcie a grotesknú koncepciu tela (Bachtin 1975: 239 – 286). Gašparkov malý vzrast a jeho výzor – mladícka tvár s črtami starca – reprezentujú grotesknú koncepciu tela. Sexualita sa v jeho charaktere v našom prostredí neuplatňuje, ale frekventované sú scény spojené s Gašparkovou snahou o dobré jedenie a pitie.

„GAŠPARKO: (Hovorí ako zo sna.) *Nechcem, kamaráti moji, nechcem, uz mám dóóóšť, uz mám dost', uz mám dost'! Nebudééém, nechcem ani víno, ani pivo.*“ (Hamar 2010: 69)

„GAŠPARKO: *Prosím vás, páňko, budte taký dobrý, hí, nehnevajte sa, co som vám povedal, dajte mi volaco zjesť a vypiť chytro, lebo ja od hladu, od smádu uz spadnem.*“ (Hamar 2010: 100)

„DON JUAN: *Vyndi voľakde na strom a podívaj sa odtiaľ dolu, či neuvidíš niekde voľačku krčmu, aby sme za naše peniaze dostali voľačo zesť a vypiť!*

GAŠPARKO: *Aby vás seci certi zobrali! No kto to kedy videl na strome krcmu?*

DON JUAN: *Ja nehovorím na strome! Vyjdi na strom a dívaj sa dolu!*

GAŠPARKO: *To je tak isto, ako stáť a sa dívať na strom.*“ (Hamar 2010: 75)

Reprezentantmi ľudovej smiechovej kultúry boli v slovenskom bábkovom divadle obľúbené postavy kmotrov – sedliakov Škrholu a Trčka.⁴⁰ Hlavne postava Mateja Škrholu⁴¹ bola v mnohých hrách neodmysliteľnou súčasťou komických scén. Škrhola reprezentoval nižšie vrstvy a práve v tejto postave sa najviac prejavoval folklórny vplyv. Bol oblečený v kroji, hovoril nárečím, používal ľudové frazeologizmy. Bol typickým predstaviteľom vox populi. Viac ako rozumom sa oháňal palicou, ale bol odvážny, mal dobré srdce a vždy dobrú náladu. Komicosť tejto postavy tak nie je založená iba na folklórnych jazykových a situačných prvkoch, ale súvisí aj s univerzálnejšími princípmi vzniku smiechu, ktoré z psychologického hľadiska popisuje Sigmund Freud: „*Je teda celkom pochopiteľné, keď sa nám zdá byť smiešny ten, kto v porovnaní s nami vynakladá na svoje telesné výkony príliš veľa a na svoje duševné výkony príliš málo úsilia, tak je potom náš smiech v obidvoch prípadoch výrazom slastnej prevahy, ktorú si nad ním pripisujeme.*“ (Freud 1991: 134)

K najznámejším scénam s postavou Mateja Škrholu patrí tzv. vartovačka,⁴² ktorú nachádzame v takmer rovnakej podobe v záverečnom dejstve hier *Don Juan* (Hamar 2010: 61) a *Doktor Faust* (Hamar 2010: 391). V prvom prípade sa scéna odohráva v krčme, kde sa ocitne Don Juan s Gašparkom po tom, ako Don Juan



Obr. 6. Bábky kmotrov Škrholu a Trčka autora Mórica Foukala (okolo r. 1928). Foto Helena Bakaljarová 1988

„GAŠPARKO: *Ludia boží, zle je na tomto svete! Môjho pána chytili, zavreli do zlára, ja som ostal tu. Joj, keď si pomyslím, aký to bol dobrý pán.*“ (Hamar 2010: 165)

Gašparko predstavuje v repertoári kočovných bábkarov komickú postavu par excellence. Jeho obdoby nachádzame v prostredí tradičného bábkového divadla (tam, kde dodnes existuje živá tradícia) po celej Európe. Na Britských ostrovoch je to Mr. Punch, v Taliansku Pulcinella, vo Francúzsku Pollichinelle, v Holandsku Jan Klaassen, v Portugalsku Dom Roberto, v nemecky hovoriacich krajinách a vo Švédsku Kasper, resp. Kasperle, v českom jazykovom prostredí Kašpárek, v Maďarsku Vitéz László, v Rusku Petruška atď. Tieto postavičky sú najmä súčasťou tradičného bábkového divadla s maňuškami, ale v divadle kočovných bábkarov na Slovensku a v českých krajinách existoval Gašparko, resp. Kašpárek aj ako marioneta a bol neodmysliteľnou súčasťou každej hry tradičného repertoáru.

Gašparko reprezentuje Jungov⁴³ psychologický koncept archetypu triksteru (Jung 1998: 277). Je to postava kaukliara, šibala a žartovníka, ktorý v hrách bábkarov obratom mení situáciu – podobne ako žolík v kartovej hre prevracia hodnotu a silu kariet – klame, predstiera naitivitu a hlúposť a spravidla koná vo svoj prospech.⁴⁴ Napriek množstvu týchto negatívnych vlastností s ním publikum bez výhrad sympatizuje, pretože ľudový smiech, ktorý zosmiešňuje oficiálnu kultúru a teda aj oficiálnu morálku, je silnejší. V tejto súvislosti Umberto Eco píše o komickom efekte, ktorý môžeme uplatniť aj pre smiešnosť a sympatiu publika k postave Gašparka. Gašparko porušuje obyčajne pravidlá menšieho významu (etiketu, klamstvo a pod.). Je to postava, ktorá je predstaviteľom nevznešeného stavu, kvázi animálna. Pri porušení týchto pravidiel menšieho významu sme povznesení nad jeho neslušným správaním, dokonca svojím spôsobom konanie Gašparka vítame, pretože prostredníctvom jeho postavy sa vysmievame daným pravidlám a nenesieme za to žiadnu zodpovednosť, keďže priestupok páchame len v zastúpení (Eco 1994: 97 – 98).

Vizuálne je Gašparko odlišný od spomínaných ľudových typov. Namiesto kroja je pre neho typický červený kostým, obyčajne s bielym čipkovaným golierom, zubkovanou šerpou a špicatou čapicou, ktoré zdobia malé rolničky.

Pri tejto postave zohráva dôležitú úlohu aj podoba jeho tela. Z antropologického hľadiska je Gašparko, popri ostatných postavách bábok, podstatne menší. Preto je v niektorých hrách oslovovaný aj ako „skrček skrčený“, „štamperlík“, „skrčenec“, alebo „ty malý“. Jeho tvár má pri všetkých zachovaných historických podobách (až do polovice 20. storočia) podobu chlapca s výrazom starca. Tento vizuálny efekt reprezentuje princíp karnevalovej grotesknej koncepcie tela, pri ktorej sa dve telá stávajú súčasťou tela jedného (Bachtin 1975: 239). Mladíčka



Obr. 8. Gašparkovia. Bábky od neznámych autorov (prvá polovica 20. storočia). Foto Helena Bakaljarová 1988

roztopašnosť, naivita, drzosť, nezodpovednosť a nerozmyslená odvážnosť (paradoxne i strach a zbabelosť) majú jedno spoločné telo s múdrosťou, prezieravosťou.

Dôležitú zložku procesu folklorizácie v repertoári kočovných bábkarov predstavuje vizuálna dimenzia inscenácie. Ide o súbor ikonických znakov ľudovej divadelnej realizácie, ktoré zahŕňajú kostým, scénický priestor, rekvizity a dekorácie. Tieto prvky nevystupujú iba ako ilustračný rámec deja, ale spoluvytvárajú významovú štruktúru predstavenia a podieľajú sa na sprostredkovaní kultúrneho kontextu recipientovi.

Popri štylizovaných podobách ľudového odevu zohrávajú významnú úlohu maľované scénické dekorácie interiérov a exteriérov, ktoré vizualizujú konkrétne sociálne a kultúrne prostredie. Interiérové prostredie je najčastejšie reprezentované obrazom sedliackej izby, drevenice alebo krčmy, doplnenej o jednoduchý nábytok (stôl, stoličky, lavica a pod.). Exteriérové scény spravidla zobrazujú dedinské priedomie, priestor pred domom v uličnej línii s chalupami, prípadne s dominantou kostola. Ide o vizuálne modely prostredia, ktoré sú divákovi dôverne známe a kultúrne identifikovateľné.



Obr. 9. Gašparko – bábká od neznámeho autora. Zbojníci autora Františka Ilčíka (1935). Foto Helena Bakaljarová 1988

Vizuálna stránka hier pritom nie je primárne nositeľom komiky či ľudového smiechu. Samotné prvky, ako sedliacka izba alebo drevená lavica, nemajú inherentne komický charakter. Ich funkcia v procese folklorizácie spočíva predovšetkým v aktivovaní mechanizmu dôvernej známosti, ktorá umožňuje divákovi identifikovať sa so zobrazovaným prostredím. Prostredníctvom znakov každodennosti sa vytvára pocit blízkosti a kultúrnej spolupatričnosti medzi javiskovým dianím a publikom.

V širšom kontexte repertoáru kočovných bábkarov plní vizuálna rovina zároveň dôležitú diferenciatívnu funkciu. „Domáce“ prostredie dedinského interiéru alebo exteriéru je konštruované ako opozícia voči „iným“ – exotickým, geograficky vzdialeným alebo sociálne vyšším – prostrediam. Takými sú napríklad rytierska sieň, kráľovská záhrada, sultánov palác, temnica či peklo. Kontrast medzi známym a cudzím tak nadobúda nielen estetický, ale aj významový rozmer a podieľa sa na celkovej dramatickej štruktúre i recepčnej dynamike predstavenia.



Obr. 10. Sedliacka izba, zadný prospekt scény bábkového divadla autora Jozefa Miklóšiho (1920 – 1925). Dedinské priedomie, zadný prospekt scény bábkového divadla autora Jindřicha Boška (1925). Foto Helena Bakaljarová 1988

Výskum procesu folklorizácie v repertoári kočovných bábkarov na Slovensku bol metodologicky limitovaný nedostatkom prístupných pramenných materiálov v cudzojazyčných kontextoch. Okrem hier *Don Juan* a *Doktor Faust* je komparatívne štúdium s paralelnými zahraničnými textami výrazne sťažené, keďže mnohé pôvodné predlohy nie sú dostupné alebo sa nezachovali v relevantnej podobe. Z tohto dôvodu sme pri identifikácii a analýze folklórnych prvkov vychádzali predovšetkým z dostupného repertoáru slovenského bábkaru Bohuslava Anderleho (Hamar 2010) a z českých zbierok tradičných textov (Bartoš 1952, 1959).

Písomné záznamy jednotlivých hier však poskytujú iba čiastočný obraz o charaktere tradičných inscenácií. Text ako fixovaný literárny artefakt nedokáže plnohodnotne sprostredkovať performatívnu dimenziu predstavení, najmä špecifiká javiskovej reči, expresívneho prejavu, intonačných modelov, improvizovaných postupov, spevu ani jazykovej variability vrátane nárečových prvkov. V dôsledku toho zostávajú niektoré aspekty folklorizácie – napr. adaptácia jazykových prostriedkov na konkrétne publikum či regionálne prostredie – v textových prameňoch iba implicitne naznačené.

Metodologické limity súčasného výskumu teda vyplývajú predovšetkým z absencie autentických zvukových a audiovizuálnych dokumentov starších inscenačných praktík. V tomto kontexte nadobúdajú mimoriadny význam zachované historické audiozáznamy, ktoré predstavujú nenahraditeľný prameň pre interdisciplinárne štúdium (etnológia, teatrológia, jazykoveda, hudobná folkloristika). Už koncom 20. rokov 20. storočia na potrebu systematického zaznamenávania prejavu ľudových bábkarov upozornil Jindřich Veselý⁴⁵: „*A ještě něco by se mělo podotknouti, a to co nejdříve! Akademie věd a umění měla by zachytiti na gramofonové desky patheticou mluvu lidových loutkářů, aspoň těch nejstarších, dokud nám nevymrou. [...] mluva ‚echt pimprlácká‘ je nenapodobitelná; mimo to mladší loutkáři, kteří vychodili školy, akcentují již většinou správně na první slabiku slova a na předložku, ale starší návštěvníci těchto mladších loutkářů říkají, že už to není, co bývalo...“* (Veselý 1929: 180 – 181)

Pre ďalší výskum tradičného repertoáru kočovných bábkarov sú preto kľúčové historické zvukové záznamy hier interpretovaných predstaviteľmi starších bábkarských

rodov. V slovenskom prostredí ide najmä o nahrávky hier z repertoáru Bohuslava Anderleho a videozáznam troch predstavení jeho syna Antona Anderleho. V českom jazykovom kontexte sú to audiozáznamy v interpretácii predstaviteľov bábkarských rodov Dubských, Kopecských, Maiznerov a ďalších.⁴⁶ Tieto materiály umožňujú presnejšie skúmať jazykové, hudobné a performatívne aspekty folklorizácie a predstavujú zásadný korektív k výlučne textologickému prístupu.

Záver

Predložená štúdia charakterizuje komplexnosť procesu folklorizácie repertoáru kočovných bábkarov na Slovensku v jeho historických, sociálnych, estetických i kultúrnych súvislostiach. Analýza repertoáru, postáv, jazykových prostriedkov a vizuálnej stránky tohto druhu divadla ukazuje, že folklorizácia nepredstavovala mechanické preberanie ľudových prvkov, ale dlhodobý adaptačný proces, v ktorom sa cudzojazyčné a literárne predlohy postupne premieňali na kultúrne zrozumiteľné a emocionálne blízke domácemu prostrediu. Vďaka zrozumiteľnému jazyku s využívaním nárečia, ale aj s vkladom rôznych prvkov slovesného folklóru do textov a napokon aj stereotypných typov postáv vznikol špecifický model bábkového divadla, ktorý dokázal komunikovať s publikom naprieč sociálnymi vrstvami.

Ako sme ukázali, komika patrí k podstatným znakom procesu folklorizácie. Prejavuje sa v charakteroch postáv, v situáciách i v jazykovej rovine. Ľudový smiech patrí k významným prvkom európskej ľudovej kultúry. Práve v repertoári kočovných bábkarov nachádzame množstvo prvkov reprezentujúcich pouličné smiechové výstupy a slovesné smiechové diela, vrátane ústnych a písomných paródii v národných jazykoch alebo latinčine, ako aj rozličné formy pouličných prejavov, napríklad nadávky, dušovanie, zaprisahávanie či ľudové kliatby (Bachtin 1975: 7).

Osobitné postavenie v tomto procese mali komické postavy, predovšetkým Gašparko a typ sedliaka Škrholu, ktoré sprostredkovali ľudový smiech, kritiku spoločenských pomerov i karnevalovú relativizáciu morálnych hodnôt. Práve prostredníctvom nich sa v tradičnom repertoári najvýraznejšie prejavoval prechod medzi „vysokou“ a „nízkou“ kultúrou, čím sa potvrdzuje problematickosť ich striktného rozlišovania v kontexte kočovného

bábkového divadla. Na základe uvedených zistení možno konštatovať, že repertoár kočovných bábkarov na Slovensku vznikol ako výsledok neustáleho dialógu medzi európskou divadelnou tradíciou a domácim

folklórnym prostredím. Proces folklorizácie v tomto kontexte neznamenal úpadok umeleckej hodnoty, ale naopak – predstavoval tvorivú stratégiu prežitia a adaptácie v meniacich sa spoločenských podmienkach.

POZNÁMKY:

1. Audiozáznam 28 bábkových hier z repertoáru bábkaru Bohuslava Anderleho (1913 – 1976), ktoré nahral jeho syn, bábkar Anton Anderle (1944 – 2008) v roku 1972 na kazetový magnetofón (súkromný archív autora).
2. Videozáznam 3 predstavení bábkaru Antona Anderleho (SĽUK – Fond tradičnej ľudovej kultúry).
3. Zrejme ide o obec Vysoká nad Kysucou, dnes okres Čadca.
4. Bábkar Rudolf Fabry má vo svojom *Melbuche* (zošit záznamov o vystúpeniach s povoleniami príslušných orgánov a niekedy aj s údajmi o zárobku) posledné vystúpenia pre školy v roku 1958. V rokoch 1961 – 1963 odohral predstavenie už len v troch školách (súkromný archív autora). Bábkar Bohuslav Anderle dostal posledné povolenie na účinkovanie v okrese Banská Bystrica v roku 1975 (Hamar 2008: 38).
5. Ide o betlehenskú bábkovú hru *Šopka*, resp. *Džafkulina*, zaznamenanú v obciach Lendak, Lechnica a Topoľovka na Spiši a v ďalších obciach na východnom Slovensku.
6. Vo viacerých osobných rozhovoroch autora tohto textu s Johnom McCormickom sme si vysvetľovali rozdiely medzi anglickou a slovenskou terminológiou. Na jednej strane McCormick upozornil, že význam anglického slova *popular* neuviedol v zmysle *folk* (ľudový), ale v zmysle populárny, obľúbený a pod. Zároveň však nevytlúčil, že sémanticky tento termín obsahuje aj pojem ľudovosti. Aj z tohto dôvodu autori poznamenávajú, že divadelné produkcie kočovných bábkarov sa doneďava označovali aj ako produkcie tzv. ľudových bábkarov, čím sa ich umenie a priori radilo do sféry tzv. nižšej kultúry.
7. Ladislav Chudík (1924 – 2015), slovenský herec a divadelný pedagóg.
8. Pozri film *The Last Caravan. Posledná maringotka*. Bratislava: Furia film Ltd. 2008.
9. Ide napríklad o tretiu generáciu bábkaru Jozefa Dubského z Michaloviec (1893 – 1972), tretiu generáciu bábkaru Jána Dubského (1922 – 1995) z Piešťan alebo o deti bábkaru Tibora Sajku (1925 – 1999) z Levíc.
10. Ferko Urbánek (1858 – 1943), slovenský spisovateľ, dramatik a novinár.
11. Jozef Hollý (1879 – 1912), slovenský dramatik a evanjelický kňaz.
12. Jiří Mahen (1882 – 1939), český dramatik, básnik, prozaik, esejista, kultúrny publicista a divadelný teoretik a kritik.
13. Tento termín Ernsta Kurtha uprednostňujem pred zjednodušenými označeniami ako nízky štýl, naivná tvorba a pod.
14. Piotr Bogatyriov / Petr Bogatyrev (1893 – 1971), ruský etnograf, teatroológ a folklorista, predstaviteľ ruského formalizmu a Moskovského lingvistického krúžku. V rokoch 1937 – 1939 pôsobil ako docent etnografie a folkloristiky na Filozofickej fakulte Univerzity Komenského v Bratislave. V roku 1945 sa podieľal na prípravách založenia Národopisného ústavu pri Slovenskej akadémii vied a umení. Venoval sa aj výskumu českého a slovenského ľudového divadla.
15. *Genoveva von Brabant* je legendárna postava z nemeckej a francúzskej stredovekej literatúry (12. – 15. storočie).
16. Christopher Marlowe (1564 – 1593), anglický básnik a dramatik, jeden zo zakladateľov slávnej éry alžbetínskeho divadla. Predlohou postavy *Doctor Faustus* bola jeho dráma *The Tragical History of Doctor Faustus* (1592) inšpirovaná nemeckými príbehmi o skutočnej historickej postave doktora Fausta, ktorý údajne zomrel v roku 1539, publikovaný vo Frankfurte v roku 1587.
17. Tirso de Molina (1583 – 1648), španielsky spisovateľ, predstaviteľ tzv. Zlatého veku španielskej drámy. Predlohou postavy *Don Juan* je jeho hra *El burlador de Sevilla* (1630).
18. Podobné znaky nájdeme aj v repertoári českých a moravských kočovných bábkarov.
19. Ferdinand de Saussure (1857 – 1913), švajčiarsky jazykovedec, semiotik a zakladateľ filozofického štrukturalizmu.
20. Uhorsko bolo v rokoch 1804 – 1867 časťou Rakúskeho cisárstva a v rokoch 1867 – 1918 bolo súčasťou Rakúsko-Uhorska.
21. Československo vzniklo ako nástupnícky štát v roku 1918 po vyhlásení nezávislosti na Rakúsko-Uhorsku.
22. Pri interpretácii Gašparkovej reči používali Bohuslav Anderle aj Anton Anderle dva spôsoby tzv. šušľania (nesprávna výslovnosť sykaviek). Buď sykavky vyslovovali bez mäčkčenia, alebo ich naopak mäčkčili.
23. Sedemdesiaty prvý peší pluk (nem.).
24. Vzdelanie, výchova (nem.).
25. Naši ľudia sú veľmi chudobní (nem.).
26. Rozumiem, rozumiete (nem.).
27. Čelom vzad (nem.).
28. Dobrý deň vám vinšujem (nem.).
29. Darebák, figliar, lotor (maď.).
30. Naozaj veľmi silný (maď.).
31. Darebák, figliar, naničhodník (maď.).
32. Domáci priateľ (maď.).
33. Dobré ráno prajem (maď.).
34. Chytať, naháňať, lapať (maď.).
35. Nech sa páči (maď.).
36. Odsúdený budeš (lat.).
37. Bež (lat.).
38. Cestovať, pochodovať (lat.).
39. Pasca (češt.).
40. V českom jazykovom prostredí Matěj a Kuba, strejček Škrhola, Škrhola (Bartoš 1959).
41. V niektorých hrách aj Matej Krepčí, Matej Čierny alebo len Matej.
42. Stráženie.
43. Carl Gustav Jung (1875 – 1961), švajčiarsky psychiater, zakladateľ analytickej psychológie.
44. Obdobu tejto postavy však nájdeme aj v hre *The Tragical History of Doctor Faustus* od Christophera Marlowa (Wooton 2005: 1). Je to postava klauna (Clown), ktorá odľahčuje svojimi komickými výstupmi vážnosť tragického deja. Podobne ako Gašparko aj klaun predstavuje prostého človeka z ľudu, ktorý túži po výhodách a vďaka

- tomuto pokušeniu sa zapletie s Mefistofelom, je chamtivý, predstiera naivnosť, ale aj zosmiešňuje ľudské slabosti a kritizuje morálne hodnoty doby.
45. Jindřich Veselý (1885 – 1939), český pedagóg, výskumník bábkarstva, publicista, autor hier pre bábkové divadlo. Prvý prezident Medzinárodnej bábkarskej organizácie UNIMA.
46. Audiozáznam 15 fragmentov hier z repertoáru českého bábkara Matěja Kopeckého (1775 – 1847), ktoré nahralo gramofónové vydavateľstvo Ultraphon v Prahe v rokoch 1945 – 1946 (Procházka 1950: 28).

LITERATÚRA A PRAMENE:

- Babiak, Michal – Blecha, Jaroslav – Hamar, Juraj. 2018. *Slovenský loutkář 1928*. Bratislava: Slovenský ľudový umelecký kolektív.
- Bachtin, Michail Michajlovič. 1975. *François Rabelais a lidová kultura středověku a renesance*. Praha: Odeon.
- Bartoš, Jaroslav. 1952. *Loutkářské hry českého obrození*. Praha: Československý spisovatel.
- Bartoš, Jaroslav. 1959. *Komedie a hry českých lidových loutkářů*. Praha: Orbis.
- Bartoš, Jaroslav. 1963. *Loutkářská kronika*. Praha: Orbis.
- Bergson, Henri. 1994. *Smích*. Praha: Naše vojsko.
- Blecha, Jaroslav – Hamar, Juraj. 2019. Persécution des marionnettistes traditionnels. In: Fleury, Raphaële – Sermon, Julie (eds.). *Marionnettes et pouvoir*. Montpellier: Deuxième époque. 119 – 149.
- Bogatyrev, Petr. 1940. *Lidové divadlo české a slovenské*. Praha: Fr. Borový a Národopisná společnost československá.
- Bogatyrev, Petr. 1971. *Souvislosti tvorby*. Praha: Odeon.
- Buffa, Ferdinand (ed.). 1994. *Slovník slovenských nářečí*. Zväzok 1. Bratislava: Veda.
- Dubská, Alice. 2004. *Dvě století českého loutkářství*. Praha: Akademie múzických umění.
- Eco, Umberto. 1994. Hranice komickej slobody. *Slovenská hudba* 20 (1): 97 – 102.
- Freud, Sigmund. 1991 (1913, 1905). *Totem a tabu. Vtip a jeho vzťah k nevědomí*. Praha: Práh.
- Hamar, Juraj. 2008. *Ľudové bábkové divadlo a bábkar Anton Anderle*. Bratislava: Slovenské centrum pre tradičnú kultúru.
- Hamar, Juraj. 2010. *Hry ľudových bábkarov Anderlovcov z Radvane*. Bratislava: Slovenské centrum pre tradičnú kultúru.
- Hledíková-Polívková, Ida. 2006. *Komedianti – kočovníci – bábkari*. Bratislava: Divadelný ústav, Vysoká škola múzických umení.
- Jung, Carl Gustav. 1998. *Archetypy a kolektívne nevedomie*. Košice: Knižná dielňa Timotej.
- Kurth, Ernst. 1947. *Musikpsychologie*. Bern: Krompholz & Co.
- Leščák, Milan – Sirovátko, Oldřich. 1982. *Folklór a folkloristika*. Bratislava: Smena.
- Loutkář. Slovenské číslo*. 1928, 15 (3 – 4).
- McCormick, John – Pratasik, Bennie. 2004. *Popular Puppet Theatre in Europe, 1800–1914*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Procházka, Jaroslav. 1950. *Zvukový archiv českého divadla. Soupis snímků dramatického umění na gramofonových deskách*. Praha: Centrogram.
- Saussure de, Ferdinand. 1996. *Kurs obecné lingvistiky*. Praha: Academia.
- Slivka, Martin. 1991. *Zďaleka ideme, novinu nesieme*. Bratislava: AIA Centrum.
- Slivka, Martin – Slivková, Oľga. 1994. *Vianočné hry v Spišskej Magure*. Bratislava: Tália-Press.
- Slivka, Martin. 2002. *Slovenské ľudové divadlo*. Bratislava: Divadelný ústav.
- Veselý, Jindřich. 1929. Don Juan jako Don Žán a Don Šajn u českých lidových loutkářů. *Národopisný věstník československý* 22 (2 – 3): 180 – 181.
- Wooton, David (ed.). 2005. *Cristopher Marlowe Doctor Faustus*. Indianapolis: Hacket Publishing Company, Inc.

ELEKTRONICKÉ ZDROJE:

- „Gašparkova cesta do Ameriky.“ *SLUK. Fond tradičnej ľudovej kultúry* [online] [cit. 5. 1. 2026]. Dostupné z: <https://fondtlk.sk/sk/detail-sluk_us_cat-0013388-Gasparkova-cesta-do-Ameriky/>.
- „Gašparko a Kubo na hodochoch.“ *SLUK. Fond tradičnej ľudovej kultúry* [online] [cit. 5. 1. 2026]. Dostupné z: <https://fondtlk.sk/sk/detail-sluk_us_cat-0013386-Gasparko-a-Kubo-na-hodochoch/>.
- „Don Šajn alebo Nezdarný syn.“ *SLUK. Fond tradičnej ľudovej kultúry* [online] [cit. 5. 1. 2026]. Dostupné z: <https://fondtlk.sk/sk/detail-sluk_us_cat.2-0013333-Don-sajn-alebo-Nezdarny-syn/>.

Nekoneční hrdinové a výpravy Skyrimu: Severská mytologie jako narativní infrastruktura digitálního folkloru

Giuseppe Maiello – Luigi Giungato

DOI: 10.62800/NR.2026.1.02

Endless Heroes and Quests of *Skyrim*: Norse Mythology as the Narrative Infrastructure of Digital Folklore

The study examines the relationship between the narrative structures of video games, particularly action role playing games, and the processes by which these structures are appropriated and circulated within player communities. Specifically, it analyses the dynamics of interaction between the lore of *The Elder Scrolls V: Skyrim*, heavily inspired by Norse mythology, and the discourses shared on selected Reddit forums. The findings indicate that elements of Norse mythology within *Skyrim* primarily function as an open narrative infrastructure, utilised by both designers and players to construct game's possible worlds. No direct correlation was found between the mythological motifs embedded in the lore and debates regarding contemporary social conflicts; instead, socially relevant themes and ideologies are more frequently articulated in other, less specialised communicative spaces. This pattern accords with an echo chamber model, in which distinct topics reach their audiences in separate performative and discursive contexts. Consequently, game lore may influence ideological formations indirectly, through the migration of discourses across various online scenes, rather than through the direct transmission of socio-political agendas into specialised gaming communities.

Key words: Norse mythology, digital folklore, lore, MMORPG, netnography, transmedia narration, game studies.

Contact: doc. dott. Giuseppe Maiello, Ph.D. et Ph.D., Katedra společenských věd, Fakulta ekonomických studií, Estonská 500, 101 00 Praha; e-mail: giuseppe.maiello@mail.vsfs.cz; ORCID: 0000-0001-5700-5070

dott. Luigi Giungato, Ph.D., Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali, Università della Calabria, Rende (CS) / Katedra společenských věd, Fakulta ekonomických studií, Estonská 500, 101 00 Praha; e-mail: luigi.giungato@unical.it; ORCID: 0009-0000-0161-9997

Jak citovat / How to cite: Maiello, Giuseppe – Giungato, Luigi. 2026. Nekoneční hrdinové a výpravy Skyrimu: Severská mytologie jako narativní infrastruktura digitálního folkloru. *Národopisná revue* 35 (4): 19–31. <https://doi.org/10.62800/NR.2026.2.02>

Tato studie se nachází na průsečíku herních studií, netnografie a současných teorií o tom, jak digitální prostředí umožňuje vznik nových forem ritualizovaného chování a kolektivní tvorby významů. Vychází z předpokladu, že hra – v duchu klasického konceptu *Homo ludens*, který Johan Huizinga poprvé formuloval ve třicátých letech dvacátého století (Huizinga [1938] 2000) – představuje autonomní kulturní prostor, v němž se utvářejí specifické symbolické řády a narativní světy. V digitální kultuře 21. století se tento prostor dále rozšiřuje a transformuje prostřednictvím online komunit, které se podílejí na reinterpretaci, sdílení a modifikaci herních narativů.

V tomto kontextu se akční RPG jeví jako privilegovaná laboratoř pro studium toho, jak se herní lore stává základem pro kolektivní imaginaci a pro vznik sdílených významů. Lore zde nechápeme pouze jako soubor příběhů či fikčních prvků, ale jako otevřenou narativní infrastrukturu, která umožňuje hráčům aktivně vstupovat do procesu interpretace a spoluutváření herního světa. Tento přístup je v souladu s teoriemi transmediálního vyprávění (Jenkins 2006), s konceptem „onlife“ praktik (Floridi 2014) i s výzkumy, které ukazují, že digitální platformy fungují jako místa, kde se prolínají každodenní praxe, mediální spotřeba a sociální imaginace (Boccia Artieri et al. 2018).

Na základě těchto teoretických východisek se studie zaměřuje na otázku, do jaké míry mohou být herní komunity místem, kde dochází k migraci diskurzů mezi různými sociálními scénami. Předchozí výzkumy ukázaly, že lore Skyrimu může být v určitých kontextech reinterpretováno v identitárním či politickém rámci (Cooper 2016; Bjørkelo 2020) a zároveň že online komunity obecně představují prostředí, v němž se společenské diskurzy mohou transformovat, přetvářet nebo naopak vytrácet (Van Dijk 2012; Quattrociocchi a Vicini 2023). Tyto poznatky naznačují, že herní světy mohou fungovat jako místa, kde se setkávají různé kulturní a ideologické významy, a kde se mohou – byť nepřímo – promítat širší společenské narativy.

Z těchto úvah nevyhází striktně testovatelná hypotéza o přímé souvislosti mezi mytologickými prvky Skyrimu a diskurzy o současných společenských tématech, ale spíše **heuristický výzkumný rámec**. Ten předpokládá, že mytologické prvky mohou v určitých situacích fungovat jako symbolické styčné body, které potenciálně umožňují migraci diskurzů mezi herním světem a širšími online scénami. Nejde tedy o postulování nutné korelace, ale o zkoumání míry permeability mezi narativními strukturami hry a diskurzy, které se objevují v komunitních interakcích.

Cílem studie proto není potvrdit či vyvrátit existenci přímého propojení mezi mytologickými motivy a aktuálními konflikty, ale **explorativně prozkoumat**, jakým způsobem se specializované herní komunity podílejí na artikulaci, reinterpretaci či naopak neutralizaci společenských témat. Jinými slovy, ptáme se, zda herní komunity fungují jako prostory, kde se společenské diskurzy aktivně proměňují, nebo zda představují relativně autonomní prostředí, v němž je herní lore využíváno především k estetickým, narativním a herním účelům.

Metodologicky studie kombinuje kvalitativní rozhovory, kvantitativní analýzu dat z platformy Communalytic a netnografické pozorování tří relevantních subredditů věnovaných Skyrimu. Tato triangulace umožňuje sledovat, jak hráči artikulují a reinterpretovali lore v různých komunikačních vrstvách a jak se herní svět proměňuje v platformu pro performanci, sdílení a vyjednávání významů.

Empirickým jádrem výzkumu je *The Elder Scrolls V: Skyrim*, jehož estetika, narativní struktura a kulturní imaginace jsou výrazně inspirovány severskou mytologií.

Právě tato mytologická vrstva představuje ideální případ pro zkoumání toho, jak se archetypální narativní matice mohou stát zdrojem kolektivní imaginace a zda mohou – byť nepřímo – rezonovat s diskurzou současné společnosti.

1. Dominantní žánry a meziplatformní trendy v konzolovém a PC hraní

Současný herní průmysl se vyznačuje výraznou žánrovou diverzitou, rychlým technologickým vývojem a rostoucí orientací na meziplatformní dostupnost. Tyto trendy zásadně ovlivňují způsoby, jimiž hráči vstupují do herních světů, jak s nimi interagují a jak se kolem nich formují online komunity. Ačkoli se tato studie zaměřuje na single-player RPG *The Elder Scrolls V: Skyrim*, je užitečné zasadit jej do širšího kontextu současné herní produkce, která se vyznačuje vysokou mírou participace, dlouhodobou životností titulů a intenzivním propojením herních a komunitních platform.

Nejhranější videohry posledních let zahrnují tituly, které pracují s rozsáhlými fikčními světy, komplexními narativními strukturami a opakovanými herními cykly. Patří mezi ně jak online tituly a MMORPG (např. *Black Desert Online*, *Old School RuneScape*, *Final Fantasy XIV*, *Guild Wars 2* či *Star Wars: The Old Republic*), tak akční RPG a otevřené světy jako *Hogwarts Legacy* nebo jednotlivé díly série *Call of Duty*. Přestože se tyto tituly liší žánrovým zařazením, spojuje je důraz na dlouhodobou hráčskou angažovanost, pravidelné aktualizace a silné komunitní zázemí.

Meziplatformní orientace se projevuje nejen ve fázi vývoje, ale také v uživatelských praktikách. Hráči dnes běžně sledují herní obsah na audiovizuálních platformách (Twitch, YouTube, TikTok), komunikují prostřednictvím komunitních služeb (Discord, Reddit, Patreon) a sdílejí vlastní tvorbu na sociálních sítích. Tyto paralelní kanály vytvářejí rozsáhlý ekosystém, v němž se herní zážitek rozšiřuje daleko za hranice samotného softwaru a kde vznikají nové formy kolektivní imaginace.

Uživatelsky generovaný obsah zahrnuje textové diskuse, návody, recenze, hráčská videa, hlášení chyb, modifikace a fanouškovské umění. Vedle této otevřené produkce existuje i méně viditelná sféra neautorizovaných modifikací a nelegálních verzí her, která však rovněž přispívá k dynamice šíření herních světů. Tyto procesy

ukazují, že současné digitální hry nejsou pouze statickými produkty, ale stávají se platformami pro participaci, sdílení a kolektivní tvorbu významů.

Z hlediska kulturní produkce je důležitým rysem současných herních titulů jejich **serialita**, kterou popisují již klasické teorie kulturního průmyslu (Eco 1964; Boccia Artieri 2023). Serialita se projevuje opakováním narativních vzorců, herních mechanismů i interakčních praktik, které podporují dlouhodobé zapojení hráčů. Každý titul však zároveň disponuje vlastním narativním polem, tzv. lore, které umožňuje rozlišit jednotlivé herní světy a poskytuje rámec pro jejich interpretaci.

Pro ilustraci lze uvést tři výrazné příklady současné produkce:

- *Hogwarts Legacy*, inspirované literárním a filmovým univerzem Harryho Pottera,
- *Star Wars: The Old Republic*, které čerpá z rozsáhlého transmediálního světa *Star Wars*,
- různé díly série *Call of Duty*, založené na historických událostech 20. století.

Každý z těchto titulů reprezentuje odlišný způsob práce s narativními strukturami, žánrovými konvencemi a uživatelskou participací. Zároveň ukazují, že současné hry se pohybují na škále mezi čistě fikčními světy a světy inspirovanými historickou realitou, přičemž v obou případech vzniká prostor pro kolektivní interpretaci a sdílení významů.

Ačkoli *Skyrim* nepatří do žánru MMORPG, sdílí s nimi některé klíčové rysy, zejména dlouhodobou životnost, rozsáhlý otevřený svět a vysokou míru uživatelské participace. Právě tyto charakteristiky jej činí vhodným příkladem pro studium toho, jak se herní lore stává základem komunitních interakcí a jak se v digitálních prostředích formují nové podoby kolektivní imaginace. *Skyrim* tak představuje paradigmatický případ hry, která překračuje hranice svého původního formátu a stává se kulturním prostorem, v němž se prolínají herní, estetické a sociální významy.

2. Vývoj a význam lore v hrách na hrdiny

Termín *lore*, pocházející ze staroanglického *lar* (výuka, poznání), označuje soubor znalostí, příběhů, mýtů či tradic spojených s konkrétní kulturou nebo sociální skupinou. Historicky se tento pojem vztahoval k folkloru, přičemž přípona *-lore* označovala sbírku ústních dějin,

legend a mýtů, které tvoří základ kulturní identity daného společenství.

V 70. a 80. letech 20. století, s nástupem her jako *Dungeons & Dragons (D&D)* a dalších podobných produktů charakterizovaných živým ústním hraním a nelineárními narativy, se termín *lore* začal používat k označení znalostí a vnitřní historie těchto fantasy světů. V *D&D* například *lore* zahrnuje mytologii herního světa, příběhy božstev, historii ras a míst a další informace, které dodávají narativnímu světu hloubku a soudržnost.

S příchodem elektronických médií, která podle Onga (1982) vytvářejí prostředí sekundární orality, se *lore* ukázalo jako vhodnější termín pro popis dynamiky konzumace nelineárních narativů. Pozdější rozvoj hypertextových struktur na webu pak tento trend dále posílil a umožnil uživatelům navigovat příběhy a informace nelineárně

S rozšířením videoher v 90. letech, zejména RPG a dobrodružných her – nemluvě o paralelním vývoji *Multi-User Dungeons (MUD)* a později první generace MMORPG, jako byla *Ultima Online* – se termín *lore* začal používat pro označení narativního pozadí těchto virtuálních světů. Ve hrách jako *The Elder Scrolls* nebo *Final Fantasy* je *lore* zásadní: nabízí hráčům komplexní příběh, který obohacuje herní zážitek a podporuje kreativitu prostřednictvím opakování a variací, které Eco (1964) popisuje jako základní princip seriality. V těchto případech *lore* zahrnuje nejen hlavní dějovou linii, ale i vedlejší informace, příběhy sekundárních postav, mýty, legendy a další obsah, který vytváří soudržný narativní vesmír a posiluje imerzivní charakter herního zážitku.

Nástup sériových médií a transmediálních narativů výrazně rozšířil pojem *lore*. Televizní série jako *Lost* nebo *Game of Thrones*, stejně jako franšizy typu *Star Wars* nebo *Marvel Cinematic Universe*, převzaly přístup podobný hrám na hrdiny a videohrám. V těchto produktech *lore* zahrnuje nejen hlavní děj, ale i příběhy postav, tradice různých světů a detaily, které lze zkoumat prostřednictvím různých médií – knih, filmů, komiksů či webových stránek.

Badatelé jako Henry Jenkins (2006) a Janet Murray (1997) analyzují transmediální vyprávění, agency a worldbuilding, tedy kategorie, které jsou pro vznik a rozvíjení *lore* zásadní, i když pojem ‚lore‘ sami explicitně nepoužívají. Jiní výzkumníci, např. Espen Aarseth (1997) a Jesper Juul (2005), se zaměřili na strukturu

interaktivity, pravidel a herních mechanik; jejich práce si ce neřeší *lore* přímo, ale poskytují rámec pro pochopení toho, jak se narativní prvky propojují s herními systémy a jak vznikají podmínky pro hráčskou interpretaci. V tomto kontextu není *lore* pouhým doplňkem, ale centrálním prvkem, který se v čase rozvíjí podle nelineární logiky vyprávění a definuje identitu a soudržnost narativního vesmíru jako síť významů napříč různými formami médií.

Lore videoher, zejména těch sériových, zahrnuje biografie hlavních postav, postav vytvořených a spravovaných uživateli, kroniky válek a bitev, dějiny národů a měst, stejně jako příběhy vyvíjené jednotlivými postavami a komunitami. Právě komunity často vytvářejí encyklopedie (wiki) svých virtuálních světů, například k herním „ságám“ jako *Baldur's Gate* nebo *Fallout*. Dále *lore* zahrnuje mýty a legendy možného světa hry (Eco 1979), vysvětluje původ světa a jeho obyvatel, včetně příběhů legendárních hrdinů, božstev a mytických bytostí. Tím tvoří základ pro budování tradic a kultury narativního vesmíru: popisuje zvyky, náboženství, magické praktiky a kultury různých ras a frakcí ve hře, zkoumá umění, hudbu, literaturu a další formy kulturního vyjádření. *Lore* také vymezuje geografii a prostředí, popisuje fyzický svět hry, jako mapy kontinentů, měst, vesnic, lesů, pouští a dalších významných lokalit, a poskytuje informace o krajině, klimatu a přírodních rysech herního světa. Popisem zvláštností světa *lore* zároveň zajišťuje zobrazení lidské geografie hry, stanovuje detaily fyzických charakteristik a jedinečných schopností různých „ras“ a postav, jejich magických dovedností, tradic, kultur, dějin a společenských norem, a poskytuje informace o klíčových postavách a jejich osobních příbězích.

Dále je třeba doplnit, že:

- procesy modifikace (*modding*) umožňují uživatelům vytvářet originální obsah, který přináší do hry nové příběhy, postavy a prostředí, čímž výrazně obohacují narativní vesmír a nabízejí inovativní herní zážitky;

- během událostí a specializovaných rolových sezení mohou hráči vytvářet nové příběhy a legendy uvnitř herního světa, které se často stávají součástí kulturního tkaniva hráčské komunity.

Kontakt mezi vývojáři a hráčskou komunitou ve videohrách je posilován produkcí obsahu, narativními volbami, komunitními diskusemi, modifikacemi a rolovými aktivitami, které mohou ovlivnit budoucí vývoj hry.

Nakonec je třeba dodat, že podle modelu narativních možných světů, jak jej rozpracoval Umberto Eco (1979) a dále obohatil konceptem vyprávěcích komunit Pao- lo Jedlowski (2022), každé *lore*, bez ohledu na to, jak fantastické se může zdát, pro posílení své vnitřní koherence nutně čerpá z hlubokých, usazených narativů mimo vlastní produktový kontext, především z mýtů. Tento proces odpovídá tomu, co Eco (1979) popisuje jako fungování encyklopedie možných světů, v níž se jednotlivé narativní prvky propojují a reinterpetují v rámci širší sítě významů.

Mytologie díky své archetypální povaze slouží jako obecné narativní matice, které doplňují a dále posilují koherenci *lore* navrženého pro globální trh, a tudíž potenciálně schopného rezonovat s jakoukoli vyprávěcí komunitou. **Mytologické motivy zde fungují jako estetické a kulturní orientační body, které posilují vnitřní koherenci fikčního světa a tím zvyšují subjektivní pocit věrohodnosti herní interakce.** Právě proto lze za mnoha *lore* produktů zábavního průmyslu rozpoznat zápletky náboženství, kosmogonií, panteonů a legend – stejně jako skutečné historické události – které prostupují každou epochu a každou konstrukci sociální reality v dějinách lidstva. Stačí uvést úspěšné produkty jako herní sérii *Assassin's Creed* od Ubisoftu, která bez rozdílu čerpá z muslimské, křesťanské, egyptské či severské mytologie, nebo reinterpetace historických pamětí křížových výprav, vikingských civilizací či americké a francouzské revoluce. Není tedy překvapivé, že severská mytologie byla funkčně využita při konstrukci *lore* videoherního produktu jako *The Elder Scrolls V: Skyrim*, který výrazně přispívá k narativní koherenci celé hry.

3. *The Elder Scrolls V: Skyrim*

Konkrétním zaměřením této studie je analýza interakce mezi hráčskými komunitami a příběhovým pozadím (*lore*) videoherního titulu *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Hra byla vydána v roce 2011 studiem Bethesda Game Studios a dosud dosáhla více než 60 milionů prodaných kopií. *Skyrim* patří do žánru single-player RPG, neboť nativně neobsahuje žádný online herní režim. Jako pátý díl série *The Elder Scrolls* se odehrává v severní části fiktivního kontinentu *Tamriel*, obývaného odolným národem Nordů a spravovaného Impériem. Vizuální styl hry odráží středověkou Skandinávii a prostředí, postavy,

artefakty, kultura i tradice jsou inspirovány severskou mytologií.

Skyrim se stal středobodem vývoje jedné z nejrozšířenějších a nejtrvalejších online komunit v dějinách RPG videoher. V rámci herního příběhu probíhá interakce mezi hráčem a dějem v režimu pohledu z první osoby. Od prvního dílu série – *The Elder Scrolls: Arena* z roku 1994 – si studio Bethesda vybuďovalo specifický přístup k hernímu designu a naraci, který se vyznačuje několika klíčovými rysy:

- využití realistických středověkých prostředí a mytologií světových civilizací, které slouží jako základ pro vytvoření originálního fantasy světa;

- herní režim z pohledu první osoby, umožňující hráči co nejpůsobivější simulaci reality;

- narativní struktura, kterou lze označit jako pseudo-nelineární, tj. obsahuje hlavní dějovou linii, ale zároveň umožňuje hráči volně prozkoumávat herní svět (*open world*) a plnit množství vedlejších úkolů, z nichž mnohé jsou generovány algoritmicky;

- systém rozvoje postavy založený na skutečných akcích vykonaných ve hře, nikoli na úspěšném dokončení jednotlivých úkolů, tj. hráč tak může svou postavu „trénovat“ či „levelovat“ ještě před tím, než se pustí do nejnáročnějších výzev;

- volná etická interpretace postavy, která může jasně jak ctnostně, tak morálně sporně, tj. v závislosti na chování vůči konkrétním postavám ve hře je hráč odměňován či trestán. Příkladem tohoto eticky rozmanitého systému je možnost vstoupit do různých cechů (např. válečníků, zlodějů či vrahů), přičemž plnění úkolů může hráči umožnit nebo naopak znemožnit přístup k vyšším úrovním hierarchie.

Začneme konstatováním, že severská mytologie byla – a nadále zůstává – významným zdrojem inspirace pro příběhové pozadí (lore) řady úspěšných videoherních titulů. Mezi ně lze zařadit například:

- *God of War* (2018), od Santa Monica Studio & Sony Interactive Entertainment – 11 milionů prodaných kopií;

- *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), od Ninja Theory – 1 milion prodaných kopií;

- *Assassin's Creed Valhalla* (2020), od Ubisoftu – 20 milionů prodaných kopií;

- *Jotun* (2015), od Thunder Lotus Games – 350 000 prodaných kopií.

Na druhou stranu je třeba poznamenat, že úspěch severské mytologie při formování *lore* mnoha videoher – ať už fantasy nebo realistických – lze přičíst určité historické fázi, která byla příznivá pro využití této mytologie při tvorbě kulturních produktů. Příkladem mohou být komiksová série Thor od Marvelu nebo novější televizní seriály jako *Vikings*.

Určení příčin tohoto úspěchu je složité a není hlavním cílem této práce. Přesto se můžeme pokusit načrtnout několik teorií, které mohou poskytnout základ pro další výzkum.

- Moderní fantasy žánr čerpá inspiraci především z literárního světa vytvořeného britským autorem J. R. R. Tolkienem v období 30. až 50. let 20. století. Tolkienův vesmír, silně ovlivněný severskou mytologií, je s ní symbioticky propojen a již v sobě nese řadu prvků odpovídajících tématům staroseverského náboženství, například: kosmologie, polyteismus, koexistence různých antropomorfních ras v jednom světě, hrdinství jako cesta k věčné slávě apod.;

- Severská mytologie je v souladu s procesy gamifikace, které jsou typické pro současnou společnost. Témata, jež obohacují příběhy severského panteonu – alespoň ta nejznámější, jako všudypřítomnost války, dualismus či nevyhnutelnost konce – korespondují s modelem interaktivní hrdinské cesty, který se rozšířil z herních praktik do sociálních médií, institucionálních kanálů, vzdělávání a dalších oblastí digitalizovaného každodenního života;

- Postavy severské mytologie, náležející k polyteistickému panteonu, se svými chybami, přehnanou lidskostí a etickým eklektismem, podobně jako bohové a postavy řecké mytologie, jsou vysoce srozumitelné a přitažlivé pro různorodé globální publikum mladých lidí dneška;

- Severská mytologie nabízí značnou rozmanitost postav, motivací a témat (stačí uvést příklady jako Loki, Freyja nebo Odin). Navíc je obývána různými a heterogenními etnickými skupinami a rasami, které spolu koexistují nebo soupeří. Tento kulturní „tavicí kotel“ je tedy dobře přizpůsoben současné dominantní kultuře, která se zaměřuje na mezikulturní otázky, například rovnost pohlaví a ras.

Skyrim využívá tzv. dračí abecedu, která je volně inspirována *Elder Futhark*, archaickým runovým písmem. Magické runy ve hře fungují jako pasti, zbraně

nebo klíče k odemykání sil, což připomíná runovou magii známou ze severského folkloru. Draci mají v herním světě výrazný symbolický význam. Jsou zobrazováni jako obří létající plazi, kteří ztělesňují zkázu a chaos, ale zároveň moudrost a sílu, čímž odrážejí obavy, víru a hodnoty starých skandinávských národů. Ukázkovým případem, který objasňuje interakci mezi legendárními narativy a herní mytologií, je analýza konkrétního úkolu s názvem *The Chief of Thirsk Hall*.¹ Tento úkol, zařazený jako vedlejší mise a tedy nepovinný pro postup v hlavní dějové linii, je součástí oficiálního rozšíření Dragonborn. Odehrává se v podzemí, kde kmen Rieklingů – antropomorfních bytostí inspirovaných mytickými Jötnary ze severské mytologie – žádá hlavního hrdinu o spojenectví při zničení lidské vesnice, která ohrožuje jejich existenci. Po splnění úkolu, který zahrnuje vyhnání nebo vyhlazení lidské populace blízké osady a zabití jejího náčelníka, získá hráč cenné spojenectví s tímto kmenem, což však může vést k tomu, že bude označen za psance ze strany úřadů v jiných osadách.

Spojení fantasy a lidské historie bylo dále zkoumáno samotnými hráči prostřednictvím tvorby modifikací (*mods*), tj. komunitních úprav hry, které čerpají z rozsáhlejších historických textů či artefaktů uchovávaných v muzeích středověkých dějin.

Dlouhověkost hry *Skyrim*, jak již bylo zmíněno, představuje jistou anomálii v rámci samostatných epizod RPG sérií, zejména těch, které postrádají nativní online režimy. Jistě, k její trvalé relevanci přispívá grafický design a technická architektura softwaru, který si dokázal udržet aktuálnost i přes vydání mnoha konkurenčních titulů. Velkou roli však pravděpodobně hraje i přitažlivost fantasy vesmíru celé série *The Elder Scrolls*. Hra získala výraznou podporu od významných online komunit, zejména na *Redditu*, kde se hráči podíleli na společných snahách o tvorbu teorií, nápadů a osobních interpretací.

Moddingová komunita výrazně vylepšila herní zážitek tvorbou modifikací, které přinášejí více multiplayerových režimů a neoficiálních verzí hry. Z tohoto pohledu funguje *modding* jako skutečný elixír života: pramen neustálé vitality pro softwarový produkt, který prochází neustálou regenerací, podobně jako olivovník, jenž se po tisíciletí obnovuje ze svých vlastních kořenů, čímž simuluje nesmrtelnost. Není náhodou, že *modding* byl ze strany výrobce – společnosti Bethesda – dlouhodobě podporován,

a to jak prostřednictvím oficiálního nástroje Creation Kit, tak i otevřeným přístupem k herním souborům a komunitní spoluprací (Bethesda Game Studios 2011). Firma si byla tedy vědoma, že právě tato aktivita zajišťuje produktu výjimečnou životnost. Kromě toho, že komunity představují živoucí centrum moddingové aktivity, pravidelně organizují události a výzvy, které pomáhají udržovat zájem o hru i v průběhu let. Tyto události často zahrnují tematické výzvy, soutěže v tvorbě modifikací, kolektivní herní kampaně nebo diskusní série věnované reinterpretaci herního světa. Tato dlouhodobá vitalita herního světa zároveň ukazuje, že *Skyrim* již dávno překročil hranice tradičního herního produktu a stal se předmětem kolektivní tvorby významů. Právě v interakci mezi oficiálním *lore*, komunitními interpretacemi a modifikační praxí vzniká dynamický prostor, který lze chápat jako formu digitálního folkloru.

4. Digitální folklor a komunitní interakce

Můžeme se tedy pokusit znázornit, jakým způsobem se komunity vztahují k hernímu *lore* a jak s ním interagují, a to z perspektivy zaměřené na blízkost či vzdálenost uživatelsky iniciovaných procesů od narativního epicentra. Tento proces vykazuje pozoruhodné paralely s dynamikou šíření a transformace ústní lidové slovesnosti, kde se příběhy neustále přetvářejí, obohacují o nové prvky a přizpůsobují specifickým komunikačním situacím.

Především bylo během pozorování možné identifikovat určitý typ dvojího napětí – centripetálního a centrifugálního – vycházejícího z narativního gravitačního centra, které lze definovat jako „Svět (& Pravidla) Hry“, a vnějšího prstence, téměř srovnatelného s pásmem asteroidů, tvořeného souborem akcí a procesů iniciovaných uživateli, agregovaných do podoby komunity, kterou lze označit jako „Meta-svět (& Meta-pravidla) mimo hru“. Tato struktura přesně odpovídá tradičnímu šíření folkloru, kde existuje relativně stabilní jádro tradice, které je však neustále reinterpretované a modifikováno v lokálních komunitách. Tato struktura přesně odpovídá tradičnímu šíření folkloru, kde existuje relativně stabilní jádro tradice, které je však neustále reinterpretované a modifikováno v lokálních komunitách. Tento princip odpovídá tomu, co Honko (1989) označuje jako *referenční verzi tradice*, tedy soubor klíčových motivů a narativních prvků, k nimž se jednotlivé varianty

vztahují a které slouží jako orientační bod pro komunitní reinterpretaci. Zároveň tato dynamika přesně odpovídá modelu, který Toelken (1996) popisuje jako napětí mezi konzervativními a dynamickými silami folkloru: první udržují kontinuitu tradice, zatímco druhé umožňují její adaptaci na nové komunikační situace.

V nejnvnitřnějším pólu – jak je znázorněno na obrázku 1 – se nachází skutečné gravitační centrum *lore*, které definujeme jako sféru „ve hře“, kde dochází k interakcím mezi hráči, stejně jako mezi hráči a vypravěči/programátory, a to podle kódů samotného herního *lore*. V této dimenzi je tedy nutné hovořit spíše o interakci mezi postavami a nehratelnými postavami (NPC), než mezi samotnými hráči. Tato vrstva představuje jakýsi stabilizovaný korpus, období toho, co Honko (1989) označuje jako referenční verzi tradice, tedy výchozí bod, k němuž se jednotlivé varianty vztahují.

Následuje další mezní vrstva, kterou lze označit jako „mimo hru“, kde je herní tok pozastaven v jakémsi režimu „pauzy“. Typicky se interakce mezi hráči a vypravěči v této vnitřní mezní dimenzi odehrávají v chatech a na kanálech poskytovaných samotnou hrou. Metaforicky lze říci, že pauza představuje okamžik, kdy hráči zvednou oči od stolu a podívají se na sebe. Zde se odehrává něco analogického ke komentování a reinterpretaci příběhů v rámci lokální komunity: hráči si vysvětlují, co se ve hře odehrálo, diskutují význam událostí a začínají vytvářet první varianty a interpretace. *Lore* – a softwarový kód, skrze který je technicky konstruováno – stále představuje dominantní kontext, který řídí komunikační kódy v této fázi hry. V této dimenzi tedy může docházet k interakcím jak mezi postavami, tak mezi hráči, přičemž tyto interakce jsou vzájemně symbiotické. V „*off-game*“ dimenzi obvykle není možné interagovat s NPC, pokud není umožněna interakce s programátorem, moderátorem nebo vypravěčem uvnitř hry. Právě v této dimenzi se začínají projevovat dvojí identity postav/hráčů, které lze pokusně kategorizovat jako zkušený, začátečník, expert, nerd, hacker, podvodník, cracker atd.

Přesuneme-li se do nejdálčenější zóny, tedy do „Meta-světa (a Meta-pravidel) mimo hru“, vstupujeme do další mezní vrstvy, kterou lze označit jako „mimo-herní“. Tato sféra zahrnuje veškeré diskuse vedené na platformách a kanálech externích vůči hře, které jsou však s ní neoddělitelně propojené. Zahrnuje všechny herně

orientované sociální komunity na sociálních sítích, stejně jako řadu webových stránek věnovaných dané hře. Tato sféra je tedy kvantitativně nejrozsáhlejší z hlediska produkovaného obsahu, přestože jako narativní epicentrum stále využívá *lore*. Zde se *lore* stává skutečně živým folklorem: vznikají nespočetné varianty příběhů, lokální specifika (období regionálních variant v lidové slovesnosti) a komunita aktivně přetváří narativní materiál podle svých potřeb a preferencí. Herní svět je zde vzdálenější, narativní epicentrum *lore* je slabší a nahlíženo z vnějšku, byť stále z oběžné dráhy kolem něj. Interakce se zde odehrávají mezi hráči, vypravěči, programátory, producenty, fanoušky atd., a již nutně ne mezi herními postavami, protože diskuse či publikace obsahu jsou otevřeny i uživatelům, kteří nemusí být aktivními hráči.

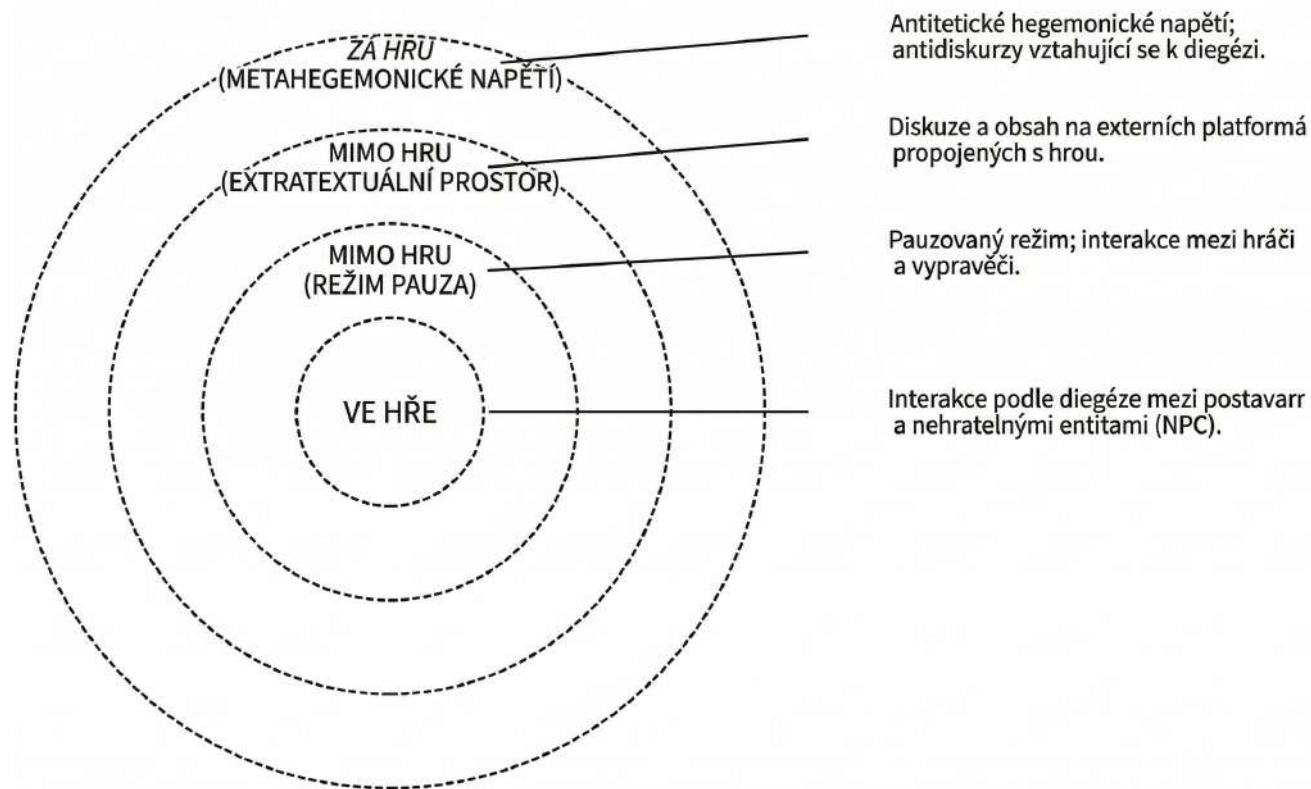
Nejvzdálenější vrstvu od dimenze „ve hře“ lze dokonce označit jako „za hrou“. Nachází se dostatečně daleko od primární gravitační síly *lore*, aby mohla vyjadřovat antitetické narativní napětí, avšak ne natolik, aby zcela ztratila přitažlivost a definitivně migrovala k jinému *lore*. Zde nacházíme ekvivalent protioficiálních verzí, parodií a „anti-příběhů“ v lidové slovesnosti. Tato vzdálenost však umožňuje vznik anti-diskurzů, které se snaží *lore* podvracet a *hackovat*, a to i prostřednictvím zásahů do herního kódu. Je však důležité zdůraznit, že tato forma *anti-lore* je neoddělitelně závislá na původním *lore*, aby si zachovala vlastní koherenci. Není tedy pouhou alternativou, ale může zaujímat antitetický postoj. Stejně jako v tradičním folkloru vznikaly varianty, které fungovaly jako proti-narativy či anti-verze (Dundes 1965; srov. Propp 1928) a zpochybňovaly dominantní kulturní rámce, i v herních komunitách vzniká *anti-lore* – narativy, které se snaží původní *lore* podvracet.² Kanály, na nichž se tato anti-dimenze „za hrou“ projevuje, jsou obvykle alternativní vůči „institucionálnímu“ – především vyhledávané nelegálního obsahu jako *The Pirate Bay*, okrajové sociální platformy jako Telegram, a samozřejmě i běžná osobní komunikace. Blízkost či vzdálenost od gravitačního centra „ve hře“ ovlivňuje povahu toho, co je komunitami produkováno a sdíleno. Postupně se tak objevují akce a obsah, které mohou sloužit k posílení hegemonní koherence *lore*, k jeho využití, nebo k jeho narušení – dokonce s rizikem jeho destrukce.

Digitální prostředí tak funguje jako moderní ekvivalent tradičního folklorního prostředí, kde se příběhy šíří,

transformují a diferencují podle specifických zákonitostí komunikačních komunit. V důsledku toho se postupně objevují: návody, průchody hrou, tipy, řešení, recenze, hlášení o zneužití chyb, tvorba modifikací, stížnosti, protesty, triky, podvody, cracky, hacknuté verze hry, „shitstormy“, bojkoty atd. Podobně mohou bojkoty nebo akce zaměřené na narušení herních serverů – jako např. incident „*corrupted blood*“ ve hře *World of Warcraft* (Giungato a Miggiano 2022) – vycházet ze zavedení alternativních či antitetických prvků *lore* do hry. Může jít například o ideologii svobodného softwaru, rovnost pohlaví, nebo modifikace, které zcela transformují hru tím, že ji zasadí do prostředí starověkého Říma, s cílem upravit nebo narušit samotné *lore* hry.

V procesu vyjednávání a apropriace mezi kulturním produktem a jeho uživateli může občas dojít k tomu, že určitá část herního *lore* je využita k „hacknutí“ či „naru-

šení“ diskurzů, které se na první pohled zdají být zcela nesouvisející s danou hrou, avšak zároveň mají výrazný společenský význam. Jedná se o situace, kdy je kulturní produkt využit jako spouštěč společenských témat nebo jako emblém určitého hnutí, například podobně jako filmy *Apocalypse Now* od Francise Forda Coppoly nebo *The Deer Hunter* od Michaela Cimina, které v 80. letech sehrály roli v anti-válečných diskurzích, či písně jako *Redemption Song* od Boba Marleyho nebo *Clandestino* od Manu Chao, které se staly symboly postkoloniálních nebo anti-globalizačních hnutí. Je tedy představitelné, že obdobným způsobem mohou i masově distribuované videoherní produkty vyvolávat podobné dynamiky interakce mezi *lore* a společenskými tématy. Herní svět se tak může stát nejen prostorem pro zábavu, ale i platformou pro artikulaci sociálních postojů, ideologií či kulturních protestů.



Obr. 1. Znárodnění komunit ve vztahu k hernímu příběhu a jejich vzdálenosti od narativního epicentra

5. Přehled dosavadního výzkumu

Zejména hypotéza, že *lore* spojené se středověkou Skandinávií a severskou mytologií ve videoherním titulu *Skyrim* mohlo navázat spojení s jinými sociokulturními kontexty, se stala předmětem různých studií v průběhu let. Elisabeth Cooperová (2016) dokončila doktorský výzkum na University of Leeds s názvem *Fantasies of the North: Medievalism and Identity in Skyrim*. Ve své práci tvrdí, že středověké a nordické prostředí *Skyrimu* odpovídá širšímu trendu moderního kulturního průmyslu, který využívá takové narativní rámce k posílení identity západní bílé civilizace, a tím slouží jako nástroj pro konzervativní cíle.

Ještě výraznější je studie Kristiana A. Bjørkela (2020), která analyzuje vzorek diskusí na fóru bělošských supremacistů *Stormfront* týkajících se *Skyrimu*. Výzkum ukazuje, že *lore* hry je v tomto kontextu začleněno do dynamiky skupinové identity a poskytuje narativní podporu agendě online komunity, která v boji za osvobození utlačovaného národa Nordů proti kosmopolitnímu, multi-etnickému a multirasovému Impériu *Cyrodii* vidí metaforu pro vlastní ideologii.

Zajímavý a originální přístup nabízí Vlad Melnic (2018), který zkoumá možnost, že středověké videohry a podobné transmediální produkty nejsou určeny k rekonstrukci minulosti, ale spíše přispívají ke konstrukci postmoderního eposu, jenž využívá minulost jako estetický povrch.

Výzkum Catherine O. McRaeové, Jean-Grégorioho Bernarda a Jocelyn Cranefieldové (2016) se zaměřuje na určitý druh vzpoury, která se odehrála v komunitě *Skyrimu* na platformě *Steam*. Dne 24. dubna 2015 *Steam* a *Bethesda* oznámily, že nástroj pro tvorbu a distribuci modifikací bude zpoplatněn, přičemž 25 % z příjmů z prodeje modu připadne jeho autorovi, 30 % *Steamu* a zbývajících 45 % *Bethesdě*. Vzpoura komunity se projevila různými formami: bojkotem platformy i výrobce, tvorbou bezplatných modů, které do hry vkládaly falešné právníky *Bethesdy* žádající hráče o peníze, zahlcením podpory hry a jakousi stávkou ze strany tvůrců modů. Navzdory počátečnímu odporu se *Bethesda* a *Skyrim* rozhodly nezpoplatnit uživatelské modifikace a v roce 2017 spustily platformu *Creation Club*. Ta využívá software *Skyrimu* a umožňuje uživatelům získávat dodatečný obsah od *Bethesdy* i externích vývojářů včetně *modderů*. Ačkoli byl *Creation Club* navržen jako platforma pro kvalitní,

oficiálně schválený obsah, setkal se s výraznou kritikou ze strany herních komunit. Mnozí uživatelé jej vnímali jako skrytou formu monetizace, která zneužívá kreativní práci *modderů* pod záminkou doplňkové služby. Navzdory těmto obavám *Creation Club* nadále funguje a zůstává předmětem debat v *modderských* skupinách, kde mnozí zastávají názor, že modifikace by měly být bezplatné a univerzálně dostupné.

Jason Hawreliak (2013) se ptá, zda reprezentace hrdiny, například hrdiny *Skyrimu*, který může přijmout a vést jednu z frakcí k vítězství, může přispívat k tzv. rétorice nesmrtnosti archetypu hrdiny mezi současnými mladými uživateli, funkci, kterou dříve plnily mýty minulosti, z nichž výrazně čerpala propaganda 20. století. Výzkum Eera Hirvonena (2017), založený na vzorku tvůrců modů, naznačuje, že hlavní motivací pro tvorbu a využívání modifikací je výhradně estetická, bez jakýchkoli sociokulturních úvah. Nakonec Liamog Drislane (2021) zkoumá možnost, že nadměrná tvorba modů pro *Skyrim* může zakrývat politické a společenské agendy, které v rámci sdíleného mytického rámce koexistují a vzájemně se ovlivňují. Drislaneova zjištění ukazují, že účel modifikací je výhradně zaměřen na rozšíření hry a zvýšení celkového herního zážitku. To vše nám umožňuje zamyslet se nad vertikální interakcí mezi autoritou, hrou a publikem.

Jak je patrné z tohoto stručného přehledu, neexistuje jednoznačný konsenzus ohledně směrů, kterými se ubírá interakce mezi *lore* videoher a procesy sociální aropriace.

6. Metodologie

Metodologický rámec výzkumu byl koncipován ve třech vzájemně provázaných fázích, které kombinují kvalitativní, kvantitativní a netnografické postupy. Cílem této triangulace bylo zachytit různé způsoby, jimiž hráči artikuluji, reinterpretovali a sdílejí herní *lore* *Skyrimu* v online prostředí, a zároveň ověřit, zda se v těchto diskurzích objevují prvky související se severskou mytologií a současnými společenskými tématy.

6.1 Hloubkové rozhovory

První fáze výzkumu zahrnovala osm polostrukturovaných rozhovorů s dlouhodobými hráči *Skyrimu*, z nichž tři zároveň působí v oblasti herních studií. Rozhovory probíhaly online prostřednictvím platformy *Zoom* v období

leden až březen 2023 a jejich délka se pohybovala mezi 45 a 70 minutami. Cílem bylo identifikovat interpretační kategorie, jež hráči používají při popisu vztahu mezi herním světem, mytologickými prvky a komunitními interakcemi.

Z rozhovorů vyplynulo pět hlavních kategorií: narativní konzistence, role mytologických prvků, komunitní interpretace, modding jako rozšiřování lore a vztah mezi hrou a reálnými společenskými tématy. Tyto kategorie sloužily jako základ pro konstrukci analytických parametrů v následujících fázích výzkumu.

6.2 Kvantitativní analýza diskusí na Redditu

Druhá fáze využila platformu Communalytic k analýze diskusí ve třech relevantních subredditech: *r/Skyrim*, *r/Skyrimmods* a *r/teslore*. Pomocí Reddit API byly vyhledávány příspěvky a komentáře publikované v období 2012 až 2023, které obsahovaly vybraná klíčová slova související se severskou mytologií a současnými společenskými tématy.

Pro mytologickou oblast byla použita například tato klíčová slova: *Odin, Thor, Freyja, Loki, Ragnarök, Vikings, and runes*. Pro společensky relevantní témata byla použita například tato klíčová slova: *climate change, global warming, sustainability, Ukraine war, Russia, racism, gender equality, feminism*.³ Stejná klíčová slova byla následně využita i ve třetí fázi výzkumu. Analýza zahrnovala sledování souběžných výskytů, základní sentimentovou analýzu a identifikaci sémantických clusterů, které mohly naznačovat propojení mezi mytologickými motivy a společenskými diskurzemi.

6.3 Kvalitativní a netnografická analýza

Třetí fáze navázala na předchozí dvě a zaměřila se na detailní netnografické pozorování vybraných subredditů. Nejprve proběhlo druhé kolo konzultací s účastníky z první fáze, kterým byly předloženy dílčí výsledky kvantitativní analýzy. Jejich zpětná vazba pomohla zpřesnit výběr příspěvků pro kvalitativní analýzu.

Následně byla provedena přímá herní zkušenost prostřednictvím instalace hry na platformě Steam a hraní verze *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* z roku 2016. Tato zkušenost umožnila přesněji porovnat herní lore s diskurzemi hráčské komunity.

Netnografická část zahrnovala systematické vyhledávání a analýzu nejdiskutovanějších příspěvků podle

parametrů top a hot, které obsahovaly výše uvedená klíčová slova. Cílem bylo identifikovat, zda se v diskusích objevují explicitní či implicitní vazby mezi severskou mytologií a společenskými tématy, a jakým způsobem hráči tyto prvky interpretují. Součástí této fáze byla také textová analýza nejvýznamnějších dokumentů a komunitních příspěvků, které se během výzkumu ukázaly jako relevantní pro pochopení toho, jak je severská mytologie integrována do herního světa a jak se promítá do interakcí mezi hráči.

7. Výsledky a diskuze

Předběžná fáze výzkumu, zaměřená na zkoumání interpretačních kategorií a hlavních témat prostřednictvím kvalitativních rozhovorů, byla zásadní pro pochopení toho, jak hráči chápou a používají lore Skyrimu. Rozhovory ukázaly, že lore není vnímáno jako statický soubor příběhů, ale jako otevřená narativní infrastruktura, která poskytuje orientační body pro interpretaci herního světa a umožňuje hráčům aktivně vstupovat do procesu jeho spoluvytváření. Tento způsob práce s fikčním univerzem odpovídá teoriím transmediálního vyprávění (Jenkins 2006) a agency v digitálních prostředích (Murray 1997), podle nichž se významy rodí v interakci mezi tvůrci a publikem. Hráči tak lore nevnímají jako hotový text, ale jako prostředí, které je třeba interpretovat, rozvíjet a doplňovat, což potvrzuje i širší teoretický rámec ergodické literatury (Aarseth 1997), v němž je uživatel spoluvytvářetel textu.

Tento přístup se výrazně projevil i v tom, jak respondenti popisovali vztah mezi lore a severskou mytologií. Mytologické motivy byly chápány jako estetické a kulturní zdroje, které obohacují herní svět, nikoli jako ideologické rámce. V souladu s teorií možných světů (Eco 1979) hráči pracují s mytologickými prvky jako s orientačními body, které posilují koherenci fikčního univerza, aniž by je nutně spojovali s aktuálními společenskými tématy. Rozhovory tak potvrdily, že lore funguje jako dynamická síť významů, která se aktualizuje prostřednictvím interakce mezi oficiální produkcí a komunitními interpretacemi. Tato dynamika odpovídá i folkloristickým teoriím, podle nichž se tradice neustále přetváří v závislosti na kontextu a publiku.

Naopak druhá fáze výzkumu, založená na kvantitativní analýze klíčových slov, nepřinesla žádné výrazné

výsledky. Zkoumání souběžných výskytů mezi severskou mytologií a společensky citlivými tématy – klimatickými změnami, válkou na Ukrajině, rovností pohlaví či rasismem – neodhalilo žádné relevantní korelace. Klíčová slova spojená s mytologií se v komunitních diskusích objevovala často, zatímco společenská témata byla téměř nepřítomná. Tato absence sama o sobě představuje významný nále: ukazuje, že hráčské komunity zaměřené na Skyrim se těmto tématům buď vědomě vyhýbají, nebo je řeší v jiných komunikačních prostorech. Z hlediska teorie digitálního folkloru lze tento vzorec interpretovat jako selektivní proces, v němž komunita stabilizuje určité motivy a jiné potlačuje, čímž vytváří vlastní „filtrační mechanismus“ významů.

Tento vzorec odpovídá folkloristickým teoriím tradice a variace (Toelken 1996), podle nichž se příběhy a motivy přizpůsobují kontextu a publiku. V případě Skyrimu se zdá, že stabilní jádro tradice – oficiální lore – je komunitou přijímáno a rozvíjeno především v estetické a herní rovině, zatímco variace spojené se společenskými tématy se v rámci zkoumaných fór neprosazují. Honkúv koncept referenční verze (1989) zde získává konkrétní podobu: hráči se opírají o stabilizovaný korpus lore, ale jejich interpretace se pohybují v rámci herního světa, nikoli mimo něj. Jinými slovy, komunita aktivně udržuje hranici mezi fikčním a sociálním světem, což je v souladu s teoriemi, které zdůrazňují autonomii herního prostoru a jeho specifickou logiku.

Přímé pozorování komunit tuto interpretaci dále potvrzuje. Severská mytologie slouží především jako narativní infrastruktura, která obohacuje herní zážitek, ale není využívána jako rámec pro diskusi o současných společenských otázkách. Na fóru věnovaném modderům (r/Skyrimmods) se mytologické motivy objevují téměř výhradně v souvislosti s estetickými úpravami, vizuálními prvky či rozšířením herního světa. Diskuse zde působí téměř zcela deideologizovaně, což může být výsledkem jak preferencí samotných uživatelů, tak moderátorských zásahů. V obou případech však platí, že lore nefunguje jako spouštěč společenských debat. Tento obraz je v souladu s teoriemi interaktivity a ergodické literatury (Aarseth 1997; Juul 2005), které zdůrazňují, že významy vznikají v rámci herních pravidel a hráčských praktik. Komunitní participace se zde projevuje především prostřednictvím interpretace,

performancí, produkce modifikací a kurátorství obsahu, nikoli prostřednictvím ideologických reinterpretací. Digitální folklor, který v komunitách vzniká, tak funguje jako filtrační mechanismus: některé motivy se stávají centrálními, jiné mizí a další jsou přetvořeny do nových forem, ale společenská témata mezi nimi v rámci zkoumaných fór nenacházejí své místo.

Je rovněž třeba poznamenat, že kvantitativní analýza mohla být ovlivněna technickými omezeními. Výběr příspěvků prostřednictvím API vždy zahrnuje určitou míru nepředvídatelnosti a analýza klíčových slov, pokud není prováděna na velkých datech a doplněna kvalitativním výzkumem, může vést k povrchním interpretacím (Yousefi Nooraie et al. 2020). V tomto případě však kombinace metod ukazuje na konzistentní vzorec: lore Skyrimu funguje jako estetická a narativní infrastruktura, nikoli jako prostor pro artikulaci společenských ideologií. Pokud se takové diskurzy objevují, děje se tak pravděpodobně na jiných „scénách“ (Goffman 1959), mimo specializované komunity zaměřené na Skyrim.

Závěry

Výsledky výzkumu ukazují, že severská mytologie ve Skyrimu funguje především jako otevřená narativní infrastruktura, která umožňuje hráčům orientovat se ve fikčním světě a aktivně se podílet na jeho spoluutváření. V souladu s teoriemi transmediálního vyprávění a ergodické literatury se významy nerodí v samotném textu hry, ale v interakci mezi oficiální produkcí, komunitními praktikami a hráčskou participací. Lore tak nepůsobí jako ideologický rámec, nýbrž jako soubor orientačních bodů, které podporují koherenci herního univerza a umožňují vznik digitálního folkloru.

Kombinace kvalitativních a kvantitativních metod ukázala, že přímé propojení mezi mytologickými motivy a současnými společenskými tématy se v rámci zkoumaných fór neprojevuje. Zatímco odkazy na severskou mytologii jsou v komunitních diskusích běžné, témata jako klimatické změny, válka na Ukrajině, rovnost pohlaví či rasismus se objevují jen minimálně. Tento vzorec lze interpretovat jako důsledek selektivních mechanismů komunitní participace: hráči rozvíjejí především estetické, herní a narativní aspekty lore, zatímco společenské otázky zůstávají mimo rámec jejich interakcí. Pokud se politické či ideologické diskurzy objevují, děje se tak

pravděpodobně na jiných platformách a v jiných komunikačních prostorech, které nejsou primárně zaměřeny na herní obsah.

Zároveň je třeba zdůraznit metodologická omezení studie. Výběr dat prostřednictvím API může být ovlivněn technickými faktory, jazyková a geografická dominance určitých uživatelských skupin může zkreslovat výsledky a analýza klíčových slov bez rozsáhlého korpusu nemusí zachytit jemné nebo implicitní formy politické artikulace. Tyto limity neoslabují hlavní závěr, ale ukazují, že interpretace musí být zasazena do kontextu konkrétních platform, nástrojů a komunitních norem.

Studie tak přispívá k pochopení toho, jak lore funguje v digitálních komunitách: nikoli jako ideologický nástroj, ale jako flexibilní a sdílená narativní infrastruktura, která

umožňuje vznik variací, reinterpretací a komunitně řízených forem digitální tradice. Zároveň ukazuje, že migrace významů mezi herním světem a širšími společenskými diskurzemi není samozřejmá a vyžaduje specifické podmínky, které se v rámci zkoumaných fór neprojeví.

Do budoucna by bylo vhodné rozšířit výzkum o platformy s odlišnou mírou moderace a sociální dynamiky, jako jsou Discord, Telegram či méně regulovaná fóra, a provést longitudinální analýzy zaměřené na reakce komunit na konkrétní geopolitické události. Komparativní studie dalších herních titulů čerpajících z mytologických tradic by navíc umožnila ověřit, zda pozorované vzorce představují specifikum *Skyrimu*, nebo obecnější charakteristiku digitálních komunit pracujících s mytologickými narativy.

POZNÁMKY:

1. *The Chief of Thirsk Hall* je vedlejší quest v rámci oficiálního DLC *Dragonborn* (UESP 2025).
2. Příkladem takového anti-lore je známá událost *Corrupted Blood* z roku 2005 ve hře *World of Warcraft*. Šlo o neplánovanou epidemii způsobenou programovou chybou, která narušila koherenci herního světa a vyvolala spontánní, komunitně sdílené narativy. Událost tak nevznikla z oficiálního lore, ale z jeho porušení, čímž se stala

typickým příkladem emergentního digitálního folkloru (srov. Fefferman – Lofgren 2007).

3. Je třeba dodat, že analýza diskusí na Redditu probíhala v prostředí, v němž výrazně převažují uživatelé ze Spojených států. Relevance jednotlivých společenských témat tak může být v těchto komunitách odlišná od toho, jak jsou vnímána v evropských kontextech.

LITERATURA:

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Bartl, Michael – Kannan, Vijay Kumar – Stockinger, Hanna. 2016. A Review and Analysis of Literature on Netnography Research. *International Journal of Technology Marketing* 11 (2): 165–196.
- Bjørkelo, Kristian A. 2020. „Elves are Jews with Pointy Ears and Gay Magic“: White Nationalist Readings of *The Elder Scrolls V: Skyrim*. *Game Studies* 20 (3). <https://gamestudies.org/2003/articles/bjorkelo>
- Boccia Artieri, Giovanni. 2023. Tutto ha una fine? Diabolik & Eva Kant: la serialità a fumetti tra ridondanza e varietà. *Mediascapes Journal* 21 (1): 12–31.
- Boccia Artieri, Giovanni – Gemini, Laura – Pasquali, Francesca – Carlo, Simone – Farci, Manola, – Pedroni, Marco. 2018. *Fenomenologia dei social network: Presenza, relazioni e consumi mediiali degli italiani online*. Milano: goWare & Edizioni Angelo Guerini e Associati.
- Cooper, Victoria. E. 2016. *Fantasies of the North: Medievalism and identity in Skyrim*. PhD thesis. Leeds: University of Leeds.
- Drislake, Liamog S. 2021. Escapism as Contested Dpace. In: Piero, Mike – Ouellette, Marc A. *Being Dragonborn: Critical essays on The Elder Scrolls V: Skyrim*. Jefferson: McFarland. 91–104.
- Dundes, Alan. 1965. *The Study of Folklore*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Eco, Umberto. 1962. *Opera aperta: Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Milano: Bompiani.
- Eco, Umberto. 1964. *Apocalittici e integrati: Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*. Milano: Bompiani.

Eco, Umberto. 1979. *Lector in fabula*. Milano: Bompiani.

Fefferman, Nina H. – Lofgren, Eric T. 2007. The Untapped Potential of Virtual Game Worlds to Shed Light on Real World Epidemics. *The Lancet Infectious Diseases* 7 (9): 625–629.

Floridi, Luciano. 2014. *The Fourth Revolution: How the Infosphere Is Reshaping Human Reality*. Oxford: Oxford University Press.

Giungato, Luigi – Miggiano, Patrizia. 2022. Narrazioni mediatiche delle emergenze e processi di costruzione di quest: quali possibili analogie? L'incidente del "corrupted blood" in "World of Warcraft". In: Ciraci, Fabio – Miglietta, Giulia – Gatto, Carola (eds.). *AIUCD 2022 - Proceedings*. Lecce: Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale. 54–58. <http://amsacta.unibo.it/id/eprint/6848/>

Goffman, Erving. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday.

Gruzd, Anatolij – Mai, Philip – Vahedi, Zahra. 2020. Studying Anti-Social Behaviour on Reddit with Communalytic. *Advance*, June 16. <http://doi.org/10.31124/advance.12453749.v1>

Hawreliak, Jason. 2013. *Heroism, Gaming, and the Rhetoric of Immortality*. PhD thesis. Waterloo: University of Waterloo.

Hirvonen, Eero. 2017. *Improving the Game with User-Generated Content: An Overview of Skyrim mod users*. MA thesis. Jyväskylä: University of Jyväskylä.

Honko, Lauri. 1989. Folklore Processes. In: Green, Thomas A (ed.). *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art*. New York: Garland Publishing. 206–213.

- Huizinga, Johan 2000 (1938). *Homo ludens. O původu kultury ve hře*. Praha: Dauphin.
- Jeacle, Ingrid. 2021. Navigating Netnography: A guide for the accounting researcher. *Financial Accountability & Management* 37 (1): 88–101. <http://doi.org/10.1111/faam.12237>
- Jedlowski, Paolo. 2022. *Storie comuni: La narrazione nella vita quotidiana*. Messina: Mesogea. <https://doi.org/10.6093/2532-6732/11195>
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- McRae, Catherine Olivia – Bernard, Jean-Grégoire – Cranefield, Jocelyn. 2016. Understanding the Internet Pitchfork Mob: Internal Revolutionary Activity in Self-Regulated Online Communities. In: *Proceedings of the 27th Australasian Conference on Information Systems, ACIS 2016 Australasian Conference on Information Systems*. Wollongong, New South Wales, Australia: University of Wollongong. 1–11. <https://doi.org/10.26686/wgtn.12910079.v1>
- Melnic, Vlad. 2018. The Remediation of the Epic in Digital Games: The Elder Scrolls V: Skyrim. *American, British and Canadian Studies* 30 (1): 153–170. <http://doi.org/10.2478/abcsj-2018-0009>
- Murray, Janet Horowitz. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Ong, Walter J. 1982. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. North Yorkshire: Methuen.
- Propp, Vladimir. 1928. *Morfologija skazki*. Leningrad: Academia.
- Quattrociochi, Walter – Vicini, Antonella. 2016. *Misinformation: Guida alla società dell'informazione e della credulità*. Milano: FrancoAngeli.
- Quattrociochi, Walter – Vicini, Antonella. 2023. *Polarizzazioni: Informazioni, opinioni e altri demoni nell'infosfera*. Milano: FrancoAngeli.
- Toelken, Barre. 1996. *The Dynamics of Folklore*. Logan: Utah State University Press.
- Van Dijk, Teun A. 2012. *Ideology and Discourse: A Multidisciplinary Introduction*. Barcelona: Pompeu Fabra University.
- Yousefi Nooraie, Reza – Sale, Joanna E. M. – Marin, Alexandra – Ross, Lori E. 2020. Social Network Analysis: An Example of Fusion between Quantitative and Qualitative Methods. *Journal of Mixed Methods Research* 14 (1): 110–124. <http://doi.org/10.1177/1558689818804060>

ELEKTRONICKÉ ZDROJE:

- UESP. 2025. „Skyrim: The Chief of Thirsk Hall.“ *The Unofficial Elder Scrolls Pages* [online] [cit. 23. 3. 2026]. Dostupné z: <https://en.uesp.net/wiki/Skyrim:The_Chief_of_Thirsk_Hall>.

The Double Screen in Retrogaming: Memory Device between *Anemoia* and Memory Trigger

Felice Addeo – Annachiara Guerra

DOI: 10.62800/NR.2026.1.03

This article examines retrogaming as a cultural practice at the intersection of memory, nostalgia and digital media, focusing on the concept of dual-screen gaming. Defined as the integration of a playable retro video game within a host video game via a secondary in-game screen, the dual screen is conceived as a hybrid memory device that connects different temporal and playful levels within a single experience. The article builds on previous research by the same authors on the double screen, extending its theoretical framework with the introduction of a memory-oriented perspective. Drawing on the notion of games within games (Seiwald 2019), the proposal argues that embedded retro games not only highlight the ‘playfulness’ of the medium, but also serve as devices for activating memory. Through the analysis of selected case studies, the article proposes memory as a new analytical category, distinguishing between memory triggers, linked to autobiographical nostalgia, and *anemoia*, a mediated form of nostalgia for a past not directly experienced. The findings show how the dual-screen setup transforms memory into a playable experience, allowing players to access, reinterpret and inhabit the past. The article thus presents an updated conceptualization of the dual-screen setup, redefining its role within contemporary gaming culture.

Key words: nostalgia, double screens, retrogaming, memory trigger, *anemoia*, videogames, game studies.

Contact: Prof. Felice Addeo, PhD, Department of Political and Communication Sciences, University of Salerno,
Via Giovanni Paolo II, 132, 84084 Fisciano (SA), Italy, e-mail: faddeo@unisa.it; ORCID: 0000-0001-7072-7019

Annachiara Guerra, PhD, Department of Cultural Heritage Sciences, University of Salerno, Via Giovanni Paolo II,
132, 84084 Fisciano (SA), Italy, e-mail: anguerra@unisa.it; ORCID: 0009-0000-6872-429X

Jak citovat / How to cite: Addeo, Felice – Guerra, Annachiara. 2026. The Double Screen in Retrogaming: Memory Device between *Anemoia* and Memory Trigger. *Národopisná revue* 36 (1): 32–44. <https://doi.org/10.62800/NR.2025.1.03>

1. Media, imaginaries, and identity: retrogaming as a cultural ecosystem of nostalgia

Video game studies have progressively established themselves as a field of research characterized by multi-disciplinary approaches, in which video games are understood not only as technological artifacts or commercial products, but also as social practices capable of shaping imaginaries, relationships, and identity processes. Alongside research focused on individual titles, modes of consumption, and gaming cultures, a theoretical perspective has consolidated that places nostalgia

at the center of meaning-making within the medium. As Fred Davis observes, nostalgia does not constitute a private or occasional emotion, but rather a collective phenomenon deeply intertwined with fundamental sociological themes such as identity, emotions, life trajectories, cultural change, and social processes (Jacobsen 2025: 27). Consequently, the sociological dimension of video games intersects with broader cultural processes. Espen Aarseth (2001) emphasizes that the video game medium is capable of merging aesthetic experience and social

interaction in ways that traditional mass media – such as theatre, cinema, television, and literature – have never fully achieved. The video game imaginary, composed of possible worlds, digital myths, and recurring archetypes, thus constitutes a symbolic space that shapes how we think about the past, interpret the present, and imagine the future. As Timothy Morton (2000) argues, imaginary is not merely a symbolic repertoire, but a performative force capable of shaping desires and subjectivities. In this sense, video games can be read as “videoworlds” (Boccia Artieri – Ceccherelli 2008), that is, as social laboratories in which transformations of relationships, communicative practices, and identities become observable.

Within the contemporary cultural industry, video games are deeply embedded in the dynamics of nostalgia. Fred Davis (2023) argues that nostalgia originates in the media, circulates through the media, and often takes media products themselves as its object. When considered through a temporal lens, video games can thus function as a genuine “digital time machine” (Wulf et al. 2018), fostering emotional engagement with the past through what they reproduce, reconstruct, or reinvent. Kappes and Menke (2025) define media nostalgia as a “creative impulse generated by the media”, distinguishing three fundamental dimensions: content (what is represented), artifacts (the material supports through which content is preserved), and apparatuses (the technologies that enable access) (ibid.). Alongside this media-driven nostalgia lies mediated nostalgia, in which the medium acts as a trigger for personal memories not directly related to its content (Bowman – Wulf 2023). Video games embody both dynamics: on the one hand, they possess an objective historical past, ranging from early experiments in the 1950s to arcade culture in the 1970s and the aesthetic and linguistic consolidation of the 1980s and 1990s; on the other hand, they activate a subjective biographical past, in which personal memories are reinterpreted in light of the present (Davis 2023: 58). Nostalgia thus emerges at the intersection of the history of the medium and the history of the player. These cultural, material, and historical dimensions are further intertwined with the psychological component of nostalgia, which affects emotional well-being and the sense of self-continuity. Research in social and media psychology has shown that returning to games associated with

significant phases of life can reinforce feelings of belonging, stability, and identity coherence (Kappes – Menke 2025: 124). Fred Davis (2023) considers nostalgia a crucial mechanism for the construction and renegotiation of identity, particularly during transitional phases of the life course – such as the shift from childhood to adolescence or from adolescence to adulthood – when individuals are prompted to reassess their sense of self. Cultural objects from the past thus function as symbolic anchors, offering both emotional reassurance and narrative continuity. According to Jacobsen (2025), nostalgia supports both personal and generational continuity, helps individuals to process moments of crisis, and provides an affective refuge when the future appears uncertain or overwhelming.

These dynamics are particularly evident in retrogaming, which represents a privileged context for observing the intersection of memory, technology, and identity. The term refers to the practice of playing video games from previous generations using hardware that is no longer produced and therefore no longer officially supported by manufacturers, such as vintage home consoles, early personal computers, and coin-operated arcade cabinets (Forster 2005; Thomasson 2023). As David Heineman (2014) notes, the phenomenon is far from recent: as early as the late 1970s, enthusiasts and collectors devoted time and energy to playing and preserving arcade, console, and computer games. However, it was primarily with the advent of the Internet and the spread of emulators that retrogaming assumed its current recognizable form, diversifying into multiple variants and becoming a codified and socially visible practice. Despite technological obsolescence, outdated hardware and software systems continue to exert a strong appeal, whether through the use of original devices or via modern reissues, emulation, or digital distribution services. In this regard, Wulf et al. (2018: 60–61) appropriately distinguish between the act of playing and collecting old games and consoles and the practice of engaging with contemporary titles that intentionally adopt a retro aesthetic in graphics and sound design. A review of the literature, however, suggests the need to expand the semantic scope of the original definition in order to capture the complex and layered nature of retrogaming. Saarikoski (2004) observes that the prefix retro implies a backward movement which, in the context of video games, encompasses emotional, aesthetic,

and functional dimensions. He proposes considering retrogaming as an emerging gaming subculture that, although initially marginal, has progressively spread, especially among adult players who intentionally preserve games and hardware otherwise destined to disappear.

Domini Paul Gee (2019) and Newman (2004) further emphasize that retrogaming practices extend beyond simply playing and collecting, including the creation of physical and digital archives and museums, as well as the integration of retro mechanics and aesthetic styles – such as pixel art – into contemporary game design. Newman (2012) also highlights the cultural and historical preservation dimension of retrogaming, which concerns not only hardware itself but also the reconstruction of gameplay experiences perceived as “authentic”. This search for authenticity, often associated with the simplicity and “purity” of gameplay, is interpreted by D. Gee (2019: 57) as a counterpoint to the complexity, visual spectacle, and increasing commercialization that characterize many contemporary video games. The term retro inherently implies a backward movement; consequently, retrogaming can be understood as a symbolic return to childhood or to ludic universes perceived as familiar and reassuring. This impulse to return recalls the original meaning of *nostos*, the desire to return home, and functions as a means of filling the gaps of memory. Following Timothy Morton (2000), retrogaming thus evokes not a factual past, but a phantasmatic, idealized past reconstructed as a simulacrum. Similarly, Bosman (2023) emphasizes the tension between perceived authenticity and the idealization of the past, defining retrogaming as the appropriation of past video game aesthetics and mechanics within contemporary productions, according to a logic that goes beyond simply replaying titles on consoles or emulators and instead reuses their “look and feel” in new works. Retrogaming thus appears as an aesthetic and ludic reactivation of the past, in which it is reworked, hybridized, and incorporated into new configurations of play. Makai (2024), in his analysis of *Arcade Paradise*, demonstrates how retrogaming does not merely reproduce aesthetic or mechanical elements but entails the construction of a “reconstructed” historical experience that incorporates economic and managerial components and reinterprets the past according to the logics of the contemporary cultural industry. The common thread uniting these theoretical

contributions is the central role of nostalgia in reinforcing the appeal of retrogaming. For many players, classic video games are linked to personal and familial memories – afternoons spent in the living room or bedroom, shared rituals with friends or siblings – as well as to broader cultural references disseminated through television series, such as *Seinfeld* or *The Big Bang Theory*, and films such as *Ralph Breaks the Internet* or *Free Guy* (Thomasson 2023). Retrogaming thus becomes a means of reactivating emotions, relationships, and biographical moments, enabling a rediscovery of the self through the past and providing an emotional anchor in the present. As Bowman and Wulf (2023: 2) observe, video games can function as “metaphorical time machines”, allowing players to return to digital worlds that remain unchanged, unlike real life. The theoretical framework proposed by Fred Davis (2023) on simple, reflective, and interpreted nostalgia provides further tools for analyzing the retro landscape. Simple nostalgia emerges in titles that romanticize past aesthetics and mechanics (Bosman 2023); reflective nostalgia characterizes games that critically engage with the memory of the medium; interpreted nostalgia appears in metatextual works that make nostalgia itself a theme. Garda (2014), drawing on Svetlana Boym (2001), further distinguishes retrogaming from the retro style of contemporary games, which creatively reinterpret the aesthetics and codes of specific decades. Nostalgia in retrogaming is therefore not merely an affective state but also a cultural, commercial, and creative strategy: returning to the past allows not only its re-experiencing but also its critical reinterpretation in the present and its projection into the future (Suominen 2008). Building on Blake’s (2002) notion of the “retrolutionary”, Suominen describes retrogaming as a way of constructing the new through tools, aesthetics, and logics derived from the past: nostalgia thus becomes a driver of innovation, a resource that makes change more accessible by combining continuity and transformation. The growth of the retrogaming market – once considered marginal – demonstrates the symbolic and commercial value of video game heritage (Heineman 2014). As Morreale (2009) observes, nostalgia becomes a commodity, and cultural producers, media, and the entertainment industry configure themselves as true “vendors of nostalgia” (p. 274). The search for the aura of the original game activates processes of technical

reproducibility, recalling Walter Benjamin (1936) and the Baudrillardian notion of simulacrum, later taken up by Guffey (2006): representations that ultimately replace reality with a hyperreal version of the past.

Retrogaming thus manifests in multiple forms: on the one hand, it allows players to relive past experiences through “immutable and preserved” data that seem to promise a return (Fenty 2008); on the other hand, it reworks themes, iconographies, and styles according to the logic of remix culture (Lughi 2023). It is in this liminal zone – between nostalgia, remediation, and derivative digital imaginaries – that many contemporary practices of rewriting the video game past take shape. Retrogaming cannot be reduced either to a recreational activity centered on simply replaying past titles or to a practice of collecting or digital archaeology (Parikka 2019). Rather, it constitutes a genuine cultural ecosystem in which memory, technology, market forces, fandom, and preservation practices converge. Collecting and preserving video games, consoles, and other gaming devices represent a significant motivation for many enthusiasts, who contribute to safeguarding video game heritage for historical, aesthetic, or cultural reasons. Alongside physical preservation, emulation makes otherwise lost titles accessible, giving rise to a form of retrogaming with an archival function. This approach is shared by dedicated institutions and museums, such as the GAMM Game Museum (formerly Vigamus) in Rome and the *elettroLudica Museo dell'intrattenimento elettronico*, which treat video games as cultural artifacts. At the same time, a participatory culture emerges around classic games, consisting of events, fairs, forums, exhibitions, and creative practices. Fans do not merely celebrate the past, but reactivate it through remixes, mods, fan art, amateur productions, and new creations inspired by historical titles, much like in other media domains. In this regard, it is useful to distinguish between recreational and cultural practices of retrogaming. Recreational practices are endogenous to the world of play and directly concern the use of hardware and software: they include the use of original consoles and cartridges to preserve authenticity, plug-and-play devices that emulate old consoles (such as NES Classic or Atari Flashback), software emulation through programs such as MAME, hybrid consoles like Analogue Pocket or Retron 3 HD, and the proliferation of numerous retro

consoles produced by small companies, often situated in a legal “grey area”. This same domain also includes remakes and reboots, in which classic titles are recreated or reinterpreted with updated aesthetics and mechanics – such as Alex Kidd in Miracle World DX or Wonder Boy III: The Dragon’s Trap – as well as homebrew productions and demakes, which respectively develop new games for old consoles or adapt modern titles to legacy platforms (e.g., Halo 2600 for Atari). Finally, the influence of the past persists in contemporary retro-style games that reinterpret classic graphics and gameplay, such as *Evoland* (1 and 2) or *Minecraft*. Cultural practices, by contrast, are exogenous to hardware and software and develop within the social and institutional contexts surrounding gaming. These include events and fairs dedicated to classic gaming, featuring tournaments, concerts, and meetings with developers and fans; the aforementioned museums; and arcade venues, which Makai (2024) interprets as sites of cultural heritage where the imaginary of the 1980s and 1990s – as well as contemporary titles presented in arcade format – continues to be experienced. Online communities, blogs, forums, social media groups, and live streaming channels also constitute exogenous cultural practices, albeit situated in digital environments. Within these spaces, content creators and fans keep the memory and imaginary of retrogaming alive, forming the active audience that, as Henry Jenkins (2008) argues, lies at the core of media industry dynamics.

1.1 Collective memory in retrogaming

The nostalgic experience associated with retrogaming does not concern only those who directly lived through the era of retro video games, but also involves younger generations. Generation Z, in particular, develops forms of mediated nostalgia through emulators, reissues, and digital platforms that make a ludic heritage accessible which would otherwise lie outside their biographical experience. The video game past is therefore not simply recovered, but rather encountered, filtered, and reinterpreted in light of contemporary sensibilities. This dynamic can be understood through what recent studies define as *anemoia*, that is, a form of nostalgia for a time not directly experienced but reconstructed through cultural and digital mediations (Mathew 2025). In the case of Post-Millennials, such nostalgia does not arise from

personal memory, but from a mediated imaginary composed of aesthetic fragments, technological devices, and cultural practices of the past. What emerges, then, is an active construction of video game memory linked to retrogaming, rather than a mere recovery of lived experience. At the same time, this orientation toward the past can be interpreted as a response to the condition of digital saturation that characterizes contemporary society. Having grown up in an environment dominated by constant connectivity, algorithms, and continuous flows of content, Generation Z experiences a form of cognitive and sensory overstimulation that paradoxically generates a search for slower, more tangible, and more intentional experiences (*ibid.*). For these reasons, retrogaming offers a form of simplification and a “return to materiality”, through aesthetics, mechanics, and rhythms of play perceived as more controllable, authentic, and humanly scaled. This process contributes to the formation of new shared memories, in which the relationship with the past does not depend exclusively on having lived it, but on the possibility of accessing it through technical devices and discursive practices. The Internet plays a central role as an infrastructure of cultural memory. Suominen (2011), for instance, argues that the web can be understood as a dynamic archive – or even an “anarchive” – capable of continuously renewing the economic and semiotic life of past media artifacts, making them available for both individual and collective recollection. Within these environments, retrogaming emerges as a profoundly communal practice. Forums, blogs, social media platforms, and digital archives do not merely preserve content, but activate processes of discursive construction of video game memory. Even seemingly minimal forms of participation – such as brief comments, lists of games, nicknames, or signatures – contribute to the formation of a diffuse historical discourse in which individual experiences and collective narratives intertwine (*ibid.*).

A central element is represented by “memory triggers”: images, descriptions, emulators, content, and devices that stimulate recollection and facilitate the reactivation of ludic experience. However, memory does not emerge automatically; it also requires practices of participation and narration that transform individual experience into shared heritage. For this reason, Suominen identifies three main discursive modes through which the history of

video games is constructed: a historical discourse, which organizes the past chronologically; a heritage discourse, centered on the preservation of artifacts; and a retrospective discourse, focused on the personal, emotional, and relational experience of play. These three modes demonstrate how the relational dimension of retrogaming often assumes an intergenerational character. Many parents, in fact, introduce their children to the games of their own childhood, transforming video games into a medium of affective and narrative continuity between generations. Bowman and Wulf (2023), for example, show that 77 % of parents play with their children, frequently choosing titles from their own past. A significant case they report describes a young player using an old save file belonging to his father in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, thereby transforming gameplay into a form of emotional inheritance. Taken together, these dynamics show that contemporary retrogaming is not merely an individual nostalgic practice, but a mediated social and cultural phenomenon in which digital communities, technological devices, and discursive practices contribute to redefining the relationship between past, memory, and identity. In this sense, nostalgia does not simply evoke the past, but becomes a tool through which younger generations negotiate authenticity, belonging, and meaning within a context shaped by the pervasiveness of digital technologies.

2. Double Screen in Contemporary Retrogaming

By analyzing retrogaming practices in both virtual and physical environments, this study has identified a specific mode of engagement that differs from those discussed so far. This mode is characterized by two fundamental elements:

- the presence, within a primary “host” video game, of a secondary retro-style game that can be played either partially or in its entirety;
- access to this embedded game through a second screen that is represented and visible within the virtual space.

The conceptualization of this double screen is grounded in *second screen* theory. Within a context shaped by media convergence (Jenkins 2008) and remediation (Bolter – Grusin 1999), it has become increasingly common to interact with multiple media contents across different devices. In the television domain, for instance,

second screen practices involve viewers engaging with related content through two physical screens (such as a TV and a smartphone or tablet). In video games, double-screen dynamics emerge in modes such as multiplayer, whether through shared screens or individual displays, producing differentiated experiences for each player. The concept of the double screen has been particularly related to the notion of *games within games* developed by Regina Seiwald (2019), according to which the inclusion of a game within another creates a layering of fictional levels (interlacing fictional levels) that makes the ludic and artificial nature of the medium visible. However, whereas Seiwald primarily analyzes such structures in terms of self-reflexivity and the foregrounding of game-ness, the double screen introduces an additional dimension: it not only renders the game visible as a constructed artifact, but also activates a temporal relationship with the past, transforming the embedded retrogame into a device of memory.

Another relevant reference is the notion of game within the game: the presence of minigames – often digitalized versions of analog games such as poker, chess, or checkers – which, although autonomous and independent from the main narrative and core gameplay, are accessed through the player’s “digital prosthesis” (Franchini 2004), namely the avatar. Examples include poker in *Red Dead Redemption*, *Gwent* in *The Witcher 3: Wild Hunt*, the dice game *Orlog* in *Assassin’s Creed Valhalla*, motorcycle races in *Final Fantasy VII*, beach volleyball tournaments in *Tekken 3*, or dance challenges in the *Yakuza* series. However, access to these minigames does not occur through an internal second screen, nor do they constitute actual retro games; therefore, they do not fall within the specific form of retrogaming analyzed in this study. Drawing on the work of Regina Seiwald (2019), the double screen can instead be interpreted as a specific form of *mise en abyme*, in which the embedded game reflects and doubles the ludic nature of the host game. In the case of retrogaming, however, this reflection is not only structural but also temporal: the second level does not merely refer to the game as a form, but to a historical phase of the medium, thereby activating dynamics of nostalgia, *anemoia*, and mediated memory.

Building on the concepts discussed and the empirical cases identified, Guerra and Addeo (2025) argue that

the double-screen retrogaming experience can be defined through a set of recurring characteristics:

- the simultaneous presence of an exogenous (real) screen and an endogenous (virtual) screen;
- the coexistence of a host video game and an embedded game accessible within it;
- the retro identity of the embedded game, or its clear adherence to retrogaming aesthetics and logics (graphics, style, gameplay);
- the visible transition between the two screens, made explicit through visual devices such as fades, changes in framing, or camera movements;
- the mediation of the digital prosthesis, which functions as an interface between the player and the second screen.

The internal screen does not replace the primary one, but complements it, continuing to exist even after the gameplay session: the virtual device (console, arcade cabinet, computer) remains an integral part of the game environment. This process leads to a double extension of the digital prosthesis: the avatar of the host game extends into the avatar of the embedded retrogame. The transition from one game to another also corresponds to a shift from a contemporary imaginary to one belonging to the past, in which nostalgia operates as an activating device. The intertwining of these two levels produces a “derived” digital imaginary (Lughi 2023), yet one endowed with its own internal coherence. As Alberto Abruzzese (2001) emphasizes, the social imaginary is not merely a collection of ideas, but a mediated construction in which collective memory selects elements of the past in order to preserve the coherence of the imaginary in the present. In the case studies identified, the embedded video game from the past is consistent with the host game, thereby reinforcing its overall identity. This specific double-screen configuration, together with the characteristics described, renders it a hybrid medium: it moves across different media levels, integrates distinct temporalities, functions as an interface between different media, and activates new practices of play, memory, and imagination. What emerges is a form of internal remediation: the player interacts with a media object situated within the virtual world (such as a console or an arcade cabinet), which in turn refers to a collective ludic memory.

From the perspective of cultural convergence, the double screen does not merely reproduce past media, but reorganizes them into new practices in which playing simultaneously becomes an act of memory, rewriting, and affective participation. For the player, the double screen takes the form of a nostalgic performance, drawing on

the imaginary not merely as a passive representation of the past, but as an active and performative dimension (Morton 2000). The following table, adapted from Guerra and Addeo (2025), presents the video games identified as exemplary cases of this new retrogaming experience (Table 1).

Table 1 – Videogames with retrogaming experience (Source: authors' own elaboration)

Host Videogame	Embedded Retrogames	Type of Embedding	Narrative Relevance	Ludic Relevance	Nostalgia Type
Space Quest 3 (1989)	Astro-Chicken (inspired by Lunan Lander, 1979)	Third-party	Relevant	Relevant	Reflective
Day of Tentacle (1993)	Maniac Mansion (1987)	First-party	Not Relevant	Not Relevant	Reflective
Shenmue (1999)	Hang-on (1985)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple
Shenmue 2 (2001)	-Hang-on -After Burner -Space harrier -Out run ('80 style)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple
Animal Crossing (2001)	Giochi NES ('80 style)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple
GTA San Andreas (2004)	Let's Get Ready to Bumble (Anni '80)	Third-party	Not Relevant	Relevant	Simple
Serie Yakuza (2005-2024)	Game SEGA ('80 style)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple
CoD: Black Ops (2010)	Zork (1980)	Third-party	Not Relevant	Not Relevant	Interpreted
Starcraft II: Wings of Liberty (2010)	The Lost Vikings (1992)	First-party	Not Relevant	Not Relevant	Simple
GTA 5 online (2013)	Arcade sala giochi ('80 style)	Third-party	Not Relevant	Relevant	Simple
Wolfenstein: The New Order (2014)	Wolfenstein 3D (1992)	First-party	Not Relevant	Not Relevant	Simple
Fallout 4 (2015)	-Red Menace -Zeta Invaders -Atomic Command -GrognaK & The Ruby Ruins ('80 style)	Third-party	Not Relevant	Not Relevant	Simple
Homefront: The Revolution (2016)	Time Splitter 2 (2002)	Third-party	Not Relevant	Not Relevant	Interpreted
Uncharted 4 (2016)	Crash Bandicoot (1996)	First-party	Relevant	Not Relevant	Reflective
Stardew Valley (2016)	-Journey of the Prairie -King Junimo Kart (Stile retro Anni '80-'90)	Third-party	Not Relevant	Relevant	Simple
Night in the woods (2017)	Demontower ('80 style)	Third-party	Relevant	Relevant	Reflective
Judgement (2018)	Sala giochi SEGA (Anni '80)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple
Cyberpunk 2077 (2020)	Roach Race ('80 style)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple
	-Trauma Drama -Arasaka Tower 3D ('80 style)	Third-party			Simple

Doom Eternal (2020)	Doom (1993) Doom II (1994)	First-party	Not Relevant	Not Relevant	Simple
Lost Judgement (2021)	-Sala giochi SEGA -SEGA Master System ('80 style)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple
Arcade Paradise (2022)	35 giochi arcade ('70, '80 and '90 style)	Third-party	Relevant	Relevant	Interpreted
Street Fighter 6 (2023)	-Street Fighter II -Final Fight -Vulgus -Puzzle fighter 2 ('80 and '90 style)	First-party	Not Relevant	Not Relevant	Simple

The *host game* refers to the primary video game within which one or more retrogames – here defined as embedded games – are incorporated. This distinction aligns with the observations previously made by Regina Seiwald, who differentiates between embedded games with or without an impact on the macrogame. However, in the cases analyzed here, the double screen introduces an additional function: even when the retrogame is not relevant to progression, it may nonetheless be central at the level of memory and nostalgic experience, acting as a trigger or as a device of *anemoia*. Furthermore, an additional distinction developed in this study concerns the difference between titles originally produced in earlier periods and those created contemporaneously through graphics, mechanics, or in-game devices (such as arcade cabinets or retro consoles), explicitly evoke the aesthetics and design logics of the past. Embedded retrogames are classified as *Embedded First-Party* when they were originally created by the same developer as the host game, and as *Embedded Third-Party* when they are inspired by historical titles produced by other developers, often for copyright-related reasons. From a ludic and narrative perspective, the integration of retrogames may assume varying degrees of relevance within the host game. In some cases, it is significant, directly affecting narrative development or gameplay dynamics; in others, it remains marginal, configuring itself as an optional and autonomous experience that does not influence the overall progression of the game. With regard to the nostalgic dimension, the analysis draws on the typology proposed by Fred Davis (2023), which distinguishes three levels of nostalgia. Simple nostalgia

manifests when embedded retrogames aim to recreate or evoke the past “as it was”, often through an idealized representation. Reflective nostalgia emerges when such elements offer a more conscious or critical engagement with the past and its imaginary. Finally, interpreted nostalgia occurs when embedded retrogaming does not merely evoke the past but stimulates reflection on the very meaning of nostalgia, transforming it into a cultural and critical language in its own right.

The concept of the double screen can be further interpreted and refined as a specific device for activating memory within the video game experience. Drawing on Suominen’s notion of *memory triggers*, it can be observed that images, interfaces, emulators, and digital content function as stimuli capable of activating processes of individual and collective recollection; in the case of the double screen, however, this mechanism assumes a more structured and embedded form. Unlike external triggers – such as forums, archives, or online content – the double screen integrates the past directly into the ludic space, transforming memory into a playable experience. The embedded retrogame does not merely evoke an imaginary but renders it accessible through direct interaction, thus configuring itself as a genuine memory trigger designed at the level of game design. In this sense, the double screen can be understood as a device of internal remediation that not only represents the past but reactivates it performatively. This function becomes even more significant when considered in relation to the practices of younger generations. For players who directly experienced the era of retro video games, the double screen activates forms

of nostalgia grounded in biographical memory. By contrast, for younger generations, it operates as a device for accessing a past not personally lived, contributing to the construction of experiences that can be associated with the phenomenon of *anemoia*, that is, a mediated and imagined nostalgia. The double screen facilitates the experiential simulation of the past, allowing players to “inhabit” different temporalities within the same ludic space. It thus emerges as an interface between memory and the imaginary, capable of linking lived and mediated experience, nostalgia and *anemoia*. This dynamic highlights how contemporary retrogaming is not merely a phenomenon of recovery, but a cultural device through which the past is continuously renegotiated, reinterpreted, and made playable in the present.

2.1 The Double Screen as a device for evoking nostalgia and triggering memories

The embedded retrogames analyzed can be further classified according to their *mode of memory*. Some function as *memory triggers*, activating biographical nostalgia in players who are familiar with the original games; others operate as devices of *anemoia*, enabling access to a past not directly experienced; while a third group occupies an intermediate position, configuring itself as hybrid devices whose nostalgic effect depends on the player’s generational and experiential background (*hybrid*). Accordingly, the table of case studies (Table 1) has been revised through the introduction of a new analytical dimension, defined as memory mode, which allows for a more in-depth understanding of the functioning of embedded retrogaming beyond the categories previously considered (Table 2).

Table 2 – Videogames with retrogaming experience (updated version with memory mode)
(Source: authors’ own elaboration)

Host Videogame	Embedded Retrogames	Type of Embedding	Narrative Relevance	Ludic Relevance	Nostalgia Type	Memory Mode
Space Quest 3 (1989)	Astro-Chicken (inspired by Lunan Lander, 1979)	Third-party	Relevant	Relevant	Reflective	Hybrid
Day of Tentacle (1993)	Maniac Mansion (1987)	First-party	Not Relevant	Not Relevant	Reflective	Memory Trigger
Shenmue (1999)	Hang-on (1985)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple	Hybrid
Shenmue 2 (2001)	-Hang-on -After Burner -Space harrier -Out run ('80 style)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple	Hybrid
Animal Crossing (2001)	NES games ('80 style)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple	<i>Anemoia</i>
GTA San Andreas (2004)	Let’s Get Ready to Bumble (Anni '80)	Third-party	Not Relevant	Relevant	Simple	<i>Anemoia</i>
Serie Yakuza (2005-2024)	Arcade room SEGA ('80 style)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple	Hybrid
CoD: Black Ops (2010)	Zork (1980)	Third-party	Not Relevant	Not Relevant	Interpreted	Memory Trigger
Starcraft II: Wings of Liberty (2010)	The Lost Vikings (1992)	First-party	Not Relevant	Not Relevant	Simple	Memory Trigger
GTA 5 online (2013)	Arcade sala giochi ('80 style)	Third-party	Not Relevant	Relevant	Simple	<i>Anemoia</i>

Wolfenstein: The New Order (2014)	Wolfenstein 3D (1992)	First-party	Not Relevant	Not Relevant	Simple	Memory Trigger
Fallout 4 (2015)	-Red Menace -Zeta Invaders -Atomic Command -Grogak & The Ruby Ruins ('80 style)	Third-party	Not Relevant	Not Relevant	Simple	<i>Anemoia</i>
Homefront: The Revolution (2016)	Time Splitter 2 (2002)	Third-party	Not Relevant	Not Relevant	Interpreted	Memory Trigger
Uncharted 4 (2016)	Crash Bandicoot (1996)	First-party	Relevant	Not Relevant	Reflective	Memory Trigger
Stardew Valley (2016)	-Journey of the Prairie -King Junimo Kart (Stile retro Anni '80-'90)	Third-party	Not Relevant	Relevant	Simple	<i>Anemoia</i>
Night in the woods (2017)	Demontower ('80 style)	Third-party	Relevant	Relevant	Reflective	Hybrid
Judgement (2018)	Arcade room SEGA (Anni '80)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple	Hybrid
Cyberpunk 2077 (2020)	Roach Race ('80 style)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple	<i>Anemoia</i>
	-Trauma Drama -Arasaka Tower 3D ('80 style)	Third-party			Simple	<i>Anemoia</i>
Doom Eternal (2020)	Doom (1993) Doom II (1994)	First-party	Not Relevant	Not Relevant	Simple	Memory Trigger
Lost Judgement (2021)	-Arcade room SEGA -SEGA Master System ('80 style)	First-party	Not Relevant	Relevant	Simple	Hybrid
Arcade Paradise (2022)	35 giochi arcade ('70, '80 and '90 style)	Third-party	Relevant	Relevant	Interpreted	Hybrid
Street Fighter 6 (2023)	-Street Fighter II -Final Fight -Vulgus -Puzzle fighter 2 ('80 and '90 style)	First-party	Not Relevant	Not Relevant	Simple	Hybrid

Embedded first-party titles – namely those developed by the same studios responsible for the host game – clearly predominate. This tendency suggests a greater degree of creative control and an explicit intention to valorize the company's own ludic heritage, using nostalgia as a resource for brand identity. The embedded retrogame thus represents not merely a reference to the past, but can be interpreted as an intentional device for memory activation, designed to evoke specific imaginaries linked to the history of the medium. Third-party retrogames, while present, tend to evoke retro aesthetics

without faithfully reproducing existing titles, a strategy likely related to the desire to avoid copyright issues. However, as Wulf and Baldwin (2020) argue, nostalgia can be elicited through stylistic fragments or elements of a franchise without requiring an exact replication of the original work. This idea resonates with the observation of Chirchiano (2016), according to which the adaptation of past narratives into new imaginaries represents a recurring model in media culture: even when a text is not directly reproduced, its presence re-emerges through recombination, reinterpretation, and creative reworking

that keep its memory alive. In this way, even more indirect forms of retrogaming can function as “memory triggers”, activating processes of recognition and recollection independently of philological fidelity.

With regard to narrative relevance, most embedded retrogames function as optional components: they enrich *anemoia* without substantially influencing the storyline. However, in the few cases where integration is narratively significant, the retrogame becomes an active element in character development or world-building, indicating a deeper intersection between secondary content and the main storyline. In such instances, the double screen does not merely evoke the past, but integrates it into the narrative, transforming it into a shared experience between characters and player. A significant example is the scene in *Uncharted 4: A Thief's End* in which Nathan Drake and Elena Fisher decide who will do the dishes by competing in *Crash Bandicoot*. The transition to the PlayStation is constructed through a precise directorial choice: a camera movement highlights the activation of the console – complete with its iconic logo and startup sound – before focusing on the television in their home. Although only a brief sequence of a *Crash Bandicoot* level is playable, the retrogame assumes narrative relevance because it is intertwined with the characters' relationship and shared history. In this case, the double screen functions as a memory trigger that stages the past both as a cultural reference and as an active element in narrative construction. From a ludic perspective, integration is more diversified: many embedded retrogames, even when marginal in narrative terms, provide rewards, upgrades, or advantages that enrich the overall gameplay experience. This demonstrates how such retrogames function not only as nostalgic references but also as engagement mechanisms that encourage exploration and continuity of play. The double screen can therefore be interpreted as a ludic memory trigger, that is, as a device that not only evokes the past but renders it operationally relevant within gameplay dynamics. An exemplary case is *Astro-Chicken* in *Space Quest III*, one of the earliest instances in which an embedded retrogame is structurally essential for narrative progression. Only by achieving a sufficiently high score does the player receive a coded message containing crucial information needed to save two key characters; without this interaction, completing

the game becomes impossible. *Astro-Chicken* thus operates simultaneously as a narrative device and a ludic challenge, as well as one of the earliest examples of a strong integration between memory and gameplay, in which the retrogame is not ancillary but structural. The opposite case is *Day of the Tentacle*, which incorporates the fully playable *Maniac Mansion*. Here, interaction with the virtual Commodore 64 has no impact on either narrative or gameplay progression. Its function is primarily that of a nostalgic homage, closer to an Easter egg than to a structurally integrated element. Despite its functional irrelevance, this example – together with *Astro-Chicken* – represents a historically significant reference point in the development of double-screen practices. In this case, the double screen operates as a pure nostalgic trigger, oriented primarily toward evocation and recognition.

With regard to the type of nostalgia, simple nostalgia predominates, centered on an affectionate and idealized evocation of the past. By contrast, cases of reflective or interpreted nostalgia are relatively rare, suggesting that embedded retrogaming is often designed to elicit immediate emotional resonance rather than to stimulate critical reflection. However, this immediacy can also be reinterpreted in light of contemporary Generation Z practices: in many cases, the embedded retrogame does not activate lived memories alone, but produces forms of mediated nostalgia associated with the phenomenon of *anemoia*, in which the past is experienced as an accessible imaginary rather than as a biographical experience. A notable exception is *Arcade Paradise*, which adopts nostalgia in an explicitly interpretive manner. The player assumes the role of a young individual in the 1990s who transforms a small laundromat into an arcade. The protagonist's personal development intertwines with the revival of arcade culture, making nostalgia not only an aesthetic reference but also a thematic and critical resource. In this case, the double screen expands to become a total environment, transforming retrogaming from an embedded element into the structural core of the experience. If, for Regina Seiwald, games within games function as self-reflexive devices that make explicit the fictional nature of video games, in the case of the double screen they also operate as mnemonic devices, capable of activating memories, imaginaries, and differentiated temporalities within the ludic experience.

Conclusions

Revisiting a metaphor by Marshall McLuhan, retrogaming emerges as a cultural practice that moves forward while looking in the rear-view mirror (Davis 2023): a form that innovates by drawing on what it preserves. The centrality of nostalgia in this process highlights the deep interrelation between memory, the imaginary, gameplay experience, and remediation. The double screen can therefore be understood as an evolution of games within games structures: not merely a device of ludic reflexivity, but an interface between fictional and temporal levels, capable of connecting gameplay, memory, and the imaginary. In this sense, the double screen functions as a device that translates memory into playable experience, bringing together nostalgia, *anemoia*, and memory triggers within the same ludic space. This updated study aims to extend an ongoing line of research that, through further theoretical and empirical investigations, seeks to conceptualize the double screen as a distinct form of retrogaming within the broader video game ecosystem. By expanding the number of case studies, it will be possible to analyze more precisely its ludic and narrative potential and to better understand its role as a device capable not

only of evoking the past, but of activating it and making it experientially accessible to players across different generations. From this perspective, several relevant implications for the contemporary video game industry emerge. On the one hand, the double screen can be employed by game developers as a design tool to enhance the nostalgic dimension, moving beyond superficial references toward experiences that activate memory and the imaginary in a structured way. On the other hand, it opens up new possibilities at both the narrative and metanarrative levels, enabling the integration of different temporal layers within the same ludic space and fostering forms of storytelling that place past and present in dialogue. Finally, from a research standpoint, a further development concerns the construction of a broader and more systematic mapping of double-screen cases in contemporary video games. An extended and comparative analysis could help identify recurring patterns, generational differences, and cultural variations, thereby contributing to a more precise definition of the role of embedded retrogaming as both a cultural device and an emerging practice within the field of game studies.

BIBLIOGRAPHY:

- Aarseth, Espen. 2001. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies* 1 (1). <https://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Abruzzese, Alberto. 2001. *L'intelligenza del mondo. Fondamenti di storia e teoria dell'immaginario*. Roma: Maltemi editore.
- Benjamin, Walter. 2011 (1936). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Ed. Marco Valagussa. Torino: Einaudi.
- Blake, Andrew. 2002. *The Irresistible Rise of Harry Potter*. London – New York: Verso.
- Boccia Artieri, Giovanni – Ceccherelli, Alessio. 2008. *Videomondi*. Napoli: Liguori.
- Bolter, Jay David – Grusin, Richard. 1999. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Bosman, Frank. 2023. Videogame Romanticism on Retro Gaming, Remakes, Reboots, Game Nostalgia, and Bad Games. *Journal for Religion, Film and Media* 9: 25–44. <https://doi.org/10.25364/05.9:2023.1.3>
- Bowman, Nicholas David – Wulf, Tim. 2023. Nostalgia in Videogames. *Current Opinion in Psychology* 49 (article number 101532). <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101544>
- Boym, Svetlana. 2001. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Chirchiano, Emiliano. 2016. Retrogaming, giocare con la nostalgia. *H-ermes. Journal of Communication* 8: 137–148: <https://doi.org/10.1285/i22840753n8p137>
- Davis, Fred. 2023. *Sociologia della nostalgia*. Roma: Armando Editore.
- Fenty, Sean. 2008. Why Old School Is “Cool”. A Brief Analysis of Classic Videogame Nostalgia. In Whalen, Zach – Taylor, Laurie (eds.). *Playing the Past. History and Nostalgia in Videogames*. Nashville: Vanderbilt University Press. 19–31.
- Forster, Winnie. 2005. *The Encyclopedia of Game Machines: Consoles, Handhelds & Home Computers 1972–2005*. Chicago: Variant Press.
- Fraschini, Bruno. 2004. Videogiochi & New Media. In Bittanti, Matteo (ed.). *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*. Milano: Unicopli. 99–135.
- Garda, Maria B. 2014. Nostalgia in Retro Game Design. In *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. Article 7.
- Gee, Domini. 2019. Remixing Retro. *Journal of the Japanese Association for Digital Humanities* 4 (1): 54–71. https://doi.org/10.17928/jjadh.4.1_54
- Guerra, Annachiara – Addeo, Felice. 2025. Game e nostalgia: il double screen come esperienza di retrogaming. *Im@go. A Journal of the Social Imaginary* 26 (2): 35–56.
- Guffey, Elizabeth. 2006. *Retro: The Culture of Revival*. London: Reaktion Books.
- Heineman, David S. 2014. Public Memory and Gamer Identity: Retrogaming as Nostalgia. *Journal of Games Criticism* 1. [43](https://games-</p>
</div>
<div data-bbox=)

- criticism.org/2023/07/19/public-memory-and-gamer-identity-retrogaming-as-nostalgia/
- Jacobsen, Michael Hviid. 2025. Sociology and Nostalgia. In Becker, Tobias – Dilan, Thomas (eds.). *The Routledge Handbook of Nostalgia*. London – New York: Routledge. 27–41.
- Jenkins, Henry. 2008. *Convergence Culture*. New York: New York University Press.
- Kappes, Maike – Menke, Manuel. 2025. Media Studies and Nostalgia. In Becker, Tobias – Dilan, Thomas (eds.). *The Routledge Handbook of Nostalgia*. London – New York: Routledge. 121–133.
- Lughi, Giulio. 2023. Il ruolo dell'immaginario nella cultura digitale. *Culture Digitali* (9): 13–21.
- Makai, Péter Kristóf. 2024. Restorative vs. Reflective Nostalgia in Arcade Paradise. In *Proceedings of the 2023 DiGRA International Conference: Playground*. <https://doi.org/10.3390/h7040123>
- Mathew, Resmi Anie. 2025. The Vintage Escape: Gen Z, AI, and the Search for Authenticity. *Literariness Journal* 1 (1): 360–376.
- Morreale, Emiliano. 2009. L'invenzione della nostalgia. Roma: Donzelli editore.
- Morton, Timothy. 2000. *The Poetics of Spice: Romantic Consumerism and the Exotic*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Newman, James. 2004. *Videogames*. London – New York: Routledge.
- Newman, James. 2012. *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Abingdon: Routledge.
- Parikka, Jussi. 2019. *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*. Roma: Carocci editore.
- Saarikoski, Petri. 2004. *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. PhD thesis. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Seiwald, Regina. 2019. Games Within Games: The Two (or More) Fictional Levels of Video Games. In *Videogame Sciences and Art. Communications in Computer and Information Science*. Springer: Cham. 18–31.
- Suominen, Jaakko. 2008. The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. *Fibreculture Journal* 11. 15–18. Available from: <https://www.researchgate.net/publication/26502558_The_Past_as_the_Future_Nostalgia_and_Retrogaming_in_Digital_Culture>.
- Suominen, Jaakko. 2011. Retrogaming Community Memory and Discourses of Digital History. In Wilson, Paula – McEntaggart, Patrick (eds.). *Navigating Landscapes of Mediated Memory*. Oxfordshire: Inter-Disciplinary Press. 143–154.
- Thomasson, Michael. 2023. Retrogaming. In Wolf, Mark J. P. – Perron, Bernard (eds.). *The Routledge Companion to Videogame Studies*. New York: Routledge. 426–431.
- Wulf, Tim – Baldwin, Matthew. 2020. Being a kid again: Playing Pokémon Go contributes to well-being through nostalgia. *Studies in Communication and Media* 9 (2): 241–263. <http://doi.org/10.5771/2192-4007-2020-2-241>
- Wulf, Tim – Bowman, Nicholas D. – Rieger, Diana – Velez, John A. – Breuer, Johannes. 2018. Videogames as TimeMachines: Videogame Nostalgia and the Success of Retro Gaming. *Media and Communication* 6: 60–68. <https://doi.org/10.17645/mac.v6i2.1317>

Ľudový odev vo svetle reflektorov: výroba a prezentácia kroja vo folklórnych kolektívoch na Slovensku

†Adam Staňo

DOI: 10.62800/NR.2026.1.04

Folk Dress in the Spotlight: The Production and Presentation of Folk Costumes in Slovak Folklore Ensembles

The study examines Slovak folk dress and its re-contextualisation within organized folklorism, including a historical overview of the presentation and production of costume replicas beyond their original rural environment. The article focuses on two interrelated dimensions. The first analyses approaches to the production of folk costumes, their replicas, and imitations. The second examines their staged use, particularly in relation to Slovak folklore ensembles from the mid-twentieth century onwards. The aim is to highlight the crucial role of ethnological expertise in the research, production, interpretation, and stage application of folk costumes. This use of folk costumes is interpreted through a paraphrase of Ladislav Leng's theoretical framework concerning the three levels of stylisation in musical folklore. The article concludes with a case study describing the contemporary production of traditional costume replicas from the Púchov Valley for a folklore ensemble, based on ethnological research.

Key words: folklorism, folk dress production, reconstruction, folklore ensembles, stage presentation.

Acknowledgement: Studie vznikla v rámci řešení projektu Folklorismus jako součást nemateriálního kulturního dědictví (reg. č. projektu MUNI/A/1636/2024; rok řešení 2025) z programu Specifického výzkumu Ústavu evropské etnologie Filozofické fakulty Masarykovy univerzity.

Contact: Ústav evropské etnologie Filozofické fakulty Masarykovy univerzity, Arna Nováka 1/1, 602 00 Brno; e-mail:etnologie@phil.muni.cz; ORCID: 0009-0005-8974-2450

Jak citovat / How to cite: Staňo, Adam. 2026. Ľudový odev vo svetle reflektorov: výroba a prezentácia kroja vo folklórnych kolektívoch na Slovensku. *Národopisná revue* 36 (1): 45–63. <https://doi.org/10.62800/NR.2026.1.04>

Problematika výskumu, štylizácie a využívania ľudového odevu pre potreby folklórnych kolektívov rezonuje v oblasti folklorizmu takmer od vzniku týchto zoskupení (Petráková 2009: 30). Pri formovaní týchto kolektívov (na Slovensku v období po prvej svetovej vojne) sa paralelne začalo riešiť, čo budú mať interpreti oblečené a akým spôsobom sa v odeve budú prezentovať. Ľudový odev v jeho prirodzenom prostredí, mnohovrstevnatosť jeho funkcií a symbolika¹ pútali záujem inteligencie už od prelomu 18. a 19. storočia. V rovnakom čase začali byť ľudový odev a jeho nositelia exponovaní mimo tradičného prostredia. Pre pochopenie problematiky ľudového odevu, jeho scénického spracovania

a širšieho kontextu folklorizmu je nevyhnutné vymedziť hneď v úvode základné pojmy. Termíny ako *tradičná ľudová kultúra*, *štylizácia*, *folklór* a *folklorizmus*, *scénický folklorizmus*, *ľudový odev* a *kroj*, *scénický kostým*, *odevná súčiastka* sú zásadné pre správne uchopenie tejto problematiky a štúdie ako takej. Pritom doposiaľ existuje v odbornej literatúre len málo textov, ktoré sa venujú oblasti narábania s ľudovým odevom v scénickom prostredí. Zároveň tomuto javu chýba aj jasne zasadené pomenovanie, ktoré by bolo možné zjednodušiť do slovného spojenia ako odevný folklorizmus (po vzore hudobného a tanečného folklorizmu). Obdobne nemáme ani ucelený výraz na využívanie odborných

poznatkov z etnologickej analýzy ľudového odevu so zreteľom na výskum odevných typov a funkcií odevu pri jeho dokumentácii, revitalizácii či rekonštrukcii. Zjednodušene by bolo možné nazvať túto disciplínu *aplikovaná odevná etnológia* či *etnológia ľudového/tradičného odevu*. Pri definovaní vyššie spomenutých výrazov narážame na jemné rozdiely v terminológii, ktoré existujú medzi českou a slovenskou vedeckou literatúrou. Práve tieto rozdiely môžu ovplyvniť interpretáciu a vnímanie jednotlivých konceptov, a preto je dôležité ich objasniť a zosúladiť s ohľadom na kontext, v ktorom sú používané – a teda v prostredí slovenského folklorizmu.

Tradičná ľudová kultúra predstavuje súhrn hmotných a nehmotných prejavov, produktov ľudskej činnosti vytvorených a zviazaných so sociálnymi vrstvami nazývanými ľud, ktoré sú založené na tradovaní – medziosobnom či medzigeneračnom toku a výmene slovných aj neslovných kultúrnych informácií (Luther 2025).

Pojmy folklór a folklorizmus súvisia s tradičnou ľudovou kultúrou, no každý v inom aspekte. Folklór (z anglického slova *folk-lore* – vedomosti ľudu) predstavuje predovšetkým po obsahovej a formálnej stránke vyhranené hudobné, tanečné, slovesné a dramatické prejavy úzko späté s konkrétnou skupinou obyvateľstva (v stredo-európskom kontexte predovšetkým vidieckeho, no aj mestského), s jej spôsobom života, zvyklosťami, myslením, estetickými normami atď. a odovzdávané z generácie na generáciu tradovaním (Leščák 1995; Tyllner 2007: 219). Za folklorizmus sa považuje využívanie alebo napodobňovanie prejavov ľudovej kultúry často bez ohľadu na ich pôvodné funkcie. V spojení s folklorizmom sa tiež hovorí o tzv. druhej existencii folklóru, teda o sprostredkovaní elementov ľudovej kultúry z druhej ruky² (Leščák 1995). Príkladom v kontexte problematiky tejto štúdie je využívanie súčastí ľudového odevu či ich kópií a replík v prostredí, pre ktoré daný odev nebol primárne určený. Scénický folklorizmus je využívanie prvkov tradičnej ľudovej kultúry, najmä folklóru v scénickom prostredí, prejave či tvorbe. Jeho korene siahajú v slovenskom prostredí niekoľko stoviek rokov do minulosti (Zálešák 1995: 139 – 140).³

Pri popisovaní odevu nepriviligovaných vrstiev obyvateľstva sa v slovenskej odbornej literatúre stretávame s tromi kľúčovými pojmami: *tradičný odev*, *ľudový odev* a *kroj*.

Najstarším termínom je slovo **kroj**, ktoré v literatúre nachádzame od polovice 19. storočia. Etnologička Viera Nosáľová kroj opisuje ako „*tradičný odev špecifických znakov, ktorý nosili príslušníci národov, národností, etnických skupín, obyvatelia krajov a lokalít, prípadne príslušníci niektorých spolkov a povolání. Na Slovensku sa v tomto význame rozumie najmä odev poddaného, neškôr dedinského ľudu, ktorý sa v minulosti zaoberal prevažne roľníctvom a pastierstvom*“ (Nosáľová 1995: 278).

Termín kroj sa začal používať aj v sekundárnom význame v súvislosti s vytvoreným odevom slovenskej inteligencie, ktorý vychádzal z tradičného odevu dedinského prostredia. Týmto odevom sa koncom 19. storočia manifestovalo národné povedomie (Nosáľová 1995: 278).

Encyklopédia ľudovej kultúry Slovenska pod výrazom kroj uvádza aj jeho ďalší význam, a to z pohľadu súčasnej situácie v prostredí folklorizmu, kde pojem kroj označuje tradičný odev „*dedinského obyvateľstva vo funkcii scénického kostýmu*“ (Nosáľová 1995: 278).⁴ S termínom kroj sa bude v tomto význame narábať aj v celej tejto práci.

Približne v 50. rokoch sa namiesto termínu kroj začal využívať pojem **ľudový odev**, a to v súvislosti s marxistickou ideológiou, ktorá chápala ľud ako nositeľa kultúry a pokroku. Ľudový odev je definovaný ako súbor odevných súčiastok ľudovej komunity, pod ktorým sa okrem odevu dedinského ľudu (prevažne roľníkov a pastierov) začal chápať aj odev ďalších sociálnych vrstiev, najmä remeselníkov, robotníkov, ale aj zemanov⁵ vyznačujúci sa niekoľkými charakteristickými rysmi, najmä tendenciou k zachovaniu lokálnej a regionálnej špecifickosti (Nosáľová 1982: 5 – 12). Treťou vývinovou terminologickou fázou je pojem **tradičný odev** ako zastrešujúci výraz pre odev, ktorého skladba aj existencia je založená na tradícii. Tradičný odev mal svoje vývojové špecifiká, ale s veľmi úzkym presahom na dobový lokálny vývoj a bol typický pre dedinské spoločenstvo. Najvýznamnejším znakom tradičného odevu je veľký počet lokálnych a regionálnych dobových foriem, ich výzdoba a farebná pestrosť (Benža 1990: 44 – 49).

Pojmy kroj, ľudový odev a tradičný odev bližšie nerozlišujú charakter odevu podľa funkcie (sviatočný, všedný, pracovný, obradový...).

Pojem **polokroj** predstavuje prechodové vývinové štádium medzi odevom tradičným a mestským, módnym.

Tento prechod nenastal nárazovo a nebol prijatý celým dedinským spoločenstvom (Benža 1990: 44 – 49). Pokroj mohol využívať rozličné odevné súčiastky tradičného odevu v kombinácii s mestskou a konfekčnou módou.

Odevný celok sa skladá z viacerých komponentov – v odbornej terminológii označovaných ako **odevné súčiastky**.

Ďalším relevantným pojmom v rozoberanej problematike je **štylizácia**. Ide o jav, ktorého cieľom je úprava, reinterpretácia alebo adaptácia, v našom prípade elementov ľudovej kultúry do novej podoby reflektujúcej aktuálne potreby alebo estetické požiadavky. Jedným z typov štylizácie v kontexte práce s tradičným odevom bol tzv. **svojrás** – dobová forma folklorizmu, ktorú charakterizoval záujem umelcov, inteligencie a publicistov usilujúci o národno-reprezentačný výraz prostredníctvom zdôrazňovania a čerpania inšpirácie z ľudovej kultúry (najmä z ľudového odevu a textilu a v menšej miere aj z nábytku, architektúry či keramiky). Pojem **svérás** sa začal používať v českých krajinách a utvrdil sa pražskou výstavou *Svérás 1916*, ktorá čerpala vzory na zdobenie odevu v národnom štýle aj zo slovenského ľudového odevu⁶ (Tyršová – Kožmínová 1921). Slovenský ekvivalent ‚svojrás‘ sa neujal aj napriek tomu, že sa so všetkými jeho elementmi, najmä v kontexte odevu, pracovalo aj na Slovensku. Namiesto toho sa tu hovorilo o **národnom odevu**, **odeve v národnom duchu** či **národnom nosive**.

S folklorizmom súvisí aj pojem **scénický kostým**. Ide o špecifický typ odevu, ktorý sa používa v divadelných, tanečných a iných scénických produkciách s cieľom vytvoriť a zvýrazniť charakter postavy a situáciu, v ktorej sa nachádza. Je navrhnutý tak, aby podporoval vizuálnu interpretáciu postavy, obdobia, kultúrneho kontextu alebo atmosféry diela. Scénický kostým môže byť realistický, verne napodobňujúci dobové oblečenie, štylizovaný alebo abstraktný, s cieľom vyvolať u diváka určitú estetickú alebo emocionálnu reakciu (Wu – Wu 2024: 112 – 113). Do finálnej podoby scénického kostýmu zasahuje módný návrhár, odevný koordinátor na základe požiadaviek režiséra dramatického diela.

Z vyššie uvedených definíčných rámcov by teda bolo možné tvrdiť, že scénickým kostýmom by sa mohol nazývať akýkoľvek odev využívaný na scénické účely, či ide o pôvodný tradičný odev ako historický artefakt, alebo v súčasnosti vytvorený, v rôznej miere štylizovaný odev. Dnešná odborná a laická verejnosť však v kontexte scénického folklorizmu toto spojenie nevyužíva, supluje

je ho termínom **kroj**, tak ako to pripúšťa aj *Encyklopédia ľudovej kultúry Slovenska* (viď Nosáľová 1995: 278). Pojem scénický kostým – v súvislosti s inšpiráciou ľudovým odevom – tak pravdepodobne nájde uplatnenie iba v prostredí baletných alebo operných predstavení čerpajúcich námety z prostredia ľudovej kultúry (opery *Krúťrava*, *Prodaná nevesta*). Autorským zámerom je tu vytvorenie kostýmu inšpirovaného ľudovým odevom, pričom „ľudovosť“ je prezentovaná niekedy len veľmi voľným odkazom na ľudový odev (ornament, strih, niektorá odevná súčiastka...).

Definovanie pojmov *replika* a *kópia* závisí od prostredia a odboru, v ktorom sú používané. Predmetom tejto štúdie sú kópie a repliky tradičného odevu, preto budú jednotlivé termíny vymedzené vo vzťahu k tejto problematike.

Termín **kópia** výkladový slovník definuje ako presnú napodobeninu pôvodného diela. Podľa typov sa kópie delia na technologické a optické.⁷ Kópia historického či ľudového odevu je teda charakterizovaná ako verné a presné znázornenie originálneho predmetu, za použitia pôvodných technológií, výrobných postupov i autentických materiálov (Kubička 2004: 127). Pojem **replika** je v rovnakom slovníku uvedený ako práca priamo inšpirovaná dielom, ktorá však nemá charakter kópie. Z uvedeného vyplýva, že replika historického odevu či jeho komponentu je iba vizuálne znázornenie daného predmetu, pri ktorom sa nemusia dodržiavať pôvodné technológie, výrobné postupy ani materiály⁸ (Kubička 2004: 127). Pri výrobe replík ľudového odevu sa často používajú moderné techniky a materiály, ktoré umožňujú efektívnu a cenovo dostupnú produkciu. Pôvodné materiály, ako sú vlna, ľan alebo bavlna, môžu byť nahradené tkaninami, ktoré sú odolnejšie a praktickejšie na údržbu. **Imitácia** objektu je napodobenina originálu, ale zvyčajne bez striktného dodržiavania detailov, výrobných techník alebo pôvodných materiálov (Eldridge 2014: 25 – 52).

Z týchto definícií však nie je vždy možné rozoznať jasnú hranicu medzi replikou a imitáciou. V laickom diskurze by však bolo možné vykladať imitáciu ako voľnejšie napodobenie originálu než pri replike, pričom je stále možné rozoznať prvky pôvodného imitovaného predmetu. Prípad, keď odevná súčiastka vedome napodobuje komponent ľudového odevu, ale vo svojej podobe je odlišná a nepredstiera vernosť originálu, možno označiť termínom **parafráza**.⁹

Termín **rekonštrukcia** označuje len samotný proces znovuvytvorenia pôvodného diela (Kubička 2004: 246).

Predmetom rekonštrukcie môže byť vecný objekt, činnosť, slovesný alebo hudobný jav. Na rekonštrukcii je postavená veľká časť činnosti folklórnych súborov a dedinských folklórnych skupín (Benža 1995: 107). Rekonštrukciu odevu teda možno rozumieť procesy, ktorými sa na základe výskumu realizuje tvorba odevného komponentu či celého odevu so snahou o čo najvernejšie vytvorený obraz.

K pojmom kópia, replika, imitácia, parafráza a rekonštrukcia by bolo možné v problematike odevného folklorizmu pridať prívlastok „odevná/krojová“ (kópia, replika, atď.).

Postupným formovaním a združovaním sa jednotlivcov so záujmom o ľudovú kultúru začali vznikať rozličné krúžky, skupiny, súbory a iné zoskupenia, ktoré možno súhrne nazvať folklórne kolektívy. K nim môžu patriť aj zoskupenia spadajúce pod základné umelecké školy či centrá voľného času, ktoré narábajú s folklórnym materiálom. Na Slovensku sa výrazne prezentujú najmä folklórne skupiny a folklórne súbory. V dedinských folklórnych skupinách prevažuje snaha zachovať prejavy miestneho folklóru v čo najvernejšej podobe (Zálešák 1995: 139 – 140). Tieto zoskupenia sú späté s konkrétnou lokalitou, ktorej folklórny repertoár takmer výlučne spracovávajú. Z hľadiska odevu často čerpajú z vlastných súkromných a rodinných odevných fondov, prípadne si súčiastky odevu zhotovujú svojpomocne, výnimočne zákazkovou výrobou (v prípade, že sa dostatok odevných komponentov v danej lokalite nezachoval). Vo folklórnych súboroch sa folklórny materiál spracúva v rôznych stupňoch umeleckého spracovania a štylizácie (Zálešák 1995: 139 – 140), pričom repertoárovo sa súbory venujú širšiemu geografickému areálu (jeden alebo viacero regiónov) než len svojej blízkej lokalite.¹⁰ Súbory sú spravidla viac štruktúrované na tanečnú, hudobnú a spevácku zložku, pričom odev získavajú zväčša zákazkovou výrobou z externých či interných zdrojov, prípadne odkúpením.

Odborná literatúra zatiaľ striktné nedefinuje pojmy ako amatérsky, poloprofesionálny alebo profesionálny folklórny súbor, no tieto slovné spojenia sa v odborných textoch a prostredí scénického folklorizmu čoraz viac používajú. V amatérskom folklórnom súbore pôsobia interpreti na báze súkromného záujmu, bez právneho vzťahu k telesu. V takomto zoskupení hrá dôležitú úlohu vedúci súboru, ktorý často zastáva spojený post choreografa, tanečného pedagóga, odevného koordinátora; vo vedení súboru prípadne figuruje aj vedúci hudobnej, speváckej či organizačnej zložky. Na tomto princípe funguje väčšina folklórnych

súborov na Slovensku. Profesionálny súbor je inštitúcia, ktorej sú interpreti zamestnancami. Teleso je tiež viac štruktúrované v zmysle jeho vedenia, roly sú rozdelené medzi dramaturga, choreografa, scénografa, odevného koordinátora, vedúceho tanečnej alebo hudobnej skupiny. Profesionálnymi súbormi sú Slovenský ľudový umelecký kolektív (SLUK) a Poddukelský ľudový umelecký súbor (PULS), poloprofesionálny kolektív je Lúčnica.

Z histórie prezentácie ľudového odevu mimo dedinského prostredia a výroby krojov

V období preromantizmu, romantizmu a slovenského národného obrodzenia môžeme pozorovať prvé náznaky a snahy o cielenú prácu s folklórnym materiálom na území dnešného Slovenska. Podnety v oblasti scénického stvárnenia folklóru dostávajú jasné črty od 19. storočia. Nešlo o javiskové predstavenia v dnešnom ponímaní, ale skôr o prezentáciu elementov ľudovej kultúry zahŕňajúcich aj odev. Od 40. rokov 19. storočia sa na území dnešného Slovenska niektoré prvky ľudového odevu (výšivka, mužské košele) (Polonec 1968) začali stávať symbolmi národnej identity a významnými prostriedkami na podporu myšlienok národného hnutia a všeslovenskej vzájomnosti. Keďže obdobie maďarizácie nedovolilo naplno rozvinúť identitu slovenského národa, významní predstavitelia štúrovskej generácie v boji za svojbytnosť Slovákov vyzdvihovali ľudovú kultúru (Leščák – Sirovátka 1982: 12).

Iniciatívy prezentovať ľudové výtvarné umenie sa prejavili v už spomínanom svojrázovom hnutí, pričom boli zamerané na štylizáciu tzv. ľudového umenia¹¹ (predmety každodennej potreby, odev, textilie, architektúra). Začiatky týchto tendencií siahajú na Slovensku do polovice 19. storočia a súvisia s národným uvedením buržoázie v strednej Európe. V tom období rástol záujem o ľudovú kultúru, najmä o odev (to možno pozorovať napríklad aj v tvorbe Petra Michala Bohúňa, Maximiliána Racskaya) a zostavovali sa návrhy na národný odev, tzv. *slovenské nosivo*. To sa šilo napr. v bratislavskej dielni krajčírka Štefana Horníka, ale aj u krajčírrov v Pešti či Martine. V roku 1862 začal v Budíne vychádzať slovenský časopis *Sokol*, kde bol tento národný odev popísaný (Mrázek 2023: 15). Išlo o imitácie či parafrázy čerpajúce z odevných súčiastok ľudového odevu Oravy, prípadne iných regiónov Slovenska.¹²

V roku 1863 vznikla Matica Slovenská,¹³ ktorej cieľom bolo „v členoch slovenského národa mravnú a umnú

vzdelanosť budiť, rozširovať a utvrdzovať; slovenskú literatúru a krásne umenia pestovať a podporovať a tým i hmotný dobrobyt slovenského národa napomáhať, a na jeho zvelebení pracovať“ (Stanovy Matice slovenskej 1862: § 1). Vyzdvihnutie etnickej osobitosti malo romantizujúci podtón, ktorý nič nehovoril o skutočnom sociálnom postavení obyvateľstva či o kontextoch ľudovej kultúry (Leščák – Sirovátka 1982: 12). Poukazovalo sa na deklarovanie vlastenectva a identity národa aj formou odevu, pričom aj v tom môžeme vidieť prvé organizované snahy v oblasti folklorizmu na území dnešného Slovenska.

Koncom 19. storočia sa vlna záujmu o ľudovú kultúru upevňovala zberateľstvom a výstavami. Na území Slovenska bola zorganizovaná *Výstava slovenských výšiviek* v Martine v roku 1887, ktorú zaštitoval spolok slovenských žien Živena.¹⁴ Z podnetu tejto výstavy vznikla Pavlom Socháňom propagovaná náprsenková, krížikovým stehom vyšívaná *slovenská košeľa* (Vydra 1952: 405–454). Ako uvádza Ľudmila Markovičová-Boórová (1910: 269), vôbec prvú takúto košeľu s vyšívanou náprsenkou na územie Slovenska doniesol národovec Pavol

Valášek-Nitriansky z Moskvy v roku 1885 po vzore hrubo krížikom vyšívaných ruských košiel.

Ďalším významným podujatím, na ktorom bol prezentovaný okrem iného ľudový odev niektorých lokalít dnešného Slovenska, bola *Národopisná výstava československá* v Prahe roku 1895. Boli tu vystavené už vtedy populárne náprsenkové košele a tým ešte vzrástol záujem o ich výrobu a nosenie – na pražskej výstave sa stali znakom národne cítiacej inteligencie (Zajonc 2005: 6). Vtedajšia odborná verejnosť vnímala odev slovenských účinkujúcich stále romanticky, čoho dôkazom sú aj úryvky z dobovej literatúry: „*Nejryzejší a nejrázovitejší kroje lidu československého zachovaly se na Slovensku uherském. Rozmanitost krojová na Slovensku jest nesmírná. Trenčanský lid putuje do dalekých krajín za nepatrným výdělkem, a přece odívá se stále věrně po způsobu otců svých; a ta čiperná děvčátka, když vracejí se v jeseni s těžce uspořenyými několika groši domu, první jejich starostí jest nakoupiti si bavlny nebo hedvábí, aby mohly ozdobiti roucha svá, ač dobře vědí, že v zimě dostí nouze je očekává.*“ (Klusáček et al. 1895: 193)



Obr. 1. Delegácia z Púchovskej doliny na Národopisnej výstave československej v Prahe z r. 1895 – ženy v okrucačkách a čepcoch, mládenci, mladuchy v partách a dievky v šatkách. Zdroj: Klusáček et al. 1895: 195

Zástupcovia z Púchovskej doliny prezentovali viaceré varianty svojho odevu. Zaujímavosťou je účasť mladých v partách a odeve, ktorý v ich komunite slúžil ako obradový variant a obliekal sa len na veľké sviatky, sobáš či úkony spojené s ním.

Na prelome 19. a 20. storočia sa na území terajšieho Slovenska tradičný odev pomaly prestával nosiť v bežnom živote, naďalej ho ľudia nosili zväčša len pri sviatočných príležitostiach. Toto obdobie bolo tiež charakteristické nielen záujmom o zberateľstvo, čo viedlo k organizovaniu napríklad vyššie uvedených výstav, ale aj formovaním múzeí a spolkov (Románková 2016: 186 – 187). Takzvané *svojrázové vyšívanie* podporoval v spojení s komerčným účelom spolok Izabella (zal. 1895), ktorý exportoval do celého sveta vyšívané blúzky. Jedna z dielní sa nachádzala v dnešnej Dubnici nad Váhom a významne ovplyvnila vyšivkárstvo na západnom Slovensku. Ženy z dubnickej Izabelly zase implementovali osvojené vyšivkárske techniky (napr. výrez, gatra) do svojho odevu a s týmito vyšivkami aj obchodovali (Benech 2019).¹⁵

Začiatkom 20. storočia sa o popularizáciu a prezentáciu textilu čerpajúceho z prostredia ľudového výtvarného umenia zaslúžili družstvá Lipa (zal. 1908) a Družstvo pre speňaženie domáceho ľudového priemyslu (zal. 1909) (Vydra 1952: 405–454).

V období prvej svetovej vojny dochádzalo k útlmu spoločenského života a významné pokusy o prezentáciu folklóru či ľudového odevu sa preto nerealizovali. Vznik Československa v roku 1918 a postavenie Slovenska v rámci nového štátu otvorili brány ďalšiemu vývoju. Obnovená činnosť Matice slovenskej v roku 1919 podnietila organizovanie prvých oficiálnych folklórnych podujatí v Martine, Košiciach, Nízkych Tatrách a v kúpeľných mestách (Zálešák 1982: 13). Po vzniku Československej republiky však stráca slovenský ľudový aj národný odev využívaný v mestskom prostredí jednu zo svojich funkcií, a to vyhranenie sa voči maďarizácii. Stáva sa však dôležitým symbolom československej štátnosti a oficiálne deklarovaného československého národa. Originálne súčiastky ľudového odevu si predovšetkým mestské ženy, ale i členovia rôznych spolkov kupovali alebo dávali zhotovovať na vidieku.¹⁶ Mnoho zručných žien si *národný odev* zhotovovalo samo podľa tlačených návodov a strihov. Na Slovensku to boli predovšetkým návody na zhotovenie imitácií ľudového odevu z okolia Piešťan. V roku 1923 vydal Národopisný odbor časopisu *Vesna*

v rámci série Lidové kroje také Kroj pišťanský (Mrázek 2023: 24).

Pri revitalizácii slovenského školstva v novovzniknutej republike napomáhala česká inteligencia a popri školách začali vznikať krúžky, ktoré vo svojej činnosti čerпали z ľudovej kultúry, podporovala sa aj vyšivkárska činnosť a učiteľia radili ženám, ako svoj odev ozdobovať (Zálešák 1982: 13).¹⁷ Významnejšiu pozíciu v tomto ohľade zaujali, zväčša spontánne vytvorené skupiny dedinčanov, ktoré prezentovali svoj folklór a odev pred meštianskou spoločnosťou (tamtiež: 14).¹⁸ Tu môžeme hľadať prvé počiatky formovania sa folklórnych skupín, pričom ich spracovanie folklóru a využitie odevu začalo podliehať požiadavkám princípov javiska (Burlasová 1989: 485).¹⁹

Druhá svetová vojna pozastavila ďalší vývoj folklórneho hnutia, osvetová činnosť a kultúrny život stagnovali aj napriek vzniku samostatného Slovenského štátu. Ľudový odev sa začal využívať na podporu politickej propagandy. Nosenie ľudového odevu v mestskom prostredí či *národného nosiva* symbolizovalo rôzne postoje – nacionálne, protičeské, protinemecké či protifašistické. Hlinkova slovenská ľudová strana (HSLŠ) organizovala krojované zábavy a požíčavala skonfiškované súčiastky ľudového odevu zo spolkov či iných inštitúcií. V roku 1941 usporiadala v bratislavskej Redute 1. veľký národný bál, kde na záver zvolili „kráľovnú ľudového kroja Bratislavskej župy na rok 1941“ (Mrázek 2023: 27).

Významnou inštitúciou je doteraz fungujúce Ústredie ľudovej umeleckej výroby (ÚĽUV). To vzniklo v roku 1945 vydaním dekrétu prezidenta republiky č. 110/1945 o organizácii ľudovej a umeleckej výroby. Ním bol zriadený ÚĽUV ako celoštátna organizácia so sídlom v Prahe. Pobočka pražského ústredia so sídlom v Bratislave začala fungovať 1. 12. 1945.²⁰ Obsahom inštitúcie bolo a je podporovať všetky druhy ľudovej umeleckej činnosti, rozvíjať činnosť výskumnú, dokumentačnú, publikačnú, ale aj vývojovú a obchodnú (Rybáriková 2005: 58 – 66).

Cyril Zálešák považuje rok 1948 za symbolický začiatok organizovaného folklórneho hnutia na Slovensku, hoci folklórne kolektívy sa začali formovať už v medzivojnovom období. Po februárovom komunistickom prevrate vzrástol záujem o ľudovú kultúru. Na dedinách začali ešte vo väčšej miere vznikať spevácke a tanečné krúžky, ktoré často fungovali v rámci výchovno-vzdelávacích aktivít škôl a dali základ prvým detským a mládežníckym folklórnym združeniam, z ktorých potom vyrástli dedinské kolektívy. Iné vznikli aj na základe iných podnetov,

nezávisle od školských krúžkov. Spočiatku sa tieto skupiny označovali ako *národopisné súbory*, dnes ich poznáme pod názvom folklórne skupiny. Podobný vývoj prebiehal aj v mestách, kde sa zakladali tzv. *tanečné súbory*, neskôr známe ako *súbory ľudových piesní a tanco*v, dnes nazývané folklórne súbory (Zálešák 1982: 21). Tieto kolektívy vznikali aj pri výrobných podnikoch, vzdelávacích inštitúciách či roľníckych družstvách.

V tom období sa ľudový odev začal vo výraznej miere využívať v rámci scénického folklorizmu. Český etnológ Antonín Václavík sa už vtedy staval proti neodbornému odievaniu do krojov (podľa slov autora „*krojování*“) a v článku *Několik poznámek k problematice lidového kroje* uviedol, že sa necíti kompetentný na rozhodovanie o obnove ľudového odevu. Na základe svojich skúseností zdôraznil, že z pohľadu pamiatkovej starostlivosti je prijateľná iba konzervácia. Javy ako kopírovanie alebo rekonštrukcie technicky nepripúšťal: „*Mám za to, že každý jev lidové kultury, ztratí svůj vztah k životu, se vyřazuje ze života.*“ (Václavík 1951: 22)

Od druhej polovice 20. storočia, so zakladaním množstva folklórnych kolektívov, vzrástol dopyt po originálnych súčiastkach ľudového odevu, ale aj cielene produkovaných krojoch. V niektorých častiach Slovenska bolo možné ľudový odev a jeho súčiastky ešte získať od majiteľov z daných lokalít, no inde už zanikol a musel byť kompletne rekonštruovaný. Niektoré zoskupenia získali pôvodné odevné súčiastky od rodín svojich členov, iným ich darovali známi, ďalší zase cielene skupovali pozostalosti. Chýbajúce komponenty si súbory vyrábali buď svojpomocne, angažovali lokálne krajčírky, alebo si ich dávali ušit' vo vtedy už fungujúcich krajčírskych dielňach (napr. dielne ÚĽUV). V mnohých prípadoch sa kľúčové princípy odevu, akými sú strih, materiál či farebnosť a doplnky prispôbil javiskovým potrebám (Babčáková 2024: 55).

Veľkým umeleckým súborom (SĽUK, Lúčnica, PULS), ale aj menším regionálnym folklórnym kolektívom začali kroje navrhovať kostýmoví výtvarníci. Jediným odkazom na tradíciu zostalo zachovanie všeobecného charakteru odevu zobrazovanej oblasti a pôvodný vzhľad a výzdoba odevu z konkrétne spracovanej lokality (obce) sa generalizoval a synkretizoval na regionálnu úroveň.²¹ Kroje vytvorené pre folklórne súbory sa navyše vyznačovali jednotným vzhľadom, ktorý bol výsledkom využitia napríklad totožného materiálu na rovnaké odevné komponenty, rovnakej ornamentiky a farebnosti výšivky, čo nebývalo v dedinskom prostredí u ich nositeľov bežné.²²

Inštitucionalizácia výroby krojov

V procese výskumu slovenského ľudového odevu, ako aj spracovania a výroby krojov zohrávali v Československu po druhej svetovej vojne dôležitú úlohu viaceré odborné organizácie či výrobné dielne. Išlo napríklad o spomínaný ÚĽUV alebo o družstvo Slovač, neskôr aj krojové oddelenia ako súčasť väčších folklórnych súborov. Výroba krojov tak mala do veľkej miery inštitucionalizovanú podobu.

ÚĽUV hral kľúčovú úlohu pri zachovaní a rozvoji slovenského ľudového remesla a umenia, zahŕňajúc ľudový odev a techniky jeho výroby. Medzi prvých veľkých zákazníkov dielni ÚĽUV patrili Matica slovenská a súbor Lúčnica (Babčáková 2024: 55). Do roku 1998 mal ÚĽUV samostatné krojové oddelenie, ktoré spolupracovalo s domácimi výrobcami zabezpečujúcimi šitie a vyšívanie krojových súčastí. Jeho zamestnanci riešili výber materiálov a vzorov, strihali látky a predkresľovali vzory podľa dokumentácie. Takto pripravené polotovary potom putovali k samotným krajčírom a vyšívačkám (Rybáriková 2005: 58 – 66). ÚĽUV svoju produkciu odevu vo veľkej miere zakladal na etnologickom výskume so zahrnutím ručnej výroby v regiónoch, kde ešte tradičné postupy existovali. Na základe zadania objednávateľa tak bol ÚĽUV schopný produkovať kópie, repliky aj štylizované odevné súčiastky.

Významnú rolu pri vytváraní krojov v druhej polovici 20. storočia hralo družstvo Slovač v Uherskom Hradišti. V roku 1948 sa družstvo stalo špecializovanou rozdeľovňou krojového tovaru pre české krajiny a Slovensko. Vypracovávalo výskumné elaboráty a podklady k dokumentácii ľudového odevu, ktoré zahŕňali aj technologické údaje. Tieto dokumenty boli základom pre výrobu krojov. Tá musela byť kompromisom medzi požiadavkami objednávateľov a možnosťami strojovej výroby (Bouček 1951: 29 – 42). Kroje zo Slovače nosili napr. súbory z Košíc, Kežmarku, Dubnice nad Váhom, Púchova, Senice a z Bratislavy. Pre veľké množstvo krojov a ich javiskové využitie sa začali používať novšie materiály a mechanizované vyšívacie (Jančár 1985). Niektoré typy výšiviek (napr. podľa počítanej nite či výrez) nebolo možné reprodukovat' strojovým vyšívaním so zachovaním pôvodného charakteru ručnej výšivky.²³

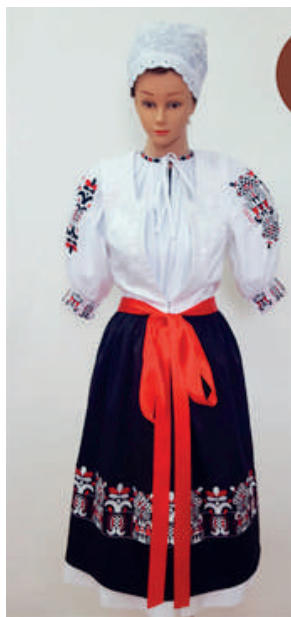
Produkcia ÚĽUVu a Slovače priniesla do folklórnych kolektívov nové kroje, ktoré sa siluetou a farebnosťou síce aspoň čiastočne podobali regionálnym typom, ale mohli byť strihovo odlišné, z iných materiálov, lacnejšie

a pohodlnejšie pre tanec na javisku. Družstvo Slovač sa stalo takmer monopolným výrobcom krojov pre celé Československo, no objednávky postupne Slovači a ÚĽUVu ubúdali. Dôvodom bol nedostatok vhodných materiálov a zmena finančných možností zriaďovateľov folklórnych súborov po páde komunistického režimu na konci roku 1989.²⁴ Moderné továrne nevedeli vyrobiť napr. špecifické druhy brokátov či stuhy, čo obmedzovalo výrobu kópií a dôveryhodných replík tradičného odevu. Cieľene dochádzalo k nahrádzaniu a štylizáciám aj z hľadiska dostupnosti materiálu (Jančár 2001: 30).

Dôsledkom hromadnej výroby krojov zo spomínaných dielní dochádzalo postupne k tomu, že aj slovenské regionálne súbory začali do svojich odevných fondov kupovať kroje tejto produkcie alebo neskôr odkupovať obnosené súčasti z Lúčnice či SĽUKu. Krojové vybavenie viacerých súborov na Slovensku tak bolo z veľkej časti veľmi podobné. Profesionálne súbory prestali pôvodné súčasti ľudového odevu či vyrobené kroje používať a pre svoje choreografie vytvárali jednoduchšie kostýmy. Folklórni „puristi“ museli uznať, že oživovanie

ľudového odevu vo forme, ako ju poznáme z prameňov a múzeí, nie je možné, pokiaľ ich produkcia a nosenie zanikli v bežnom živote komunit.

S rozmachom súkromného podnikania môžeme v súčasnosti vidieť nárast v počte firiem či jednotlivcov ponúkajúcich služby výroby krojov. Každý z výrobcov využíva sebou nastavený koncept tvorby nových odevných súčastí. Niektorí sa zameriavajú špecificky na tvorbu odevu z lokality, z ktorej pochádzajú, pričom skúsenosti s výrobou ešte nadobudli výskumom a učením sa technik výroby od dedinského obyvateľstva v regióne. Iní výrobcovia sa zase snažia ponúkať sortiment z územia celého Slovenska aj napriek tomu, že niektoré tradičné výrobné postupy sa už neboli schopní naučiť a snažia sa ich krajčírskymi technikami podľa možností suplovať. Obe kategórie výrobcov tiež volia rozličné prístupy k tvorbe uniformných či unikátnych krojov, nákupu materiálov, využívaniu rýchlo realizovanej strojovej či časovo náročnejšej ručnej výšivky a samozrejme využívajú rôzne formy súčasného marketingu na zviditeľnenie.²⁵



Obr. 2a. Imitácia odevu Púchovskej doliny z druhej polovice 20. storočia (využitie strojovej výšivky, tylový čepiec nahradený madeirou, neriasená sukňa, živôtik s princosovým strihom, zástera kratšia ako sukňa, kvetinový veniec na zástere nahradený výšivkou z rukávco). Foto z roku 2019. Zdroj: <https://www.facebook.com/VyrobaKrojovVranov>.

Obr. 2b. Replika odevu z rovnakej lokality a obdobia (ručná výšivka, dodržanie výzdoby a dĺžky zástery, sukňa spojená so živôtikom, správny strih živôtika). Foto Bibiana Krpelanová 2024. Zdroj: <https://www.facebook.com/MOMSnedozeryBrezany>

Ako bolo uvedené, v množstve lokálnych súborov Slovenska figuruje vedúci súboru v role choreografa, manažéra, ale aj zadávateľa krojových zákaziek. Má teda istú zodpovednosť aj za to, akým spôsobom sa k tvorbe kroja bude pristupovať, môže voliť varianty odevu, materiály, strihy a s výrobcom vytvárať celú koncepciu kostýmov. Prieskum medzi výrobcami krojov na Slovensku však ukázal, že niektoré zadania zo strany súborov sú pomerne stručné – objednávka napr. žiada vyrobiť určitý počet krojov z konkrétnej lokality, bez presnejšieho popisu a predstáv.²⁶ Výrobca je tak postavený do roly návrhára, kostyméra a spracovateľa prvkov odevnej kultúry, o ktorej nemusí vôbec mať detailné znalosti. To vedie k tomu, že sa pri tvorbe odevných replík často využívajú zjednodušené procesy, postupy či integrujú prvky, ornamentika a materiály, ktoré nemajú východiskový základ v ľudovom odevu, ktorého repliku zadávateľ žiada, a siahajú po imitáciách. Celá zodpovednosť za finálny výsledok, ktorý bude na scéne či jednotlivcom slúžiť dlhé roky, je tak na výrobcovi.

Pri dnešnej výrobe krojov často vzniká potreba nahradiť pôvodnú výzdobu, materiály alebo technologické postupy, ktoré sa už nepoužívajú. Ako príklad možno uviesť *rubáč*²⁷ z Bošáče, ktorého jemné činovaťové pretkávanie²⁸ sa dnes už nerealizuje kvôli nedostupnosti vhodnej priadze a špecifických krosien. V databáze

remeselníkov ÚĽUVu aktuálne neexistuje tkáč, ktorý by ovládal túto techniku tkania činovate.²⁹ Výrobcovia krojov preto riešia otázku, ako nahradiť tento prvok – či už strojovou výšivkou na plátne alebo použitím obdobne farebnej tkaniny (obr. 3).

Táto situácia otvára širšiu diskusiu o prioritách pri reprodukciách odevných komponentov: je dôležitejšia vonkajšia forma a ornamentika alebo technologická vernosť? Strojová výšivka dokáže napodobniť vizuálny vzhľad pôvodnej výzdoby, zatiaľ čo použitie podobnej tkaniny zachováva odkaz na tradičnú výrobnú technológiu. Obe riešenia predstavujú snahu o zachovanie pôvodného charakteru odevnej súčiastky, hoci každé z inej perspektívy.

Nielen problematika nahrádzania výzdoby, ale aj zásahy do pôvodných strihov sú dôležité pri súčasnej produkcii odevných komponentov. V prevažnej väčšine prípadov sú však úpravy strihu alebo aspoň použitia väčšieho množstva materiálu na ušitie krojových súčiastok vo folklórnych kolektívoch nutné. Odhliadnuc od cielenej estetickej modifikácie je jedným z dôvodov to, že anatómia dnešného človeka sa výrazne líši od stavu v minulosti, keď obyvatelia vidieka boli nižší a útlejší v dôsledku malnutície.³⁰ Dôkazy o tomto tvrdení podávajú výsledky výskumov o výške a váhe obyvateľstva Slovenska.³¹



Obr. 3. Príklad nahradenia pôvodného vytkávaného pásu na rubáči z Bošáče (vľavo) za imitáciu tejto tkaniny pomocou strojom vyšívaných ornamentov na červenom plátne (vpravo). Foto Adam Staňo, 2024

Prezentácia ľudového odevu a kroja vo folklórnych zoskupeniach

K problematike scénického spracovania prvkov tradičnej ľudovej kultúry, hlavne odevu, sa viedli, vedú a budú viesť obsiahle diskusie. Pri tejto téme je treba podotknúť, že folklórne súbory sú telesá, ktoré majú v rukách istú moc sprostredkovať vybrané prejavy tradičnej ľudovej kultúry divákovi. Táto synergia je vo svojej podstate jedinečná z pohľadu javiskovej interpretácie – ostatné divadelné a tanečné žánre buď čerpajú zo súčasných trendov pop-kultúry alebo spracúvajú autorské diela z minulosti či súčasnosti. Preto možno považovať scénické spracovanie prvkov hmotnej aj nehmotnej ľudovej kultúry za akýsi unikátny kompilát reflektujúci hodnoty, tradičnosť, ľudovosť, modernosť, muzikálnosť, tanečnosť, zvykoslovie, ale aj odev či remeselné predmety (Beneš 1997).

Umelecká scénická prezentácia folklórneho materiálu by mala ideálne vzniknúť spoluprácou odborníkov, v prípade tanca etnochoreológa, tanečného pedagóga a choreografa. Významnú úlohu zohráva aj kostymér, scénický výtvarník či odevný koordinátor. V praxi však často namiesto spolupráce etnológa, výtvarníka a remeselníka túto rolu preberá súborová krojárka s často obmedzenými možnosťami či informáciami. Kľúčom k úspechu je spoločné pochopenie režijno-dramaturgického zámeru všetkými tvorcami (Babčáková 2024: 74).

S postupným prezentovaním tradičnej ľudovej kultúry scénickou formou sa začali využívať rozličné spôsoby tvorby a uplatňovania kroja vo funkcii javiskového kostýmu (tamtiež: 54). Kontroverznými témami sa v tomto kontexte stali napr. modifikácia odevu pre potreby predstavenia, výber strihov, materiálov, farebnosti či využívanie konkrétnych odevných súčastí (čepce, šatky, obradové textilie a iné). V oblasti scénického využitia ľudového odevu sa objavili rôzne prístupy od rekonštrukcie odevu vo folklórnych zoskupeniach cez značne uniformnú výrobu krojov počas socializmu až po súčasný posun k javiskovej prezentácii využívajúcej pôvodné odevné súčasti,³² alebo naopak vysokú štylizáciu. Ľudový odev v minulosti vždy podliehal vývoju v čase, bol adaptovaný podľa potrieb jeho nositeľov a vznikali tak vývojové vrstvy odevu danej lokality. Súčasné tendencie výrobcov krojov a folklórnych súborov sú vo veľkej miere zamerané na tvorbu vývojovo novších variantov ľudového odevu.

V období masového rozvoja folklórneho hnutia na Slovensku (po roku 1948) môžeme vo folklórnych súboroch pozorovať uniformitu a rôznu mieru štylizovaného využívania krojových replík či snahu o imitáciu pôvodného tradičného odevu, kde silueta, výzdoba a farebnosť často podliehali modifikáciám na žiadosť choreografa či pre potreby vytvorenia špecifického dojmu na javisku (napr. žlté, zlaté a oranžové odtiene odevu či výšivky



Obr. 4. Príklad prioritizácie estetického efektu (využitie strihom, výzdobou a farebne zjednotených odevov). Foto z roku 2021.
Zdroj: <https://myvirtualworldtrip.com/2021/04/15/traditional-dances-of-slovakia/>

ako symbol tepla, leta či farby obilia pri choreografickom spracovaní dožiniek). Takéto prístupy sa presadili napr. v SLUKu a Lúčnici. Ich vysoko štylizované spracovanie spevu, tanca, hudby a odevu sa stalo kopírovaným vzorom. Jednotlivé kroje sa súbory snažili získať buď hromadnými zákazkami od vyššie spomenutých výrobcov, ktorí produkovali kroje vo veľkých počtoch v rôznej štylizovanej forme podľa zadania objednávateľa, alebo na jednotlivé choreografie využili časti odevu aspoň čiastočne imitujúce odevné formy regiónu, ku ktorému sa choreografia v umeleckom spracovaní prihlasovala.

Na Slovensku majú folklórne súbory v mnohých prípadoch kvalitne spracovaný odev z inej lokality/regiónu, ale domáci región v ich odevnom fonde absentuje alebo nie je spracovaný dostatočne kvalitne. Otázka je, či je tento prístup správny, nakoľko spracovanie prvkov tradičnej kultúry vlastného regiónu bolo pri zakladaní mestských súborov prioritou. Súbory zároveň mali pôsobiť ako reprezentanti scénicky spracovaných odevných, hudobných, speváckych a tanečných prejavov svojej lokality/regiónu.

Javisková tanečná choreografia však nie je jediným miestom, kde možno variabilitu kroja v zmysle repliky ľudového odevu prezentovať. Zároveň nie všetky odevné súčiastky či varianty je vhodné využívať len v tanečnom čísle, keďže v minulosti mohli byť iba súčasťou špecifickej obradovej formy odevu na konkrétnu príležitosť.³³ Interpret folklórneho prejavu náleží do komunikačného reťazca folklórnej komunikácie k pozorovateľovi (Sirovátka 2002: 33). Folklórne súbory sa často prezentujú doma i v zahraničí v sprievodoch, na spoločenských podujatiach, recepciách, kde je možné prezentovať vybrané formy sviatočných a obradových odevov so všetkými náležitosťami a súčiastkami, ktoré daná forma odevu vyžaduje, ale ktoré sa napríklad v tanci nikdy nepoužívali. Súbory a skupiny ako zoskupenia scénického folklorizmu tak majú veľké množstvo príležitostí prezentovať nielen hudobnú a tanečnú variabilitu spracovávaných lokalít, ale i odevnú, čo je však v súčasnosti stále výnimočný jav.

Prístupy k prezentácii a výrobe odevu v súčasnom folklórnom hnutí a na umeleckej scéne

Postupne pod vplyvom viacerých aktivít odbornej verejnosti a činnosťou napr. Národného osvetového centra došlo vo folklórnom hnutí pri scénickom spracovaní prvkov ľudovej kultúry k posunu a voľnejšiemu – menej štylizovanému – spracovaniu a variabilite, ktoré umožnili

kreatívnejší prejav nielen v tanci, ale aj vo výbere a úprave odevu na scéne.

Súčasný folklórny kolektív vo svojej interpretácii využívajú pôvodné súčasti ľudového odevu, kópie, ale aj v rôznej miere štylizované repliky či imitácie tradičného odevu. Ako sme už uviedli, pri výrobe jednotlivého odevného komponentu, ale aj celého kroja môže v rôznej miere dochádzať k rešpektovaniu pôvodnej predlohy a štylizácii z hľadiska výroby a finálneho vzhľadu produktu – kroja. Druhou rovínou je však samotné využitie a prezentácia odevu na scéne. Doposiaľ nebolo rámcovo spracované či klasifikované, akým spôsobom a v akej rovine štylizácie sa s odevom narába už priamo na scéne.

Vzhľadom na náročnosť a obsiahlosť tejto problematiky by bolo možné sa pre zjednodušenie v rámci tohto článku odraziť napríklad od kategorizácie štylizácie folklóru vypracovanej Ladislavom Lengom (1963: 159 – 186). Ten sa síce venoval hudobnému folklóru, no vydelil tri základné stupne štylizácie folklórneho diela, ktoré by bolo možné v prenesenom význame aplikovať aj na úrovne štylizácie pri využívaní odevu na scéne. L. Leng popísal nasledovné tri stupne: 1. *citovanie folklóru*, ktoré rešpektuje autentické znenie folklórnej predlohy; 2. *imitovanie folklóru*, keď upravovateľ³⁴ v rozličnej miere zasahuje do štruktúry folklórneho diela či zvýrazňuje jeho stránky (v súčasnosti ide pravdepodobne o najvyužívanejší princíp práce s folklórnym materiálom s viacerými vrstvami zásahu); 3. *prekomponovanie*, ktorým upravovateľ mení štruktúru folklórnej predlohy a využívajúc postupy príslušného umeleckého druhu uplatňuje svoj individuálny výklad (Leščák – Sirovátka 1982: 255).

Z hľadiska prístupov k využívaniu originálnych súčastí ľudového odevu alebo rôznych foriem štylizovaných krojov je možné uviesť niekoľko príkladov, ktoré reflektujú súčasné podoby javiskovej interpretácie odevu:

1. „Citovanie“ – použitie pôvodných súčastí ľudového odevu alebo ich kópií. Princípy tohto stupňa štylizácie folklóru sú založené na rešpektovaní autentickej predlohy, čo v prípade ľudového odevu môžeme vyložiť napríklad ako využívanie pôvodných odevných súčastí alebo ich kópií so zreteľom na variabilitu prezentovaného odevu na scéne (každý interpret vyzerá inak, zároveň sa rešpektuje odevný typ podľa lokality, príležitosti, historického zaradenia atď.). To sledujeme v niektorých dedinských folklórnych skupinách či pri účinkovaní ešte žijúcich nositeľov folklóru na verejných vystúpeniach,

kde je ponechaná zodpovednosť za výber odevu priamo na jednotlivcovi ako súčasť kolektívu. Každý člen zoskupenia sa odeje spôsobom, aký je mu blízky. Ide predovšetkým o kolektívy venujúce sa len lokálnym prejavom ľudovej kultúry, využívajúc len svoj miestny odev, ktorý si sami volia podľa scénickej príležitosti. Podobný princíp však už aplikujú aj niektoré folklórne súbory či menšie kolektívy, kde autor zámeru (choreograf, odevný koordinátor) pracuje s cieľom čo najvernejšie reprodukovat' rôznorodosť tradičného odievania a využíva pôvodné súčasti odevu či ich kópie.

Výskumy však ukazujú, že aj v prostredí folklórnych skupín začali byť, pod vplyvom rôznych trendov, využívané vo väčšej či menšej miere isté formy skupinovej štylizácie – pri scénickej prezentácii si interpreti napr. vyberajú farebne podobne zladený odev alebo nenosia pokrývky hlavy.³⁵ Dôvodom nevyužívania čepcov či šatiek je vnímanie pokrývky hlavy ako v súčasnosti esteticky neatraktívneho doplnku. Farebné ladenie medzi interpretmi alebo snaha o uniformitu aj vo folklórnych skupinách často vychádza v napodobovaní trendov z folklórnych súborov, ktoré cielene scénicky pracujú s farebnosťou materiálu a výzdoby odevu.

Využívanie pôvodných súčastí ľudového odevu vo folklórnych skupinách, ale aj v súboroch možno

považovať za jeden zo základných a relatívne jednoduchých prístupov k scénickému predvádzaniu tradičného odevu: zachováva jedinečnosť každého interpreta, tradičnú rozmanitosť a ponúka relatívne dôveryhodnú prezentáciu. Tento koncept však prináša problém opotrebovania a znehodnotenia originálnych súčastí odevu. Jednou z možností riešenia tohto problému je podpora výroby kópií či dôveryhodných replík ľudového odevu.

2. „Imitovanie“ v kontexte prezentácie a výroby replík ľudového odevu znamená využitie replík ľudového odevu, ktorými upravovateľ rôznym spôsobom pracuje s pôvodnou predlohou, pričom chce v rozličnej miere zasahovať do jej štruktúry či zvýrazniť niektoré jej stránky. Zároveň sa v rozličnej miere pracuje s náhradou materiálu, so zjednodušením zapínania či s redukciami charakteristických odevných doplnkov. V rámci tohto prístupu možno pozorovať rozličné tendencie, úrovne modifikácie a využitia hromadného krojového vybavenia. Z pohľadu toho, či sa na scéne prezentujú odevné komplety, ktoré sú navzájom identické, alebo vizuálne odlišné (v zmysle využitia rozličných materiálov, výzdoby a doplnkov, ktoré však rešpektujú pôvodnú skladbu tradičného odevu, na ktorý sa odkazuje), môžeme v scénickom folklorizme pozorovať dva javy prezentácie – variabilnú a uniformnú.



Obr. 5. Príklad citácie z hľadiska využitia odevu na scéne: Folklórna skupina z Temeša na Letných slávnostiach Rudnianskej a Belianskej doliny v pôvodnom ľudovom odevu (2022). Zdroj: <https://www.rkcpd.sk>

2a. Imitovanie s variabilnou prezentáciou dnes predstavuje asi najviac využívaný prístup k prezentácii kroja ako repliky ľudového odevu scénickou formou. Základom je variabilná vizualita s rozličným výberom spojovacích, ale aj diferenciačných prvkov medzi jednotlivými odevnými celkami. To môže zahŕňať rôzne využívanie a kombinovanie materiálov, farebnosti, variantov odevu,

rozličných doplnkov, variabilnej výšivky v zmysle ornamentiky a farebnosti, obuvi a úpravy účesov, pokrývk hlavy a pod. Niektoré folklórne súbory tiež v rozličnej miere kombinujú novovyrobené súčiastky s originálnymi. Tento prístup využíva potenciál symbolickej, výpovednej funkcie odevu.



Obr. 6. FS Nadšenci na predstavení využívajúcom variabilitu odevu v scénickej prezentácii (2018).
Zdroj: <https://www.nadsenci.sk/gallery/2018>

2b. Imitovanie s uniformnou prezentáciou využíva odev, na ktorom sa používajú rovnaké materiály, strihy, ornamentika a pracuje sa so štandardizáciou farebných schém, aby sa dosiahla vizuálna jednotnosť a všetky kroje vyzerali konzistentne. Tento prístup najviac vidieť

v profesionálnych telesách, kde choreograf napríklad potrebuje, aby tanečníci vyzerali rovnako, aby odev poskytoval vysoký pohybový komfort tanečníkov, aby nebol náročný na prezlek v krátkej sekvencii medzi jednotlivými číslami.



Obr. 7. Slovenský ľudový umelecký kolektív pri interpretácii choreografie „Dupák“. Foto Matúš Lago, 2022

3. Prekomponovanie – inšpirácia ľudovým odevom. Stanoviť jasnú hranicu medzi imitovaním a prekomponovaním môže byť občas problematické. Pri prekomponovaní môže ísť o zmeny vo farebnosti, veľkosti vzorov alebo o pridanie nových prvkov, ktoré nenájdeme v predlohe odevného typu, ale zvyšujú vizuálny efekt na javisku. Ako uvádza K. Babčáková, prekomponovanie ako najvyšší stupeň štylizácie môže byť v experimentálnom scénickom stvárnení efektívne a funkčné: „*Zámerná zmena formy/strihu, materiálu, hyperbolizácia či absencia niektorých odevných súčiastok a pod. môže choreografovi významne napomôcť i pri stavbe mizanscén či posúvaní deja a symbolicky vyjadruje špecifický stav/pocit/vnímanie interpretov v danej role (napr. bosé nohy medzi vojenskými čižmami navodzujúce pocit bezmocnosti, chýbajúce odevné súčiastky a rozstrapatené vlasy ako mnohovýznamový symbol, naopak kontrasty najslávnejšej komplexnej formy odevu a jeho najjednoduchšej pracovnej formy ako vyjadrenie sociálnych rozdielov, [...] to všetko slúži ako nenásilný, ‚neprvoplánový‘ a zároveň vizuálne i symbolicky efektívny nástroj vyjadrovania.*“ (Babčáková 2024: 76)

V činohre, opere a balete možno proces prekomponovania pozorovať v prístupe ku kostýmovej tvorbe, keď sa pri realizácii baletných, operných a súčasných

činoherných predstavení často čerpá z prvkov ľudového odevu. Výsledkom je sprostredkovanie „nádychu ľudovosti“ – kostým esteticky pripomína ľudový odev, ignoruje však rešpektovanie originálnej predlohy alebo kontextuálnu presnosť. Takéto prekomponovanie môžeme pozorovať napr. v kostýmovom dizajne pre operu, ako *Krúťrava* či *Prodaná nevěsta*, ale aj v muzikáloch, ako *Na skle maľované*, kde sú jednotlivé prvky odevu transformované tak, aby zapadli do modernejších scénických predstáv, len s odkazom na pôvodné súvislosti.

Prekomponovaním sa mení štruktúra predlohy – autor prekomponovania, využívajúc postupy príslušného umeleckého druhu, uplatňuje svoj individuálny výklad. Princípy najvyššieho stupňa štylizácie bolo možné pozorovať aj vo vyššie spomenutých svojrázových odevných súčiastkach či *slovenskom nosive*. Rovnako sa tento prístup využíva aj v prostredí súčasnej odevnej tvorby konfekčnej či dizajbovej módy, kde tvorca vo svojom individuálnom výklade pracuje s ľudovou predlohou (odevná súčiastka, tradičná technológia výroby atď.), no zároveň kombinuje tradičné prvky s modernými umeleckými formami. Výsledné diela majú moderný vzhľad, no zachovávajú kultúrne odkazy. Tento prístup vytvára nové a unikátne formy, ktoré kombinujú rôzne vplyvy, no tradíciu rešpektujú a odkazujú na ňu.



Obr. 8. Snímka z predstavenia *Na skle maľované*. Foto: Tlačová agentúra Slovenskej republiky, 1996

**Príklad súčasnej tvorby odevu pre folklórny súbor:
Rekonštrukcia odevu z prelomu 19. a 20. storočia
z Púchovskej doliny**

Proces tvorby replík ľudového odevu z prelomu 19. a 20. storočia pre folklórne súbory, ktorý zachováva prirodzenú variabilitu výzdoby a individualitu odevu nositeľa, predstavuje dnes na Slovensku pomerne zriedkavú a náročnú výzvu. Realizácia takého projektu prináša dva veľké problémy: detailný a hĺbkový výskum (ktorý často komplikuje nedostatok dostupných prame-

ňov) a nedostupnosť niektorých pôvodne používaných materiálov. Odevné typy väčšiny lokalít Slovenska z konca 19. storočia, charakterizované jednoduchšou výzdobou, dlhými sukňami a komplikovanými úpravami vlasov a pokrývkou hlavy, sú často menej populárne, pretože vyžadujú značnú starostlivosť a znalosť odievania; niekedy ani nezodpovedajú estetickým preferenciám súčasných nositeľiek. Nedostatok prameňov tiež sťažuje verné reprodukovanie a vyžaduje nahrádzanie pôvodných textílií alternatívami.



Obr. 9. Sprievod mestom Púchov pri príležitosti festivalu *Folklórny Púchov*. Na čele sprievodu členovia FS Váh vo variantoch odevu Púchovskej doliny z prelomu 19. a 20. storočia. Púchov. Foto Dominik Hajko, 2023

Príkladom takejto rekonštrukcie ľudového odevu sú napríklad projekty realizované vo folklórnom súbore Váh z Púchova a zamerané na vytvorenie repliky tradičného odevu Púchovskej doliny z prelomu 19. a 20. storočia. Samotný postup od výskumu jednotlivých súčastí odevu (*rubáče*, rukávce, zástery, doplnkové súčasti) až po ich konkrétne spracovanie do formy replík s variabilnou výzdobou boli už publikované (Staňo 2023, 2024). V textoch sú charakterizované výskumné východiská pri výrobe súčastí krojov s argumentáciou voľby štylizácie pre súborové a javiskové účely. Proces s pomerne rozsiahlym vkladom etnológa zahŕňal archívny, múzejný a terénny výskum a analýzu fotografií.³⁶ Cieľom bolo vytvoriť pre folklórny súbor reprezentatívny odev na tanečné príležitosti a do sprievodov, ako aj oživiť zaniknuté súčasti odevu, účesy a pokrývky hlavy.

V návrhu koncepcie odevu hralo významnú úlohu vytýčenie prvkov, ktoré v rámci javiskovej interpretácie budú varianty odevu diferencovať (napr. rozličná farebnosť a ornamentika ručnej výšivky, pokrývky hlavy, materiál živôtikov) a zároveň prepájať (rovnaká poloha výšivky, lesk použitého glotu na zásterách atď.). Možno povedať, že ide o istý prístup k scénickej štylizácii – imitácii so zachovaním variability výzdoby a formy odevu zo zvoleného obdobia. Za dôležitý aspekt možno považovať intenzívnu konzultáciu medzi zadávateľom a výrobcom – krajčírom v otázke strihu, predstavy o výzdobe, použitých materiáloch a dodržaní či nahradení výrobných postupov z minulosti s cieľom rešpektovať charakter odevu, a zároveň umelecký zámer choreografa.

Záver

Problematika využívania a nadobúdania pôvodných súčastí ľudového odevu a výroby krojov pre folklórne súbory je aktuálna už desiatky rokov. Súbory na Slovensku vytvorili dopyt po krojoch v zmysle účelovo vytvorenej repliky ľudového odevu, čo viedlo k diskusiám o spracovaní hmotných prvkov tradičnej kultúry v prostredí folklorizmu. Vývoj prístupu k rekonštrukciám ľudového odevu sa menil podľa obdobia, trendov, dostupnosti materiálov a ochoty výrobcov spracovať jednotlivé repliky v rozličných spôsoboch dodržania či úpravy výzdoby, strihu, výšivky a iných komponentov ľudového odevu.

Etnologická analýza tradičného ľudového odevu umožňuje identifikovať jeho lokálne formy, materiálové a variantné riešenia, ako aj funkčno-symbolické významy v ich historickom a kultúrnom kontexte. Odev na scéne

je jedným z najvýznamnejších výrazových prostriedkov (Babčáková 2024: 75). Zdanlivá preferencia choreografov zameriavať sa najmä na tanečný a hudobný folklórny materiál a absencia odborníkov na odev lokality/regiónu na choreografických prehliadkach a súťažiach môže zapríčiniť nedostatočnú spätnú väzbu o kvalite spracovania scénického odevu vo folklórnych kolektívoch. Tak môže dochádzať k nižšej motivácii súborov sa tejto problematike hlbšie venovať a podporovať kvalitnú prípravu krojov. Pritom početné požiadavky na výrobu krojových súčastí a doplnkov môžu viesť k podpore remeselných činností v regióne a v udržiavaní tradičných techník výroby a spracovania odevu. To môže byť jednou z mála možností, ako napomôcť k praktizovaniu a generáčnemu odovzdávaniu týchto techník.

Postup realizácie výroby odevu do súborov by mal zahŕňať jasnú formuláciu konceptu, hĺbkový výskum, spoluprácu a konzultácie s výrobcom – krajčírom, dohľadanie na priebeh realizácie a následnú edukáciu členov súboru, ako sa do odevu obliecť, ako ho nosiť a udržiavať.

Uvádzaný prípad prístupu k tvorbe replík odevu Púchovskej doliny z prelomu 19. a 20. storočia vo FS Váh možno vnímať ako príklad scénickej štylizácie so zachovaním variability výzdoby a formy odevu.

Je dôležité si uvedomiť, že prezentovaný odev vo folklórnych súboroch s využitím doplnkových textílií môže mať využitie nielen v pódiových vystúpeniach, ale aj na reprezentatívne účely. Zároveň slúžia do budúcnosti aj ako referenčný materiál na tvorbu ďalších súčastí pri dopĺňaní odevných fondov súborov.

Aplikovanie Lengovej koncepcie troch stupňov štylizácie folkloru na oblasť ľudového odevu ako scénického kostýmu môže pomôcť pri tvorbe zámeru folklórnych kolektívov prezentovať jednotlivé odevné typy na scéne. Keďže cieľom scénického folklorizmu je najmä zaujať, zanechať v divákovi umelecký zážitok, ortieľ tak pravdepodobne vždy zostane v rukách diváka ako konzumenta umeleckého prejavu, ktorý v rámci svojho vkusu môže preferovať simultánnosť a uniformitu alebo variabilitu a snahu o naturálnejšiu individuálnu prezentáciu, charakteristickú pre tradičné dedinské prostredie v tanečnom, hudobnom a odevnom prejave.

Mnohvrstevnatosť funkcií ľudového odevu v minulosti, jeho variabilita a význam, ktorý reprezentoval pri rozličných príležitostiach života dedinského obyvateľstva, nás v rovine folklorizmu vedú od konštatovania „šaty robia človeka“ k významu „kroje formujú umelecký zážitok“.*

POZNÁMKY:

1. Ľudový odev je integrálnym elementom kultúrneho dedičstva. Jeho formy odrážajú historické štýly, vývoj a dostupnosť materiálov, kultúrno-spoločenské posuny, etnicitu, geografické kontexty. Ako prostriedok neverbálnej komunikácie však reflektuje i vek, status, stav, vierovyznanie, etnicitu či profesiu nositeľa a tiež príležitosť nosenia (Babčáková 2024: 49). Bližšie sa problematike funkcií kroja venuje publikácia *Funkcie kroja na Moravskom Slovensku* (Bogatyrev 1937).
2. Rozoznávame folklorizmus hudobný, literárny, tanečný, scénicky a výtvarný (Leščák 1995).
3. Napríklad už v 16. a 17. storočí prejavovali záujem o slovenské ľudové tance na dvoroch uhorskej šľachty, kde ich na pozvanie predvádzali skupiny dedinčanov na pomyselné „scéne“. V období slovenského národného obrodzenia sa na báloch štúrovskej generácie účastníci odievali do súčiastok ľudového odevu a spievali ľudové piesne (Zálešák 1995: 139–140). Samotný odev bol tak vytrhnutý z prostredia svojho vzniku a stal sa nástrojom uvedomelej prezentácie časti strednej a vyššej vrstvy obyvateľstva.
4. Vnímanie kroja (v jeho pôvodnom primárnom význame) sa dnes výrazne zmenilo – a to nielen vo folklórnych kolektívoch. Odborná komunita si je vedomá, že súborový kroj už často nadobúda charakter scénického kostýmu, závisiac od miery štylizácie. Napriek tomu je však dôležité rešpektovať a zohľadňovať kolektívne vnímanie pojmu „kroj“ v rámci prostredia a kontextu folklorizmu ako súhrnné pomenovanie odevu využívaného na scénické účely či už vo forme novoprodukovaných alebo pôvodných originálnych súčiastok tradičného odevu, ktoré sa pri ich využití na scéne stávajú súčiastkami scénického kostýmu.
5. Pokrýval teda širšie sociálne vrstvy ako termín kroj.
6. Svojrázový tzv. národný ornament sa propagoval vzorníkmi. Ľudový odev sa stal prostriedkom politickej manifestácie či národnej sebaidentifikácie. Po roku 1945 sa termín svojráz postupne prestal používať. Elementy ľudovej kultúry sa začali vnímať viac ako prvky ľudové než národné (Vydra 1952: 405–454).
7. Technologické kópie sú vytvárané kvalifikovane, s dôrazom na technologické postupy a s použitím autentických materiálov. Optické kópie sledujú vzhľad kopirovaného diela a snažia sa dosiahnuť maximálnu vizuálnu totožnosť s originálom (napr. aj vrátane defektov).
8. Kópia je teda na rozdiel od repliky presnou dokumentáciou vizuálneho vzhľadu, technologických postupov, remeselného spracovania a použitých textilných i iných materiálov, ktoré boli pri výrobe originálu použité.
9. Môže ísť napr. o dnes často predávané sukne s čipkou, lajblíky zdobené hadovkami či stuhami, ktoré nemajú reprodukovat' konkrétnu výzdobu regionálne špecifickej odevnej súčiastky, no predsa sa produkujú a predávajú s prívlastkom „folklórne“ so zámerom odkazovať na tradičný odev.
10. Je bežnou praxou, že folklórne súbory, pôsobiace najmä vo väčších mestách, majú vo svojom repertoári čísla z rozličných regiónov Slovenska či slovenských etnických ostrovov v zahraničí.
11. V staršej etnologickej literatúre sa termínom ľudové umenie označovali vybrané prejavy ľudovej kultúry vyvolávajúce umelecký zážitok. Ich funkcia však nebola predovšetkým estetická; vznikali pre praktické, každodenné potreby ľudových vrstiev. Termín predstavoval dobový konštrukt, pendant k pojmu slohové umenie, v súčasnosti sa už v odborných textoch nepoužíva (pozri Scheufler 1968).
12. Viac vid' Mrázek 2023: 12 – 29.
13. Jej činnosť zastavila v roku 1875 uhorská vláda.
14. Spolok vznikol v roku 1867. Jeho cieľom bolo vzdelávanie slovenských žien v oblasti financií, varenia, výchovy detí a kultúry. V roku 1955 bola Živena rozpustená a svoju činnosť obnovila v roku 1990.
15. Dochádzalo tak k výmene ornamentiky a vyšivkárskych techník medzi spolkom a vyšivačkami z dedinského prostredia.
16. Moja súkromná zbierka ľudového odevu Považia obsahuje veľa odevných súčiastok z okolia Piešťan, Trenčianskej Teplej či Čičmian, ktoré som získal z rodinných pozostalostí nájdených napr. v Prahe, Liberci či Bratislave. Pri dopytovaní som sa dozvedel, že konkrétny odev bol využívaný v medzivojnovom období na reprezentačné účely spolkov (Sokol a iných). Zakúpené boli vtedy napr. v kúpeľoch v Piešťanoch, Trenčianskych Tepliciach či vo väčších mestách.
17. Napr. v medzivojnovom období vo Vyrnej v Púchovskej doline učiteľ Tóth naviedol miestne ženy, aby začali biele mužské košeľe vyšívané hrachovinkou vyšívať farebne a s využitím ornamentiky zo ženských rukávčov a záster.
18. Napr. v Kubrej pri Trenčíne vznikla zásluhou učiteľky Štefanie Hajdukovej folklórna skupina už v roku 1934.
19. Tance interpretovali na javisku smerom k divákovi, odev farebne navzájom ladili atď.
20. Až koncom apríla 1958 vstúpil do platnosti zákon Slovenskej národnej rady č. 4/1958 Sb. o ľudovej umeleckej výrobe a umeleckých remeslách, ktorým bolo zriadené ÚĽUV ako odborná kultúrna organizácia s vymedzeným okruhom aktivít (zveľaďovanie, výskum a dokumentácia, odbyt, propagácia). ÚĽUV pôsobil ako centrálna inštitúcia výrobných družstiev a výrobcov.
21. Ako príklad možno uviesť umeleckú prezentáciu odevu či tanečných motívov z Brezovej pod Bradlom a okolitých obcí myjavských kopanic, pričom sa choreografické a uniformné odevné spracovanie začalo generalizovať na úroveň hovorového vyjadrenia – tanec a kroj myjavský. Princípy odievania a tanečných prejavov sa však v jednotlivých obciach tohto územia často odlišovali. Podobná situácia sa diala aj pri spracovaní odevného a tanečného materiálu z regiónov Zemplín, Šariš, Stredné Považie, Podpoľanie a iné. Obdobný prístup bolo možné pozorovať aj v choreografickom spracovaní tanečnej kultúry (Svobodová 1975: 111).
22. Vznikali aj filmy, ktoré mali prezentovať pozitívny obraz ľudovej kultúry v socialistickom Československu, pričom sa vo filmoch využívali krojové repliky či imitácie zapožičiavané z veľkých súborov.
23. Doteraz vyšivacie stroje nedokážu napodobniť vybrané techniky ručnej vyšivky – stonkový steh, retiazkový steh, gatra, spojovacie švy a iné.
24. Po roku 1989 prestali byť aj veľké súbory, ako Lúčnica či SĽUK, dotované len zo štátneho rozpočtu a finančné prostriedky si museli z veľkej časti zaobstarať sami. Viac vid' Hamar 2008: 215 – 228.
25. Terénny výskum, Slovensko, 2022 – 2024.
26. Taktiež.
27. Spodná vrstva ľudového odevu; červený vytkávaný pás bol výrazne viditeľný medzi koncom rukávčov a zásterou.
28. Pretkávanie koncom 18. storočia nahradilo dovedy samostatný cca 2 m dlhý červený pás (Socháň 1939: 30).
29. Výrobcovia. ÚĽUV [online] [cit. 26. 10. 2024]. Dostupné z: <https://uluv.sk/vyrobcovia/?typ_osoby=vyrobc>.

30. *Our World in Data: Average Height of Women in Slovakia. Our World in Data.* Dostupné z: <https://ourworldindata.org/grapher/average-height-of-women?tab=chart&country=~SVK>, cit. 14. 2. 2024.
31. Napr. pri porovnaní priemernej výšky obyvateľiek Slovenska z roku 1896 (156 cm) a z roku 1996 (167 cm).
32. Dôvodom je napr. snaha o čo najdôveryhodnejšie a vizuálne variabilné spracovanie odevného materiálu regiónu, ktorý dané tanečné číslo prezentuje. Na druhej strane v rokoch 1948–1989 bola uniformita scénického odevu preferovaná. Mala vytvárať istú ucelenú scénickú atmosféru ladiacu s pohybovo často vysoko synchronizovanými choreografiami.
33. Ako príklad možno uviesť využívanie variantu obradového odevu nevesty z Brezovej pod Bradlom s charakteristickou žltou *kasanicou* (zadnou zásterou) a *pručekom* (živôtikom) zelenej farby. Súčasné pamätníčky niektoré súbory, ktoré vo svojich tancoch majú zaradené repliky týchto krojov, ostro kritizujú, že využívajú na prezentovanie bežných tanečných príležitostí odev, ktorý mal špecifickú funkciu pri konfirmácii/sobaši. Na základe informácií poskytnutých choreografmi zapojenými do výskumu sa tento farebný variant odevu dostal na javisko z estetických dôvodov – napr. kvôli farebnému odlíšieniu sólistiek od zvyšku tanečníčok v kroji v modro-bielej kombinácii.
34. Za upravovateľa v tomto prípade považujeme človeka, ktorý je zodpovedný za finálnu podobu odevu na scéne (choreograf/ výrobca/ odevný koordinátor), ktorý dohliada na celkovú podobu prezentovaného odevu.
35. Terénny výskum, Zliechov a Záriečie, 2022 – 2024.
36. Štúdium fotografií v chronologickom poradí poskytlo obraz o vývoji a zmien v odievaní obyvateľstva Púchovskej doliny so zreteľom na siluetu odevu, strih, výzdobu a používané materiály. V neposlednom rade bol realizovaný terénny výskum, ktorý čerpal zo zdrojov poskytnutých žijúcimi informátormi. Výskum archíválií dopĺňala analýza súčastí ľudového odevu zo súkromných zbierok a odevných fondov miestnych folklórnych skupín.

*** Text studie vychází z výzkumu, který autor realizoval při přípravě své bakalářské práce *Rekonstrukcia ľudového odevu Púchovskej doliny z prelomu 19. a 20. storočia pre potreby folklórneho súboru Váh Púchov, obhájené v roce 2024 v Ústavu evropské etnologie Filozofické fakulty Masarykovy univerzity (vedoucí práce PhDr. Eva Kuminková, Ph.D.). Adam Staňo od února 2025 pokračoval v navazujícím magisterském studiu etnologie na Masarykově univerzitě a aktivně se zapojil do výzkumného projektu pracoviště. V průběhu finalizace svého textu po zapracování recenzních posudků v prosinci 2025 tragicky zahynul. Konečná úprava a formální dořešení textu (jazyková korektura, sjednocení citační normy, typografická úprava) byly provedeny redakcí; obsahová podoba studie vychází z autorova posledního rukopisu.***

LITERATÚRA:

- Babčáková, Katarína. 2024. Tradičný odev verzus „kroj“. In: Marcínová, Júlia (ed.). *Odevná kultúra ako komplex tradícií a inovácií*. Žilina: Považské osvetové stredisko. 49 – 81.
- Beneš, Bohuslav. 1997. Folkloristické súbory a skupiny. In: Fukač, Jiří – Vysloužil, Jiří (eds.). *Slovník české hudební kultury*. Praha: Editio Supraphon. 224 – 225.
- Benža, Mojmír. 1995. Rekonštrukcia. In: Botík, Ján – Slavkovský, Peter (eds.). *Encyklopédia ľudovej kultúry Slovenska 2*. Bratislava: VEDA. 107.
- Benža, M. 1990. Odev a obuv. In: Kovačevičová, Soňa (ed.). *Etnografický atlas Slovenska*. Bratislava: VEDA. 44 – 49.
- Bogatyrev, Petr. 1937. *Funkcie kroja na Moravskom Slovensku*. (= Spisy Národopisného odboru MS, zv. 1). Turč. Sv. Martin: Matica Slovenská.
- Bouček, Vladimír. 1951. K problému povahy strojní práce pro krojovou akci. *Věci a lidé* 3: 29 – 42.
- Brouček, Stanislav. 2007. Lidový oděv. In: Brouček, Stanislav – Jeřábek, Richard (eds.). *Lidová kultura. Národopisná encyklopedie Čech, Moravy a Slezska*. 2. svazek. Věcná část A – N. Praha: Mladá fronta. 437 – 438.
- Burlasová, Soňa. 1989. Korene a princípy folklórnej tvorivosti a jej vývoj v súčasnosti. *Slovenský národopis* 37: 485.
- Cohen, Erik – Cohen, Scott, A. 2012. Authentication: Hot and Cool. *Annals of Tourism Research* 39 (3): 1295 – 1314.
- Danglová, Olga. 2007. Ľudové umenie na Slovensku. Kontexty a súvislosti. In: Mešša, Martin (ed.). *Tradicia dnes?* Bratislava: ÚĽUV. 15 – 50.
- Ducháček, Milan. 2019. Slovaks on Display. Otherness of the „Eastern Brothers“ at the Czechoslovak Ethnographic Exhibition in Prague 1895. *Acta Ethnographica Hungarica* 64 (1): 177 – 200.
- Eldridge, Richard. 2014. Representation, Imitation, and Resemblance. In: *An Introduction to the Philosophy of Art*. Cambridge: Cambridge University Press. 25 – 52. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107300538.003>.
- Giertlová, Michaela. 2012. *Vývoj folklórnych hnutí na Hornom Pohroní, na príklade folklórnych skupín Helpan a Kýčera*. Bakalárska práca. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Dostupné z: <https://theses.cz/id/b6v0k3/>.
- Hamar, Juraj. 2008. Folklór v tieni scénického folklorizmu. Na margo folklórneho hnutia po roku 1988. *Národopisná revue* 18 (4): 215 – 225.
- Jančář, Josef. 2001. Novodobá výroba lidových krojů. *Národopisná revue* 11 (1): 29 – 32.
- Jančář, Josef. 1985. Počátky organizované péče o lidovou rukodělnou výrobu. *Umění a řemesla* 3: 12 – 17.
- Klusáček, Karel et al. (eds.). 1895. *Národopisná výstava československá v Praze 1895*. Praha: Tiskem a nákladem J. Otty.
- Kubička, Roman. 2004. *Výkladový slovník. Malířství, grafika a restaurování*. Praha: Grada Publishing.

- Leng, Ladislav. 1963. Hudobný folklór a amatérska umelecká tvorivosť. In: Kresánek, Jozef (ed.). *K problematike súčasnej hudby*. Bratislava: Vydavateľstvo SAV. 159 – 186.
- Leščák, Milan. 1995. Folklór. In: Botík, Ján – Slavkovský, Peter (eds.). *Encyklopédia ľudovej kultúry Slovenska 1*. Bratislava: VEDA. 139 – 140.
- Leščák, Milan – Sirovátka, Oldřich. 1982. *Folklór a folkloristika. (O ľudovej slovesnosti)*. Bratislava: Smena, vydavateľstvo SÚV SZM.
- Markovičová-Boorová, Ľudmila. 1910. O speňazovaní slovenských výšiviek. *Revue Naše Slovensko* 3 (7): 267 – 270.
- Mrázek, Tomáš. 2023. Tradičný odev v mestskom prostredí – formy „národného odevu“ na Slovensku na konci 19. a v 1. polovici 20. storočia. In: Marcinová, Júlia (ed.). *Odevná kultúra ako komplex tradícií a inovácií*. Žilina: Krajské kultúrne stredisko v Žiline. 12 – 29.
- Nosáľová, Viera. 1995. Kroj. In: Botík, Ján – Slavkovský, Peter (eds.). *Encyklopédia ľudovej kultúry Slovenska 1*. Bratislava: VEDA. 278.
- Nosáľová, Viera. 1982. *Slovenský ľudový odev*. Martin: Osveta.
- Petráková, Blanka. 2009. Krojové rekonstrukce v souborovém hnutí a jejich úskalí. In: *Rekonstrukce slavnostního kroje a možnosti její aplikace v praxi. Hanácké Slovácko, jeho tradiční oděvní kultura, současnost*. Hustopeče: Městské muzeum a galerie. 30 – 40.
- Polonec, Andrej. 1968. Augustové slávnosti v Martine a slovenské vyšívané košele. *Zborník SNM LXII – Etnografia* 9: 69 – 76.
- Románková, Eva. 2016. Od národného hnutí k folklorizmu: Proměna lidového oděvu v Evropě v 19. a 20. století. *Národopisná revue* 26 (3): 179 – 190.
- Rybáriková, Alena. 2005. Päťdesiat rokov výroby krojov v Ústredí ľudovej umeleckej výroby v Bratislave. *Etnologické rozpravy* 12: 58 – 66.
- Scheufler, Vladimír. 1968. Problémy českého a slovenského lidového umění. In: *Československá vlastivěda, III. díl. Lidová kultura*. Praha: Orbis. 703 – 709.
- Sirovátka, Oldřich. 2002 (1983). Kdo udržuje současný folklor? In: Sirovátka, Oldřich. *Folkloristické studie*. Brno: Etnologický ústav Akademie věd České republiky. 30 – 36.
- Sochář, Pavol. 1939: O ženských pásoch. *Národopisný sborník* 1. Turčiansky Sv. Martin: Matica slovenská. 28 – 34.
- Staňo, Adam. 2023. Rekonštrukcia predvojnového odevu Púchovskej doliny pre FS Váh Púchov – prípadová štúdia. In: Marcinová, Júlia (ed.). *Odevná kultúra ako komplex tradícií a inovácií*. Žilina: Krajské kultúrne stredisko v Žiline. 81–100.
- Staňo, Adam. 2024. *Rekonštrukcia ľudového odevu Púchovskej doliny z prelomu 19. a 20. storočia pre potreby folklórneho súboru Váh Púchov*. Bakalárska práca. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/kkbj2/>
- Svobodová, Vlasta. 1975. Lidový kroj v činnosti společenských organizací 20. století. *Časopis Matic moravské* 94: 111 – 125.
- Štefániková, Zuzana. 1993. Slovak National Costume and Its Role in the Ethno-Identification Process. *Civilisations* 42 (2): 229 – 234.
- Tyllner, Lubomír. 2007. Folklor. In: Brouček, Stanislav – Jeřábek, Richard (eds.). *Lidová kultura. Národopisná encyklopedie Čech, Moravy a Slezska*. 2. svazek. Věcná část A – N. Praha: Mladá fronta. 219.
- Tyršová, Renata – Kožmínová, Alena. 1921. *Svěráz v zemích česko-slovenských*. Plzeň.
- Václavík, Antonín. 1951. Několik poznámek k problematice lidového kroje. *Věci a lidé* 3: 3 – 28.
- Vydra, Josef. 1952. Svěráz, letoráz, nehoráz. *Věci a lidé* 4: 405 – 454.
- Wu, Yuran – Wu, Chengrui. 2024. Drama Costumes and Character Shaping: Visual narrative from desk design to stage costume. *Arts Studies and Criticism* 5 (3): 112 – 113. <https://doi.org/10.32629/asc.v5i3.2434>
- Zajonc, Juraj. 2005. Slovenský ornament v tlačných vzorníkoch. (K vzniku a významu zbierok vzorov od konca 19. do polovice 20. storočia). *Národopisná revue* 15 (1): 3 – 14.
- Zálešák, Cyril. 1982. *Folklórne hnutie na Slovensku. Od oslobodenia do súčasnosti*. Bratislava: Obzor.
- Zálešák, Cyril. 1995. Scénický folklorizmus. In: Botík, Ján – Slavkovský, Peter (eds.). *Encyklopédia ľudovej kultúry Slovenska 2*. Bratislava: VEDA. 139 – 140.

ELEKTRONICKÉ ZDROJE:

- Benech, Richard. 2019. „Kontexty tradícií: Po stopách Izabelly.“ Slovenská televízia a rozhlas [online] [cit. 26. 1. 2025]. Dostupné z: <https://www.stvr.sk/televizia/program/13139/176331#>>.
- „Average Height of Women in Slovakia.“ *Our World in Data* [online] [cit. 14. 2. 2024]. Dostupné z: <https://ourworldindata.org/grapher/average-height-of-women?tab=chart&country=~SVK>.
- Výrobcovia. *ÚLUV* [online] [cit. 26. 10. 2024]. Dostupné z: https://uluv.sk/vyrobcovia/?typ_osoby=vyrobca.
- Luther, Daniel. 2025. „Tradičná ľudová kultúra.“ *Centrum pre tradičnú ľudovú kultúru – encyklopédia* [online] [cit. 20. 01. 2025]. Dostupné z: <https://www.ludovakultura.sk/polozka-encyklopedie/tradicna-ludova-kultura/?highlight=ludova%20kultura>.

**DIVADLO DOM ROBERTO –
TRADIČNÍ PORTUGALSKÉ LOUTKOVÉ
DIVADLO OD JEHO POČÁTKŮ DO
SOUČASNOSTI**

Tradiční kulturní projevy se vyvíjejí v čase a prostoru, přizpůsobují se měnícím se společenským podmínkám a zároveň zachovávají kontinuitu významných forem a postav. Proměna tradice může být viditelná v obsahu, formě i způsobu předávání, přičemž některé prvky jsou nově interpretovány, jiné mizí a některé se naopak stabilizují. Příkladem takové dynamiky je portugalské loutkové divadlo Dom Roberto, jehož historie ukazuje, jak lidová zábava spojená s kočovným loutkářstvím přežila úpadek i období represí a dočkala se obnovy.

Přesný původ postavy jménem Dom Roberto zůstává v Portugalsku stále poněkud nejasný. Odborníci předložili dvě hlavní hypotézy. První předpokládá, že

jméno loutky by mohlo mít kořeny v mimořádném úspěchu *comédia de cordel* z 18. století („komedie na šňůrkách“, vydávaná formou drobných tisků zavěšených na šňůrkách) s názvem *Roberto e o Diabo* (Roberto a ďábel), která patřila ke klasickému repertoáru evropského loutkového divadla. Tato hra vypráví příběh o životě normandského hraběte jménem Dom Roberto, jenž prodá svou duši ďáblu. Hrabě se stal všeobecně známým jednoduše jako Roberto. Druhá hypotéza, pocházející z 20. století, spojuje toto jméno s charakteristickými zvukovými efekty vytvářenými pomocí piveťty¹ (zejména při vyslovování hlásky „r“), která se hojně používala díky svému jednoduchému ovládání.

Bez ohledu na přesný původ jména zvedené loutky se má za to, že loutkové divadlo v Portugalsku zaznamenalo největší rozmach popularity přibližně v 17. století, kdy do země přicházeli loutkoherci z Francie a Itálie a vystupovali především ve velkých městských centrech.

Právě pod tímto vlivem se podle všeho zrodil i náš hrdina Dom Roberto.

Další možný vliv mohl přijít z Východu, konkrétně z Číny, a to díky námořnímu obchodu mezi oběma zeměmi. Nápadná podobnost se projevuje zejména v rychlosti a obratnosti čínského maňáskového divadla a divadla Dom Roberto – vlastnosti, která není pro jiné evropské loutkářské tradice typická.

Ve 20. století se divadélka s loutkou Roberta objevovala na jarmarcích a pouťích a „přežívala“ až do 60. a 70. let 20. století. V tomto období byly klasické kusy stále uváděny v lidovém stylu, některé dokonce za doprovodu živých orchestrů.

Tradice portugalského divadla Dom Roberto byla tehdy organizována především jako rodinná či individuální živnost: jednotliví loutkáři (označovaní jako *mis-treiros*) vlastnili přenosné pavilony či stánky, v nichž sami vystupovali a zároveň zajišťovali jejich provoz. Jedním z nejvýznamnějších představitelů tohoto typu podnikání byl mistr Faustino, zkušený loutkář a provozovatel kočovné scény *Pavilhão Guignol* (tzv. scény Guignol), která patřila k výrazným místům uvádění repertoáru Dom Roberto ve 20. století. Tento rodák ze Setúbalu byl prvním, kdo zaměstnal Antónia Diase, který se později stal jedním z nejvýznamnějších představitelů a nositelů tradice divadla Dom Roberto. Dias v šestnácti letech utekl z domova v Rossio-ao-Sul-do-Tejo a odešel do Setúbalu, kde se pod Faustínovým vedením začal učit loutkářskému řemeslu.

S nástupem nových forem lidové zábavy však kočovná loutková divadla postupně zanikala, neboť jejich majitelé zbankrotovali. Loutkáři (*bonecreiros*) byli nuceni pracovat samostatně, a tak své řemeslo přenášeli do ulic a na náměstí po celém Portugalsku.

Dalším významným podnikatelem byl Manuel Rosado, majitel loutkového a marionetového stánku s názvem *Pavilhão Mexicano*, kde António Dias pracoval a kde se také seznámil s Domingosem Mourou, dalším portugalským loutkářem a představitelům tradičního divadla Dom



José Manuel Valbom Gil a Dom Roberto. Soukromý archiv autora textu

Roberto. Když podnik zkrachoval, rozhodli se oba rozdělit si mezi sebou zemi, aby si nekonkurovali: Moura zamířil na sever do Esposende, zatímco Dias se vydal na jih směrem k Lisabonu. Tímto způsobem začali oba působit samostatně, každý se svým vlastním divadlem Dom Roberto.

Někteří mistři loutkáři však i nadále vzájemně spolupracovali, což dokládá případ Cesária Cruze Nunese, který – podle jednoho interview z roku 1990 – pracoval s Antóniem Diasem: „Pak začal pracovat ‚vážně‘. Zpočátku vystupoval sám v ulicích Lisabonu nebo na provinčních jarmarcích. Později jej pozval ke spolupráci António Dias, protože ve dvou mohli uvádět hry s větším počtem postav [...]“⁴²

Byly to těžké časy – loutkáři často museli najít alternativní způsoby obživy a naučit se i jiná řemesla. Například Cesário Criz Nunes pracoval jako instalátor ve městě Caldas da Rainha, protože pouhým loutkářstvím si nedokázal vydělat dost na živobytí.

Za fašistického režimu v Portugalsku prorežimní policie často zakazovala loutkářům vystupovat a někteří z nich byli dokonce uvězněni. Tato represe donutila mnohé z nich, aby svou profesi opustili a hledali jiné možnosti obživy: „Abychom mohli vystupovat, museli jsme mít licenci. Ale ani s licenci nebylo vždy snadné pracovat. [...] Jednoho dne v Évoře jsem si všiml, že se lidé shromažďují – bylo jich tolik, celá ulice byla zaplněná. Ani jsme nepotřebovali loutku či cokoli jiného. Vzal jsem pivettu, řekl pár slov a okamžitě se shromáždilo tolik lidí, že jsem začal uvádět loutky do pohybu. Neuběhlo ani pět minut, když mě pět nebo šest policistů zatlačilo do kouta, jako kdyby zatýkali zločince. A tak jsem se vydal na civilní správu. Ukázal jsem jim svou licenci. ‚Tady vystupovat nemůžete. Jenom na okraji města,‘ řekli [...]. Úřady neměly zájem na tom, aby se lidé bavili... tehdy jste nesměli svobodně mluvit. Nesměli jste kritizovat vládu. Museli jsme se držet zpátky. Dnes můžeme mluvit

svobodně. Tehdy jste nemohli upozorňovat na chyby úředníků.“⁴³

Ve 40. a 50. letech 20. století bylo v Lisabonu několik kočovných divadel Dom Roberto. Šlo o mimořádně populární formu zábavy, jak Cesário Nunes připomenul v rozhovoru z roku 1990: „V Lisabonu nás tehdy bylo čtyři nebo pět. Byl tam António Dias, který byl velmi šikovný při práci s pivettou, ale už ne tak dobrý při ožívání loutek. Byl tam João, kluk z Cascais, a jeden starý muž, jmenoval se Henrique. A byla tam také žena, která měla loutky a opici. V Algés byl starý muž, který loutky pouze předváděl – nemluvil přes pivettu, jen ji držel u rtů a pohyboval se po Cruz Quebrada.“⁴⁴

K popularizaci divadla Dom Roberto napříč Portugalskem přispěli i mnozí další, např. Augusto Sérgio v Algarve (který vlastnil divadélko ve tvaru trojúhelníku a kterého objevil Henrique Delgada v roce 1969), Armando Ferraz (kterého za svého života potkal Francisco Mota) a Clarinda de Azevedo (s níž v roce 1968 vedl rozhovor Henrique Delgada spolu s Ernestem de Abreu) – ti všichni



Soubor loutek k tradičním představením José Manuela Valbom Gila

zajistili, že tato forma lidového umění přežila až do současnosti.

V 80. letech 20. století byli posledními dvěma loutkáři, kteří stále vystupovali s divadlem Dom Roberto, António Dias a Domingos Moura. Přestože oba žili v nejistých finančních poměrech, pokračovali ve svém řemesle.

Na konci onoho desetiletí se João Paulo Seara Cardoso, portugalský loutkář a budoucí pokračovatel tradice Dom Roberto, poprvé setkal s mistrem Antóniem Diasem. Zpočátku mistr Dias odmítl João Paula vyučovat, a tak se začal učit sám – sledoval představení a tajně nacvičoval. Když mu pak předvedl, co se naučil, byl Dias velmi potěšen, a měsíc spolupracovali, aby João Paulo osvojil všechny triky řemesla. Toto setkání v roce 1980 nakonec umožnilo João Paulovi stát se prvním přímým pokračovatelem odkazu portugalského divadla Dom Roberto.

V roce 1983, během Národního setkání loutkářů ve městě Alcobaça, jsem měl příležitost se osobně setkat s mistrem Antóniem Diasem také já. Z důvodů, kterým stále docela nerozumím, si mě oblíbil. Na popud jednoho z mých učitelů mi předal pivettu. Mohu upřímně říci, že díky tomuto malému gestu jsem dnes profesionálním loutkářem – tento den mi jednoznačně změnil život.

V roce 1986 António Dias tragicky zahynul při požáru, který zároveň zcela zničil jeho sbírku loutek i domov v Lisabonu. V roce 1994 pak zemřel po dlouhé nemoci také Domingos Moura ve Forgens (Esposende) v severním Portugalsku.

Po úmrtí Diase a Moury bylo divadlo Dom Roberto znovu uvedeno v život několika loutkáři napojenými na profesionální loutkářské divadelní společnosti. Ti tradici udržovali a pokračovali v odkazu posledních mistrů. Dnes je v Portugalsku třináct aktivních loutkářů.

Pokud jde o vlivy, které mohlo divadlo Dom Roberto vstřebat z jiných tradic loutkového divadla, je nejpravděpodobnější, že pocházely od italských a francouzských loutkařských společností, které po

Portugalsku kočovaly v 17. století, což koresponduje s nejstarším známým výskytem divadla Dom Roberto. Toto tvrzení se opírá o mnoho prvků společných pro západoevropské loutkové divadlo, jako jsou postavy smrti, ďábla, policisty, krokodýla či draka – všechny tyto loutky se opakovaně objevují v tradičních loutkových divadlech těchto zemí.

Pokud srovnáme Dom Roberto s jeho evropskými „bratrance“, pak jednou z nejvýraznějších odlišností je, že pivetta, na rozdíl od jiných tradic, dává hlas každé jednotlivé postavě. Domnívám se, že důvodem byl stálý hluk na pozadí v prostorech, kde loutkáři vystupovali. Dalším jedinečným rysem je konstrukce divadélka nazývaná v portugalské *barraca* (stánek), která končí těsně nad hlavou loutkáře a nemá v pozadí žádný kulisy, což umožňuje, aby se děj odehrával na všech čtyřech stranách, v úplném 360° prostoru.

Abyste přilákali diváky, loutkáři někdy využívali orly, psy, nebo dokonce malé myši, které umísťovali na vrchol konstrukce, aby upoutali pozornost lidí ještě před zahájením představení.

Podle mistra Diase se do současnosti dochovaly pouze čtyři hry spjaté s loutko-

vým divadlem Dom Roberto v jeho kočovné podobě: *O Barbeiro Diabólico* (Ďábelský holič), *A Tourada* (Býčí zápas), *O Castelo de Fantasmas* (Hrad duchů) a *Rosa e os Três Namorados* (Růženka a její tři nápadníci). Všechny hry byly předávány ústně, což znamenalo, že mnoho dalších se ztratilo. Tyto hry byly považovány za „zlatý poklad“ loutkářů, kteří věřili, že čím méně lidí zná triky řemesla, tím více mohou sami vydělat.

„Roberto“ je pak hrdinou, který – ozbrojen holí, či dokonce pánví – vždy dokáže překonat jakékoli nebezpečí či nepřítele. V konečném důsledku je symbolem prostého lidu – ztělesněním anti-autoritářského ducha a všeho, co je politicky nekorektní.

V nejslavnější hře – *Ďábelský holič* – se Dom Roberto jde nechat oholit před svou svatbou. Když holič dokončí práci, požaduje peníze, ale Roberto považuje částku za přemrštěnou a zaplatit odmítá. Dojde ke rvačce a Roberto holiče zabije. Pak přichází kněz s rakví, aby vedl pohřeb, a požádá Dom Roberto o pomoc. Poté se objevují policista, ďábel a nakonec smrt – kterou, po mnoha peripetiích, náš hrdina rovněž porazí.

V svém jádru byly tyto příběhy inspirovány životní zkušeností loutkářů, kteří je předváděli: vyprávěly aktuální události, odrážely společenskou realitu nebo znovu objevovaly klasická díla evropské literatury té doby.

Představení divadla Dom Roberto byla nesmírně populární na jarmarcích a trzích během celého roku, ale zejména v létě na plážích, kde se hrála na písku u moře. Existují zmínky o vystoupeních v nejrůznějších prostředích – na ulicích, náměstích, v domácnostech, stodolách, dokonce i na polích k pobavení zemědělců.

Zároveň je tato forma loutkového divadla pravděpodobně jednou z nejrychlejších v Evropě, pokud jde o dramatický děj a rytmus příchodů a odchodů. Protože loutkáři byli často pronásledováni policií a neustále byli na útěku, každá hra trvala obvykle jen deset minut – někdy i méně, v závislosti na tom, jak rychle se úřední zástupci objevili.

Navzdory kombinaci krutosti a nevinnosti a svému volnomyšlenkářskému, satirickému duchu přetrvávalo divadlo Dom Roberto až do dnešních dnů a i nadále baví svými výpady a objetými diváky mladé i starší.

Od roku 2021 je divadlo Dom Roberto zapsáno do portugalského Národního seznamu nehmotného kulturního dědictví (INPCI_2021-003), což zajišťuje, že tato tradice nezanikne, a potvrzuje její místo jako součásti portugalského kulturního dědictví.

José Manuel Valbom Gil

(S.A. Marionetas

– Teatro & Bonecos de Alcobça)

1. [Pozn. redakce: Pivetta je malý nástroj používaný loutkáři, který se skládá ze dvou tenkých kovových (plechových) pásků omotaných jemnou bavlněnou nití. Loutkář si jej vkládá do úst mezi jazyk a patro, kde při mluvení vytváří charakteristický pískavý či skřípavý hlas loutky.]
2. *S.A. Marionetas – 12 Years Working with Puppets.* Alcobça Publisher: S.A. Marionetas
3. Tamtéž.
4. Tamtéž.



Dom Roberto v populárnej scéně bitky so smrtkou. Soukromý archiv autora textu

**JUBILUJÍCÍ
ALEXANDRA NAVRÁTILOVÁ**

Opravdu je to již celých deset let, co Kornélia Jakubíková na stránkách tohoto periodika vzdala hold Alexandře/Lešce (nar. 17. 1. 1946) k sedmdesátinám? Asi se opravdu s přibývajícím věkem čas zrychluje, u mne bezpochyby. Kolegyně Jakubíková tehdy s obdivem shrnula ocenění, jež A. Navrátilová sklídila za své stěžejní knižní publikace *Narození a smrt v české lidové kultuře* (2004) a *Namlouvání, láska a svatba v české lidové kultuře* (2012), vydané nakladatelstvím Vyšehrad: byly to dvě výroční ceny nakladatelství v kategorii původních prací (2004 a 2012), ocenění na knižním veletrhu v roce 2005 a cena České národopisné společnosti za nejvýznamnější počín v oboru za rok 2004. Přitom uvedená díla z oblasti sociální kultury a rodinné obřadnosti jsou pouhými špičkami ledovce jubilančiny bohaté bibliografie (za léta 1966–2006 viz *Ethnologia Europae Centralis* 2007, za léta 2005–2015 viz *Národopisný věstník* 2/2016, od roku 2016 viz níže). I když podle mne právě ony dvě knihy reprezentují témata, která jsou Alexandře Navrátilové nejbližší a nejvlastnější z mnoha témat a teoretických konceptů, na nichž během šesti desetiletí pracovala: lidové stavitelství, etnické procesy, etnografie města Brna, obřadní kultura, problémy přesídlenců a další.

Na řešení některých z nich jsme se podílely obě. Poprvé to bylo při přípravě publikace *Etnologický ústav Akademie věd České republiky 1905–2005* (eds. L. Tyllner a M. Suhomelová, 2005). Tehdejší ředitel ústavu Lubomír Tyllner mě vyzval, abych zpracovala osudy instituce v letech 1952–1989, respektive 1990. Netroufla jsem si pojednat vývoj brněnského pracoviště s jeho specifiky. V Archivu AV ČR ležela jen dosud neuspořádaná torza pramenů a o objektivitě výročních zpráv z období totality jsem měla silné pochyby. Tyllnerovým

prostřednictvím jsem tehdy požádala o spolupráci Alexandru Navrátilovou, která na brněnském pracovišti prožila od roku 1975 velkou část své vědecké dráhy. Po Karlu Fojtíkovi stanula v čele tohoto pracoviště jako vedoucí a zůstala jí i poté, co bylo po určitou dobu zařazeno pod Ústav slavistiky. Byla to šťastná volba. Alexandra dodala kritické a s objektivním nadhledem zpracované texty, nevyhnula se ani některým tehdy ještě dosti citlivým faktům z minulosti. Dodnes mě mrzí, že publikace byla tehdy komponována jako popularizační, bez odkazů na pramennou základnu. Nebo že nás nenapadlo vydat společný text paralelně jako historickou studii s poznámkovým aparátem, aby mohla být citována. Byl by to tehdy pionýrský počín v oblasti dějin vědních oborů z tohoto období.

Po řadu měsíců jsem v prvních letech nového tisíciletí dostávala od Alexandry texty jejích hesel do chystaného třísvazkového díla s titulem *Lidová kultura* a podtitulem *Národopisná encyklopedie Čech, Moravy a Slezska* (2007), v němž jsem měla redakčně na starosti lexikální skupinu Duchovní kultura. Zpětně lze konstatovat, že Alexandra Navrátilová



patří množství hesel a rozsahem textů k předním autorům encyklopedie. Texty dodávala profesionálně zpracované a včas – bez nutnosti urgencí. Po letech přiznávám, že mi nešlo do hlavy, jak může ze sebe sypat texty *smrt – smutek – nebožtík – pohřeb – umírání* a desítky podobných a nepropadat depresi. Sama bych na to neměla. Jenže veselejší a radostnější témata si vybraly jiné kolegyně a konec života a funerální kultura byly už tehdy dlouho Alexandřiným výzkumným prostorem.

Znovu jsme se spolu setkávaly – opět pod Tyllnerovou ediční taktovkou – na přípravě syntetické monografie *Lidová kultura* pro rozsáhlý historiografický projekt *Velké dějiny zemí Koruny české* (2014). Do ní přispěla Alexandra kapitolami pojednávajícími životní cyklus člověka a rituály mezních situací člověka. Pasáže o posledních věcích člověka jsou tu samozřejmě těž, ale bohatě vyváženy těmi radostnějšími. A hlavně jsou podány ve vztahu ke smyslu lidského života vůbec a k formám jeho prožívání. Protože to je základní Alexandřin přístup: nejen popisovat, co lidé dělají, ale hledat odpovědi na otázky, jak a proč právě to či ono dělají. Tedy klást jevy spjaté s lidovou kulturou do souvislostí s podmínkami kulturněhistorickými, biologickými, sociálními, institucionálními, dobovou mentalitou apod.

Vlastní metodologické zrání naznačila letošní jubilanťka v otevřeném rozhovoru, který s ní vedl Jiří Hlaváček (srov. Hlaváček, J. – Bortlová-Vondráková, H. /eds./: *Mezi státním plánem a badatelskou svobodou. Československá etnografie a folkloristika ve vzpomínkách pamětníků*. 2018, s. 147–162). Hovořila tu o vlivu, jímž na ni působili starší kolegyně jako Ludvík Kunz, Oldřich Sirovátka, ale též o směřování k sociální antropologii, na které ji navedl Karel Fojtík, její školitel ve vědecké přípravě k získání titulu CSc. Důkladné školení v terénních výzkumech, jímž ji vybavil už za studia a v diplomním semináři Václav Frolec, provází Alexandru Navrátilovou po celé

její působení. Zůstává také věrna programu Komise pro lidové obyčej České národopisné společnosti, která je pozůstatkem někdejší Mezinárodní komise pro studium lidové kultury Karpat a Balkánu, založené v roce 1959. Alexandra patří k iniciátorům a účastníkům pravidelných bienále, jimiž ve Slovákém muzeu v Uherském Hradišti navazují na někdejší košatou činnost prof. Frolce v oblasti duchovní i hmotné lidové kultury. V posledním desetiletí nevynechala ani jednou, což dokládají bibliografické údaje ze sborníků z těchto konferencí. Nezbyvá, než jubilatce poděkovat za systematickou práci na poli etnologického poznání a popřát jí zdraví a stálou pohodu do let příštích. A hodně radostných i smysluplných podnětů k další práci.

*Lydia Petráňová
(Praha)*

Výběrová bibliografie A. Navrátilové za léta 2016–2025

- Paradoxy vědeckého projektování v etnologii. In: Woitsch, Jiří – Jünová Macková, Adéla (eds.): *Etnologie v zúženém prostoru*. Praha: Etnologický ústav AV ČR, 2016. 173–180.
- Předmluva. In: Číhal, Petr (ed.): *Erotika v lidové kultuře*. Uherské Hradiště: Slováké muzeum v Uherském Hradišti, 2017. 3–4.
- Erotika v konceptu tradičního rodinného života. In: Číhal, Petr (ed.): *Erotika v lidové kultuře*. Uherské Hradiště: Slováké muzeum v Uherském Hradišti, 2017. 9–19.
- Lidová kultura předměstských obcí. Rodinné obřady a obyčej. In: Fasora, Lukáš – Štěpánek, Václav (eds.): *Dějiny Brna 6. Předměstské obce*. Brno: Statutární město Brno. Archiv města Brna, 2017. 246–271.
- Důležitější než pokrevní příbuzenství. *Týden* 2018 (4): 24–29.
- K etnologickému zkoumání problematiky my a oni, domácí/cizí. Předmluva. In: Číhal, Petr (ed.): *My a oni: domácí a cizí v lidové tradici*. Uherské Hradiště: Slováké muzeum v Uherském Hradišti, 2019. 3–6.
- „My“ a „oni“ v sociokulturních identifikacích a proměnách pohřebních rituálů ve 20. století. In: Číhal, Petr (ed.): *My a oni: domácí a cizí v lidové tradici*. Uherské Hradiště:

Slováké muzeum v Uherském Hradišti, 2019. 11–23.

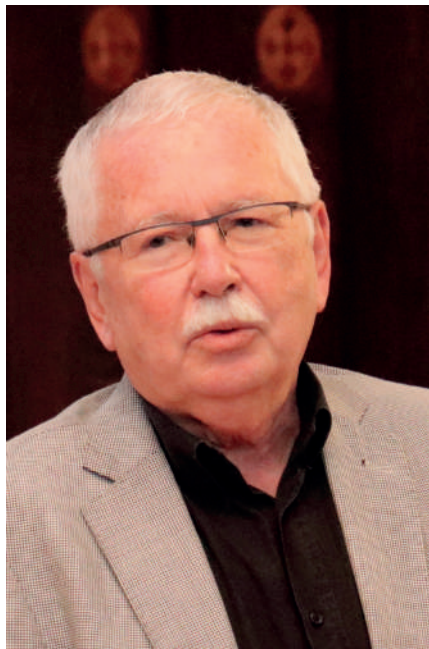
Etický a sociokulturní aspekt „strachu z mrtvého“. *Historie – Otázky – Problémy* 11, 2019 (1): 13–26.

Alkohol v pohřebních rituálech. In: Číhal, Petr – Vilímek, Vítězslav (eds.): *Tradiční kulturní kontexty pití alkoholu a kouření*. Uherské Hradiště: Slováké muzeum v Uherském Hradišti, 2021. 51–59.

Symbolika barev v rodinné obřadnosti. In: Číhal, Petr – Vilímek, Vítězslav (eds.): *Barva v lidové kultuře*. Uherské Hradiště: Slováké muzeum v Uherském Hradišti, 2023. 23–31.

K OSMDESÁTINÁM JIŘÍHO ŠKABRADY

V únoru 2026 oslavil významné životní jubileum prof. ing. arch. Jiří Škabrada, CSc., specialista na lidovou architekturu (od poznávání nejstarších vesnických staveb až po problém „slušného chování“ novostavby na české vesnici), autor mnoha knih a odborných textů, který se



v oblasti stavebněhistorických průzkumů zaměřuje na lidové stavitelství a výzkum historických konstrukcí.

Jiří Škabrada se narodil 20. února 1946 v Praze, kde na ČVUT vystudoval obor architektura (1969) a poté pokračoval v aspirantském studiu, v němž se zaměřil na lidovou architekturu jako odraz a pramen poznání stavební tvorby středověku. Jeho prvním krátkodobým působištěm se stal Archeologický ústav ČSAV. Sám s oblibou uvádí, že zde pracoval jako „kopáč“. Ve skutečnosti však v tomto období, na které vzpomíná Zdeněk Smetánka ve své knize *Hledání zmiřelého věku* (1987), provozoval archeologii bez rýče. V letech 1974–1986 pracoval v průzkumovém středisku Státního ústavu pro rekonstrukci památkových měst a objektů (SÚRPMO), v ateliéru lidové architektury, jehož vedení převzal po odchodu jeho zakladatele Jaroslava Vajdiše. Následovalo období v tehdejší Státním ústavu památkové péče a ochrany přírody (SÚPPOP), kde v letech 1986–1989 vedl oddělení lidové architektury, archeologických a technických památek. Mimochodem tu archeologii a první místo památkového archeologa na půdě ústavu prosadil právě on. Úsilí oddělení se soustřeďovalo na přípravu vesnických památkových rezervací, pro jejichž mapové přílohy zavedl J. Škabrada jednoduše reprodukovatelnou černobilou hodnotící legendu. Rezervace se ovšem dočkaly prohlášení až v roce 1995. To již letošní oslavenec (až do roku 2012) působil na Fakultě architektury ČVUT v Praze, kde v ústavech dějin architektury a památkové péče založil zejména výuku mezi studenty oblíbených předmětů Lidová architektura a Historické konstrukce. Docentem byl jmenován v roce 1993, profesorem v roce 2004. Zván byl i na další univerzity, které rozšiřovaly záběr své činnosti o obor stavební historie; v letech 2003–2020 takto působil na Filozofické fakultě Univerzity Pardubice. Mezi odborníky i studenty se stala proslulou jeho tvrz v Sudkově Dole u Pacova, kde v letech

1999–2007 pořádal letní studentské praxe a odborné kurzy – zejména o lidové architektuře a poznávání historických staveb, ale i specializované o historických krovech (s Jiřím Bláhou) nebo tradiční tesařské práci (s Petrem Růžičkou). Díky svému odbornému zaměření se stal členem redakční rady časopisu *Průzkumy památek* (od založení roku 1994), spoluzakladatelem a organizátorem konferencí *Dějiny staveb v Nečtínech*. Je také zakládajícím členem Sdružení pro stavebněhistorický průzkum (2001) a Společnosti pro obnovu vesnice a malého města, z. s. (SOVAMM) (1991).

Výčet publikací Jiřího Škabrady je úctyhodný. Bibliografie, kterou jsme se pokusili sestavit na stránkách SOVAMM (<https://sovamm.cz/wordpress/vystavy/historicka-architektura-nejen-lidova/jiri-skabrada/>) má 125 položek, tamtéž rozpracovaný soupis jeho stavebněhistorických průzkumů čítá (zatím) 111 položek. Na počátku publikační činnosti je článek z roku 1974 *Architektura zemědělských usedlostí pozdního středověku v Čechách*, který napsal se Zdeňkem Smetánkou, a téhož roku vydaná práce *Roubená valená klenba ve vývoji středověkých obytných staveb*. První knihy věnované lidové architektuře – *Vesnické stavby a jejich úprava* (1975) a *Jihočeská lidová architektura* (1986) – vzešly ze spolupráce s jeho učitelem a později kolegou na ČVUT Svatoplukem Voděrou.

Za svého pedagogického působení na ČVUT vydal Jiří Škabrada řadu učebních textů a skript: *Příspěvky k poznání středověkého stavitelství* (s Miladou Radovou) 1991, *Původní plánová dokumentace lidové architektury* (1996, s Martinem Ebelem), *Lidová architektura* (1996), *Konstrukce historických staveb* (2000). Většinu těchto témat dále rozpracoval, takže postupně vyšla v rozšířené knižní podobě *Lidové stavby. Architektura českého venkova* (1999), *Konstrukce historických staveb* (2003) a dvoudílné *Chalupy v Čechách na historických stavebních plánech* (2014–2016, s Martinem Ebelem). Výsledkem

spolupráce na výzkumu pražských románských domů s archeology Zdeňkem Dragounem a Michalem Trymlem je kniha *Románské domy v Praze* (2002). Klíčového oslavencovu badatelskému tématu poznávání nejstarší dochované vrstvy vesnických staveb je věnován již sborník příspěvků z konference *Vesnický dům 16. a 17. století*, uspořádané v Poličce v roce 1992. Aktuální stav poznání shrnul pak v úvodní kapitole publikace *Nejstarší vesnické domy ve východních Čechách* (2018), na níž se dále podílelo dvacet spoluautorů. K jihočeské lidové architektuře se, již bez předčasně zesnulého Svatopluka Voděry, vrátil novelizovaným titulem *Lidová architektura v jižních Čechách* (2021) (s Karlem Kučou, Ivanem Náprstkem, Janem Peštou a Romanem Tykalem). Dalšímu celoživotnímu tématu – zkoumání vývoje vesnických půdorysů a plůžin, včetně odhalování měř a modulů při pravidelném vytyčování ve středověku i novověku – je pak věnována jeho zatím poslední publikace *Nástin vývoje vesnických půdorysů a plůžin v Čechách s podtitulem K výpovědní schopnosti map stabilního katastru* (2022).

Na posledních třech uvedených knihách jsem měla možnost s Jiřím spolupracovat jako grafička a v případě *Nejstarších domů ve východních Čechách* i jako spoluautorka. Naše spolupráce ovšem trvá déle. Dovolte mi proto několik osobních vzpomínek.

Seznámili jsme se 25. června 1983, když jsem s mým mužem Jiřím vyjížděla přes Prahu na svatební cestu. Začínali jsme tehdy zkoumat Jeseníky a chtěli jsme konzultovat, jak správně provádět průzkum lidové architektury. Museli jsme tehdy přijít nevhod nebo zapůsobit hrozně, neb jsme byli obratem odesláni z Portheimky na ČVUT za Svatoplukem Voděrou, což bylo pro nás tehdy rovněž setkání klíčové. Podruhé jsme se setkali poté, co na Voděrovu radu poslali náš projekt obnovy vesnic Rostěnice a Kněždub do soutěže *Mladého světa* „Hledáme dokonalé projekty“ a byl v tomto

časopise publikován. Jiří tehdy hledal někoho, kdo by doplnil stav ateliéru lidové architektury v SÚRPMO, který se v té době chystal opustit. Nakonec to dopadlo tak, že jsem začala pracovat pod jeho vedením v oddělení lidové architektury, archeologických a technických památek SÚPPPOP. Začalo tím období společných cest do terénu, které pokračovaly i poté, co Jiří odešel na ČVUT. Spolehlivým prostředkem, jak ho vylákat na badatelskou výpravu přitom bylo a dosud je podezření na dostatečně starobylé vesnické stavby. Tyto cesty pro nás byly neocenitelnou soukromou školou stavebněhistorického průzkumu. Obohacením pro nás bylo i setkání s řadou spolužáků. Vždy nás při tom na přístupu pana učitele fascinovalo, jak i úplného začátečníka bral jako sobě rovného badatele a zajímal se o jeho pozorování a názor. K nezapomenutelným patří výjezdy na Znojensko a do Dolních Rakous nebo třeba cesta s Tomášem Edelem do Kunějova. Společnou srdečnou záležitostí se nám ovšem stalo českomoravské pomezí se středobody Litoomyšl, Vysoké Mýto, Polička a Moravská Třebová. Na první „spanilé jízdě“, které tam začaly objevem domu s dymnou jizbou čp. 171 v Čisté, navázalo v letech 1999–2000 období grantového projektu SOVAMM Litomyšlsko-Vysokomyštsko. Díky němu jsme si už mohli dopřát takový luxus jako archivní rešerše (zpracovával je Martin Ebel) a dendrochronologické datování vybraných objektů (Josef Kyncl). Během let získané poznatky se pak dostaly do knihy o nejstarších domech ve východních Čechách.

S Jiřím jsme se setkávali a setkáváme i na půdě Sdružení pro SHP a především spolku SOVAMM, který s námi a Karlem Kučou spoluzakládal. Po řadu let byl jeho viceprezidentem a od roku 2008 požívá jako člen vědecké rady SOVAMM titul tajný vědecký rada. Pořádal sněmy SOVAMM v roce 2000 v Sudkově Dole a v roce 2013 v Širokém Dole. Aktivně se podílel na přípravě řady dalších akcí, které SOVAMM pořádal nebo spolupřádal

– především Krátký poznávací kurz lidové architektury v Trstěnici (2004), Lidová architektura – Broumovsko (2014, 2015) a výstava díla architektů Otakara Máchela a Jaroslava Vajdiše v Brně (2021/2022). Spolek s ním získal i zdravé jádro z řad jeho kolegů a žáků, jimiž se členská základna stále omlazuje.

Přínos Jiřího Škabradý pro SOVAMM jsme se mu pokusili alespoň částečně oplátit výstavou *Historická architektura nejen lidová*. Její první zastávkou je Městské muzeum v Hernychově vile v Ústí nad Orlicí, kde 26. února zahájil pouť po místech, která mají vztah k jeho celoživotní badatelské činnosti. Doufáme, že s výstavou bude mít letošní oslavenec možnost setkat se na jejich zastávkách s místními kolegy a žáky.

Přejeme mu, aby si ještě dlouho uchoval jiskru v oku, břitký humor i badatelský zápal, díky kterému se i my budeme moci těšit z jeho nových objevů.

Zuzana Syrová Anýžová
(Společnost pro obnovu vesnice
a malého města, z. s.)

KDYŽ SE ZHNOTNÍ ETNOGRAFICKÉ POZNÁNÍ: BLAHOPŘÁNÍ LUBOMÍRU PROCHÁZKVI

Uvažujeme-li nad smyslem praktického zhmotnění etnografie/etnologie, naskytá se jako jeden z nejvýraznějších směrů realizace muzea v přírodě. Míra znalostí a cit pro poznání z terénu se pak může odrážet právě ve skanzenech, kde je soulad expozice s předlouhou jedním z hlavních kritérií kvality. Právě tak by se dala charakterizovat profesní dráha PhDr. Lubomíra Procházky, CSc. (*1956). Ten po dvě desítky let trvající vědecké práci v Ústavu pro etnografii a folkloristiku ČSAV v Praze (dnes Etnologický ústav AV ČR) dostal jako pomyslný vrchol kariéry možnost od počátku tvořit koncepci Muzea vesnických staveb středního Povltaví ve Vysokém Chlumci.

Teoretickou erudici jubilanta v problematice tradiční kultury a lidového stavitelství dokládá bohatá bibliografie s akcentem na terénní výzkum a zhodnocení řady archivních dokumentačních ikonografických fondů. Z poslední doby jmenujme například spolupráci na edici *Zmizelá Praha* (2019, 2023) či monografii *Lidové stavby Středočeského kraje* (2020).

Pokud jde o výše zmíněný záměr muzea ve Vysokém Chlumci, ten inicioval Okresní úřad v Příbrami a středočeské pracoviště Národního památkového ústavu za účelem dokumentace a záchrany staveb v pozoruhodné oblasti s jádrem ve středním Povltaví a s cílem doplnění sítě muzeí v přírodě. Lubomír Procházka od roku 1999 již jako pracovník Hornického muzea Příbram na základě zkušeností z terénních výzkumů tradičního stavitelství v různých regionech ČR vybíral vzácné ohrožené zejména roubené objekty a vedl celý projekt. Většinu transferovaných staveb provázel archeologický výzkum a dendrochronologické datování, kterým byly určeny i další objekty v regionu.



Relativně hladký průběh výstavby muzea za dosažení vysoké míry autenticity přikládá letošní oslavenec podpoře ředitele Hornického muzea Příbram Josefa Velfla a spolupráci se zkušeným architektem Petrem Dostálem. V neposlední řadě se podařilo získat pro realizaci místní stavební firmu, která byla otevřená akceptovat specifické požadavky. Jubilant sám vedle harmonie spolupráce s dalšími obory vyzdvihuje nepopiratelnou úlohu etnologa či historika v procesu transferu nebo rekonstrukce památkových objektů. Zrod muzea měl vedle vzniku nového turistického cíle ve Středočeském kraji také vliv na rozvoj spolupráce s vysokými školami a regionálními muzei.

Výjimečnou pozici mezi tímto specifickým typem muzeí nezastává Muzeum vesnických staveb středního Povltaví jen díky svému mládí a prakticky uzavřené koncepci výstavby. Právě pojetí zaměřené primárně na originální architekturu a stavební historii je v naší zemi ojedinělé. Je rovněž příkladem relativně úspěšné realizace v současných tržních podmínkách a krizi řemeslných dovedností.

Unikátní jsou v naší zemi přesuny dvou celistvých černých kuchyní s částí komína o hmotnostech 30 a 32 tun. Přestože se jednalo o výjimečný počín, pro jeho aktéry byla pravděpodobně zásadní záchrana autentické materie a dovedností dávných stavitelů, než snaha o mediální stopu. Takové technické řešení zůstává v našem muzejnictví dosud nepřekonané. Na mnohých objektech jsou tak zřetelné různé historické fáze bez krkolomné snahy o stavební retrospektivu a hledání původních forem, jak bývá obvyklé v jiných muzeích v přírodě. Nejen z ekonomických důvodů, ale také z pohledu autenticity a vývoje konstrukcí je pozoruhodné zachování některých typů krytin jako eternit či pálené tašky pro transferované objekty. Přirozeně působí i doplňkové konstrukce jako kamenná zápraží, dlažby či podezdívky. Všechny tyto snahy tak dokážou úspěšně eliminovat pochybnosti nad vytržením originální stavby z původního kontextu.

Na současný stabilní stav navazují ve Vysokém Chlumci mladší kolegové, kteří dále rozvíjejí opomíjené stránky muzea v přírodě. Jako další možnosti rozkvětu můžeme uvést interiérové expozice, programovou náplň, ztvárnění krajiny či chov hospodářských zvířat. I v těchto oblastech byly položeny základy již za vedení L. Procházky, ale systematický rozvoj je dlouhodobou otázkou, jak je zřejmé prakticky ze všech muzeí v přírodě.

Za pozornost stojí také dlouholetá činnost Lubomíra Procházky v Českém svazu muzeí v přírodě, profesním sdružení tohoto typu muzeí, kde se i v komplikovaných obdobích v různých situacích snažil být nápomocen zkušeným názorem a dobrou radou.

Letošního oslavence provází neobvyklá skromnost, kdy při svých cestách preferuje veřejnou dopravu a související gastronomické zázemí. Přitom dokázal systematicky navštěvovat řadu regionálních a lokálních muzeí a mít přehled o aktuálním dění.

Za kolegy z muzeí v přírodě si dovolím Lubomíru Procházkovi poděkovat za inspirativní přístup, který je zhmotněn nejen muzeem v přírodě, při jehož vzniku a rozvoji stál. Nikoli jako klasickou frázi je také třeba popřát tolik potřebné zdraví, aby měl stále síly těšit se z pestřejšího světa, který nabízí tradiční kultura.

*Radek Bryol
(Národní muzeum v přírodě)*

ZA OSKÁROM ELSCHEKOM

Začátkem tohto roka zasiahla muzikologickú komunitu smutná správa: 10. januára zomrel vo veku 94 rokov prof. PhDr. Oskár Elschek, DrSc., významný slovenský muzikológ a etnomuzikológ, emeritný riaditeľ Ústavu hudobnej vedy SAV v Bratislave, ktorého život a práca ďaleko presiahli rozmer slovenskej hudobnej kultúry.

Oskár Elschek sa narodil 16. júna 1931 v Bratislave. Po absolvovaní štúdiá hudobnej vedy a estetiky na Filozofickej fakulte Univerzity Komenského v Bratislave začal pracovať v roku 1954 v Ústave hudobnej vedy SAV a pôsobil v ňom do roku 2004. S týmito pracoviskom, ktorého bol v období rokov 1991 – 1997 riaditeľom, sa spája gros jeho vedeckej práce. Počas rokov pôsobenia v ústave sa vypracoval na jedného z najuznávanejších slovenských i európskych etnomuzikológov a aj napriek omnoho širšej a univerzálnejšej hudobnovednej orientácii sa stala etnomuzikológia jeho primárnou odbornou, ale nepochybne i srdcovou špecializáciou.

K doménam výskumu O. Elscheka od samého začiatku patrili slovenské ľudové hudobné nástroje a nástrojová hudba. Ide o oblasť, ktorá kontúry systematického bádania dostala de facto až v druhej polovici minulého storočia, pričom nespochybniteľnou Elschekovou zásluhou sa slovenská etnoorganológia vyprofilovala medzi čelné etnomuzikologické subdisciplíny. Jedným

z kulminačných bodov jeho práce na tomto poli sa stala nástrojová monografia *Die Volksmusikinstrumente der Tschechoslowakei, Teil 2. Die Slowakischen Volksmusikinstrumente* (1981), ktorá vyšla v Lipsku v rámci edičného radu *Handbuch der europäischen Volksmusikinstrumente* a ktorá sa dočkala slovenského vydania v roku 2020 pod názvom *Slovenské ľudové hudobné nástroje včera a dnes*. Záujem o problematiku slovenského ľudového inštrumentára sprevádzal O. Elscheka celý život, čo dokumentujú nielen desiatky štúdií publikovaných doma a v zahraničí, ale aj viaceré ďalšie monografické práce, napr. *Slovenské ľudové píšťaly a ďalšie aerofóny* (1991). Z tejto nástrojovej skupiny osobitnú pozornosť venoval fujare v publikáciách *Fujara – the Slovak Queen of the European Flutes* (2008) a *Fujara ako výtvarné dielo* (2009). Záujem o tento nástroj O. Elschek pretavil do zápisu fujary ako vôbec prvého prvku z prostredia slovenskej tradičnej ľudovej kultúry na Reprezentatívny zoznam nehmotného kultúrneho dedičstva ľudstva UNESCO v roku 2005.

V oblasti výskumu slovenských ľudových hudobných nástrojov zároveň O. Elschek vari najviac ukázal svoj záujem o aplikáciu nových dokumentačných techník. Nemám na mysli len využívanie dostupných počítačových analytických akustických metód, ako napr. grafický záznam frekvenčného spektra, resp. sonografický záznam výskytu a priebehu alikvótnych tónov vo zvukovom prejave fujary či iných píšťal. Vari menej známa je skutočnosť, že jeho zásluhou disponovalo Etnomuzikologické oddelenie Ústavu hudobnej vedy SAV (ako jediné pracovisko na Slovensku okrem Slovenskej televízie) dokumentačným vozidlom s možnosťou viackamerového videozáznamu a strihu. Výsledkom je množstvo hodín audiovizuálneho materiálu z terénnych výskumov. Tieto záznamy sú dnes súčasťou jedného z najrozsiahljších archívnych fondov ľudovej hudby v Európe, ktorý budoval a v ktorom



je archivovaných 110 000 zvukových záznamov ľudových piesní, 850 filmových a audiovizuálnych dokumentov a viac ako 60 000 zápisov ľudových piesní. Nahrávky z vlastného terénneho výskumu uložené v tomto archíve Oskár Elschek prezentoval v celom rade rozhlasových relácií pre domáce (Bratislava, Banská Bystrica) a zahraničné rozhlasové stanice (Berlín, Mníchov, Kolín nad Rýnom, Viedeň, Budapešť), a tiež v rámci celoeurópskeho dokumentárneho projektu *Memory of the Work* (1995). V ucelenej podobe sa vybrané zvukové nahrávky stali obsahom trojdielnej gramoplatňovej edície *Slovenská ľudová inštrumentálna hudba* (1983).

Vedecké zameranie Oskára Elscheka však bolo omnoho širšie a na pôde etnomuzikologického výskumu vari nebolo oblastí alebo špecializácií, ktorej by sa nevenoval. Od začiatku svojej profesionálnej kariéry sa jeho bádateľský obzor postupne rozširoval o analýzu historických prameňov slovenskej ľudovej hudby zo 17. a 18. storočia, štýlovú analýzu a interpretáciu slovenskej ľudovej nástrojovej hudby, variačnú hru predníkov sláčikových ľudových hudieb, teóriu a metodológiu etnomuzikológie a jej interdisciplinárnych väzieb, stredo-európsku a európsku komparatistiku až po mimoeurópsku hudbu (Afrika, Oceánia). Široký tematický okruh (pojem a základné znaky hudobného folklóru, vývin slovenskej hudobnej folkloristiky, ľudová pieseň a hudba, ľudové hudobné nástroje a inštrumentálna hudba) napokon priniesla už publikácia *Úvod do štúdia slovenskej ľudovej hudby*, ktorú napísal v spoluautorstve so svojou manželkou Alicou v roku 1963. Dodnes ide o zásadný text o slovenskej ľudovej hudbe (vokálnej i inštrumentálnej), a aj preto sa publikácia dočkala druhého (1996) a tretieho vydania (2005).

Nemenej kvalitné výsledky dosiahol Oskár Elschek na pôde výskumu slovenských ľudových piesní. Jeho metodologickou platformou sa stali paradigmy hudobného myslenia J. Kresánka,

ktoré manželia Elschekovci detailne rozpracovali v oblasti vývinových štýlových vrstiev, hudobnoštruktúrálnej analýzy piesní, vzťahu medzi inštrumentálnou a vokálnou hudbou a aplikovali ich na regionálny piesňový materiál z vlastných terénnych výskumov (Horehronie, Gemer, Ponitrie). Zásadný vklad pre poznanie slovenských ľudových piesní priniesla aj spoločná dlhoročná redakčná práca na vydaní 4-dielnej piesňovej zbierky Bélu Bartóka *Slovenské ľudové piesne* (1959, 1970, 2007, 2022).

Prínos O. Elscheka pre slovenskú a európsku etnomuzikológiu podčiarkujú jeho príspevky publikované vo veľkých domácich a zahraničných encyklopedických dielach muzikologického, ako aj etnologického zamerania. K tým prvým patria napríklad *Československá vlastivěda* (1968), *Slovensko, zväzok Ľud* (1975), *Etnografický atlas Slovenska* (1990), *Encyklopédia ľudovej kultúry Slovenska* (1995) a syntetická publikácia, ktorá vyšla v slovenskej aj v anglickej mutácii *Slovensko. Európske kontexty ľudovej kultúry* (1997, 2000). K tým druhým patria napr. heslá v *Handbuch des Volksliedes* (1975), *Grove Dictionary of Music and Musicians* (London 1980), *Musik in Geschichte und Gegenwart* (Kassel 1986), *Garland Encyclopedia of World Music* (New York), *Volks- und Populärmusik in Europa* (1992).

Popri zásadnom prínose v oblasti etnomuzikologického výskumu je obdivuhodné, že portfólio bádateľských aktivít Oskára Elscheka bolo od samého začiatku omnoho košatejšie. Ako príklad za všetky možno uviesť jeho vedecký vklad do oblasti systematickej hudobnej vedy. Tu vytvoril jednu zo súčasných platných hudobnovedných systematizácií, ktorú publikoval v práci *Hudobná veda súčasnosti* (1984) a ktorá vyšla neskôr ako prepracované vydanie aj v nemeckej dvojzväzkovej mutácii pod názvom *Die Musikforschung der Gegenwart – ihre Systematik, Theorie und Entwicklung* (1992). K problémom hudobnej historiografie prispel ako spoluautor viacerých kapitol

a editor syntetickej jednozväzkovej publikácie *Dejiny slovenskej hudby* (1986).

Vedecký výskum prepájal O. Elschek celý život s ďalšími činnosťami. Patrí medzi ne hudobnopublicistická práca vedúca k vzniku, resp. redigovaniu a koncepcnému usmerňovaniu takých muzikologických časopisov, akými sú, resp. boli *Slovenská hudba*, *Musicologica Slovaca et Europea*, *Musicologicum*, *Musicologicae actualis*, *Ethnomusicologicum*, *Systematische Musikwissenschaft*, *Ethnologia Actualis Slovaca* a ďalšie. Nemenej pozoruhodná bola aj jeho organizačná práca, ktorá sa pretavila do 28 ročníkov etnomuzikologických seminárov ako najvýznamnejšej komunikačnej platformy slovenských a českých etnomuzikológov, do organizovania celého radu medzinárodných konferencií, sympózií či iných podujatí.

Za osobitnú zmienku stoja aktivity Oskára Elscheka v medzinárodnom kontexte. Na ceste smerujúcej k takejto konfrontácii mu pomohla aj skutočnosť, že ako rodený trojjazyčný Bratislavčan (slovenčina, nemčina, maďarčina) si neskôr osvojil angličtinu a francúzštinu. Dlhé obdobie pracoval v exekutive Medzinárodnej rady pre tradičnú hudbu (ICTM, dnes ICTMD – International Council for Traditional Music and Dance), ktorej bol v rokoch 1986 – 1997 viceprezidentom. Na pôde tejto najväčšej svetovej organizácie etnomuzikológov sa stal zakladateľom a predsedom Študijnej skupiny pre analýzu a systematiku a súčasne podpredsedom Študijnej skupiny pre ľudové hudobné nástroje. Vari najlepším ocenením jeho aktivít na pôde ICTMD je skutočnosť, že v roku 1997, t. j. v roku 50. výročia jej založenia, sa 34. svetová konferencia konala na Slovensku, v Nitre. Súčasťou jeho zahraničných aktivít bola aj účasť na vedeckých konferenciách po celom svete, kde sa tešil úcte i rešpektu svojich kolegov, ale tiež aj početné hostovania na zahraničných univerzitách, z ktorých treba spomenúť najmä jeho ročné pobyty na univerzitách v Budapešti a Hamburgu

a predovšetkým jeho 28-ročné pôsobenie v Ústave hudobnej vedy viedenskej univerzity (1988 – 2016).

Životný príbeh Oskára Elscheka nie je len priamočiarou cestou zanieteného vedca za svojimi úspechmi. V období predchádzajúceho režimu bol za svoje spoločenské postoje v 70. rokoch *persona non grata*, čo znamenalo, že bol až do roku 1989 radovým vedeckým pracovníkom. Ak smiem byť osobný, znamenalo to tiež, že hoci bol počas mojej internej vedeckej ašpirantúry v skutočnosti mojím školiteľom, na obálke mojej kandidátskej práce mohol byť uvedený len ako konzultant. (V tomto kontexte je priam neuveriteľné, že spomínaná viedenská univerzita mu už v roku 1988 udelila titul riadneho docenta.) Niet divu, že nové spoločenské pomery v 90. rokoch mu priniesli nielen náležité uznanie, ale aj mnohé funkcie. Stal sa riaditeľom Ústavu hudobnej vedy SAV, vedúcim Katedry hudobnej vedy na Univerzite Komenského a neskôr pôsobil aj na Univerzite sv. Cyrila a Metoda v Trnave. Postupne sa však týchto postov vzdal a uprednostnil to, čo mu prinášalo najväčšie potešenie – svoju vedeckú prácu. Treba tiež spomenúť, že obdobie po roku 1989 mu prinieslo aj celý rad ocenení. Okrem viacerých iných mu bola udelená Herderova cena (1995), titul Vedec roka (2000) a Rad Ľudovíta Štúra (2004).

Ako jeho žiak a neskôr spolupracovník som sa veľakrát zamýšľal, odkiaľ bral energiu na všetky aktivity, ktorým sa tak zanietene venoval. Som presvedčený, že ju nachádzal predovšetkým v zanítení a záujme o veci okolo seba, v nesmiernej čínorodosti a najmä v pevnom rodinnom zázemí. Spolu s manželkou vychovali štyri deti, aby sa neskôr tešili deviatim vnúčatám a dvom pravnúčatám.

A aký bol Oskár Elschek človek? Priateľský, kolegiálny, so zmyslom pre humor a s rešpektom voči všetkým tým často jednoduchým ľuďom, ktorých stretával na svojich terénnych výskumoch. My mladší sme zážitky z nich počúvali so zatajeným dychom, najčastejšie

v neopakovateľnom podaní jeho blízkeho spolupracovníka Klimka Ondrejku. Pri týchto rozprávaniach aj Esovi Elschekovi – ako ho oslovovali priatelia – ihrali plamienky v očiach. Prezrádzali, že mu neboli cudzie žiadne človečenské témy či huncúťstva.

Myšlienka na záver: Oskár Elschek bol jedným z posledných predstaviteľov výnimočnej generácie európskych bádateľov, ktorí vyorali hlbokú brázdnu na etnomuzikologickom výskumnom poli a ovplyvnili jeho smerovanie na dlhé desaťročia.

Bernard Garaj

*(Oddelenie etnológie a folkloristiky
FF UKF v Nitre)*

19. KONFERENCE SPOLKU GENIUS LOCI ČESKÉHO JIHOZÁPADU

V roce 2024 uplynulo dvacet let od první konference spolku Genius loci českého jihozápadu, malé jubileum se však v rámci spolku obešlo bez připomínky. Jeho členové se naposledy sešli v roce 2021 v Přešticích na své 18. konferenci věnované problematice poddanských měst. V následujících letech řady spolku navždy opustili jeho nejaktivnější členové – písecký regionální historik Ondřej Kryštof Kolář (1960–2021) a zakladatel GL, jazykovědec Zbyněk Holub (1957–2022). Oba se ve svých příspěvcích soustavně zabývali tematikou spojenou s historií jižních Čech. Dalším důvodem delší přestávky v činnosti GL byla výměna na postech odborných pracovníků institucí, s nimiž spolek pravidelně spolupracoval (Jihočeské muzeum v Českých Budějovicích, Státní vědecká a studijní knihovna Plzeňského kraje v Plzni, Muzeum jižního Plzeňska v Blovicích, Muzeum dr. Bohuslava Horáka v Rokycanech, Městské muzeum a galerie Nepomuk, Dům historie Přešticka).

V roce 2025 se v tomto směru zcela nečekaně otevřela možnost spolupráce

s Vlastivědným muzeem Dr. Hostaše v Klatovech. Ačkoliv většinu předchozích setkání spojovalo jednotné téma, účastníci 19. konference pořádané 24. září loňského roku pod názvem „Ten dělá to a ten zas tohle“ referovali o svých badatelských aktivitách v období covidové pandemie. V přednáškovém sále klatovského muzea si členové spolku, regionální badatelé a širší veřejnost vyslechli celkem osm přednášejících, jejichž příspěvky tentokrát nevybočily z rámce regionu daného názvem spolku.

Martin Lang z Muzea Středních Brd ve Strašicích v příspěvku „Břasy jako součást historické průmyslové aglomerace Radnicko“ přítomné seznámil s historií sídelní lokality, která v minulosti představovala jednu z důležitých součástí průmyslové aglomerace Radnicka. Její základ tvořila těžba černého uhlí, kamenečných břidlic, keramických jílu a sklářských surovin. Suroviny se zpracovávaly převážně v místě, v aglomeraci fungovaly úpravny uhlí, továrny na výrobu kyseliny sírové a výrobu barev, keramické závody a sklárny.

Zcela odlišným tématem „Lucijské obchůzky v Pošumaví“ se prezentovala Šárka Ladýřová, výtvarnice a galeristka z Prachatic. Společně s fotografem Danem Havlíkem z Krušlova prováděla po dvacet let v obcích Svatá Máří a Zdikovec opakovaný terénní výzkum. Díky oběma se podařilo zachytit současnou podobu a průběh lucijských obchůzek na Vimpersku, v předminulém století zdokumentovaných i v lokalitách širšího Sušicka.

Německy píšící spisovatelé z Nýrska a z jeho okolí pod Ostrým jsou předmětem zájmu Jany Bečvářové z Muzea Královského hvozdu v Nýrsku. Z početné literární skupiny reprezentované jmény Anton Schott, Josef Blau, Hans Watzlik, Hans Multerer, Oswald Fritz, Mons. Leopold Klima, píšící pod pseudonymem Wolfgang Baumroth, Sepp Skalitzky, Leo Hans Mally a Max Reiser se přednášející soustředila na Josefa Holuba, autora autobiografického románu Červený Nepomuk, přeloženého do mnoha jazyků.

O pronásledování selského stavu na Domažlicku v letech 1948–1953 referovala Radka Kinkorová ze Státního okresního archivu Domažlice se sídlem v Horšovském Týně. Přestože jde o téma v posledních desetiletích poměrně zpracovávané, na oblast Domažlicka se dosud nezaměřila žádná větší studie. Počínaje převzetím moci v únoru 1948 byli odpůrci zemědělské reformy propuštěni ze svých míst, posléze se začaly sepisovat seznamy nejbohatších zemědělců v obcích. Jejich úplná likvidace vyvrcholila centrálně řízenou akcí K (kulak), během níž byli tzv. vesničtí boháči soudem nebo národním výborem odsouzeni a na svoje náklady se svými rodinami během krátké doby vystěhováni mimo obvod obce, nejlépe i okresu. Často byli přefazeni na práci ve státních statcích, dostávali podfandné byty, jejich majetek přebírala JZD. Rodiny žily pod dohledem a nebyvalo jim umožněno navštěvovat příbuzné v původním místě bydliště či odjet na pohřeb blízkých osob. Takto bylo v oblasti Domažlicka, kde selské rody po staletí hospodařily na svých gruntech a od nepaměti se v obcích těšily vážnosti, pronásledováno a poškozeno mnoho rodin.

Záměrem spolku byla od samého počátku snaha zainteresovat studenty. S příspěvkem „Janovicové aneb ohněm a železem“ se o slovo přihlásil Václav Maršálek, student klatovské Střední školy zemědělské a potravinářské. Mladý zájemce o lokální historii představil čtyři větve rodu Janovických a jejich hradní sídla – Janovice, Pajrek, Rýzmbek, Klenovou a městečko Nýrsko. Poreferoval o jejich válkách s Bavorsy a domácími nepřáteli, zvláštní pozornost pak věnoval bitvě o Nýrsko. Svůj příspěvek doprovodil bohatou obrazovou prezentací.

Možnostmi barvení textilií z rostlinných vláken v době pravěku a starověku se zabývala Lucie Hotová z Vlastivědného muzea Dr. Hostaše v Klatovech. V rámci střední Evropy v době pravěku a starověku se přednášející zaměřila na rostlinná vlákna, která jsou pro proces barvení všeobecně považována za

obtížnější. Uvedla způsoby, kterak se mořidla a barviva získávala.

V příspěvku „Konec klasického romantického pašování na Šumavě v polovině 20. století“ podal odborný pracovník téže instituce, archivář Jan Jirák, stručný přehled pašování v oblasti Šumavy od dob hraničního valu Římské říše až do roku 1949. Výrazný nárůst této činnosti podle něj nastal v době tereziánské. Monarchie tehdy zahájila celní válku se svými sousedy a za účelem naplnění státní pokladnice zavedla na vybrané druhy zboží státní monopol. Zlaté časy pašeráků přetrvaly až do poloviny 20. století. Proměnu ostrahy hranice a pašování Jirák demonstroval na několika příbězích ze severní části Šumavy, počínaje 30. lety 20. století až do zrušení finanční stráže (1949), kdy také skončila romantická doba „králů Šumavy“.

Stopy sv. Vojtěcha na Rokycansku zmapoval Luděk Krčmář ze Západočeského muzea v Plzni. Světec konající zázraky, žehnající naši zemi a obracející pohany na křesťanství zanechal v krajině stopy svého působení i v této části Plzeňského kraje. Přednášející upozornil na místa světcových modliteb a odpočinku. Svatovojtěšská poutní místa v mnoha případech nabyla i výrazné lidové formy.

Na programu setkání nechyběla ani tradiční procházka historickým jádrem Klatov fundovaně komentovaná archivářem Janem Jirákem.

Marta Ulrychová
(Plzeň)

VÝSTAVA „VE VLNĚ I HEDVÁBÍ“ V PRACHATICKÉM MUZEU

Oděv vrcholného středověku je předmětem zájmu pracovnice Národního památkového ústavu v Plzni Veroniky Pilné. Pracuje zde jako vedoucí evidence, dokumentace a informačních systémů. Specializuje se na hmotnou kulturu a dějiny každodennosti, a to především v oblasti textilií. V roce 2018 jí její

pracoviště vydalo výpravnou publikaci *Oděv v západních Čechách – 15. až 17. století*, na niž v roce 2024 autorka navázala další knihou, tentokrát pod názvem *Oděv vrcholného středověku: Od hmotných pramenů k rekonstrukci*. Kniha se stala základem scénáře výstavy, kterou pod názvem *Ve vlně i hedvábí* spolu s autorkou a výtvarnicí Lenkou Kunovou ve dnech 20. 6. – 5. 10. 2025 připravil tým Prachatického muzea.

Zhruba na šestnácti figurínách byly ve vstupní chodbě a posléze ve dvou místnostech v přízemí instalovány současné rekonstrukce mužských, ženských, ale i dětských oděvů, podle popisek zahrnující časový úsek od počátku 14. století do roku 1580. Exponáty autorka doprovodila časovou osou, vedenou podél zdí obou výstavních místností. Zachytila v ní důležité mezníky nejen historických, ale i kulturních událostí. Svůj názor na jisté přelomové okamžiky v oblasti historie kultury vyjádřila zmínkou takových počínů, jakým byl např. pobyt Marka Pola v Číně (1271–1295), dále založení kláštera Porta coeli královnou Konstancí (1233), založení Anežského kláštera (1234), založení Českých Budějovic Přemyslem Otakarem II. (1265), počáteční rok tvorby Dantovy *Božské komedie* (1307), založení Karlovy univerzity (1348), položení základního kamene Karlova mostu (1357), vynález knihtisku (1447), Michelangelova tvorba *Davida* (1501) či přesun dvora Rudolfa II. do Prahy (1583). Časovou osu autorka zakončila rokem 1595, kdy měla v Anglii premiéru Shakespeareova hra *Romeo a Julie*.

Na několika doprovodných panelech Veronika Pilná připomněla základní materiály od lnu, konopí, kopřivy, vlny a kůže, tedy surovin dosažitelných v Čechách, až k bavlně a hedvábí, textiliím dováženým. U každé suroviny a textilie zmínila proces jejího zpracování včetně speciálních úprav podmiňených dobou módy. Upozornila též na směsové tkaniny, např. od 15. století oblíbený barchant, vzniklý kombinací lněné osnovy

a bavlněného útku. U hedvábí poukázala na způsoby jeho zpracování počínaje hedvábím tkaným plátnovou vazbou (tykyta, tupitykyta či etamín) přes podobu brokátu (např. stříbrohlav a zlatohlav) či damašku, vzniklého při stejné barevnosti kombinací vazeb, až po aksamit (hedvábí s vlasem), jehož obliba vrcholila v 17. století.

Rekonstrukci oděvů ze střední Evropy brání poměrně schematická ikonografie, dále pak potíže vymezit je regionálně. Na tuto skutečnost Veronika Pilná upozornila již u tří figurín ve vstupním prostoru, jejichž volné nevyпасované oděvy měly evokovat způsob oblékání středních vrstev, řemeslníků a měšťanů. Ženský oděv byl nápadný úpravou vlasů s čepcem a páskou „barbette“, na mužském zaujal svrchní plášť typu „hérigaut“, často zobrazovaný na obrazech poutníků a cestovatelů.

Ženský oděv 14. století byl v první výstavní místnosti zastoupen hedvábným, pravděpodobně svatebním oděvem šlechtičny (cca 1370) s prostříženými splývavými rukávy, tzv. pachy, dále

lněným oděvem měšťanky (cca 1360), vyhotoveným podle vyobrazení z bohatě ilustrovaného teologického spisu encyklopedického zaměření *Speculum humanae salvationis*, uloženého v Darmstadtu. Úpravu hlavy autorka doplnila tzv. kruselerem, závojem se zvlněnými okraji. Snad největší pozornost návštěvníků vzbudila replika hedvábného oděvu ohnivě červené barvy italsko-francouzského stylu, vypracovaná podle *Bible rodu Anjou* (cca 1340). Zde uplatněná kombinace svrchní a spodní části oděvu ze stejných látek, podšitých a lemovaných ručně tkanými stuhami ze zlatých nití, byla oblíbená zejména ve Francii a Itálii.

Neméně honosné byly u vyšších vrstev i oděvy mužských protějšků. Dokladem toho byla replika představující hedvábný oděv šlechtice z královského okruhu (cca 1330). Tvořil ho komplet ceremoniálního pláště, sukně a nohavic oblékaný panovníky a vyšší šlechtou, který zároveň sloužil i jako jejich pohřební výbava. Vzor hedvábí byl na figuríně zhotoven podle látky Bonifáce VIII. Další dobře vypracovanou repliku představoval žlutý

vatovaný kabátec, tzv. špalnief, z hedvábí, lnu a bavlněné cupaniny, doplněný pobíjeným opaskem, kápí a nohavicemi. Střih kabátce byl zhotoven podle oděvu blahoslaveného Karla de Blois († 1364).

Způsob odívání dítěte z urozené rodiny (cca 1350) byl zastoupen replikou vytvořenou podle oděvu španělského infanta dona Pedra († 1306). Podobně jako všechny ostatní exponáty byl šitý ručně, tentokrát z viskózové repliky dobového vzoru, pocházejícího ze 14. století z Itálie.

Autorka výstavy se však zdaleka nomezila jen na oděvy vyšších vrstev, byť právě tyto přitahovaly největší pozornost návštěvníků včetně dětí, z nichž si zejména předškoláci mohli utvrdit své představy o garderobě obdivovaných princezen. Našli jsme zde i letní lněný oděv venkovanky (cca 1410) vytvořený podle iluminovaného rukopisu *Přebogatých hodi-nek vévody z Berry* (1410), dále ze lnu a vlny šitý oděv měšťanky (cca 1480), při jehož zhotovení se autorka inspirovala ilustracemi z *Bernské kroniky* Diebolda Schillinga ml., a do třetice pak oděv



Replika oděvů středních vrstev, měšťanů a řemeslníků (14. století)



Replika vatovaného kabátce podle oděvu blahoslaveného Karla de Bois (zem. 1364)



Replika letního oděvu venkovanky (cca 1410). Všechna foto Marta Ulrychová 2025

měšťanského páru (cca 1480), opět oblečeného do kombinace vlny a lnu. Obojí bylo vypracováno podle vyobrazení, s nimiž se setkáváme v pramenech různé povahy napříč střední a západní Evropou.

Ve druhé místnosti jsme mohli zejména u žen zaznamenat posun v módních trendech směřujících od splývavého střihu k oděvům přestříženým v pase a s bohatě prostříženými rukávy, zdůrazňujícím tak proporčnost postavy. Zde se autorka mohla již lépe inspirovat zejména portréty šlechtičen. První figurína nesla oděv dámy (cca 1530), který byl – ovšem se změněnou barevností – vytvořen podle *Portrétu mladé ženy* Lucase Cranacha. Další figurína prezentovala italskou módu (cca 1580), a to sametovým oděvem ohnivě červené barvy vytvořeným podle obrazu *Madona rodiny Cuccina* Paola Veroneseho (1571). Mužské návštěvníky, především zájemce o militaria, mohl naopak zaujmout oděv vojáka z roku 1620 s vlněným kabátcem, bavlněnými kalhotami a ručně odlévanými knoflíky.

Veronika Pilná se nespokojila pouze s prezentací svrchního oblečení. Za pomoci videozáznamů nepřetržitě běžících na obrazovce odkryla prostřednictvím figurantů, odkládajících jednotlivé součástky oděvu, i jeho nejspodnější vrstvu. Představovala ji lněná bílá košile podobná rubáši. Všechny exponáty byly provázeny přesnými popiskami s udáním materiálu, přibližné datace a pramene, podle něhož byly oděvy zhotoveny. Bohužel v těchto graficky sličně vybavených popisích některá jména utrpěla zbytečnými překlepy. U často citovaného italského botanika a lékaře Pietra Andrey Mattioliho se pak v doprovodných textech střídavě objevila česká i italská varianta jeho křestních jmen. Poněkud mi chybělo zdůraznění dalšího důležitého aspektu, který představuje symbolika užitých barev, jejich závaznost u různých sociálních vrstev či volba k různým příležitostem. Výstava je však v každém případě záslužným počinem, uvážíme-li dostupnost materiálů, jejich zpracování a schopnost napodobit krejčovskou zdatnost našich

předků. Její atmosféru příjemně doplňovala renesanční hudba interpretovaná virtuózně ovládanou hrou na zobcové flétny.

Běžnou aktivitou muzeí jsou edukační programy. Podle množství oděvních návrhů, které zde děti zanechaly, si tu zřejmě malí návštěvníci s chutí zahráli na kostýmní výtvarníky. Výstava nemohla najít příhodnější umístění, nežli je muzeum v Prachaticích, půvabné město, které má v současné době bohatstvím historických, zejména renesančních památek svým návštěvníkům věru co nabídnout.

Marta Ulrychová
(Plzeň)

VÝSTAVA „BREJLE A OKULIARE“ V MUZEU KRÁLOVSKÉHO HVOZDU V NÝRSKU

Je s podivem, že brýle, tak samozřejmý doplněk každodenního života většiny z nás, vzbudil pozornost sběratelů teprve v nedávné době. Zájem o ně projevil designer Ondřej Vicena, který je autorem výpravné publikace *Brejle a okuliare* (2022). V roce jejího vydání vznikla v chebském Retromuseu expozice, o níž projevil zájem i další instituce, a tak ji mohli zhlédnout ještě téhož roku návštěvníci v Praze a Bratislavě, v roce 2025 pak v Českých Budějovicích a Brně. Muzeum Královského hvozdu v Nýrsku má bohužel malou prostorovou kapacitu a nedokázalo by pojmut větší množství exponátů. Přesto má vzhledem k podniku OKULA jakési výsadní právo seznamovat s ním širokou veřejnost. Vedle výrazně omezené výroby broušeného skla v Anníně se vlastně jedná o jedinou sklárnu, která se díky výrobě optického skla udržela na Šumavě až do dnešních dnů. Výstava pořádaná zde od 19. 6. do 30. 9. 2025 měla tedy především propagační charakter upozorňující na možnost vybudovat v prostorách staré výrobní haly stálou expozici. Budeme doufat, že se tento záměr brzy uskuteční.

Vernisáž výstavy, již se zúčastnili především někdejší i stávající zaměstnanci, oživila přítomnost jejího kurátora, designera Ondřeje Viceny, který se ve své přednášce soustředil především na módní trendy brýlí v poválečném vývoji. Další informace o tradici výroby brýlí v Nýrsku si návštěvníci mohli přečíst na informačních panelech muzea. Zde bylo uvedeno, že počátky brýlařského oboru v tomto šumavském městě spadají do roku 1895, kdy sem bratři Wilhelm (1851–1925) a Adolf Ecksteinovi z Vídně přemístili svoji továrnu Fabrik Schleiferei Optische Waren und Gläser. Ta dokonce získala titul „c. a k. dvorního výrobce brejlí“. K přemístění vedly jednak důvody rodinné (Wilhelmova manželka Regina pocházela z nýrské židovské rodiny, jednak ekonomické – byla zde železniční trať a potřebné množství kvalifikovaných dělníků, kteří právě zažívali úpadek sklářských hutí. Vedoucím výroby se v továrně stal špičkový odborník na broušení čoček Johann Daniel Motschenbach z Fürthu u Norimberku. Firma se orientovala na výrobu cvikrů (skřipců), čoček, bifokálního a torického skla, lupy a brýlové obruby z přírodních materiálů (rohoviny, želoviny, perleti, kaučuku) a kovů (niklu, zlata a pozlaceného bronzu), doplňkový sortiment představovaly lorňony, optometry a teploměry. Svým exportem si firma brzy získala věhlasný zvuk v celé Evropě. Wilhelm Eckstein, který se v Nýrsku brzy zapojil do veřejného života (byl městským zastupitelem a členem správy židovské obce), zakoupil v roce 1901 turbínu vyrábějící elektrický proud na osvětlení továrny. I když v letech první světové války továrna výrobu snížila, v poválečné konjunktuře se jí opět začalo dařit. Po Wilhelmově smrti v roce 1925 se majoritním vlastníkem stal Hugo Reiner, syn Ecksteinova společníka Leopolda Reiner. Ten zahájil rozsáhlou inovaci, nakoupil nové stroje a zavedl sériovou výrobu za použití nového, dobře zpracovatelného materiálu, zvaného celuloid. Nejrozšířenějším typem sériově vyráběných

brýlí se tehdy staly kulaté „windsorky“, které se ve 30. letech staly téměř povinným doplňkem muže pokládajícího se za gentlemana. Nosil je např. Josef Čapek, naopak v současné době si je jako prostředek dotvářející image doby swingu oblíbil zpěvák Ondřej Havelka.

Po zabrání pohraničí Reiner odešel do vnitrozemí, nestihl se vystěhovat do USA, byl transportován do Terezína a odtud do Lublinu, kde zemřel. Závod byl jako všechny židovské podniky arizován. Jeho vedením byl pověřen s říší sympatizující její bývalý prokurista Franz Fremuth. Protože se výroba orientovala na optické přístroje pro německý zbrojní průmysl, stala se továrna na konci války terčem spojeneckých náletů.

Po osvobození Nýrská byl Fremuth deportován do vazební věznice v Klatovech. Následovala obnova továrny, jmenování národních správců, nucený odchod Němců, v roce 1946 znárodnění a vznik národního podniku OKULA. V letech 1947–1949 bylo pod tuto značku začleněno dvanáct závodů s optickou výrobou a založeno chlapecké a později dívčí učňovské středisko.

V prvních letech po válce byly u nás brýle stále ještě považovány spíše za zdravotní pomůcku, z hlediska módy byl o ně jen nepatrný zájem. V roce 1949 v Nýrsku započala výroba celulozových brýlí kulatého typu s nýtovanými stěžejkami a dvěma ozdobnými nýtky. Tyto brýle typu „panto“ se vyráběly v několika barvách – v transparentní vodové (nosila je např. Milada Horáková), temně žluté, tabákové hnědé, červené a narůžovělé. Jako všední doplněk „socialistického člověka“ nepodléhající módě je používal i Klement Gottwald.

Další, tentokrát prosklené výstavní panely byly provázeny fotografiemi, sporadicky pak exponáty brýlí dokládajících poválečné módní trendy, vše z fondů Muzea Královského hvozdu. V roce 1951 byly podle patentu profesora Otty Wichterleho vyrobeny první bezpantové sluneční brýle „dolonit“, podle použitého materiálu lidově zvané „nylonky“. Vstříkovaly se do

formy z jednoho kusu plastu. Tyto brýle, jež za svůj vznik vděčily chemickým výzkumům Wichterleho, se produkovaly v miliónových sériích a jako vývozní artikl směřovaly především na západ. Byly prvními brýlemi respektujícími morfologii obličejů, měly ho navíc i zdobit. Koncem 50. let se přetransformovaly na tzv. cat's eyes (kočičí oči). Od roku 1952 se začalo s výrobou lyžařských, leteckých a motocyklových brýlí, v podniku však byla na druhé straně zavedena i výroba obalů z plastických hmot. Začleněním pod koncern spojených farmaceutických podniků SPOFA se od roku 1958 výroba navíc orientovala i na obaly léků. Objem brýlového a plastového sortimentu se začal objemově vyrovnávat. Vyráběly se tuby a uzávěry pro Celaskon, oční a nosní kapátka, uzávěry pro francovku ALPA aj. S podnikem je spojen i vývoj gelových kontaktních čoček vyskytujících se pod obchodním názvem Spofa Lens. Vyráběly se zde do roku 1992, posléze jejich produkci převzala klatovská firma Wilens.

Velký zlom v oblasti designu nastal v 60. letech. Zřízením nového vývojového pracoviště v roce 1964 s designerem Jaroslavem Trubačem si návrháři mohli dovolit více experimentovat. Umělé hmoty přinášely nové možnosti: barevnost, lehkost, pružnost, pevnost i opracovatelnost. Objemné cizojazyčné katalogy nýrské OKULY objevené při nedávném výzkumu potvrdily, že v Československu existoval kvalitní design brýlí, většina brýlových rámu však mířila na export, na lokálním trhu byly nedostupné. Mnohé odvážné tvary však neprošly sítím schvalovacích podnikových komisí a zůstaly pouze ve formě prototypů. Designéři hledající inspiraci na zahraničních veletrzích ale měli složitou pozici, neboť jejich inovace omezovaly dodávky pro Sovětský svaz a lokální trh. Trubač se inspiroval západní produkcí futuristických brýlových obrub ve stylu „space age“ a módou hippies. Popularitu zejména mezi mládeží dosáhly obruby aerodynamického tvaru, předchůdci dnešních sportovních brýlí, dále pak ve světě populární brýle typu



Z výstavy „Břejele a okuliare“. Foto Marta Ulrychová 2025

„op-art“. Starší generace se upamatuje na šachovnicový vzor obruby v hranaté pánské a kulatější dámské variantě či na výrazné opartové brýle na očích rádců X a Y ve filmu *Šíleně smutná princezna*. S rokenrolem naopak souvisel rozvoj brýlí z kaširovaného perleťového celuloidu, používaného na kryty a tlačítka elektrických kytar. Brýle „panorama“ se zase divákům vybaví na tváři Pavla Landovského z filmu *Já, truchlivý bůh*, brýle s konstrukcí z pozlaceného kovu znají pamětníci z filmu *Kdyby tisíc klarinetů*. Model „retina“ z barevného polyamidu, inspirovaný sněžnými brýlemi se u nás uplatnil jako opalovací brýle. Z ostatních typů je třeba zmínit model brýlí s kombinovanou obrubou z kovu a s tmavými celuloidovými obočnicemi, který nosil Alexandr Dubček.

Celuloidové brýle byly v Československu vyráběny až do 70. let. Poté se ze západních zemí začal dovážet acetát celulózy. Obrovským fenoménem módy 80. let se stala velká skla „big eyes“, lidově zvaná „televize“. Pamatujeme si je třeba u Lubomíra Štrougala. Tato móda se udržela celé dvě dekády. Zde je třeba poznamenat, že brýle firmy OKULA pomáhaly dotvořit image mnohých zpěváků, herců či televizních hlasatelů. Např. zpěvák Karel Štědrý si oblíbil výrazně černé hranaté obruby, zakulacené a vyvedené v široké barevné škále naopak zpěvačka Naďa Urbánková. Zatímco typickým „soudružským“ modelem 80. let se staly brýle obdélníkového typu a brýle s hrazdou ve stylu „aviátor“, opačný postoj byl vyjádřen návratem ke kulatým brýlím typu „windsor“ u nás známým pod kultovním pojmem „lenonky“. Vyjadřovaly ducha doby a pro mladou generaci a disent se staly symbolem vzdoru. Před svojí emigrací v roce 1976 Trubač vytvořil model brýlí v barvě trikolory. Jejich obruba byla vybavena větracími průduchy a systémem vyměnitelného nosníku. Na výstavě byly připomenuty na velkoplošné fotografii televizní moderátorky Saskie Burešové.

Po privatizaci podniku OKULA v roce 1995 stanul na postu designéra Michael

Keyr, český emigrant vnašející do modelů své zkušenosti získané v Německu. Navrhl zde postmoderní brýlové kolekce „Boston“, „Gallery“ a „Skyline“. OKULA v současné době spolupracuje i s dalšími designéry, např. s Evou Polenovou, která vytváří kolekce s názvem OMO (Okula modelové obruby).

Výstava, byť z prostorových důvodů chudší na trojrozměrné exponáty, představovala na jedné straně zajímavý vhled do oblasti, která kupodivu zůstává poněkud stranou zájmu našich muzejníků, na straně druhé přinesla informace o podniku, který si navzdory společenským změnám dokázal udržet svůj standard.

Marta Ulrychová
(Plzeň)

KARPATAMI. TANEČNĚ-HUDEBNÍ POŘAD MALÝCH FOREM VUS ONDRÁŠ

Představení *Karpatami* (premiéra 4. 4. 2025, Divadlo Radost, Brno) je tanečně-hudebním putováním vybranými regiony karpatského oblouku. Scénická kompozice je vytvořena z tanečních, pěveckých a čistě instrumentálních čísel. Na rozdíl od jiných svých pořadů s vysokou mírou uměleckých úprav a jevištní stylizace se zde Vojenský umělecký soubor Ondráš naplno pouští do způsobu zpracování folkloru, který vychází ze studia archivních materiálů a snahy o věrné napodobení zaznamenaných folklorních projevů. Cílem je divákovi zprostředkovat co nejpřirozenější obraz taneční tradice, což klade vysoké nároky na porozumění původnímu materiálu i na citlivou práci autorů a interpretů při jeho převedení na scénu. Tento přístup je do jisté míry běžný a přirozený zejména u některých regionálních folklorních souborů, v prostředí profesionálních těles je rozšířen především v Maďarsku, kde vychází z hnutí tanečních domů, a v této návaznosti i v některých souborech na Slovensku, kde se k němu hlásí zástupci

„hnutí za autentický folklor“. Z výčtu odborných spolupracovníků uvedených v programu představení, ale i z výsledného tvaru je patrné, že autoři pořadu povolali na pomoc odborníky a interprety z některých prezentovaných oblastí, aby bylo provedení charakteru těchto regionů co možná nejpřesnější. Výsledkem je pestrá mozaika písní a tanců, které představují charakteristické i méně známé prvky folkloru těchto oblastí. Představení tak přináší nejen působivý umělecký zážitek, ale také výsledky poctivé výzkumné práce a je svým způsobem studií společných i jedinečných rysů hudební a taneční kultury vybraných regionů karpatského oblouku.

Cesta *Karpatami* začíná a končí v navzájem vzdálenějších končinách – na východě u ukrajinských Rusínů a na jihu u rumunských Maďarů. Hlavní část vede přes horské oblasti západních Karpat ve východním pohraničí České republiky a jejich polské a slovenské sousedy. Od severních Gorolů nás tanečníci provářejí přes lašské a valašské kopce jižně na moravsko-slovenské Kopanice a na Horňácko. Odtud se skrze vzájemnou podobnost mezi horňáckým tancem *sedlácká* a maďarským tancem *lassú csárdás* z obce Magyarpalatka z oblasti Mezőség, ale také skrze porovnání slováckého, slovenského a maďarského verbuňku přenášíme do Transylvánie. Právě srovnání geograficky vzdálených, formou a strukturou však velmi podobných tanců vystihuje hlavní myšlenku celého představení – totiž to, že taneční i hudební tradice karpatského oblouku je bohatá a rozmanitá, zároveň se v ní však skrývá mnoho podobností. Tento srovnávací moment dvou protilehlých částí Karpat se stal námětem grafického zpracování vizuální identity představení, ale dost možná také samotným impulzem k vytvoření díla, které je na srovnávání vzájemně blízkých i vzdálenějších regionů založeno.

Autor námětu, režisér a choreograf Jan Kysučan pro jednotlivá čísla vybírá tance podobné, společně pro více regionů (vedle zmíněných např. *starodávny a zvrtek*/

zvrtaný v případě Lašska a Valašska) a obratně je klade do vzájemných paralel i protikladů. V případě choreografií zaměřených na jednu oblast se naopak soustředí na vnitřní rozdíly, dává důraz na odlišné způsoby provedení, které jsou důsledkem odlišného vývoje tance, ale také silného odkazu některých individuálních projevů. Např. choreografie *Ze dvou stran* rozpracovává motivy a osobitý taneční styl výrazných kopaničářských tanečníků Františka Šopíka (1896–1972) a Josefa Lebánka (1905–1986), zaznamenaných na archivní nahrávce z 50. let 20. století. Za promyšlenými choreografiemi tak stojí hluboká odborná znalost zpracovávaného materiálu, ale také vysoká interpretační úroveň tanečníků, kteří jsou mnohdy sami nositelé taneční tradice daného regionu.

Ke ztvárnění tanců ze vzdálenějších regionů byli povoláni choreografové z profesionálních slovenských souborů, které zpracovávají folklor Rusínů a Maďarů. Číslo *Huculky* sestavil Viliam Mikula, ředitel Poddukelského umeleckého lidového souboru (PULS), závěrečnou choreografii a část *Prolínání* vytvořili Erik Brusznyai a Barbara Brusznyai Gyenes z tanečního divadla Ifjú Szivek. Společně se tak týmu choreografů podařilo zachytit a vyjádřit odlišnou dynamiku jednotlivých oblastí a provést diváka karpatskou tradiční taneční krajinou. Pozorný a obeznámený divák mohl skrze některé individuální taneční výkony nahlédnout i do „vnitřního“ světa taneční krajiny. Tím nemám na mysli jen případy, kdy tanečníci interpretovali tance ze svého rodného kraje, ale i folklor oblastí, s nimiž se osobně ztotožňují. Tyto okamžiky prozrazovaly, že na jevišti nestojí jen profesionálové, ale lidé se skutečným vztahem k folklornímu odkazu.

Tanec však zdaleka není jediným sdělovacím prostředkem pořadu *Karpatami*. Naopak, jedná se o komplexní a citlivé propojení složky pohybové, hudební, hlasové a také vizuální – výtvarné a světelné. Koncept představení vychází z tradičního formátu zábavy u muziky,

kde spolu přirozeně komunikují všichni zúčastnění. Celá scéna je koncipována jako místnost tvořená dvěma lavicemi a jednou policovou skříní, které jsou různě přesouvány a definují tak prostor jednotlivých sekvencí. Prostor je určován také aktuální sestavou a rozestavením sedmičlenné kapely, která se průběžně přesouvá spolu s ostatními. Jediným statickým prvkem je jednoduchý, ale funkční horizont tvořený bílými svislými pruhy plátna, které mohou připomínat horské panorama, ze kterého se vynořují jednotliví aktéři.

V tanečních číslech se v přímé komunikaci s muzikanty střídají tanečníci z jednotlivých oblastí a „poroučí“ si své písně a tance. Taneční sekvence jsou prokládané hudebními vstupy, které jsou co do dynamiky celého dění spíše klidnější. Zvláště pěvecké vstupy dvojice zpěvaček s často pomalejšími, táhlými písněmi fungují jako intermezza, okamžiky pro zklidnění a přípravu na další dynamickou část představení. Hudebních úprav první části programu

se chopil Jan Rokyta, druhou část, včetně závěrečného hudebního čísla *Na novouherskou notu*, které rozpracovává pro karpatskou oblast univerzálně rozšířenou hudební formu čardáše, upravil Tomáš Janoška. Závěrečného čísla maďarské proveniencí se hudebně ujal Miklós Király. Autoři hudby podobně jako choreografové pracovali s variacemi typických i neobvyklých motivů. Nebáli se také sáhnout ke starším formám a využít některé archaické hudební nástroje, ale také zcela prosté pískání, které velice citlivým způsobem otevírá a uzavírá celé představení.

Je na místě ocenit a vyzdvihnout organické propojení všech složek, které působí naprosto přirozeně. Na interprety jsou kladeny nároky přesahující pouhé zvládnutí jejich výkonů, které jsou samy o sobě na vysoké úrovni. Hudebníci se pohybují po scéně, tudíž se musí kromě svých nástrojů soustředit také na prostorové vnímání, navíc nemají možnost mít před sebou noty a program hrají z paměti. Zpěvačky jsou zapojené do tance,



Z premiéry programu VUS Ondráš Karpatami. Foto Štěpán Plucar 2025

stejně jako tanečnice a tanečníci do zpěvu. Autoři se nebáli je hojně obsazovat i do pěveckých sól, která zvládli interpretovat i po fyzicky náročných tanečních pasážích. Snaha o věrné zachování původního charakteru byla znát jak v tanci, stylu hraní, technice zpěvu, tak také ve specifickém stylu juchání a pokřiků, které odpovídaly dané oblasti, jejímu jazyku či dialektu. Celkovou atmosféru neformální taneční události navíc podporovaly okamžiky, kdy se zrovna neaktivní interpreti usadili na lavice a na chvíli se tak sami stali pozorovateli hudebních a tanečních výkonů svých kolegů.

Za zmínku stojí i vizuální složka, kterou kromě jednoduché, funkční scény a světelného designu tvoří především oděv interpretů. I v této rovině sledujeme určitě napětí mezi univerzálním a jedinečným. Muzikanti a zpěvačky jsou oděni do černobílých, méně výrazných, spíše měšťanských oděvů. Naopak tanečníci prezentují zejména sváteční podobu lidového kroje, a to ve škále různých variant, s využitím rozmanitých druhů obuvi, doplňků, pokrývek hlavy nebo úvazů šátků. To klade vysoké nároky na správné obléknutí všech součástí během krátkých časových mezer mezi jednotlivými čísly. Vysoký standard soubor udržuje také díky pečlivé práci garderobiérky Anny Vítkové, která zajišťuje přípravu krojů i asistenci při převlecích.

Vybrané krojové součástky, ale i hudební nástroje navíc slouží jako propojující prvek celého díla. Jsou totiž uloženy v otevřených policích na scéně, odkud si je jednotliví aktéři berou, oblékají nebo rozehrávají, a tím zahajují nový obraz. Další význam této rekvizity na scéně však není příliš jasný. Osvětlené police evokují výstavní vitrínu či muzejní depozitář, který snad skrze své exponáty rozžihá celek pomyslné tradiční lidové kultury. Můžeme je chápat také jako odkaz k tzv. klenotnickým pořadům, nebo v nás může vzbuzovat otázky postupného vytráčení zdrojů lidových tradic, neboť skříň zůstává na konci programu téměř prázdná. A možná nemá tento scénografický prvek žádný

hlubší význam a slouží především jako praktický prostředek definující prostor a spojující jednotlivé pasáže.

Pořadem *Karpatami* VUS Ondráš dokazuje, že vedle plně autorské, vysoce stylizované tvorby dokáže suverénně zvládnout i rekonstrukční přístup k folklornímu materiálu. Ukazuje, že dílčí rozdíly v tanečních či hudebních provedeních, které bývají v rámci folklorní praxe často zdůrazňovány, nemusí být vnímány jako zdroj sporů mezi regiony či soubory. Naopak mohou představovat podnět k vzájemné inspiraci a obohacování. Při hlubší úvaze můžeme tento pořad chápat také jako obhajobu repertoáru VUS Ondráš, který se kromě českých a moravských regionů stále vrací ke Slovensku a dalším oblastem karpatského oblouku. Do jisté míry to jistě souvisí s historickým vývojem tělesa, ovšem od proměny ze slovenského Jánošíka v český Ondráš už uplynulo více než třicet let. To už je dostatečný čas na změnu dramaturgie a scénického přístupu. Možná se tak v budoucnu můžeme těšit na další podobně uchopené pořady, které se zaměří i na jiné vlivy a impulzy, jež proměňovaly podobu lidové kultury, folkloru i folklorismu na českém území, než ty, které vedly *Karpatami*.

Anna Varausová
(Ústav evropské etnologie FF MU)

JÓZSEF LISZKA: BEZHRAŇIČNOSTI. ETNOLOGICKO-FOLKLORISTICKÉ ASPEKTY (NIELEN) KULTÚRY NA MAĎARSKO-SLOVENSKOM ETNICKOM ROZHRANÍ. Šamorín – Komárno: Fórum inštitút pre výskum menšín 2025, 334 s.

József Liszka patří mezi přední představitele komparativního etnologického výzkumu středoevropského prostoru. Mezi jeho stěžejní témata náleží teoretické problémy etnografie, dějiny vědy, sakrální etnografie a zejména internetnické

vztahy s důrazem na maďarské, slovenské, české a německojazyčné prostředí. Jeho nejnovější publikaci, která je předmětem této recenze, lze označit za vskutku bilanční, neboť přehledně hodnotí téměř půlstoleté autorovo působení v maďarskojazyčné i širší středoevropské etnologii.

Kniha se skládá z šestnácti různých rozsáhlých studií, esejů a drobnějších příspěvků z oblasti etnologie a folkloristiky, které byly již dříve publikovány v odborných periodikách a jež analyzují nejrůznější kulturní projevy v internetnickém kontextu. Vzhledem k této koncepci je logické, že tematická orientace textů je značně heterogenní. Jednotlivým svorníkem publikace je však zaměření na problematiku hranic a jejich význam pro humanitní a společenské vědy, zejména pro evropskou etnologii a komparativní folkloristiku. Liszka si opakovaně klade otázku, jak hranice (politické, kulturní, jazykové či etnické) ovlivňují formování a přenos lidové kultury. Na podkladě autentických etnografických dat analyzuje různorodé kulturní prvky na maďarsko-slovenském etnickém rozhraní a soustředí se na dynamiku jejich proměn v čase. V obecné rovině klade důraz na „bezhraničnost“ vzájemného ovlivňování lokálních tradic a zkoumá, jak jsou kulturní fenomény v hraničních podmínkách formovány, či naopak rigidně uchovávány.

Rámcová struktura knihy zahrnuje obecnější texty věnované problematice hranic v etnologii a folkloristice, analýzy konkrétních folklorních útvarů (pohádky, balady, anekdoty), příspěvky o internetnických vztazích mezi maďarskou a slovenskou kulturou, ale i reflexe vývoje lidové kultury a pokusy o její konstruování (zejména u Maďarů na Slovensku). Další významnou oblastí autorova zájmu jsou sakrální objekty, jejichž význam nezřídka přesahuje náboženskou sféru. V tomto kontextu jsou přínosné zejména Liszkovy poznatky o etnické sebe prezentaci v prostředí slovensko-maďarské kontaktní zóny. Publikaci uzavírají seznam

literatury a pramenů, jmenný rejstřík, výběrová osobní bibliografie autora a bibliografické údaje k jednotlivým studiím.

Klíčovou kategorií Liszkova uvažování představuje „bezhraničnost“, jejíž různé formy či dimenze jsou v řadě studií předmětné publikace pojednány prostřednictvím analýz vybraných folklorních druhů a žánrů, které dlouhodobě přetrvávají v interetnickém prostředí. Komparativně je tato „bezhraničnost“ diskutována například prostřednictvím různých folklorních variant motivu rozkvétající hůlky, větve nebo ratolesti. Obdobně autor postupuje i v případě analýzy lidové pohádky „Žabí král“ ze sbírky bratří Grimmů, když komparuje varianty tohoto podání z maďarských, slovenských a českých tisků. Liszka se zde věnuje distribuci, variantám a interpretaci této pohádky a analyzuje její interetnické aspekty – tedy to, jak se pohádka mění, přejímá, adaptuje, nebo jak si zachovává specifické rysy při přechodu kulturních a jazykových hranic.

V kapitole s názvem Dva pokusy konstruování lidové kultury Maďarů na Slovensku se autor zaměřuje na reflexi historických snah o definování a formování jednotné „lidové kultury Maďarů na Slovensku“. Tato studie je zaměřena na rozbor snah přispět ke konstruování, případně kategorizaci, lidové kultury maďarské menšiny na Slovensku ve 20. století. Autor zde tematizuje proces, během něhož bylo po vzniku ČSR víceméně uměle usilováno prostřednictvím etnografických argumentů o unifikaci jinak velmi rozrůzněné lidové kultury Maďarů na Slovensku do jednotného celku. „*Pravdou je ovšem také to, že Liszka zároveň dodává, „že před rokem 1918 velmi členitá [...] kultura Maďarů na Slovensku se dnes jakoby sjednocuje“.* Důsledkem tohoto procesu je, že „*početné (kulturní) znaky, kterými jsou provázány jednotlivé maďarské regiony na Slovensku, je přibližují ke Slovákům (z důvodu společné vlasti), přičemž je částečně vzdalují sousedním oblastem v Maďarsku*“ (s. 185).

Klíčový aspekt života „mezi dvěma břehy“ (název jedné z kapitol) spočívá v aktivním využití bilingvismu. V kontaktních meziethnických zónách byly a jsou uplatňovány různé metody, jak posílit vzájemnou znalost druhého jazyka. Závažné společenské důsledky tohoto fenoménu autor sleduje ve studii nazvané „O systému výměny dětí – trochu jinak“. Liszka se v ní zaměřil na fenomén výměny dětí za účelem osvojení si druhého jazyka, v českém prostředí označovaný hovorově jako *tauš*. V několika dalších textech je posléze sledováno, jak se vliv bilingvismu projevuje v ústní tradici skrze přebírání konkrétních folklorních prvků, čímž dochází k ovlivňování tradiční kultury i u populací žijících mimo vlastní kontaktní zónu.

Život na etnickém rozhraní ovšem nepředstavuje pouze idylické prolínání odlišných kulturních a jazykových forem, ale zahrnuje i dynamiku konfliktu, stresu a nutnost neustálé adaptace. V této souvislosti lze například zmínit fenomén etnicky podmíněných „pomníkových válek“. Liszka sice sleduje projevy ikonoklastu na jižním Slovensku v souvislosti

s událostmi po první světové válce, množství příkladů sporů o symbolická místa paměti zde však najdeme i z doby nedávné. Členové menšinové populace jsou totiž nuceni se vyrovnávat nejen s kulturním a jazykovým tlakem většinové společnosti (který je do jisté míry přirozený), ale také se skutečnostmi vyplývajícími z jejich postavení „nestáto-tvorného“ národa. Pod tímto dvojitým tlakem jsou při soužití s majoritní skupinou odkázáni na vytváření a osvojování si zvláštních strategií, které slouží k zachování jejich etnické identity.

Etnologické studium kulturních kontaktů a ovlivňování vede k poznání, že etnojazykovou hranici nelze vnímat jako pevnou, nepropustnou zeď, ale spíše jako zónu oboustranné interakce a ovlivňování. Mnohé kulturní prvky se tak mohou stát „bezhraničními“, což znamená, že do jisté míry ztratí svoji původní etnickou znakovost a stávají se součástí široce koncipované regionální či dokonce nadregionální kultury. Na základě četných empirických dat směřuje poselství Liszkovy etnologie k teoretickému zobecnění, že kulturní dynamika kontaktních zón představuje neustálý, flexibilní proces, ve kterém se tradice utvářejí spíše prostřednictvím meziethnické interakce než izolace.

Petr Lozoviuk

(Katedra antropologie
FF ZČU v Plzni)



LUCIA GAŽIOVÁ – NIKOLA LIPTÁKOVÁ:
NA CESTÁCH S UMENÍM. POCTA RODU
SAJKOVCOV. Levica: Regionálne osve-
tové stredisko, 2025, 71 s.

Nenápadná publikácia venovaná široko rozvetvenej rodine Sajkovcov z Levíc vznikla z iniciatívy Regionálneho osvetového strediska v Leviciach pri príležitosti 90. výročia narodenia Márie Sajkovej, významnej predstaviteľky báb-karského rodu Sajkovcov, ktorá dodnes aktívne pôsobí v rodinnom podniku

lunaparkov, kolotočov a strelníc. V regióne západného Slovenska sú síce Sajkovci dodnes známi a aktívni práve ako prevádzkovatelia púťových atrakcií, ale od konca 19. storočia až do polovice 20. storočia patrili k významným, dobovo uznávaným umelcom. Kdesi na počiatku tejto rodinnej tradície stála v podstate náhoda. Jozef Sajka (nar. 1861) bol žandár, ktorý za dolapenie zločincina dostal vysokú odmenu a stal sa miestnou celebritou. Keď do mesta pricestovali komedianti z českých krajín, zamiloval sa do artistky Bertý Dubskej (nar. 1866), ktorú si neskôr vzal za manželku. Spoločne po čase založili vlastný cirkus. Ich syn Karol Sajka (nar. 1890) prevádzkoval s manželkou putovný kinematograf (kino), vnuk Jozef sa preslávil aj v širšom európskom priestore ako kúzelník pod umeleckým menom Lion.

Jednu z najdôležitejších etáp „ciest s umením“ rodiny Sajkovcov predstavujú ich aktivity v oblasti profesionálneho bábkarstva, ktoré sa rozvinuli po spojení s významným bábkarským rodom Dubských – mimoriadne známou a rozvetvenou rodinou pôsobiacou na Slovensku, Morave i v Čechách. Práve od Dubských sa dostali bábkky k Sajkovcom. Hrávali v slovenčine aj v maďarčine a putovali najmä po obciach a mestách juhozápadného Slovenska. Mali svoje maringotky a postupne si vybudovali aj divadlo s lavicami na sedenie, chránené vonkajším vstupom a ohradou.

Recenzovaná publikácia prináša okrem historických faktov a vzácného obrazového materiálu najmä z rodinných archívov Sajkovcov aj množstvo otvorených, vzrušujúcich a atraktívnych tém súvisiacich s kultúrnym dedičstvom Slovenska v poslednom storočí, ktoré by mohli pokojne slúžiť ako predloha detektívneho filmu alebo románu. Zakladateľom umeleckej dynastie Sajkovcov bol vyššie spomenutý Jozef Sajka. Rodina cirkusantov jeho budúcej manželky ho však nechcela prijať medzi seba, a tak si založil vlastný cirkus. Jozefov syn Karol si za manželku vzal Emíliu Vodálovú (*1893), dcéru

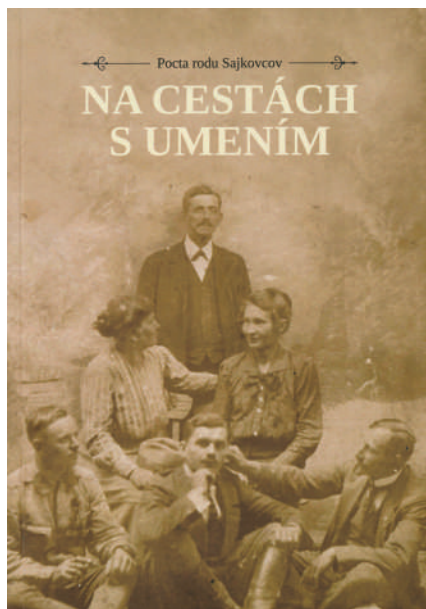
bábkara a kinooperátora Jozefa Vodála (1870 – 1932). K tradícii putovného kina sa neskôr pripojil aj Karolov brat Nándor Ruppert Sajka. Vnuk zakladateľa umeleckého rodu Sajkovcov Jozef Sajka (Szayka) sa dal na cestu ilúzie a kúzelníctva. Vystupoval dokonca vo francúzskom Lyone (podľa toho umelecké meno „Lion“). Okrem pôsobenia v mestách a dedinách na celom Slovensku pravidelne účinkoval aj v lunaparku v Budapešti. V široko rozvetvenom rodokmeni umeleckej rodiny Sajkovcov nájdeme už od prvej polovice 19. storočia viacero mien bábkarov, ktorí sa prostredníctvom manželských zväzkov stávali súčasťou rodiny Sajkovcov. Boli to rodiny Dubských, Vodálovcov, Morvayovcov, Turpišovcov alebo Macehovcov. Tibor František Sajka (1925 – 1999) s manželkou Annou, rod. Macehovou (1935), úspešne prevádzkovali tradičné bábkové divadlo s marionetami. Pravidelne hrávali najmä v obciach a mestách na juhozápadnom Slovensku. Po prevrate vo februári 1948 však bola postupne činnosť kočovných bábkarov obmedzovaná až k jej postupnému zánuku. V 60. rokoch Sajkovci skončili

s činnosťou marionetového divadla, ale až do súčasnosti pokračujú s prevádzkovaním tzv. zábavných podnikov (kolotoče, hojdačky, strelnice). Sú stále populárni v oblasti Nitrianskeho kraja, kde pravidelne predvádzajú svoje produkcie najmä pri príležitosti miestnych hodov a jarmokov. Niekoľko generácií rodu Sajkovcov tak obdivuhodným spôsobom vstúpilo do sveta umenia a zábavy v podobe cirkusu, kina, kúzelníctva, bábkarstva aj zábavných parkov.

Treba však kriticky poznamenať, že v texte publikácie by bolo vhodné upraviť viacero nepresností a kontradikcií. Ide najmä o biografické údaje, ktoré súvisia s pôvodom osoby s prezývkou Dedenko. V rodine Sajkovcov mal tuto familiárnu prezývku bábkar a kinooperátor Jozef Vodál (1870 – 1932). V recenzovanej publikácii sú tieto údaje uvedené správne na s. 23 a 71, ale hneď na s. 24 – 25 nasleduje kapitola, ktorá má názov *Dedenko z Píšťan – bábkar s dušou herca*, ktorá na viacerých miestach zmieňuje meno Dedenko ako prezývku bábkara Jozefa Dubského, napriek tomu, že v tom istom texte na s. 25 je ako Dedenko uvedený aj Jozef Vodál.

Napriek spomenutým pripomienkam predstavuje publikácia významný edičný počin najmä vo vzťahu budovania kultúrneho povedomia a identity v kontexte živých tradícií v prostredí mikroregiónov, resp. malomesta. Rodina Sajkovcov je dodnes populárna, obľúbená a rešpektovaná nielen v okresnom meste Levice, ale aj v širšom okolí. Samozrejme, púťové atrakcie (kolotoče, strelnice, hojdačky a pod.) sú na ústupe zábavného priemyslu, ale stále zostávajú neodmysliteľnou súčasťou hodov a jarmočných slávností v mnohých obciach a mestách na Slovensku. Samostatnou smutnou históriou je, že v dôsledku perzekúcií kočovných bábkarov v 50. rokoch 20. storočia činnosť rodinného bábkového divadla Sajkovcov koncom 60. rokov zanikla.

Juraj Hamar
(Katedra estetiky
FiF UK Bratislava)



DANIEL DRÁPALA – LENKA DRÁPALOVÁ – LUCIE UHLÍKOVÁ: VALAŠSKO SOBĚ A NÁRODU. NÁRODOPISNÁ SLAVNOST VALAŠSKÝ ROK 1925 A JEJÍ ODKAZ. Rožnov pod Radhoštěm: Národní muzeum v přírodě, 2025, 187 s.

Ano, už je to tak, uplynulo celé jedno století a dva roky navíc od doby, kdy Valašský musejní a národopisný spolek v Rožnově pod Radhoštěm získal svolení úřadů k přenesení první dřevěné budovy z náměstí do lázeňského parku Hájnice. A ve stejný čas se poprvé sešel Přípravný výbor Valašského roku, aby se pustil do organizace národopisných slavností v rozsahu, jaký v tamním regionu neměl období. Obě aktivity měly sice svůj vlastní cíl, ale zato společný objekt zájmu: prezentaci tradiční kultury Valaška lidem místním i přespolním. Není tedy divu, že se nakonec obě aktivity spojily, aby se první „celovalašská“ slavnost konala 18.–20. července 1925 v kulisách prvních instalovaných staveb dnes již proslulého rožnovského skanzenu.

Jak složitá cesta k této mimořádné události vedla, o tom nás mistrně informuje recenzovaná publikace. Má celou řadu předností. Je poutavě napsaná a místy působí skoro jako detektivka. Mnoho informací a souvislostí bylo nutno složitě dohledávat a rekonstruovat, neboť pamětníků již není a komplexní historiograficky zaměřené zpracování události doposud neexistovalo. V publikaci najdeme obdivuhodné množství dobových fotografií, novinových článků či statistik, nahlédneme do úředních listin i korespondence organizátorů, nechybí dokonce ani scénáře lidových her uvedených v rámci Valašského roku. Dozvídáme se i o motivacích k organizování slavnosti, o politickém zákulisí, jakož i o rivalitě mezi městy Rožnov pod Radhoštěm a Valašské Meziříčí. Navštívíme stánky s občerstvením

a zjistíme, kolik stál pronájem prodejních ploch i jaké rozpory mezi stánkaři vládly. A samozřejmě jsme podrobně informováni o skladbě programu a všech úskalích s jeho realizací, o tancích a jejich navíčování, o divadle, o hudbě, revitalizaci kroje, řemeslech a řemeslnících, v neposlední řadě i o bezpečnosti, počasí, účetní uzávěrce...

Zkrátka se zatajeným dechem sledujeme přípravy, které proběhly v neuvěřitelně krátkém rozpětí jediného roku! A žasneme, jak schopní „manažeři“ své doby se v Přípravném výboru museli sejít. Ve svém volném čase připravovali bez předchozí zkušenosti organizačně složitou akci v podmínkách chybějících ubytovacích a stravovacích kapacit, v časech, kdy řada obcí Valaška zapasila s chudobou, alkoholismem a celkově bídnou životní úrovní, kdy veřejná doprava byla omezena na drahou vlakovou, a většina účinkujících tak musela do Rožnova dorazit pěšky nebo na selských povozech. Tehdy neexistovaly amfiteátry ani mobilní pódia, ozvučovací či osvětlovací technika byla v plenkách, nebyla k dispozici ani přenosná sociální zařízení. A právě tehdy nakonec dorazilo do malého třítisícového městečka na 20 000 návštěvníků a vše proběhlo

bez větších problémů! Tady nezbyvá než smeknout klobouk před organizátory, ale současně i před autory recenzované publikace, kteří nás provázejí tolika zážitky Valašského roku 1925 s lehkostí poutavého vypravěče a přitom neslevují nic z faktografické preciznosti.

Když se dnes ohlédneme o těch více než sto let nazpět, člověk dostává skoro závrať z víru změn, zvratů a inovací, které proměnily Valaško k nepoznání. Stejně tak ale musí každý, kdo v poslední době navštívil Rožnovské slavnosti – důstojného to nástupce Valašského roku –, cítit obdiv k tomu, jak si místní patrioti zatím svou lokální identitu sřeží. Vždyť loni se na rožnovském náměstí sešlo ve valašských krojích celkem 1 449 lidí a toto sročení tak dosáhlo zápisu do knihy rekordů!

Věru těžko předpovědět, jak tomu bude za sto let. A byli bychom asi překvapeni, kdybychom se s žádostí o podobnou předpověď obrátili na někoho z tehdejších účastníků. Vždyť Valašský rok 1925 byl sám vnímán jako událost mimořádná i proto, že tradiční kultura tehdy mizela takřka před očima. Precizně to vyjádřil jeden z návštěvníků, když napsal: „*Ano, život se modernisuje, mizí lidový dialekt i zvyky, nelze to přinavrátil, hledíme dnes na to, co bývalo, nikoli bez lítosti, ale též nikoli úplně stísněně...*“ Málokdo mohl tehdy tušit, že živá tradiční kultura nezmizí zcela, ale promění se ve volnočasovou aktivitu v rámci folklorního hnutí a stane se symbolem, o němž se opírá soudobá lokální identita. Možná, že i z toho nakonec nezbude za sto let moc, těžko odhadnout. Kéž tedy aspoň v zaprášené knihovně kdosi sáhne po výtečné publikaci, aby užasl stejně jako já dnes, pro co se dokázali nadchnout naši předci. Díky za ni!

Marian Šidlo Friedl
(Katedra muzikologie
FF UP Olomouc)



Articles on the Subject of “Homo ludens and the present”

- The Process of Folklorisation of the Traditional Repertoire of Itinerant Puppeteers in Slovakia (*Juraj Hamar*) 3
- Endless Heroes and Quests of Skyrim: Norse Mythology as the Narrative Infrastructure of Digital Folklore (*Giuseppe Maiello – Luigi Giungato*) 19
- The Double Screen in Retrogaming: Memory Device between *Anemoia* and Memory Trigger (*Felice Addeo – Annachiara Guerra*) 32

Articles Outside the Main Topic

- Folk Dress in the Spotlight: The Production and Presentation of Folk Costumes in Slovak Folklore Ensembles (†*Adam Staňo*) 45

Shifting Tradition

- Dom Roberto Theatre: Traditional Portuguese Puppet Theatre: From Its Origins to Present Day (*José Manuel Valbom Gil*) 64

Jubilees and Obituaries

- Congratulations to Alexandra Navrátilová (*Lydia Petráňová*) 67
- On the Occasion of the 80th Birthday of Jiří Škabrada (*Zuzana Syrová Anýžová*) 68
- When Ethnographic Knowledge Becomes Tangible: A Tribute to Lubomír Procházka (*Radek Bryol*) 70
- Oskár Elsček Has Passed Away (*Bernard Garaj*) 71

Conferences

- 19th Conference of the Genius Loci of the Czech Southwest Association (*Marta Ulrychová*) 73

Exhibitions

- Exhibition “In Wool and Silk” at the Prachatice Museum (*Marta Ulrychová*) 74
- Exhibition “Glasses and Spectacles” at the Museum of the Royal Forest in Nýrsko (*Marta Ulrychová*) 76

News

- Through the Carpathians: A dance and music program featuring short performances by the Ondráš Military Art Ensemble (*Anna Varausová*) 78

Reviews

- J. Liszka: Bezhraničnosti. Etnologicko-folkloristické aspekty (nielen) kultúry na maďarsko-slovenskom etnickom rozhraní [Boundlessness: Ethnological and Folkloristic Aspects of (Not Only) Culture at the Hungarian–Slovak Ethnic Interface] (*Petr Lozoviuk*) 80
- L. Gažiová – N. Liptáková: Na cestách s umením. Pocta rodu Sajkovcov [On the Road with Art. A Tribute to the Sajka Family](*Juraj Hamar*) 81
- D. Drápala – L. Drápalová – L. Uhlíková: Valašsko sobě a národu. Národopisná slavnost Valašský rok 1925 a její odkaz [Moravian Wallachia for Itself and the Nation. The Folk Culture Festival “The Wallachian Year 1925” and Its Legacy] (*Marian Šidlo Friedl*) 83

NÁRODOPISNÁ REVUE 1/2026, ročník / Volume XXXVI

Vydává / Edited by: Národní ústav lidové kultury, 696 62 Strážnice, ČR / Czech Republic (IČ 094927)

Národopisná revue je odborný etnologický recenzovaný časopis, vychází čtyřikrát ročně, vždy na konci příslušného čtvrtletí. Pravidla recenzního řízení i veškeré další informace pro autory příspěvků i pdf verze jednotlivých čísel jsou zveřejněny na internetových stránkách časopisu <<http://revue.nulk.cz>>. / The **Journal of Ethnology** is a peer-reviewed ethnological journal, published four times a year, always at the end of the respective quarter. The rules of the peer review process and all other information for authors of papers and pdf versions of individual issues are published on the journal's website <<https://revue.nulk.cz/en/o-casopisu/>>

Periodikum je evidováno v mezinárodních bibliografických databázích / The Journal is registered in international bibliographic databases: Scopus, ERIH (European Reference Index for the Humanities), AIO (The Anthropological Index Online of the Royal Anthropological Institute), CEJSH (Central European Journal of Social Sciences and Humanities), GVK (Gemeinsamer Verbundkatalog), IBR (Internationale Bibliographie der Rezensionen geistes- und sozialwissenschaftlicher Literatur) + IBZ (Internationale Bibliographie geistes- und sozialwissenschaftlicher Zeitschriftenliteratur), RILM (Répertoire International de Littérature Musicale), Ulrich's Periodicals Directory.

REDAKČNÍ RADA / EDITORIAL BOARD:

PhDr. Jan Blahůšek, Ph.D., prof. PhDr. Daniel Drápala, Ph.D., PhDr. Hana Dvořáková,
prof. Mgr. Juraj Hamar, CSc., PhDr. Jan Krist, PhDr. Petra Mertová, Ph.D., PhDr. Martin Novotný, Ph.D.,
Mgr. Zuzana Panczová, PhD., prof. PhDr. Martina Pavlicová, CSc., PhDr. Jana Pospíšilová, Ph.D.,
doc. Mgr. Daniela Stavělová, CSc., Mgr. Libor Svoboda, Ph.D., PhDr. Martin Šimša, Ph.D.,
doc. PhDr. Zdeněk Uherek, CSc., PhDr. Lucie Uhlíková, Ph.D., doc. PhDr. Miroslav Válka, Ph.D.

MEZINÁRODNÍ REDAKČNÍ RADA / INTERNATIONAL EDITORIAL BOARD:

Dr. László Felföldi (Maďarsko/Hungary), Mag. Dr. Vera Kapeller (Rakousko/Austria),
prof. Dragana Radojičić (Srbsko/Serbia), prof. Mila Santova (Bulharsko/Bulgaria),
Dr. Tobias Weger (Německo/Germany)

Šéfredaktorka / Editor-in-chief: Lucie Uhlíková

Redaktorka / Editor: Martina Pavlicová

Tajemník redakce / Secretary: Petr Horehled

Překlady / Translations: Zdeňka Šafaříková

Tisk / Print: LELKA, Dolní Bojanovice

Datum vydání / Publication day: 15. 04. 2026

ISSN 0862-8351 (Print)

ISSN 2570-9437 (Online)

MK ČR E 18807

**NU
LK**