

UNIVERZITA KARLOVA

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy



**Experimentální film a video 2. poloviny 20. století
v didaktických souvislostech**

Experimental film and video in the second half of the 20th century
in didactical context

Autor: Bc. Tereza Černá
Adresa: Lázeňská 687, 25001, Brandýs n/L - Stará Boleslav
Ročník: 5.
Obor studia: Učitelství všeobecně vzdělávacích předmětů pro ZŠ, SŠ
a ZUŠ - výtvarná výchova
Typ studia: prezenční
Dokončení práce: listopad 2016
Vedoucí práce: Mgr. Linda Arbanová, Ph. D.
Konzultant: doc. ak. mal. Martin Velíšek, Ph. D.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a dalších zdrojů.

V Praze, dne 9. 12. 2016

Podpis

Děkuji vedoucí své práce Mgr. Lindě Arbanové, Ph. D. za inspirativní podněty a trpělivost.

Děkuji také své rodině a přátelům za podporu.

Anotace

Černá, T.: Experimentální film a video 2. pol. 20. stol. v didaktických souvislostech. [Diplomová práce] Praha 2016 - Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, katedra výtvarné výchovy, 95 s. (Přílohy: výtvarné práce žáků a vlastní výtvarné práce na DVD).

Diplomová práce se zabývá souvislostmi experimentálního filmu a videoartu s vývojem výtvarného umění ve druhé polovině dvacátého století. Je teoretickou studií daného tématu, jež na základě vybraných klíčových osobností propojujících filmově-experimentální, videoartovou a výtvarnou tvorbu u nás i v zahraničí popisuje základní přístupy a principy. V didaktické části práce jsou představeny projekty, přibližující žákům téma experimentálního filmu a videa v souvislosti s výtvarným uměním. Součástí práce je výtvarný projekt, reflektující získané poznatky.

Klíčová slova

experimentální, film, videoart, pohyblivý, obraz, umění, výtvarná výchova, didaktický projekt

Annotation

Černá, T.: Experimental film and video in the second half of the 20th century in didactical context. [Master's thesis] Prague 2016 - Charles University, Faculty of Education, Department of Art Education, 95 p. (Attachments: art work of pupils and my own art work on DVD).

This Master's thesis explores the connection between experimental film and video art on the one side, and developments in fine art in the second half of the 20th century on the other. The thesis provides a theoretical examination of the topic, and describes its fundamental approaches and principles, on the basis of selected key figures linking experimental film, video art and fine art, both in the Czech Republic and abroad. The teaching section of the thesis looks at projects designed to introduce primary school pupils to the topic of experimental film and video in connection with fine art. The thesis also comprises an art project, which reflects the insights obtained.

Key words

experimental, film, video art, moving, picture, art, art education, teaching project

Abstrakt

Černá, T.: Experimentální film a video 2. pol. 20. stol. v didaktických souvislostech. [Diplomová práce] Praha 2016 - Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, katedra výtvarné výchovy, 95 s. (Přílohy: výtvarné práce žáků a vlastní výtvarné práce na DVD).

Diplomová práce je teoretickou studií, ve které se zabývám souvislostmi pohyblivých obrazů - experimentálního filmu a videoartu s vývojem výtvarného umění ve druhé polovině dvacátého století. V práci řeším téma pohyblivých obrazů, jejich specifika a odlišnosti a vymezuji jednotlivé pojmy. Na základě vybraných klíčových osobností, propojujících filmově-experimentální, videoartovou a výtvarnou tvorbu, popisuji základní přístupy a principy, které se v souvislosti s touto problematikou objevily u nás i v zahraničí. Didaktická část představuje tři navržené a odučené projekty, vycházející z tvorby vybraných umělců, které ověřují teoretické poznatky práce prostřednictvím výuky výtvarné výchovy na druhém stupni základní školy. Součástí práce je výtvarný projekt, reflektující získané zkušenosti teoretické studie, v jehož rámci vznikla autorská videa.

Abstract

Černá, T.: Experimental film and video in the second half of the 20th century in didactical context. [Master's thesis] Prague 2016 - Charles University, Faculty of Education, Department of Art Education, 95 p. (Attachments: art work of pupils and my own art work on DVD).

This Master's thesis is a theoretical study in which I explore the connections between moving pictures – experimental film and video art – and the developments in fine art in the second half of the 20th century. In the thesis I look into the topic of moving pictures, their specific characteristics and the distinctions between them, and I define the basic concepts. Based on selected key figures who linked experimental film, video art and fine art, I describe the key approaches and principles that emerged in relation to this field, both in the Czech Republic and abroad. The teaching section presents three projects designed for and taught in art lessons, based on the work of some of the selected artists. The projects test the theoretical insights from the thesis through art lessons taught to schoolchildren aged 11 to 15. The thesis also comprises an art project, reflecting the insights obtained from the theoretical study, which became the platform for my own videos.

OBSAH

ÚVOD.....	10
I. TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1. Přínos nových médií.....	11
2. Médium pohyblivých obrazů.....	11
2.1 Souvislosti pohyblivých obrazů a výtvarného umění.....	12
2.2 Pohyblivé obrazy a jejich specifický prostor v galerii.....	13
3. Film a videoart - vymezení pojmů.....	15
4. Experimentální vs. klasický.....	16
5. Nástup digitálních technologií.....	17
6. Pohyblivé obrazy u nás.....	18
7. Výběr umělců.....	21
7.1 Andy Warhol.....	21
7.2 Nam June Paik.....	25
7.3 Woody a Steina Vasulkovi.....	28
7.4 Douglas Gordon.....	35
7.5 Petr Skala.....	39
7.6 Jan Švankmajer.....	43
II. DIDAKTICKÁ ČÁST.....	47
8. Didaktické projekty v praxi.....	47
9. Charakteristika školy a popis praxe.....	47
10. Didaktický projekt č.1: Oživé portréty podle Andyho Warhola.....	48
10.1 Charakteristika tříd a projektu.....	48
10.2 Struktura vyučovací hodiny.....	49
10.2.1 První vyučovací hodina - 45 minut.....	49
10.2.2 Druhá vyučovací hodina - 45 minut.....	51
10.2.3 Třetí vyučovací hodina - 45 minut.....	52
10.2.4 Reflexe a průběh vyučovacích hodin.....	53
11. Didaktický projekt č.2: Experimentální tvorba inspirovaná Petrem Skalou.....	57
11.1 Charakteristika tříd a projektu.....	57

11.2 Struktura vyučovací hodiny.....	57
11.2.1 První vyučovací blok - 90 minut.....	57
11.2.2 Druhý vyučovací blok - 90 minut.....	60
11.2.3 Třetí vyučovací blok - 90 minut.....	63
11.2.4 Reflexe a průběh vyučovacích hodin.....	64
12. Didaktický projekt č.3: Experimentální tvorba podle Jana Švankmajera.....	66
12.1 Charakteristika tříd a projektu.....	66
12.2 Struktura vyučovací hodiny.....	67
12.2.1 První vyučovací blok - 90 minut.....	67
12.2.2 Druhý vyučovací blok - 90 minut.....	70
12.2.3 Třetí vyučovací blok - 90 minut.....	71
12.2.4 Čtvrtý vyučovací blok - 90 minut.....	74
12.2.5 Pátý vyučovací blok - 90 minut.....	74
12.2.6 Šestý vyučovací blok - 90 minut.....	75
12.2.7 Reflexe a průběh vyučovacích hodin.....	76
13. Závěrečné hodnocení pedagogické praxe.....	78
III. VÝTVARNÁ ČÁST.....	80
14. Teoretické aspekty a popis vzniklých výtvarných prací.....	80
ZÁVĚR.....	86
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ.....	87
OBRAZOVÁ DOKUMENTACE.....	91

ÚVOD

Tato práce pojednává o vztahu experimentálního filmu a videoartu v souvislosti s vývojem výtvarného umění v druhé polovině dvacátého století. V jednotlivých kapitolách se zabývám novými možnostmi, které do výtvarného umění pohyblivé obrazy přinesly, jejich specifičností a v neposlední řadě také změnami, způsobenými nástupem digitálních technologií.

Videoart a experimentální film vymezují jakožto svébytné oblasti, které jsou ve své technické podstatě rozdílné, a zároveň se věnují jejich společným vlastnostem, kterými se odlišují od statického obrazu. Obě tato média také často v rámci uměleckých děl splývají a zvláště v současné digitalizované době není jednoduché je od sebe oddělit či přesně pojmenovat a zařadit. Práce je zaměřena na tvorbu videoartovou a filmově experimentální, která stojí v protipólu klasické filmové tvorby, a to především v míře narace, a zároveň se po formální stránce přibližuje oblasti výtvarného umění.

V hlavní části práce se zaměřuji především na vybrané umělce, jejichž tvorba zásadně ovlivnila rozvoj experimentálního filmu či videoartu v daném období a kteří se zároveň věnovali dalším činnostem v oblasti výtvarného umění. Na základě představení jejich umělecké tvorby popisuji různé principy a přístupy na poli výtvarném i filmově experimentálním či videoartovém u nás i v zahraničí.

V didaktické části představuji několik projektů, odučených na druhém stupni základní školy. Zajímalo mě, jak se budou témata týkající se pohyblivého obrazu vyučovat v prostředí, ve kterém nejsou na první pohled právě „ideální“ podmínky - velké množství dětí, omezené časové možnosti, seznámení žáků s tématy, které jsou pro ně úplně cizí, vyzkoušení si filmu, videoartu.

Součástí práce je vlastní výtvarný projekt, který vychází z teoretických poznatků. Poukazuji v něm na rozdílnosti a paralely pohyblivého a statického obrazu prostřednictvím užití videa a fotografie. Stěžejním tématem je vodní hladina jakožto zrcadlo odrážející obrazy reality.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. Přínos nových médií

V umělecké oblasti se již od konce devatenáctého století začaly objevovat změny, způsobené nejprve průmyslovou revolucí, následně pak technikou a vědeckými vynálezy. V důsledku toho si postupně umělci osvojili nová technická média jako fotografii, film, video či počítač, která značně rozšířila možnosti dosavadního výtvarného vyjadřování.

Témata zdůrazňující vospělou techniku, vyznačující se rychlostí a růstem tehdejší doby, prosazovali převážně futuristé, kteří své myšlenky zvěčnili kromě svých děl v několika manifestech. V tom ze třicátých let (*LA RADIA - Manifesto futurista, 1933*) upozorňují na využití televize jako nového masmédia, o níž byli přesvědčeni, že je „perfektní syntézou synestetických snů“ (Frickeová, 2011, s. 578). V Bauhausu pak byla aktuální témata jako pohyb, mechanika, optika, projekce či dokonce mechanicky zhotovené optické diapozitivy, jež se budou moci uchovat. Uměním v pohybu se zabývali i tvůrci abstraktního filmu, kteří hledali způsoby, jak překonat statičnost malířství dynamikou filmové tvorby.

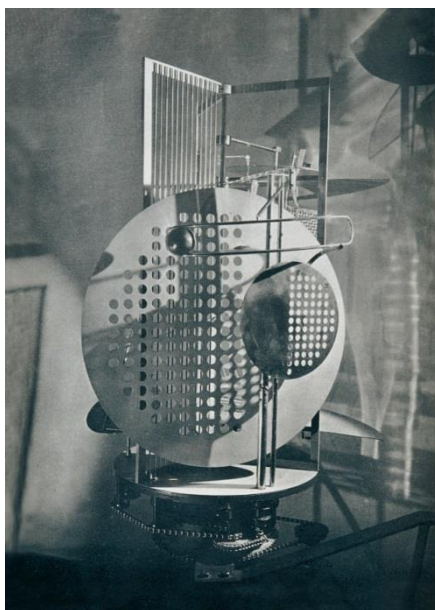
2. Médium pohyblivých obrazů

Jako „pohyblivé obrazy“ lze (např. podle Noëla Carrolla - viz Dolanová, 2003) souhrnně označit film i video, dále také počítačové zobrazování. Tímto označením se zabraňuje striktnímu vymezování jednotlivých kategorií, jak je známe, přičemž raná díla nebyla vůbec rozdělována podle použité technologie a mnoho umělců se dokonce zabývalo více médii zároveň, vytvářeli tak současně filmy i video (Dolanová, 2003). Na úkor nedostatečného technologického rozlišení děl se také mnohým tvůrcům zpočátku nedostalo přílišné pozornosti ani z jedné strany - od historiků umění ani kritiků filmu.

Tomáš Pospiszyl, který také používá označení pohyblivých obrazů, pak naráží na problematiku splývání a rozlišování jednotlivých médií v době digitalizace (viz níže) (Pospiszyl, 2006).

2.1 Souvislosti pohyblivých obrazů a výtvarného umění

Střetávání pohyblivých obrazů a výtvarného umění je patrné téměř celé dvacáté století. Výrazně začíná ve dvacátých letech do výtvarného umění pronikat reálný pohyb¹, a to prostřednictvím děl Marcela Duchampa, Fernanda Légera či Mana Raye v podobě jejich filmových experimentů, dále se také objevují výtvarná díla, která využívají vztah světla, pohybu, zvuku a barvy. Především problematiku světla a pohybu pak řešil ve svých světelně kinetických objektech László Moholy-Nagy, představitel Bauhausu (Dolanová, 2003). Ten vytvořil na konci třicátých let objekt, obsahující strojek, pomocí něhož se některé části hýbaly, a několik žárovek, nasvčujících jednotlivé části sochy - objektu. O dílech jako „Modulátor světla a prostoru“ (viz Obr. 1, s. 12), spojujících sochu a jakési světelné představení, tedy můžeme říci, že *„naznačila budoucí zkoumání časoprostorových vztahů, vznikajících spojením promítaného obrazu se statickými sochařskými objekty“* (Dolanová, 2003, s. 86).



Obr. 1: László Moholy-Nagy, Modulátor světla a prostoru, 1930, kinetický objekt, 151.1 x 69.9 x 69.9 cm

Tyto tendence se projevily právě později v šedesátých letech, kdy se začal pohyblivý obraz velmi intenzivně dostávat do galerií, a to prostřednictvím výtvarných děl, propojujících videoart a sochařskou instalaci - objekt.

¹ Tento pojem používá Frank Popper, který dělí pohyb na „virtuální“ (kdy je potřeba myšlenkové zapojení diváka) a „reálný“ (kdy se pohybují sama díla) (Dolanová, 2003).

Videoart se poměrně rychle rozšířil mezi tvůrce, kteří se většinou již zabývali výtvarným uměním, ale díky jeho dostupnosti a nenáročnosti, ať už po technické či finanční stránce, se s ním umělci přirozeně setkávali, podobně jako tomu bylo ve dvacátých letech, kdy tehdejší umělci volně přecházeli k filmu. Někteří se dostali k tomuto médiu na základě tvorby v oblasti experimentálního filmu (např. Woody Vasulka), dále také z oblasti performance či vizuálního umění (Douglas Gordon). Tito a další představitelé první generace videoartu „*dokládají okouzlení lehkostí, rychlostí, odhmotněním a dostupností zpracování a šíření elektromagnetického obrazu jako protikladu k institucionální, materiálně, ideologicky a ekonomicky determinované produkci filmu*“ (Vojtěchovský, 2006, s. 20).

2.2 Pohyblivé obrazy a jejich specifický prostor v galerii

Se vstupem pohyblivých obrazů do výstavního prostoru se pojí téma související s umístěním samotného díla do konkrétního prostředí a možnosti jeho působení na diváka. Přesto, že se v galeriích objevují díla, která jsou po technologické stránce vzniku odlišná, ve většině se o nich mluví jako o videoinstalacích, i přes skutečnost, že se jedná např. o obraz filmový. Tyto „videoinstalace“ lze považovat za specifickou oblast instalačního umění, u kterého je, podle Julie H. Reissové, důležitý „*reciproční vztah mezi divákem a dílem, místní specifičnost (součástí díla se stává jeho umístění) a zacházení s prostorem jako s celkovou situací*“ (Dolanová, 2003, s. 87). Polský badatel R. W. Kluszczyński potom přímo vymezuje videoinstalace od klasických instalací tím, že jsou „*protovirtuální*“ (*nachází se mezi reálným a virtuálním světem a jeho duální povaha se odvíjí od vztahů mezi jejím materiálním a virtuálním aspektem, které mohou nabývat nesčetných podob*), a *narativní*“ (Dolanová, 2003, s. 87), a také vždy odkazují mimo svůj prostor.

Videoinstalace má tedy při percepci diváka svá specifika - nelze ji vnímat jako běžný film - přestože se odvíjí v čase, jelikož je zároveň jakýmsi sochařským dílem. Divákovi je nabídnuto vstupovat do vlastního prostoru díla a pohybovat se v něm určitou dobu.

S vnímáním pohyblivých obrazů v galeriích se pojí také způsob jejich prezentace. Již bylo řečeno, že jednou z možností, jak může být tento druh umění vystavován,

je propojení videa/filmu se statickým objektem-sochou, čímž vzniká určitý protipól ve vnímání pohyblivého a nehybného díla v jednom (viz Obr. 2, s. 14). Za divácky náročnější lze však považovat díla, připomínající klasické obrazy, tedy pohyblivé obrazy, které visí na stěně či jsou promítané na plátno, umístěné ve výstavním prostoru. Možnosti jsou různé, můžeme se setkat s více projekcemi vedle sebe, interaktivními díly nebo velkoplošnými projekcemi, díky kterým se divák v galerii může cítit trochu ztracen, jelikož se náhle ocitá v „*jakémsi podivném kině bez sedadel*“ (Pospiszyl, 2006, s. 16). Oproti klasickým filmům jsou pak většinou tato díla obtížně pochopitelná nejen z hlediska „netradičního umístění“, ale také pro častou absenci narace či mluveného slova, na které je divák u filmových děl zvyklý, dále nebývají příliš časově dlouhá, což k možnosti orientace a jejich pochopení také nepřidává. Na druhou stranu v nich však lze vidět určitou paralelu s tradičními formáty malby, a to v případě nejen jedné velkoplošné projekce, ale i více projekcí umístěných vedle sebe (viz Obr. 3, s. 15), kdy dostává filmový obraz „*podobu diptychu, triptychu či polyptychu středověkého umění či v případě kupolových projekcí kopíruje intenzitu zážitku z barokních interiérů, vtahujících návštěvníky do totálního, pohlcujícího prostředí*“ (Dolanová, 2003, s. 96). Ve výstavních prostorech se tedy lze setkat i se specifickým využitím architektonických prvků v projekci pohyblivých obrazů.



Obr. 2: Nam June Paik, TV židle, 1968, videoinstalace s televizí a židlí - Ukázka propojení videa se statickým objektem.



Obr. 3: Douglas Gordon, Dvacetičtyřhodinové Psycho tam a zpět sem a tam, 2008, videoinstalace, 24 hod., Tramway, Glasgow, UK, 2010. - Příklad současné podoby diptychu ve videoartu.

Jako prostor, kde se s pohyblivými obrazy můžeme setkávat, byla vymezena specifická promítací místa, která mají podporovat působivost a umocňovat prožitek jednotlivých děl. U (klasického) filmu mluvíme o tmavém sálu, tzv. „*black box*“, videoart, jak již bylo naznačeno, má být naopak prezentován v prostorách galerií, tzv. „*white cubes*“ (Neděla, Pohyblivý obraz trochu jinak, 2007). Toto obecné rozdělení však neplatí úplně, jelikož hranice filmu a videa byly již od počátku svého prezentování ve výstavních místech překračovány, stejně jako samotné oddělování obou těchto médií.

3. Film a videoart - vymezení pojmů

Přes souhrnné označování filmu a videa jako pohyblivých obrazů je nezbytné zdůraznit, že obě tato média se ve své podstatě značně odlišují, a to z více hledisek.

Především se u každého média jedná o odlišný způsob technologického zpracování. U filmu jde o podstatu chemickou - při snímání dopadá světlo na celuloidový pás, citlivý na sluneční paprsky. Obraz se pak do pásu obtiskne a při jeho rychlém posuvu v promítačce ho vnímáme jako pohyb (Neděla, Pohyblivý obraz trochu jinak, 2007).

Oproti tomu u videa je podstata filmového materiálu magnetická - používá magnetický záznam analogového signálu, při kterém jsou hodnoty napětí převáděny do hodnot jasu. Tyto hodnoty jsou pak na obrazovce převedeny na jednotlivé body -

pixely, se kterými je možné následně pracovat (Neděla, Pohyblivý obraz trochu jinak, 2007).

Společným rysem obou médií je sice konkrétní časový úsek, do kterého je vnímání obrazu rozprostřeno, princip vytváření pohyblivého obrazu je však odlišný - u filmu jde o princip mechanický, video pracuje s obrazem elektronickým (Neděla, Pohyblivý obraz trochu jinak, 2007).

Dalším znakem, díky kterému lze film a video rozpoznat, je způsob narace. Tímto se dostáváme k historickému aspektu, který se u filmu i videa značně liší. Pro film (ať už klasický či experimentální) bylo vždy typické zachycení nějakého děje. Naopak u videa se o zobrazení určitého příběhu může mluvit jen velmi zřídka. Důležitější je provázanost videa s výtvarným uměním, jehož myšlenkami se umělci videoartu nechali inspirovat. Proto také vznikla samostatná kategorie - videoart, a to zrovna v době, kdy se ve výtvarném umění začaly prosazovat nové výrazové prostředky, netradiční techniky a materiály. Video tak vneslo do výtvarného umění spoustu nových možností, které byly všemožně využity (Neděla, Pohyblivý obraz trochu jinak, 2007).

4. Experimentální vs. klasický

Jak již bylo naznačeno výše, u filmu i videa rozlišujeme oblast klasickou a experimentální.

Klasický film se vyvíjel od počátku dvacátého století, a to od prvotních pokusů rané kinematografie, ke specifickým mezinárodním stylům evropského filmu, klasickému hollywoodskému stylu, až k pozdějšímu mainstreamovému pojetí filmového obrazu.

Samotnému experimentálnímu filmu předchází film avantgardní. Filmová avantgarda se rozděluje na dvě období. První avantgardní hnutí se objevilo v meziválečném období dvacátých a třicátých let, a to výhradně v Evropě. Centrum druhé avantgardy se pak přesouvá do Spojených států amerických a časově spadá do období po druhé světové válce až do padesátých let.

Avantgardní film první poloviny dvacátého století se spolu s poválečným experimentálním filmem liší od běžného komerčního filmu tím, že se snaží nalézt svůj vlastní „jazyk“, a to pomocí nových metod a postupů, např. větším důrazem na prvky

materiální než dramatické, či osvobozením od literárních a divadelních konvencí (Ulver, 1991).

V polovině dvacátého století se pak začíná prosazovat filmový underground, „jehož název měl zdůraznit definitivnost rozchodu s oficiálními studii a produkcí filmů jaksí „v podzemí“ (Ulver, 1991, s. 198). Ten se zpočátku spíše než na zásadní změny pojetí soustředí na antikomerční postoj, postupně se však začínají projevovat nové nejrůznější tendence, se kterými souvisí i „vzrůst zájmu o čistě výtvarné výrazové prostředky, což je základem nového rozvoje filmu vůbec“ (Ulver, 1991, s. 199). Hlavním centrem nových experimentů v oblasti filmu se na počátku šedesátých let stává *Film-Maker's Cooperative*, družstvo založené Jonasem Mekasem, kolem kterého se soustřeďuje několik významných představitelů *New American Cinema*, např. Stan Brakhage (Ulver, 1991). V šedesátých letech se pak už experimentální film rozvíjí v blízkém spojení s rozvojem ostatních druhů umění (k čemuž přispělo např. hnutí Fluxus).

Již šedesátá a následně sedmdesátá léta přinesla rozvoj videoartu, který nabízel především dva způsoby využití. Experimentální linii, kdy umělci pracovali přímo s video obrazem, který různými způsoby přetvářeli a modifikovali, a dokumentární, kdy video zprostředkovávalo záznam výtvarných akcí a performancí (Pospiszyl, 2006).

5. Nástup digitálních technologií

Atraktivita videoartu, který způsobil boom na poli filmu a výtvarného umění, se v osmdesátých letech trochu okoukala a došlo k lehkému úpadku. Zároveň se ale zlepšily technické i tvůrčí možnosti daného média. Výrazně se pak videoart opět začal projevovat s nástupem digitálních technologií. Ty přinesly možnost přiblížení se digitálního obrazu kvalitativně lepšímu obrazu filmovému a nabídly nové množství vizuálních triků (Neděla, *Pohyblivý obraz trochu jinak*, 2007). Prostřednictvím dataprojektorů se také zjednodušila forma projekce videoartu.

Kromě nových možností zpracovávání obrazu také začala být aktuální otázka manipulace digitálního obrazu. Dříve měl vytvořený obraz (fotografický či filmový) úzký vztah s realitou, kterou nějakým způsobem zobrazoval. Používáním digitálních technologií ovšem došlo k rozvolnění tohoto vztahu, až k jeho přerušení. „S digitálním obrazem

je vztah mezi obrazem a skutečností navždy přerušen. Blížíme se době, kdy nikdo nebude moci říct, zda obraz je nebo není pravdivý“ (Wim Wenders² in *Cinepur*, 2006, s. 49). U digitálního obrazu je způsob manipulace mnohem jednodušší, než tomu bylo u obrazu analogového. Změna a přenos těchto obrazů byly možné pouze omezeně, často s použitím náročné technologie a s kvalitativní ztrátou. Jelikož je digitální obraz tvořen sledem abstraktních (binárních) hodnot, nabízí možnosti manipulace nezávislé na svém nosiči i zobrazované realitě. Lze ho tak libovolně měnit a přenášet, aniž by došlo ke ztrátě. Oproti omezenosti a náročnosti přetváření analogového obrazu je manipulování toho digitálního zpřístupněno, díky běžnému přístupu k počítači, všem. Touto otevřeností a širokými možnostmi zásahu se ovšem snižuje důvěra vůči digitálnímu obrazu (Janda, *Cinepur*, 2006). Při vzniku digitálního obrazu se tak mezi skutečnost a obraz staví „*subjektivní člověk, jehož výrazové schopnosti jsou obohaceny o významný prvek: výkonný počítač“* (Janda, *Cinepur*, 2006, s. 51).

S nástupem digitalizace také souvisí problematika stírání hranic mezi jednotlivými médii pohyblivého obrazu - filmem či videem. Mnoho umělců natáčí svá díla na filmový materiál, z důvodu snadnější dostupnosti a možnosti projekce jej však následně převádí na formát DVD. Zdá se tedy, že již není důležité rozlišovat film, video nebo počítačovou animaci, přičemž často jsou média zkombinována. Nabízí se pak otázka, zdali lze ještě pojmenovat to, co se dnes ve výstavních prostorech vlastně promítá. Podle amerického kritika Michaela Rushe je možné definovat pohyblivé obrazy na hranici mezi videem a filmem jako „*filmové digitální umění“* (Pospiszyl, 2006, s. 17).

6. Pohyblivé obrazy u nás

V souvislosti s pohyblivými obrazy v Čechách nelze nezmínit projekty, které videoartové či experimentálně filmové scéně předcházely.

První dva vznikly za účelem reprezentace Československa na *Světové výstavě v Bruselu EXPO* v roce 1958. Projekt „*Laterna Magika“* (viz Obr. 4, s. 19) bychom dnes mohli označit za jeden z prvních multimediálních projektů, jelikož v sobě propojoval různá

² Německý režisér, mezi jehož snímky se řadí *Nebe nad Berlínem* či *Lisabonský příběh*. (Režisér Wim Wenders natočil svůj první film ve francouzštině, 2016)

umělecká média. Jejími tvůrci byli divadelní režisér Alfréd Radok a scénograf Josef Svoboda. Ti společně vytvořili a zrealizovali myšlenku propojující divadelní představení s filmovou projekcí. Vzniklo tak pásmo několika čísel, při kterých se mísila hudba, tanec, i herecká vystoupení. Velký úspěch, který *Laterna Magika* vyvolala, vedl posléze k založení samostatného divadla, které si ovšem v rámci režimu prošlo nelehkou cestou.

Druhým projektem byl „*Polyekran*“ (viz Obr. 5, s. 19), který je v oblasti pohyblivého obrazu ještě důležitější. Ten představoval systém osmi projekčních pláten, rozmístěných v černě vykrytém prostoru. Na jednotlivá plátna se pak promítaly filmy či fotografie, které doplňovala zvuková složka. Na rozdíl od *Laterny Magiky* tento projekt vytvářel vizuálně akustické představení bez živých herců. Na základě *Polyekranu* následně vznikla *Polyvize*, což byla prostorová instalace s pohyblivými projekčními plochami, na něž se promítaly diapozitivy a filmové obrazy, jež v doprovodu hudby tvořily různé audiovizuální kompozice. Třetím typem, který byl, stejně jako „*Polyvize*“, uveden na EXPU 1967, je „*Diapolyekran*“, jenž byl součástí představení *Stvoření světa*. „*Tento systém měl výchozí podobu rozměrného plátna, sestávajícího ze 112 otáčivých projekčních plošek, které se samostatně vysouvaly dopředu a zpět, a proměňovaly tak reliéf plochy. Na jednotlivé plošky byly za doprovodu hudby promítány různé diapozitivy, čímž vznikaly velkoplošné obrazy, roztříštěná mozaika či koláže.*“ (Polyekran, polyvize, Dostupné z: svoboda-scenograf.cz)



Obr. 4: Alfréd Radok a Josef Svoboda, *Laterna Magika*, 1958

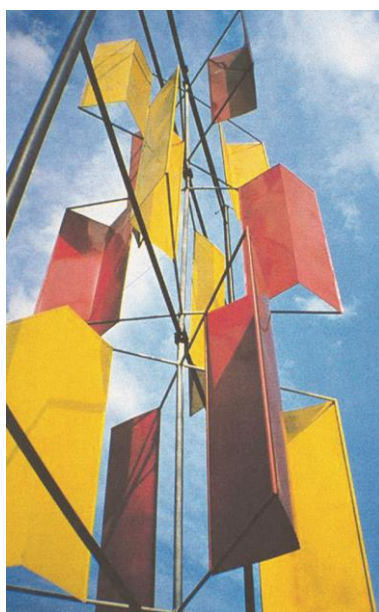


Obr. 5: Josef Svoboda, *Polyekran*, 1958

Se světovou výstavou EXPO 1967 v Montrealu souvisí ještě jeden projekt, který pochází od českých tvůrců, a to „*Kinoautomat: Člověk a jeho dům*“ od filmového režiséra Radúze Činčery. Ten je označován za první interaktivní film na světě, do kterého mohou

diváci v napínavých chvílích a po vyzvání moderátora zasahovat a ovlivňovat tak jeho děj. Film sklídl taktéž velký úspěch, a to na světové výstavě, i o čtyři roky později na pražské premiéře. V domácím prostředí byl však následně zakázán pro nevyhovující obsah (O Kinoautomatu, 2010).

Na místě je také zmínit představitele kinetického umění z druhé poloviny dvacátého století, Milana Dobeše, jehož nejznámější realizací je „*Kinetická věž*“ (viz Obr. 6, s. 20). Ta byla vytvořena při příležitosti turné *American Wind Symphony Orchestra* po USA, které Dobeš doprovázel svou světelnou vizualizací, vznikaly tak různorodé audiovizuální projekce (Bláha, 2013).



Obr. 6: Milan Dobeš, Kinetická věž, 1970

Tyto činnosti u nás předznamenaly formy umění akce, kdy docházelo k mísení jednotlivých uměleckých oblastí, i oblast samotného videoartu či experimentálního filmu.

Samotný videoart se pak u nás začal projevovat asi až o čtvrt století později než ve světě. Mezitím, co se v USA a západní Evropě vyskytovala již třetí generace videoartistů, v Čechách začala pracovat s videem většina umělců spontánně, bez zatížení tradicemi. Zpočátku jej využívali především k zachycení a prezentování vlastní práce, performancí, poté se stala prostředkem vyrovnávání se se světem. Oproti západním zemím se tuzemští tvůrci zpočátku moc nezabývali problematikou vlastností výrazových prostředků videa a filmu, ale s postupem času se i této oblasti dostalo patřičné pozornosti (Pospiszyl, 2006).

7. Výběr umělců

V následujícím textu jsou představeni umělci z období druhé poloviny dvacátého století, kteří ovlivnili či zásadním způsobem přispěli k rozvoji pohyblivých obrazů, ať už na poli videoartu nebo experimentálního filmu, případně obou. Tato oblast, ve které se střetává výtvarné umění s filmem, potažmo videem, je velmi široce zastoupena. Nelze ji tedy zmapovat celou a představit všechny tvůrce, zabývající se uměním pohyblivých obrazů, což ostatně ani není cílem této práce. Proto jsem vybrala několik umělců, na jejichž filmové či video tvorbě lze demonstrovat odlišná pojetí média pohyblivých obrazů, v souvislosti s různými přístupy ve výtvarném umění, s oblastí pohyblivých obrazů souvisejících. Na základě jejich tvorby zároveň představím centra a uskupení u nás i v zahraničí, kde se videoartová a experimentální tvorba rozvíjela.

7.1 Andy Warhol

Umělec slovenského původu narozen v období mezi roky 1928 až 1931³ ve Forest City v Pensylvánii. / Jeho malířskou, grafickou i filmovou tvorbu řadíme k pop-artu. / V roce 1987 umírá na následky operace žlučníku.

Přesto, že Andy Warhol nazývá sám sebe „*komerčním umělcem*“ (Honnef, 2000, s. 8) a přesto, že komerčnost je hlavním tématem jeho, dnes všem známých, obrazů, zásadní část jeho děl tvoří také filmy, které řadíme k experimentálnímu proudu. Jeho rané filmové experimenty z šedesátých let se vyznačují statickou kamerou a dlouhými, nesestříhanými záběry. Podobně jako u sítotiskových obrazů se i před kamerou objevují banální věci, jako např. jídlo, spánek, čištění zubů, stříhání vlasů, se kterými se setkáváme každý den, ale přesto (nebo právě proto) jsme nuceni se i s nám známou věcí nějakým způsobem, prostřednictvím změny pohledu, jinými možnostmi našeho vnímání, vypořádat. Další podobnost s vizuální stránkou jeho pop-artových děl, kde využíval multiplikace, lze spatřovat v repetici filmového obrazu, díky které je objekt zafixován a tím se zintenzivňuje divácký zážitek (Honnef, 2000). Můžeme tak sledovat několikaminutové

³ Nemožnost určení přesného data narození souvisí s údajným paděláním Warholova rodného listu, což poukazuje na nejasnosti spojené s umělcovým soukromým životem. (Honnef, 2000)

až hodinové filmy, ve kterých je zabírán živý či neživý objekt, a to z jednoho statického místa. Divákovi se tak naskýtá možnost být součástí jemu známých námětů - běžných činností, a to prostřednictvím změny úhlu pohledu jako pozorovatele. Při sledování Warholových filmů si však uvědomujeme, že spíše než detailnost každodenních rituálů je na plátně zachyceno především plynutí samotného času (Pospiszyl, *Andy Warhol uvádí*, 2006).



Obr. 7: Andy Warhol, *Empire*, 1964, 16mm film, černobílý, němý, 8 hod. a 5 min.

Warhol začal točit filmy v roce 1963, kdy si pořídil první kameru. Několika hodinové experimenty jako „*Sleep*“ (1963) nebo „*Empire*“ (viz Obr. 7, s. 22) jsou promítány v časových smyčkách, čímž je vytvořen mnohahodinový film, zachycující spícího muže či budovu Empire State Building v New Yorku. Místem, které přispělo ke vzniku Warholových filmů a kde se většina z nich natáčela, byla newyorská *Factory*, která soustřeďovala a přitahovala osobnosti z nejrůznějších (uměleckých) oblastí. „*Do ateliéru pak přišli známí lidé, Kerouac, Ginsberg, Fonda a Hopper, Barnett Newman, Judy Garlandová, Rolling Stones. Myslím, že přišli proto, aby něco vyzvěděli o právě probíhající party.*“ (A. Warhol in Honnef, 2000, s. 73) V tomto tvůrčím prostoru se prolínalo umění s životem Warholových přátel, často známých osobností, herců, zpěváků, modelů, ale i těch, kteří se známými teprve měli stát nebo se jimi nestali vůbec. Ti všichni při návštěvě *Factory* absolvovali „*Screen Tests*“ („*Kamerové zkoušky*“, 1964-66), kterých bylo vytvořeno kolem pětiset. S těmito tří až čtyřminutovými statickými záběry kamery

jsme se mohli v roce 2009 setkat na výstavě *Andy Warhol: Motion Pictures* v Rudolfinu⁴, která byla uskutečněna díky digitalizaci Warholova filmového materiálu⁵. U těchto experimentů se na rozdíl od časových smyček setkáváme s reálným záznamem času, po který je aktér-herc ponechán před kamerou a filmován. Vznikly tak jakési filmové portréty všech těch, kteří slavnou *Factory* navštívili. V Rudolfinu pak dojem „*pohyblivých obrazů*“ umocnil způsob prezentace jednotlivých projekcí, které byly umístěny na zdi jako závěsné obrazy a promítány do černých rámců. Návštěvník tak mohl sledovat filmy podle sebe, nebyl omezen časem, protože jednotlivé snímky se opakovaly v časových smyčkách, ani vzdáleností od plátna, kterou si mohl sám volit, mezi snímky se dalo přecházet, opouštět je a zase se k nim vracet. Způsob projekce se tedy přiblížil záměru samotného autora děl: „...*Při sledování mých filmů se dalo dělat víc věcí než při sledování jiných filmů: Mohlo se jíst a pít, kouřit, kašlat, dívat se jinam a pak zase na film a člověk přitom zjistil, že mu nic neuteklo*“ (Warhol in Honnef, 2000, s. 74). „*Screen Tests*“ byly stejně jako ostatní projekce promítány rychlostí 16 okének za sekundu, přes jejich původních 24-25 okének za sekundu. Zpomalením byla dodržena rychlost, kterou Warhol původně zamýšlel, přičemž se inspiroval rychlostí filmů z dvacátých let dvacátého století a dosáhl tak „*zvláštní oscilace na hranici filmu, fotografie a obrazu*“ (Krejčová, 2009, s. 186). V Rudolfinu jsme také mohli vidět místnost s projekcemi, které spojovala orální tematika, jako např. „*Eat*“ (1964) či „*Kiss*“ (1963), dále pak dva filmy s výběrem jeho portrétovaných „*boys and girls*“ z *Factory* - „*Třináct nejkrásnějších hochů*“ a „*Nejkrásnější ženy Andyho Warhola*“ (viz Obr. 8, s. 24) (Krejčová, 2009).

⁴ Andy Warhol: Motion Pictures, Galerie Rudolfinum, 30. 1. – 5. 4. 2009. Kurátor: Klaus Biesenbach. Pořadatel výstavy: The Museum of Modern Art, New York ve spolupráci s The Andy Warhol Museum, Pittsburgh. (Andy Warhol: Motion Pictures, 2009)

⁵ To bylo umožněno díky spolupráci Museum of Modern Art v New Yorku a The Andy Warhol Museum v Pittsburghu. (KREJČOVÁ, 2009)



Obr. 8: Andy Warhol, Třináct nejkrásnějších hochů a Nejkrásnější ženy Andyho Warhola, 1964-65, (výběr), 16mm film, černobílý, němý, 4 min.

Společným tématem Warholových obrazů a filmů byla nadsázka, provokace a postoj proti tehdejšímu sociokulturnímu postavení a proti Hollywoodu (který jej ale přesto ovlivňoval). Nastavením vlastních filmových pravidel v podobě absence střihu, zpomalených a dlouhých záběrů bez děje a banálních námětů se snažil vymezit proti klasickému filmu. Aktéři jeho snímků nepotřebovali, oproti hollywoodským hvězdám, žádné herecké nadání, aby se stali slavnými. Hollywood zprostředkoval vyumělkovanou realitu, přičemž Warhol zachycoval hmatatelnou skutečnost s jejími nedokonalostmi.

Přesto se ale Warholovi „boys and girls“ zdají být, alespoň navenek, „dokonalí a krásní“, tak jako nám často tento pocit navozují hollywoodské hvězdy, a to i přesto, že se během několika málo minut snažíme vyčíst z jejich upřeného pohledu, nad čím přemýšlí a co je trápí. Ať už jsou aktéři slavné *Factory* před kamerou opravdu spontánní nebo se někteří z nich svými hereckými výkony přibližují hercům klasických filmů, i oni jsou takovými produkty sériové výroby, výslednými díly „*Továrny*“, ve které vznikly (Krejčová, 2009).

Warholovu filmovou tvorbu ovlivnil atentát, který na něj byl spáchán roku 1968. Po tom, co byl postřelen Valerií Solanisovou, jedinou zástupkyní *Společnosti na likvidaci mužů*, se stáhl do ústraní a vedení nad filmy, které ve *Factory* i nadále vznikaly, převzal Paul Morrissey. Přesto, že Warhol měl nad vznikajícími filmy neustálý přehled a práci důsledně konzultoval s Morrisseym i s celým svým štábem, filmy se postupně začaly

přibližovat tradiční kinematografii a „*postrádaly minimalistickou radikálnost raných Warholových filmů*“ (Pospiszyl, *Andy Warhol uvádí*, 2006, s. 24). Vznikly tak komerční filmy, přičemž prvním z nich byl „*The Chelsea Girls*“ (1966), zachycující život celebrit ve slavném hotelu *Chelsea* v New Yorku.

7.2 Nam June Paik

Narozen v roce 1932 v Soulu, v Jižní Koreji. / Píše se o něm jako o zakladateli světového videoartu. / Zemřel v roce 2006.

V souvislosti s Paikovým dílem je důležité zmínit „hnutí“ Fluxus, jehož byl také členem - či spíše jeho součástí, jelikož nešlo o určitou skupinu, která by se dala vymezit. Fluxus lze charakterizovat jako „*první intermediální uměleckou formu po dadaismu, překračující, eventuálně propojující umělecké druhy*“ (Frickeová, Honnef, Ruhrberg, Schneckeburger, 2011, s. 585). Nutno však říci, že ještě před Fluxusem, který zdůrazňoval multimediální tvorbu, se touto problematikou zabýval skladatel John Cage. Ten se věnoval experimentální hudbě, respektive zvukům, přičemž jejich užíváním ve své tvorbě porušoval zavedená tabu. Při svých „koncertech“ organizoval nejen zvuky, ale také další hudebníky, výtvarníky či tanečníky, přičemž se ale jednalo o naprosto spontánní akce, jež Cage právem nazýval „*divadelní kusy*“ (Bláha, 2013, s. 301). Stal se tak klíčovou postavou v překračování hranic jednotlivých druhů umění, z něž pak čerpali umělci zabývající se akčním uměním, Fluxus nevyjímaje (mnozí jeho představitelé se také s Cagem setkali jako s učitelem při kurzech experimentální hudby). Fluxus kolem sebe soustřeďoval umělce odlišných národností i názorů, působící v různých (uměleckých) oblastech. Přes vnitřní různorodost a nejednoznačnou pozici na uměleckém poli, se lze myšlení protagonistů tohoto volného uskupení přiblížit slovy George Maciunase⁶: „*Potěšení z Fluxusu musí být jednoduché, zábavné, nenáročné, musí se zabývat nedůležitými věcmi, nesmí vyžadovat zvláštní dovednost nebo početné zkoušky, nesmí mít žádnou věcnou ani institucionální hodnotu*“ (Frickeová, Honnef, Ruhrberg, Schneckeburger, 2011, s. 585).

⁶ Původem Litevec, jakýsi koordinátor Fluxusu, od něž také pochází název (Frickeová, Honnef, Ruhrberg, Schneckeburger, 2011)

Paik se v tvorbě přibližuje Fluxusu „*teatrálně inscenovaným uváděním skladeb, absurdními a agresivními akcemi, které dalece přesahovaly Cage*“ (Frickeová, Honnef, Ruhrberg, Schneckenburger, 2011, s. 588), v jehož tvorbě naopak destruktivita chyběla. Paik chtěl při svých akcích vyvolávat překvapivé reakce, šokovat, což se mu jistě vedlo, např. když při jednom klavírním vystoupení ustříhl svému učiteli, Johnu Cageovi, vázanku a následně mu umyl vlasy šamponem (viz Obr. 9, s. 26).



Obr. 9: Nam June Paik a John Cage, po koncertě Etude for Piano, 1960

Zásadní byla ovšem pro Paika práce s televizí, přesněji s estetikou televizního obrazu, který se objevoval a zanikal prostřednictvím jeho zásahů. Od destrukční povahy výtvarných akcí upustil a ve svých televizních dílech využíval v souvislosti s obrazem také televizi jako objekt-sochu. Značná část jeho pohyblivých - TV obrazů pak měla až meditativní charakter. Například v jeho experimentu „*Zen pro film*“ (mezi r. 1962 - 1965) jsme mohli vidět pouze světlo, prach a škrábance na filmovém pásu. Stanislav Ulver pak říká: „*Podstatný byl v tomto případě jeho základní postoj, spočívající v rezignaci na předvádění a v redukci činnosti tvůrce na základní sluchovou a zrakovou zkušenost, což nově definovalo základy umělecké práce v oblasti filmu*“ (Ulver, 1991, s. 202). Tento přístup k pohyblivému obrazu následně rozvíjel ve svých dalších dílech. „*Zen pro TV*“ (1963) nám zase předvádí bílou statickou horizontální čáru přes celou obrazovku, která se pootočením televize o 90 stupňů mění na vertikální.

Estetika televizního obrazu Paika zajímala nejen z pohledu vizuálního, ale také po stránce technické, přičemž si, díky odborným znalostem při zacházení s elektronickou technikou, vytvářel i nástroje, jež umožňovaly větší možnosti v zasahování

do obrazu (s japonským inženýrem Shuyou Abem zkonstruovali videosyntetizér). V roce 1965, ve kterém si také jako jeden z prvních pořídil přenosnou kameru a videopřehrávač, prohlásil o videu, že: „*Tak jako koláž nahradila olejomalbu, obrazovka nahradí plátno. Jednoho dne začnou umělci pracovat s elektronickou aparaturou takovým způsobem, jakým dnes používají štětec, housle nebo odpadkové materiál*“ (N. J. Paik in Ulver, 1991, s. 216). Toto tvrzení se jistě z části naplnilo, především v době rozvoje videoartu, který Paik předznamenal.

V souvislosti s televizním obrazem používal Paik také objekty. V „*TV Buddha*“ (viz Obr. 10, s. 27) umělec opakovaně a v různých obměnách usazoval sochu Buddhy před televizi, kterého zároveň snímala kamera, přičemž vzniklý obraz promítala na obrazovku přítomné televize. Tento způsob propojení živě snímaného obrazu s jeho přenášením na obrazovku je ve videoartu nazýván jako „*closed circuit installation*“ (Neděla, Pohyblivý obraz trochu jinak, 2007). Obdobně pak usazuje Rodinova *Myslitele* v „*TV Rodin*“ (1976-1978). Další Paikova díla jsou tvořena převážně z televizorů - z těch vytváří „*TV židli*“, „*TV postel*“ či společně s rádii a dráty celou „*Rodinu robotů*“ (1986). V „*TV zahradě*“ televizory dokonce „zasazuje“ mezi květiny a hlínu, v performancích s violoncellistkou Charlotte Moormanovou se zase pokouší propojit televizi s lidským tělem, v podobě televizních brýlí či podprsenky (viz Obr. 11, s. 28).



Obr. 10: Nam June Paik, TV Buddha, 1974, closed circuit installation



Obr. 11: Nam June Paik, Charlotte Moormanová oděná do TV cello a TV brýlí, 1971, New York, performance

Paik se zasazoval o to, aby se videoumění stalo svébytným nejen v oblasti umění, ale především také jako součást každodenní kultury. Jeho stěžejním tématem byla komunikace. Důležitost pak spatřoval v celosvětové kultuře dorozumívání prostřednictvím televize - „vedle poutavých show, rockové hudby a reklam k ní patří též tradiční asijské tance, indiánské rituály a vůbec věci, které mu leží na srdci - třeba když Cage mluví o tichu nebo když violoncellistka Moorman použije své tělo jako strunový nástroj“ (Frickeová, Honnert, Ruhrberg, Schneckenburger, 2011, s. 593 - 594).

7.3 Woody a Steina Vasulkovi

Bohuslav Petr Vašulka se narodil roku 1937 v Brně. / Po emigraci do USA začal používat jméno Woody Vasulka.⁷ / Steina se jako Steinunn Briem Bjarnadottir narodila v Reykjavíku v roce 1940. / Z Islandu přišla jako houslistka studovat hudbu a hudební teorii na pražskou HAMU, zde se seznámila s Woodym. / V roce 1971 založili The Kitchen.

⁷ Ještě před odchodem do Spojených států přijal islandské občanství a s ním i jméno Timoteus Petursson. (in Bohuslav Woody Vašulka. *Mystery of Memory / Mystérium paměti.*, 2016)

Woody nejprve studoval režii hraného filmu, od kterého ovšem přešel ke studiu dokumentaristiky, a to především z důvodu větší míry svobody projevu, která, i přesto že nebyla dostačující, se v dokumentu objevovala více (Pocta zakladateli videoartu, 2011). Nemožnost úplné tvůrčí svobody a situace v Československu však nakonec donutila Woodyho i Steinu v polovině šedesátých let emigrovat do Spojených států amerických, do New Yorku, jenž se v té době stával centrem uměleckého dění, undergroundové tvorby, do které se Vasulkovi následně zapojili.

Vytvořili prostor vyhraněný umělcům, kteří se zabývali elektronickými médii, ať už jakýmkoliv způsobem. „*The Electronic Kitchen*“ vznikla v roce 1971 na místě bývalé kuchyně zrušeného hotelu a její název se později zkrátil na „*The Kitchen*“ z důvodu přílišné vymezenosti zaměření událostí, které se zde konaly (Dolanová, 2011). Ty se často podobaly happeningům, když využívaly zapojení publika do samotné akce, zdůrazňovaly bezprostřední zkušenost s konkrétním místem a přibližovaly uměleckou tvorbu každodennímu životu. Tato „*elektronická kuchyně*“, „*divadlo elektronických médií (pro video, film, hudbu a performanci)*“ či „*testovací laboratoř pro živé publikum*“ byly multimediálním experimentálním centrem, otevřeným všemu novému a inspirativnímu (Dolanová, 2011). Kromě uměleckých akcí se zde konaly různé vzdělávací programy a semináře, mezi vystupujícími se objevilo několik průkopnických osobností v oblasti videoartu, ale také experimentálního divadla, performance, filmu či hudby (Nam June Paik, Charlotte Moormanová, Phill Glass, Jonas Mekas) (Dolanová, 2011). *The Kitchen* se tak stala jedním z prvních míst, které bylo zasvěceno videu a dalším uměleckým oblastem, především elektronické hudbě. Tím docházelo k mísení jednotlivých uměleckých oblastí a zdůrazňování intermediality v umění.

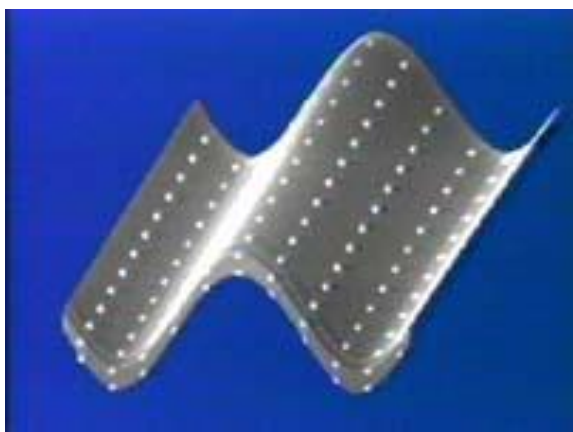
S tímto obdobím souvisí raná fáze tvorby Vasulkových, která nám zprostředkovává přímý pohled na newyorskou nezávislou uměleckou scénu prostřednictvím dokumentárních skečů, natočených první přenosnou kamerou Portapak. V dílech „*Participace*“ (1969-71) a „*Labutí jezero*“ (1971) se tak setkáváme s fascinací kulturou New Yorku sledováním dění v ulicích, alternativních klubech, divadlech a střetáváním se s hudebníky, warholovskými herci i transvestity na baletním představení. (in *Bohuslav Woody Vašulka. Mystery of Memory / Mystérium paměti*, 2016)

Již v této prvotní fázi tvorby se projevila nejen organizátorská, ale také archivářská činnost Vasulkových. Všechny materiály, včetně foto a video dokumentace, od počátku schraňovali a postupně převáděli do online prostoru. To dokazuje velmi precizní přístup, který je znatelný i v jejich pojetí umělecké tvorby. Přes zdánlivou uvolněnost a spontánnost v *The Kitchen* zde byl kladen důraz na kvalitu technického vybavení. To je důležité i při vzniku samotných děl Woodyho a Steiny, kde hraje technika zásadní roli. Jejich střetávání s technikou, „dialog s (ná)stroji“, který vedou doposud, vyžadovalo důsledné seznámení a porozumění technologickým procesům a častou spoluprací s odborníky. Stroje si pak mohli vynalézat a upravovat podle své potřeby. „*Jejich nástroji byly filmová a video kamera, housle, „digitální housle“, oscilátory, syntezátory, kolorizéry, přepínače, pohyblivé stativy, zrcadlové koule, sestavy televizních monitorů, součástky válečných strojů či audiovizuální softwaru*“ (in Bohuslav Woody Vašulka. *Mystery of Memory / Mystérium paměti*, 2016). Woodyho technicistní zaměření a zájem o robotické instalace pramení již z dětství, kdy sbíral zbytky munice a kusy havarovaných letadel poblíž brněnského letiště, následně studoval mechaniku na střední průmyslové škole strojírenské a v neposlední řadě ho jistě ovlivnily dva roky vojenské služby, kde působil jako radiotelegrafista.

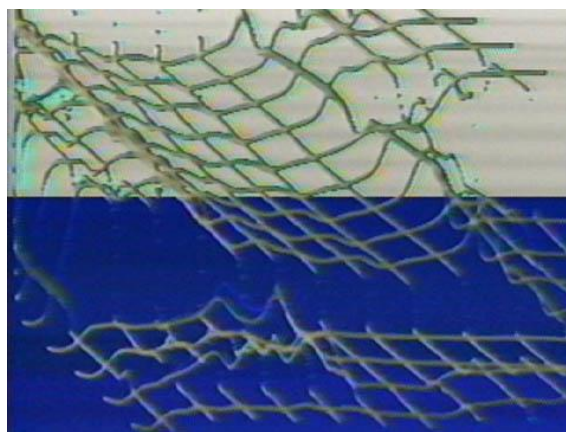
„*Naše dílo je dialogem mezi nástrojem a obrazem, takže my si nevytváříme předem představu obrazu, ... My spíš vytvoříme nástroj a vedeme s ním dialog a tím se řadíme do rodiny lidí, kteří objevují obrazy coby nalézané objekty. ...*“ (W. Vasulka in Bohuslav Woody Vašulka. *Mystery of Memory / Mystérium paměti*, 2016). Vasulkovi své nástroje využívali k experimentům týkajícím se manipulace videoobrazu, dále zkoumali vztah obrazu a zvuku. Pro oba byl důležitý proces utváření díla, práce s materiálem. Woodyho zajímaly nové poznatky, ke kterým došel na základě postupného vývoje, nechtěl se vracet zpět k původním nástrojům, neviděl v tom smysl, zabýval se novými postupy a procesy (Pocta zakladateli videoartu, 2011). Steina zmiňuje, že spíše než na vytvoření uměleckého díla se soustředí na samotný materiál, pracuje s ním a tím zjišťuje, jaké možnosti nabízí, to je to, co ji zajímá (S. Vasulka, Artisode 5.4 Steina & Woody Vasulka, In: *Youtube*, 2013).

Přestože, co se týče technologických postupů, místo stagnace se Vasulkovi posouvali dále k novým možnostem zpracování obrazu a zvuku, v tématech, kterými

se zabývali, se dá najít jistá podobnost či opakování. Často například využívali obraznosti vlastního těla, především rukou a obličeje. V díle „*Slovník*“ (1973), jak už název napovídá, se divák setkává s jakýmsi slovníkem možností a postupů raného videoartu. Woodyho pohybující se ruka nad koulí je zde zachycena ve zcela novém nereálném prostoru a následně se prolíná s ostatními objekty tak, že se navzájem mísí a jako by „přeskakuje“ jeden v druhý, což je způsobeno podobnou rovinou jasu (*Bohuslav Woody Vašulka. Mystery of Memory / Mystérium paměti*, 2016).



Obr. 12: Woody Vasulka, *The Mater (Hmota)*, 1974, 3:56 min., barva, zvuk



Obr. 13: Woody Vasulka, *Explanation (Vysvětlení)*, 1974, 11:45 min., barva, zvuk

Velká část Vasulkových prací má také didaktickou funkci, jako dvě videa z roku 1974, „*Hmota*“ (viz Obr. 12, s. 31) a „*Vysvětlení*“ (viz Obr. 13, s. 31), která poukazují na různorodost času a energie ve videu prostřednictvím generování obrazu a zvuku z jednoho zdroje, který zároveň tvaruje vizuální i zvukovou podobu konečného signálu. Dalším dílem, které má didaktický cíl, je „*Luciferova zakázka*“ (1977-2002). Nejedná se o videa, nýbrž o sérii tisků, vzniklých naskenováním starých počítačových součástek, skleněných destiček, které Woody našel na zahradě svého domu, v různé fázi rozkladu. Vznikla tak jakási encyklopedie vzniklých postupů s názorným popisem fungování použitého nástroje.

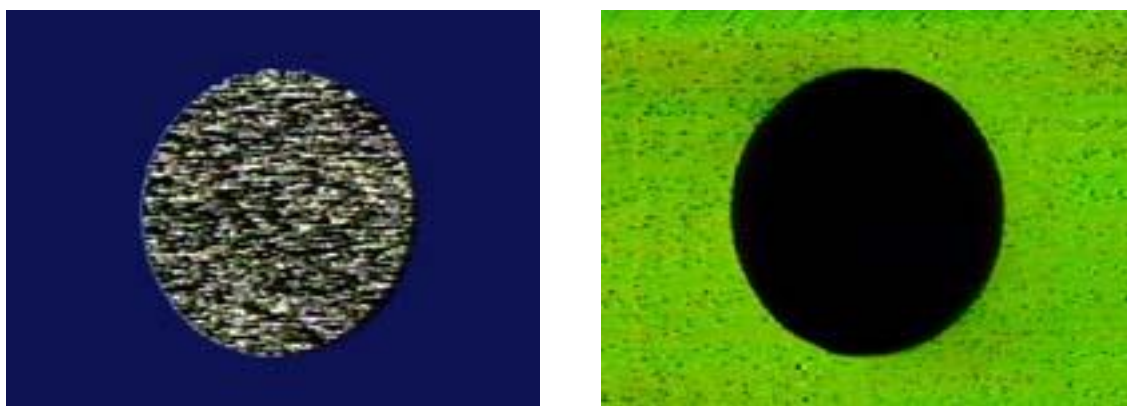
V mnoha videích pracují Vasulkovi s vychylováním obrazového řádku. Prostřednictvím speciálního nástroje Rutt/Etra Scan Processor, který měnil pravidelný řádkovací vzorec na nepravidelný, vznikla videa „*C-Trend*“ a „*Reminiscence*“ (1974). V těch jsou navíc využity záběry z ulice a Woodyho rodného domu, které však oproti počátečním videím z newyorského podsvětí úplně nesplňují dokumentární funkci. S reálnými záběry

se můžeme setkat například ve společných dílech Woodyho a Steiny, a to v „*Domov*“ (1973), kde se objevují každodenní činnosti a objekty z kuchyňského prostředí, které jsou určitým způsobem transformovány (setkáváme se tak s kolorizací, klíčováním, vrstvením, a jinými ranými postupy manipulace obrazu ve videu). V pozdějším společném díle „*Hledání hradu*“ (1981) pak můžeme sledovat záběry z cesty autem městskou krajinou Nového Mexika, kam se v roce 1980 Vasulkovi přestěhovali, a v Santa Fe žijí dodnes. Zároveň nás toto dílo „provází“ digitální oblastí, kterou začali v druhé polovině sedmdesátých let objevovat - v *Hledání hradu* se nám předvádí škála efektů, například pixelace obrazu. Krajina Nového Mexika v podobě jejím okouzlením, fascinací, se objevuje ještě ve dvou dílech z osmdesátých let, „*Zakázka*“ (1983) a „*Umění paměti*“ (1987). Od ostatních videí se liší především mírou příběhovosti, jelikož se jedná o narativní díla. První poukazuje na paměťové systémy od období starověku, druhý vypráví o vztahu dvou umělců a jejich fungování ve společnosti (*Bohuslav Woody Vašulka. Mystery of Memory / Mystérium paměti*, 2016).

Video „*Noisefields*“ (*Pole šumu*) (viz Obr. 14, s. 33) je jedno „z nejznámějších a pro svou halucinatorní povahu divácky nejpřitažlivějších děl Vašulkových“ (L. Dolanová in *Bohuslav Woody Vašulka. Mystery of Memory / Mystérium paměti*, 2016). Jedná se o středový kruh, rozdělující obrazovku na dvě části, přičemž obě neustále vibrují, v souvislosti se zvukovou složkou. Jedna z nich pak vždy pulzuje pouze barvou, druhá oproti tomu „videošumem“ - hrubým video materiálem, přičemž se podle zvuku navzájem střídají. Právě mihotáním videa je zviditelněno to, co bývá běžně skryto pro vytvoření iluze pohybu - dílo tak poukazuje na roli mysli při percepci videa. Video je součástí instalace „*Light Revisited*“ (*Znovunavštívené světlo*, 2002), které bylo k vidění na výstavě „*Bohuslav Woody Vašulka: Mystery of Memory*“ na hradě Špilberku v Brně⁸ (viz Obr. 15, s. 33). Prostřednictvím polopropustných chromatických zrcadel je zde projekce převedena do prostoru na tři projekční plochy. Z osobní zkušenosti musím říct, že mezi sledováním projekce jako izolovaného videa a jako součásti instalace je rozhodně velký rozdíl. Prvotní zhlédnutí samostatného videa, vyhledaného na internetu, ve mně příliš silný dojem nezanechalo, spíše naopak, video mi přišlo zbytečně dlouhé a nedokázalo mne dostatečně

⁸ Bohuslav Woody Vašulka: *Mystery of Memory*, hrad Špilberk, 15. 9. - 6. 11. 2016. Pořadatel: Muzeum města Brna ve spolupráci s institutem Vasulka Chamber Reykjavík, s Centrem audiovizuálních studií FAMU Praha, a se společností Vasulka Kitchen Brno. (Bohuslav Woody Vašulka: *Mystery of Memory*, 2016)

„vtáhnout“ a zaujmout. O to více jsem byla překvapená při setkání s celou instalací na výstavě, kdy jsem se od ní nakonec nemohla odtrhnout. Přes počáteční šok při vstupu do místnosti, která byla od ostatních oddělena závěsy, a po překonání prvních pár minut, při kterých jsem měla jako divák velmi smíšené pocity, jsem si postupně začala zvykat na velmi ostré stroboskopické světlo. To korespondovalo se silným zvukem, které mě postupně vtáhlo do rytmu celé instalace, a začala jsem se soustřeďovat na vznikající pohyblivé obrazy, vycházející z jednoho zdroje a měnící se pomocí speciálních zrcadel. Do místnosti jsem se ještě několikrát vrátila, jelikož projekce jako součást celé instalace dostala úplně jiný ráz, a i přes počáteční nedůvěru, která zčásti přetrvávala po celé sledování díla, vyzařovala přesto jakousi zvláštní magičností.

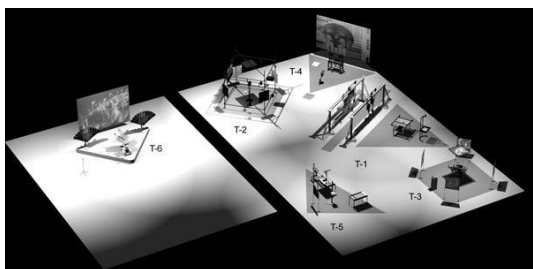


Obr. 14: Woody a Steina Vasulkovi, Noisefields (Pole šumu), 1974, 12:05 min., barva, zvuk



Obr. 15: Woody a Steina Vasulkovi, Light Revisited (Znovunavštívené světlo), 2002, instalace. Výstava Bohuslav Woody Vašulka: Mystery of Memory, Brno, 2016.

Na výstavě byla také „*Friendly Fire*“ (*Přátelská palba*), součást série „*Brotherhood*“ (*Bratrství*), které je označováno za Woodyho celoživotní dílo. *Bratrství* (viz Obr. 16, s. 34) tvoří šest samostatných instalací, vzájemně propojených interaktivních a kybernetických systémů, využívajících robotiku a 3D projekce. „*Jednotlivé „stoly“ instalace využívají hybridní optické, mechanické, robotické a pneumatické systémy*“ (L. Dolanová in *Bohuslav Woody Vašulka. Mystery of Memory / Mystérium paměti*, 2016). Materiál, ze kterého jsou jednotlivé instalace vytvořeny, hledal Woody na vojenských skládkách. Na *Bratrství* začal Woody pracovat v době, kdy se odehrála válka v Perském zálivu (1990-1991). *Přátelská palba* (viz Obr. 17, s. 34) je také vojenské označení pro nevíтанou událost, chybu, během které je zasažen vlastní vojenský objekt. Právě to se stalo v Perském zálivu, když posádky amerických a britských stíhaček špatně identifikovaly spojenecké vozidlo jako nepřítele. Důsledkem toho zemřelo několik desítek jejich vlastních vojáků. Woody v tomto díle použil právě video, které zaznamenává střelbu do postav, prchajících od zasaženého hořícího tanku. Zároveň je do instalace možné vstupovat, přičemž se nám pak vzdáleně proměňuje ve strategickou počítačovou hru. V díle se objevuje téma vztahu člověka a techniky, je zde poukazováno na lidský prvek, který pochybil. Zároveň je v celé sérii instalací poukazováno na techniku a její démonickou stránku, „*mezi optimistickým étosem modernismu i jeho postmoderní kritikou*“ (M. Vojtěchovský in *Bohuslav Woody Vašulka. Mystery of Memory / Mystérium paměti*, 2016).



Obr. 16: Woody Vasulka, Brotherhood (Bratrství) 1990-98, virtuální model 90. léta



Obr. 17: Woody Vasulka, Friendly Fire (Přátelská palba), instalace. Výstava Bohuslav Woody Vašulka: Mystery of Memory, Brno, 2016.

Bratrství lze brát jako shrnutí tématu, kterému se prostřednictvím „dialogu s nástroji“ či přesněji řečeno podle Lenky Dolanové „*dialogu s démony nástrojů*“ (Dolanová, 2011), věnuje Woody i Steina Vasulkovi po celý život.

7.4 Douglas Gordon

Pochází ze Skotska, z Glasgow, kde se v roce 1966 narodil. / Vystudoval zde Glasgow School of Art. / Věnuje se videoartu, textovým instalacím a fotografii.

Již v době studií, v polovině osmdesátých let, se Gordon setkal s tím, co pro něj v pozdější tvorbě bylo zásadní, a to s důležitostí kontextu, k jehož nezbytnosti Glasgow School of Art učila a se kterým pracovala celá Gordonova generace. Ta následně v devadesátých letech přispěla k invazi pohyblivých obrazů do galerií a změnila tak světlé výstavní prostory v zatemnělé místnosti určené k projekcím (Anděl, 2009). Gordona jsem vybrala jako nejmladšího zástupce videoartu, který aktivně tvoří i v současnosti. Mohlo by se zdát, že se problematikou novodobých technologií zabývá nejen z hlediska média, se kterým pracuje, ale také z důvodu určité generační blízkosti. Tento zájem ovšem u Gordona nenajdeme. Spíše než nové technologie jej fascinuje vnímání a jeho proces. To je stěžejním tématem, kterým se umělec zabývá v nejrůznějších rovinách. S tím souvisí další témata jako paměť, mysl, identita. Pro Gordonovu tvorbu je charakteristická zdánlivá jednoduchost obrazů či gest, která však diváka nutí k hlubšímu zamyšlení a nabízí nové možnosti výkladu (Anděl, 2009). To ostatně hlásá i jeden z jeho textů: „*The simple things you see are all complicated.*“ - „*Prosté věci, jež vidíte, jsou všechny složité*“ (D. Gordon in Anděl, 2009, s. 19). Jak říká Luboš Válka, ředitel centra DOX, ve kterém se před sedmi lety konala první ucelená výstava Douglase Gordona u nás: „*Je to konceptuální umělec, který chce, aby, když divák odejde, o těch věcech přemýšlel nebo se mu vynořily v nových souvislostech. Aby si odnesl něco, co má sice pomalý náběh, ale o to větší impakt*“ (L. Válka in Výstava měsíce: Krev, pot a slzy Douglase Gordona, 2009). Výstava v DOXu s názvem *Krev, pot, slzy* představila Gordonovy videoartové i textové instalace. Název sám autor vysvětluje následovně: „*Krev je vždycky možnost, slzy jsou nevyhnutelné a pot je přirozená součást,*“ přičemž odkazuje na to, co od něj lidé, se kterými při výstavách

spolupracuje, mohou čekat (D. Gordon in 24hodinové Psycho za krev, pot a slzy Douglase Gordona, 2009).

Tělesnost můžeme v Gordonově tvorbě objevit v podobě částí lidského těla, častým námětem jsou pak paže a dlaně, které vnímá jako prostředek komunikace. S tím souvisí také několik tetování na Gordonově těle, především právě na ruce, jejichž prostřednictvím vyjadřuje své myšlenky a se kterými následně pracuje. V dílech, ve kterých se objevují ruce, využívá jejich duality, převrací je, zrcadlí, apod., čímž zároveň pracuje i s textem, který je jejich součástí. V díle „*Nikdy, nikdy*“ (viz Obr. 18, s. 37) například můžeme vidět obě ruce, na nichž je vytetovaný nápis „*forever*“ („*vždy*“), který je ale ztvárněn jako pozitiv a negativ, přičemž na levé ruce vidíme klasický text černým inkoustem, na té druhé je oproti tomu napsán pozpátku a bílou barvou a při předpažení se pak oba nápisy spojí v jeden. Dílo si můžeme vykládat také jako určitou narážku na vytetované nápisy na těle odkazující k věčné lásce a oddanosti, přičemž ke slovu „*navždy*“ pak bývá často připojováno konkrétní jméno, které se ale, pokud láska pomine, jen těžko maže. Třeba i proto u Gordona jméno chybí, možná je záměrně ponechán prostor pro jeho dopsání, v každém případě nás ale dílo nutí přemýšlet o významu tohoto slova, o vztahu názvu díla a vytetovaného nápisu, o tom, že obě slova mohou ukazovat k něčemu proměnlivému, i když se na první pohled zdá, že jejich významy jsou jasně a neměnně dané. Zdánlivě obyčejný nápis nás tedy nutí přemýšlet nejen o díle samotném, ale i o tom, co jeho zdánlivé „hranice“ překračuje. Tímto způsobem pracuje Gordon ve všech svých dílech. Často se také zabývá otázkou identity, ve videu „*Rozdělené Já I*“ a „*Rozdělené Já II*“ (viz Obr. 19, s. 37) zpracoval téma mnohočetné poruchy osobnosti, kdy zaznamenal zápas jedné ruky s druhou. Zpočátku to vypadá, jako by šlo o dvě osoby, které spolu zápasí, ve skutečnosti jde ale o jednoho člověka, který svádí boj sám se sebou. Dílo je inspirováno studií skotského psychiatra R. D. Lainga⁹ o rozpolcené osobnosti z šedesátých let (Anděl, 2009). S protiklady a kontrasty pracuje Gordon i při textových instalacích, ve kterých klade důraz nejen na vizuální stránku, kdy využívá výše zmiňované principy zrcadlového odrazu, převrácení atd., ale i rozporuplnost ve významech samotných prohlášení. Ta se často týkají etických či náboženských témat, otázky dobra a zla, života a smrti, apod.

⁹ R D. Laing: *Rozdělené Self*, 1960 (ANDĚL, 2009, s. 53)



Obr. 18: Douglas Gordon, Nikdy, nikdy (Černá), 2000, C-print



Obr. 19: Douglas Gordon, Rozdělené Já II, 1996, videoinstalace

Ve videoartových instalacích upozorňuje Gordon na otázku autorství. Používá známé snímky, které následně určitým osobitým způsobem přetváří. Divák je pak nucen přemýšlet o původním filmu, ale zároveň se mu otevírají další percepční roviny, které mu byly dosud neznámé. Tím, že Gordon zásadně změní daný filmový příběh (ať už jakoukoliv formou), mění tak i celkový způsob vnímání dosud „známého“ díla, klade překážky, a tak umožňuje větší míru zainteresovanosti diváka. Například ve „*Dvacetičtyřhodinovém Psycho*“ (1993), které vychází z klasického díla od Alfreda Hitchcocka (*Psycho*, 1960), se Gordon zaměřuje na časové měřítko a celý film zpomaluje na 24 hodin. Způsob vnímání známého filmu se tak mění, analyzujeme něco nám známého, ale zároveň přijímáme a objevujeme nové souvislosti, detaily. Na výstavě v DOXu¹⁰ bylo toto dílo promítáno na dvě plátna vedle sebe, přičemž na jednom jsme

¹⁰ Douglas Gordon: krev, pot, slzy, DOX Centrum současného umění, 4. 6. - 27. 9. 2009. Kurátor výstavy: PhDr. Jaroslav Anděl. (Douglas Gordon: krev, pot, slzy, 2009)

mohli vidět film jdoucí popředu, na druhém pak stejné „*Dvacetičtyřhodinové Psycho*“ promítané pozpátku. Tím se nabízel další úhel pohledu a nové možnosti vnímání (viz Obr. 3, s. 15). Gordon se Hitchcockem inspiroval i při videoinstalaci „*Celovečerní film*“ (1999), který zaznamenává dirigenta orchestru, přehrávajícího hudbu z dalšího Hitchcockova filmu „*Závrat*“ (1958). Zabírány jsou pouze dirigentovy ruce a obličej, vyjadřující dynamičnost gest, střídající se s jejich zklidněním.

Téma pohybu a klidu řeší Gordon v několika svých videoinstalacích. V díle „*Hra na mrtvého; v reálném čase*“ (2003) rozpracovává toto téma v souvislosti s otázkou života a smrti, jak už napovídá sám název. Na videu vidíme cvičeného slona v bílém prostoru galerie, který padá k zemi a opět vstává, kroužící kamera v místnosti pak tento pohyb zaznamenává. Tématem se zabývá již ve svém dřívějším díle „*Film Noir (Moucha)*“ (1995), kde však oproti hranému pádu slona, představujícího smrt, zaznamenává reálný proces umírání. I přesto, že se jedná „pouze“ o hmyz, s jehož smrtí se běžně setkává každý z nás, sledováním detailního záběru umírající mouchy, umocněného opakující se časovou smyčkou, se tato skutečnost stává minimálně znepokojivou. Vztahem pohybu a klidu se zabývá i v díle „*10ms⁻¹*“ (1994), ve kterém využívá lékařský dokument o zraněném vojákově, který se pokouší opět vstát (Anděl, 2009). Další lékařská studie, kterou využívá v jiné textové instalaci, se týká reakce mozku člověka právě popraveného gilotinou. Experiment francouzského lékaře ukázal, že mozek je schopen reagovat na vnější podněty ještě půl minuty po setnutí hlavy. Zhruba stejný časový úsek trvá přečíst text, který experiment popisuje. Název tohoto díla je „*Třicetivteřinový text*“ (viz Obr. 20, s. 39). (Anděl, 2009)

30 seconds text.

In 1905 an experiment was performed in France where a doctor tried to communicate with a condemned man's severed head immediately after the guillotine execution.

"(...) Immediately after the decapitation, the condemned man's eyelids and lips contracted for 5 or 6 seconds... I waited a few seconds and the contractions ceased, the face relaxed, the eyelids closed half-way over the eyeballs so that only the whites of the eyes were visible, exactly like dying or newly deceased people.

At that moment I shouted "Languille" in a loud voice, and I saw that his eyes opened slowly and without twitching, the movements were distinct and clear, the look was not dull and empty, the eyes which were fully alive were indisputably looking at me. After a few seconds, the eyelids closed again, slowly and steadily.

I addressed him again. Once more, the eyelids were raised slowly, without contradictions, and two undoubtedly alive eyes looked at me attentively with an expression even more piercing than the first time. Then the eyes shut once again. I made a third attempt. No reaction. The whole episode lasted between twenty-five and thirty seconds. (...)"

On average, it should take between twenty-five and thirty seconds to read the above text.

Excerpts from the Archives de l'Anthropologie Criminelle volume 20, 1905, pp. 643-648. The excerpts were selected by the artist.

Třicetivteřinový text

1905 se ve Francii uskutečnil experiment, v němž se lékař pokoušel komunikovat s uťatou hlavou odsouzenec bezprostředně po popravě guilotinou.

„Bezprostředně po sejmutí hlavy se odsouzenecova víčka a rty stáhly na 5 až 6 vteřin ... Čekal jsem několik vteřin až stahy ustaly, tvář se uvolnila, víčka se napůl zavřela přes oční bulvy, takže zůstalo vidět jen oční bělmo přesně jak u umírajících nebo čerstvě zemřelých lidí.

V onom okamžiku jsem zakřičel „Languille“ a viděl jsem, že se jeho oči pomalu a bez trhání otevřely, pohyby byly zřetelné a jasné, pohled nebyl tupý a prázdný, plně živé oči hleděly nepochybně na mě. Po několika vteřinách se víčka opět zavřela, pomalu a plynule.

Znovu jsem ho oslovil. Ještě jednou se víčka pomalu bez trhání zvedla a dvě nepochybně živé oči na mě pozorně hleděly s dokonce pronikavějším výrazem než poprvé. Potom se oči znovu zavřely. Udělal jsem třetí pokus. Žádná reakce. Celá epizoda trvala mezi dvaceti pěti a třiceti vteřinami.“

... přečíst tento text trvá v průměru dvacet pět až třicet vteřin.

Poznámky o experimentu mezi Dr. Baurieux a zločincem Languillem (Montpellier, 1905) pocházejí z Archives d'Anthropologie Criminelle.

Obr. 20: Douglas Gordon, 30 Seconds Text, 1996, (text citován z Anděl, 2009, s. 62)
text na zdi, instalace

V tvorbě Douglase Gordona, jak bylo již zmíněno, jsou důležité souvislosti, myšlenky. Tématy, kterými se zabývá, reflektuje otázky týkající se lidského vnímání, mysli, paměti. I přes obsahovou náročnost se, po vizuální stránce, mohou zdát jeho díla zpočátku jednoduše ztvárněná. Tento úsudek se ale mění při postupném procesu percepcie děl, kdy se divákovi postupně odkrývají další významy s tématem spojené. I zdánlivě jednoduché obrazy či texty tak diváka vtahují a je nucen o nich přemýšlet, a to i po tom, co opustí galerii.

7.5 Petr Skala

Narozen r. 1947 v Písku. / Věnoval se experimentálním filmům, později videoartu. / Spolu s Radkem Pilařem založili Obor video.

Petr Skala je známý především jako autor mnohých dokumentárních snímků či rozhlasových pořadů, kterým se od sedmdesátých let věnoval, ale paralelně s touto „oficiální“ televizní a filmovou tvorbou od počátku vytvářel díla, díky nimž jej lze zařadit mezi představitele experimentálního filmu (později i videoartu). Skalova experimentální tvorba zůstávala mnoho let skryta před zraky veřejnosti. Jak sám zmiňuje, k tvorbě těchto děl ho vedla především touha tvůrčího procesu, který mu v dokumentaristické práci chyběl a skrz který mohl poznávat sám sebe, případně okolní svět (Kerbachová, 2005). Podobně jako mnoho umělců vytvářel svá díla tzv. „do šuplíku“, přičemž ale nepředpokládal (a ani to nebylo v poli jeho zájmu), že své věci někdy zpřístupní veřejnosti. Tvořil především a primárně pro sebe, vyjadřoval svůj niterný svět, a i přes období tvůrčí nesvobody pro něj experimentální tvorba znamenala svobodný projev, který jej naplňoval. Díla, která byla dlouhou dobu skryta veřejnosti, se na pole experimentálního filmu začala dostávat do povědomí teprve nedávno, a to nejen u nás, ale především v zahraničí. Značnou míru na šíření Skalova odkazu má jistě filmový počin, vydaný na DVD Národním filmovým archivem *Petr Skala: Utajený experimentátor*¹¹, na kterém najdeme ucelený soubor jeho prací s podrobnými popisy jednotlivých cyklů a období, kdy vznikaly, a především rozhovor s umělcem, který se k celé své tvorbě autenticky vyjadřuje.

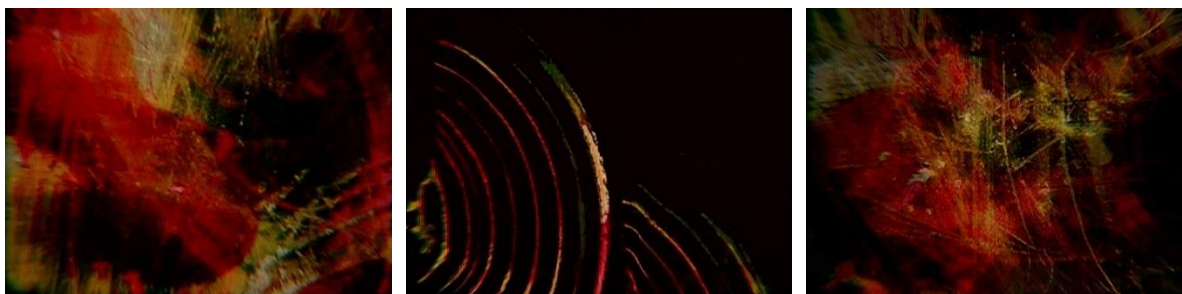
Skalovy experimentální filmy jsou srovnatelné s tvorbou experimentátorů světových měřítek. Podobně jako například Len Lye či Stan Brakhage, i Skala vytvářel hand-made filmy, kdy pracoval přímo s filmovým pásem, manuálně jej přetvářel, zasahoval do něj nejrůznějšími předměty a postupně tak měnil jeho strukturu a vytvářel specifickou vizuální podobu vzniklých filmů.

Materiál, který ke své práci používal, musel být především levný a snadno dostupný - jako např. jehly, špendlíky, nástroje na manikúru, ale také zubařské či chirurgické pomůcky, které se mu podařilo zakoupit nebo získat od známých. Podobným způsobem se musel vypořádat s barvou, jelikož barevné tuše, anilinové či jiné speciální barvy byly téměř nedostupné. Pracoval tedy s prostředky na mytí nádobí, vejci, pískem, cukrem, medem, lepidly, laky, které nanášel na filmovou emulzi, a v té pak zanechával stopy pomocí techniky rytí (Cherchi Usai, 2006). Jako filmový materiál

¹¹ DVD vydal Národní filmový archiv v Praze, v roce 2005.

mu posloužil film 16 mm formátu, který byl vyřazován jako odpadový materiál. Jelikož vytvářel filmy doma, musel nahradit i profesionální techniku a využívat či přetvářet běžněji dostupné stroje, jako např. promítačku, ze které vytvořil optickou kopírku, pomocí níž mohl následně lépe pracovat s filmovým materiálem.

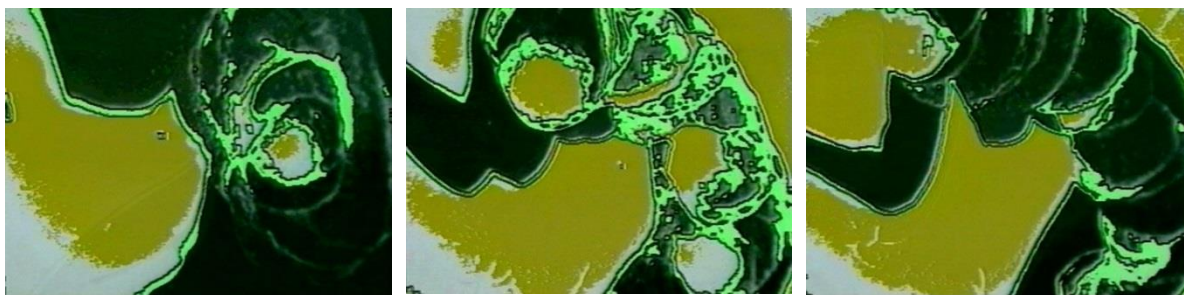
Skalovu tvorbu lze rozdělit na několik etap, a to z hlediska formálního i obsahového. Ústřední téma, kterému se ale umělec věnuje po celou dobu, je postavení kosmu a otázky s ním spojené (viz Obr. 21, s. 41). V jednotlivých obdobích pak různým způsobem řeší zákonitosti vzniku a zániku, lidskou existenci, vztahy makrokosmu a mikrokosmu (Kerbachová, 2005). Právě díky filmovým experimentům se autorovi podařilo vyjádřit propojení svého vnitřního světa s kosmickými souvislostmi. *„Pohyblivý obraz se autorovi jevil jako nejadekvátnější prostředek k předložení vlastní osobité interpretace světa, k vizualizaci myšlenky o propojenosti hmotných i duchovních součástí kosmu, stejně jako k vyjádření komplexnosti času a prostoru“* (Kerbachová, 2005, s. 6).



Obr. 21: Petr Skala, Šepot hvězd, 1971, film 16mm, 6 min.

Již v raných dílech autora je patrný jeho osobitý přístup k filmu, jež považoval za svobodný nástroj tvorby a zařazoval jej do oblasti výtvarného umění. Proto také hledal nové specifické možnosti, *„výsostně výtvarnou řeč, která by osvobodila filmový obraz od veškerých vazeb na vnější realitu“* (Kerbachová, 2005, s. 15). Od počáteční fáze tvorby je v dílech patrná důležitost spontánního gesta a z hlediska výtvarného umění vliv informelu a akční malby. Barevnost je zprvu omezena na černobílé tóny, které v následujícím období vystřídá prudká a výrazná škála barev. V doposud abstraktních experimentech se postupně čím dál intenzivněji začínají objevovat figurativní prvky v podobě ženského aktu - zpočátku zobrazovaného jako prázdná silueta, později se objevuje motiv těhotné ženy, kdy se silueta začne zaplňovat. (Jedná se o díla z poloviny

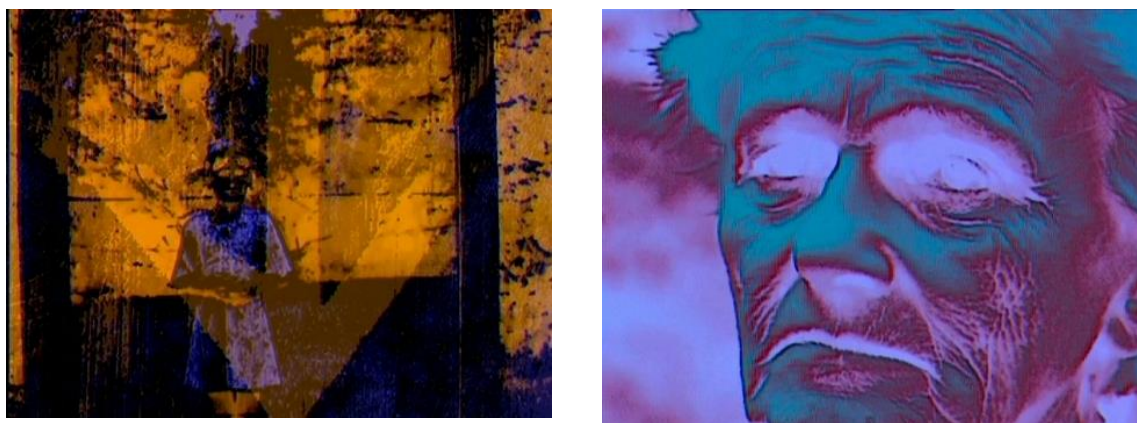
osmdesátých let, která souvisí s obdobím narození syna) (Kerbachová, 2005) (viz Obr. 22, s. 42).



Obr. 22: Petr Skala, Dávná znamení, 1980, film 16mm, 2 min.

Ač může Skalova tvorba svými na první pohled výbušnými barevnými tóny působit divoce a neuspořádaně, je nutné zmínit, že v kontrastu s touto formou spontánního uměleckého vyjádření pracoval autor s tzv. „partiturami“, které byly naopak organizované a promyšlené. Představovaly předem jasně daný řád, podle kterého se jednotlivé záběry řídily.

V osmdesátých letech se Skala začal zabývat videoartem. O tom, že v zahraničí existují tvůrci, kteří se videoartu v té době věnovali, se dozvěděl v podstatě náhodou, když byl u své matky, která bydlela poblíž rakouských hranic, a podařilo se mu v televizním vysílání naladit zahraniční stanici. Jak sám říká v již zmiňovaném rozhovoru, po zjištění, že se tomuto specifickému způsobu výtvarného vyjadřování nevěnuje pouze on, cítil jakousi úlevu, radost, že není sám. Ve své videotvorbě vycházel především z vlastních experimentálních filmů, které následně přetvářel a upravoval, dále také s nalezenými záběry, jež dával do nového kontextu - tzv. technika found footage (viz Obr. 23, s. 42). V devadesátých letech přešel k přetváření obrazu pomocí počítačové technologie.



Obr. 23: Petr Skala, Stín času, 1992, video, 8 min.

Přechod k videoartové tvorbě vedl k zavedení *Oboru videa* při *Svazu českých výtvarných umělců*, jež založil Skala v roce 1987 spolu s Radkem Pilařem. Zde se soustředilo několik umělců z různých oborů, které spojoval zájem o elektronické umění. Tím se začal videoart zoficiálnovat a pomalu dostávat do povědomí veřejnosti. Po třech letech se název *Oboru* změnil na *Asociaci videa a intermediální tvorby*, přičemž se Skala stal jejím předsedou a následně i pedagogem vedoucím *Dílnu alternativní tvorby* na FAMU (Kerbachová, 2005).

7.6 Jan Švankmajer

Narodil se 4.9.1934 v Praze. / Jeho filmová tvorba je spojena především s animací, jejíž nejrůznější podoby využívá. / Kromě filmových experimentů, se věnuje tvorbě objektů, koláží, kresbě i sběratelské činnosti.

Jan Švankmajer vystudoval oddělení loutkového divadla na DAMU. O loutce říká, že je „něco mezi sochou a objektem, ale oproti nim obsahuje v sobě potenciální pohyb a toto oživení neživé hmoty je magický proces“ (J. Švankmajer in *Art*, 2012, s. 36). S magičností se ve Švankmajerově tvorbě setkáváme opakovaně. Především v souvislosti s již zmíněným oživením, se kterým pracuje při technice animace, jejíž možnosti široce využívá. Charakteristické je pro něj propojování hraných a animovaných sekvencí či živého herce a loutek, jako například ve filmech *Něco z Alenky* (viz Obr. 24, s. 44) a *Jídlo* (viz Obr. 25, s. 44), jejichž hranice často záměrně překračuje a znejasňuje. K animaci říká, že je pro něj „magickou operací“ či že „animátor je šamanem“ (J. Švankmajer in *Art*, 2012, s. 36).



Obr. 24: Jan Švankmajer, *Něco z Alenky*, 1988, animovaný film, 86 min.



Obr. 25: Jan Švankmajer, *Jídlo*, 1992, animovaný film, 16 min.

Další magickou rovinu lze nalézt v uměleckém směru, k němuž se Švankmajer svou tvorbou přiklání, a tím je surrealismus, který se podle umělce „pokouší vrátit tvorbě magický rozměr“ (J. Švankmajer in *Filmové muzeum v New Yorku vystavuje Švankmajerovy koláže*, 2011). Surrealistické tendence se v jeho tvorbě objevovaly vždy, ale zásadní pro něj bylo setkání s Vratislavem Effenbergerem, který byl v čele *Surrealistické skupiny*, jejímž členem se stal Švankmajer v roce 1970 (členkou skupiny byla např. i jeho žena Eva, která se kromě svých vlastních výtvarných činností podílela i na některých Švankmajerových filmech) (Neděla, *Mezi realitou, snem a filmem*, 2007). Švankmajer vnímal surrealismus vždy více zešíroka, ne „pouze“ jako umělecký směr, ale jako určitou duchovní cestu. „*Surrealismus je všechno jiné (světový názor, filozofie, ideologie, psychologie, magie) než estetika.*“ (J. Švankmajer in Neděla, *Mezi realitou, snem a filmem*, 2007). Toto tvrzení přibližuje podstatu Švankmajerovy tvorby, která nemá být líbivá, krása a ošklivost pro něj nemají žádný význam. Jedinou hodnotovou orientaci spatřuje v síle imaginace. Ta vychází z nevědomí, jehož projevy autentické tvorby stojí mimo estetická hlediska (Pravdová, *Art*, 2012). Problematika nevědomí a volných asociací vychází z poznatků psychoanalýzy, jež na počátku dvacátého století formoval Sigmund Freud. Ta se pak stala, společně s jeho analýzou snů, základním stavebním kamenem surrealismu (Neděla, *Mezi realitou, snem a filmem*, 2007). Surrealistickými tendencemi se vyznačují i jeho filmová díla. Ta Švankmajer označuje za imaginativní, což znamená, že jsou schopna, oproti realistickým dílům, na sebe díky provokativnosti nabalovat různé nové interpretace, a to i autorem nezamýšlené, čímž jsou stále aktuální, živá (Pravdová,

Art, 2012). Námětem několika Švankmajerových filmů je sen a skutečnost, které patří ke stěžejním tématům surrealismu. Ve filmech se obě tyto roviny prolínají, stírají se jejich hranice. Film *Něco z Alenky* (1988), inspirovaný příběhem Lewise Carolla, propojuje Alenčin dětský pokoj se snovým krajem divů, ve kterém se objevují hračky i loutky z kostí či syrové maso. V jeho zatím nejnovějším snímku *Přežít svůj život* (2010), který je označován za komediální výpověď o psychoanalýze, dojde hlavní postava díky pochopení symboliky ve snech k úplnému pochopení svého života (Benediktová, 2010).

Pro Švankmajerovu tvorbu je dále charakteristická a důležitá taktilní rovina díla. Podle něj je hmat stále neprozkoumaným smyslem v umění, který má ovšem velký emocionální potenciál především v erotismu - tento potenciál umění je ale současnou civilizací, soustřeďující se na audiovizuální vjemy, opomíjen (Pravdová, Art, 2012). Experimentování s hmatem objevil v rámci interpretační hry pro surrealistickou skupinu, jejíž výsledky ho zaujaly natolik, že téma začal rozvíjet. Z hmatově výrazných a zajímavých materiálů pak postupně vznikaly obrazy či objekty. Hmatovou rovinu se Švankmajer pokusil přenést i do filmu *Spiklenci slasti* (viz Obr. 26, s. 45), kde se objevuje několik osob, které nedosahují slasti běžným způsobem, ale díky neotřelým autoerotickým praktikám (např. laskáním palců u nohou živými kapry) (Neděla, Mezi realitou, snem a filmem, 2007).



Obr. 26: Jan Švankmajer, *Spiklenci slasti*, 1996, 85 min.

Této oblasti své tvorby se věnoval především v době, kdy mu kvůli obsahu nebylo umožněno svobodně točit.¹² Pár jeho filmů tak vzniklo na základě scénáře, starého několik desítek let (např. *Šílení*, *Spiklenci slasti*, *Jídlo*). Paradoxem je, že ani v současné době, přestože jsou Švankmajerovy filmy známé po celém světě, není jejich realizace jednoduchá, jelikož jej brzdí nedostatek financí a nezájem ze strany producentů (plánovaný film *Hmyz* měl vzniknout již před dvěma lety). Důvod vidí umělec v nastavení dnešní společnosti: "*Tahle civilizace v podstatě nepotřebuje takovéhle filmy. Je to ekonomická, pragmatická civilizace, kde kultura nehraje žádnou roli, pakliže nevydělává peníze. Všechno se měří tím, kolik to vydělá peněz. A ty naše filmy nevydělají*" (J. Švankmajer in Švankmajer: *Filmy, jaké dělám, tahle civilizace nepotřebuje*, 2014). Odkazy k současnému nastavení společnosti také můžeme najít v několika jeho filmech - v *Lekce Faust* (1993), kde se spojují různá pojetí téhož tématu, upozorňuje hlavně na vzpouru a manipulaci, *Šílení* (2005) jsou označovány za filozofický horor, odehrávající se v prostředí blázince, kde se benevolentní vedení změní v despotickou vládu (*Neděla, Mezi realitou, snem a filmem*, 2007).

Ovšem sám autor zdůrazňuje, jak bylo uvedeno již výše, že umění je pro něj důležitější než líbivost a má-li umění nějaký smysl, pak má diváka osvobodit. Aby se tomu tak stalo, nejprve musí osvobodit samotného tvůrce - jde mu tedy především o samotný proces tvorby (Pravdová, *Art*, 2012). Důležitost svobody v tvorbě dokládá závěrečné sdělení jeho *Desatera*¹³ (v němž shrnul své hlavní názory na tvoření): „*Ovšem existuje ještě jedno pravidlo, jehož překročení (natož jeho obcházení) je pro jakéhokoli tvůrce zničující: Nikdy nedej svou tvorbu do služeb čehokoli jiného, než je svoboda*“ (Pravdová, *Art*, s. 40, 2012).

¹² „Už v druhé polovině 60. let měl s „kulturním dozorem“ problémy a jeho filmy stihaly cenzurní zásahy a zákazy promítání. Režisér se však nenechal dotlačit k ideologickým ani k estetickým ústupkům. Jedna takto vynucená pauza trvala od roku 1973 do roku 1980, druhá ho potkala po natočení filmu *Možnosti dialogu*.“ (NEDĚLA, 2007)

¹³ in ŠVANKMAJER, *Síla imaginace*, 2001.

II. DIDAKTICKÁ ČÁST

8. Didaktické projekty v praxi

V této části práce postupně představím tři didaktické projekty, které jsem odučila na druhém stupni základní školy. Projekty jsou inspirovány třemi vybranými zástupci experimentálně filmové či videoartové tvorby, Andy Warholem, Petrem Skalou a Janem Švankmajerem, jimiž se zabývám v teoretické části diplomové práce.

9. Charakteristika školy a popis praxe

Souvislou pedagogickou praxi jsem absolvovala na Základní škole Na Výsluní v Brandýse nad Labem - Staré Boleslavi. Škola se skládá z několika vzájemně propojených pavilonů, ve kterých se nachází první a druhý stupeň základní školy, školní jídelna a družina. V těsné blízkosti školy jsou umístěna sportovní hřiště různého typu. Školu navštěvuje asi 800 žáků, v každém ročníku jsou v průměru tři až čtyři třídy a počet žáků v nich se pohybuje mezi 20 až 30. Jedná se o školu s rozšířenou výukou hudební výchovy (od 1. třídy) a cizího jazyka (od 6. třídy). Na škole je dále možno navštěvovat nepovinné předměty a nejrůznější kroužky – sportovní, jazykové, hudební či výtvarné.

Mgr. Nina Masáková, u které jsem v rámci praxe vyučovala, je aprobovanou učitelkou výtvarné výchovy a německého jazyka. Na ZŠ Na Výsluní vyučuje již dvacet let, z toho patnáct let výtvarnou výchovu. Působí spíše přátelským než autoritativním dojmem, přesto si ale umí sjednat kázeň ve třídě, žáci ji poslouchali a respektovali. Na hodinách výtvarné výchovy, které jsem měla možnost shlédnout, se vždy snažila žáky k následné práci motivovat, na začátku každé hodiny stanovila kritéria hodnocení, zdůraznila, co je v úkolu důležité a na co se mají žáci soustředit, také jim byl ponechán prostor pro případné dotazy. Na konci hodiny nechybělo závěrečné hodnocení, do kterého byli žáci většinou zapojováni.

Školní vzdělávací program na ZŠ Na Výsluní vychází z Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání. V každém ročníku jsou dány určité výstupy s konkrétním učivem, které vycházejí z RVP. Jsou uzpůsobeny věku žáka a tomu, aby témata korespondovala s učivem probíraným v jiných předmětech, tím vzniká prostor

pro mezipředmětové vztahy. V každém ročníku jsou dále přiřazena průřezová témata, která s aktuálně probíraným učivem souvisí.

I přes velký počet žáků působí škola prostorně, ale zároveň sjednoceně. Chodby školy zdobí především výtvarné práce žáků, „výzdoba“ ovšem není omezena pouze na plošné obrázky na nástěnkách, ale je zde spousta objektů, které třeba visí v prostoru nad schody nebo také části zdí, které jsou žáky pomalovány. To na mne v době praxe působilo velmi příjemně, myslím, že tímto způsobem případná „chladnost“ prostorné školy opadá. To, co školu dále podle mého názoru zceluje, jsou například projektové dny či různé akce školy, kdy spolupracují nejen děti z prvního i druhého stupně, ale zároveň i vyučující jednotlivých předmětů (např. hudební a výtvarné výchovy).

K původnímu diplomovému projektu, který jsem na této škole v rámci praxe v roce 2013 odučila, přibyly nakonec ještě dva didaktické projekty, odučené později, na stejné škole. Mezitím jsem byla na ZŠ Na Výsluní zaměstnána a momentálně zde vyučuji výtvarnou výchovu na druhém stupni.

10. Didaktický projekt č.1: Oživé portréty podle Andyho Warhola

(Projekt byl odučen později, nebyl součástí souvislé pedagogické praxe.)

10.1 Charakteristika tříd a projektu

Tento projekt jsem odučila během tří týdnů v osmé třídě, kde je 21 žáků, s vyrovnaným počtem dívek i chlapců. Většinu dětí znám, jelikož jsem třídu učila již před dvěma lety. Výtvarnou výchovu mají, stejně jako ostatní osmé třídy, 45 minut jednou týdně, což je oproti nižším ročníkům, kde je kapacita dvojnásobná, velký rozdíl. Tato třída celkově nevyvíká svým prospěchem, spíše naopak, nutno ale říci, že při výtvarných aktivitách je u žáků často znát zapálení a nadšení z plnění úkolu, a to i přesto, že pro ně není jednoduchý a je nutné se s ním trochu „poprat“. Třída také dobře spolupracuje jako kolektiv.

Projekt je inspirován „Kamerovými zkouškami“ („Screen Tests“) Andyho Warhola, v návaznosti na jeho slavné sítotiskové portréty známých osobností. Žáci se seznámí s oběma rovinami jeho tvorby, s obdobím pop-artu, se specifickými možnostmi

experimentálního filmu. Prostřednictvím vžití do role nějaké vymyšlené (známé) osobnosti, se pokusí vytvořit její „Oživlý portrét“.

Podobně koncipován byl edukativní program pro školy na výstavě *Andy Warhol: Motion Pictures*, která se konala v Rudolfinu v roce 2009¹⁴. Projekt Oživlé portréty podle Andyho Warhola je odučen v rámci klasických hodin výtvarné výchovy, s celou třídou, liší se tedy prostředím, jinými podmínkami.

10.2 Struktura vyučovací hodiny

10.2.1 První vyučovací hodina - 45 minut

Téma a cíl hodiny: Oživlé portréty podle Andyho Warhola. Seznámení žáků s tvorbou Andyho Warhola, především s vybranými experimentálními filmy.

Klíčová slova: pop-art, portrét, emoce, popularita, spontánnost, přetvářka, herecký výkon

Motivace, didaktické postupy: Na začátku hodiny se žáci seznámí s tvorbou Andyho Warhola. Promítnutím vybraných ukázek (viz Obr. 27, 28, s. 50) jeho známých děl budou zjišťovat, jestli se s těmito obrazy žáci již někdy setkali, jestli znají pojem pop-art, dostaneme se k tématu originality a reprodukovatelnosti a technice sítotisku, kterou umělec používal. Mezi ukázkami budou i portréty celebrit, které žáci pravděpodobně budou znát. Tím se dostaneme k Warholovým experimentálně filmovým portrétům. Po zhlédnutí krátkých ukázek si o nich budeme povídat, jak na žáky působily, čím se lišily od běžných jim známých filmů (viz Obr. 29, 30, s. 51).

Výtvarný úkol: Žáci se rozdělí do skupin po třech a pokusí se vymyslet, jakou osobnost bude jeden z nich následující hodinu ztvárňovat. Nemělo by jít pouze o ně samotné, měli by si zkusit zahrát někoho jiného, ale míra spontaneity bude na jejich domluvě ve skupině.

¹⁴ Andy Warhol: Motion Pictures, Galerie Rudolfinum, 30. 1. – 5. 4. 2009. Kurátor: Klaus Biesenbach. Pořadatel výstavy: The Museum of Modern Art, New York ve spolupráci s The Andy Warhol Museum, Pittsburgh. (Andy Warhol: Motion Pictures, 2009)

Také si rozmyslí, jestli potřebují nějaké rekvizity, které si případně přinesou stejně jako fotoaparát či mobil, kterým budou natáčet.

Použité materiály a nástroje: vybrané ukázky autora, počítač

Počet tvůrců jedné práce: skupina po 3

Vztahy k obsahu RVP:

Očekávané výstupy:

- „Žák interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků.“ (RVP, 2010, s. 70)
- „Žák porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů.“ (RVP, 2010, s. 70)

Dílčí výstupy:

- Žák spolupracuje ve skupině, respektuje názory ostatních a zároveň přispívá názory vlastními, hledá společné řešení.



Obr. 27: Andy Warhol, Marilyn, 1964, sítotisk na plátně, 101,6 x 101,6 cm



Obr. 28: Andy Warhol, Campbellova polévková plechovka, 1968, sítotisk na plátně, 91,5 x 61 cm



Obr. 29: Andy Warhol, Screen Test: Edie Sedgwick, 1965, 16mm film, černobílý, němý, 4 min.



Obr. 30: Andy Warhol, Screen Test: Lou Reed (Coke), 1966, 16mm film, černobílý, němý, 4 min.

10.2.2 Druhá vyučovací hodina - 45 minut

Téma a cíl hodiny: Oživé portréty podle Andyho Warhola. Realizace experimentálních videí.

Klíčová slova: portrét, emoce, spontánnost, herecký výkon, statická kamera, záznam v reálném čase

Motivace, didaktické postupy: Před začátkem hodiny připravíme několik natáčecích míst, kde budou natažené látky, aby vzniklo celistvé jednobarevné pozadí. Po zvonění se žáci v již rozdělených skupinách rozmístí po třídě na místa určená pro natáčení, upraví si pracovní místo - vytvoří si improvizovaný stativ z židlí, knih, apod., aby mohli začít točit.

Výtvarný úkol: Žáci se na základě ukázek z minulé hodiny pokusí vytvořit Oživlý portrét nějaké vymyšlené známé osobnosti, celebrity. Budou se snažit co nejvíce přiblížit Warholovu dílu - využijí minimální pohyby, spontánnost (i přesto, že film předem promyslí - v rámci toho mohou a nemusí nechat spontánní gesta na hlavním aktérovi), záznam v reálném čase (pokud záběr zkazí, začnou natáčet znovu), staticčnost kamery (fotoaparátu, mobilu). Pokud budou mít čas, mohou si prostřídat role a vytvořit další pohyblivé portréty.

Použité techniky: video tvorba

Použité materiály a nástroje: mobil/fotoaparát s kamerou, látky, improvizované stativy (knihy, židle, lavice)

Počet tvůrců jedné práce: skupina po 3

Vztahy k obsahu RVP:

Očekávané výstupy:

- „Žák interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků.“ (RVP, 2010, s. 70)
- „Žák užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace.“ (RVP, 2010, s. 70)

Dílčí výstupy:

- Žák si vyzkouší specifickou techniku video tvorby.
- Žák spolupracuje ve skupině, respektuje názory ostatních a zároveň přispívá názory vlastními, hledá společné řešení.

10.2.3 Třetí vyučovací hodina - 45 minut

Téma a cíl hodiny: Oživé portréty podle Andyho Warhola. Promítnutí a představení vzniklých prací.

Klíčová slova: portrét, emoce, spontánnost, herecký výkon, hodnocení, reflexe

Motivace, didaktické postupy: V závěrečné hodině si společně promítneme, představíme a zhodnotíme vzniklé Oživé portréty.

Obsah a zaměření reflektivního dialogu: Při promítání a hodnocení vytvořených videí si budeme povídat, jak se žákům na tomto úkolu pracovalo, jestli byl pro ně snadný,

či naopak, jakým způsobem pracovali, jestli se drželi promyšleného „scénáře“ nebo spíše improvizovali, jak se vypořádali se vzniklými problémy, pokud nějaké byly. Žáci si vzájemně mohou klást otázky, související s natočenými videi a vyměňovat si nabyté poznatky.

Vztahy k obsahu RVP:

Očekávané výstupy:

- „Žák interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků.“ (RVP, 2010, s. 70)
- „Žák ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci.“ (RVP, 2010, s. 70)

Dílčí výstupy:

- Žák prezentuje a obhajuje skupinovou práci.
- Žák respektuje názory ostatních a zároveň přispívá názory vlastními.

Vztahy k výtvarné kultuře: Andy Warhol, pop-art

10.2.4 Reflexe a průběh vyučovacích hodin

Projekt měl být odučen během tří týdnů, ale nakonec se realizace o týden protáhla, pracovali jsme na něm tedy čtyři vyučovací hodiny.

Projekt měl být odučen během tří týdnů, ale nakonec se realizace o týden protáhla, pracovali jsme na něm tedy čtyři vyučovací hodiny.

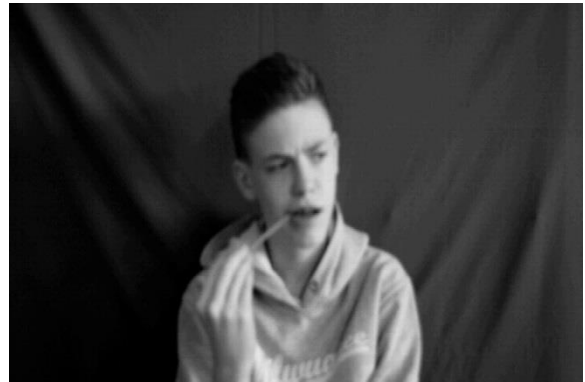
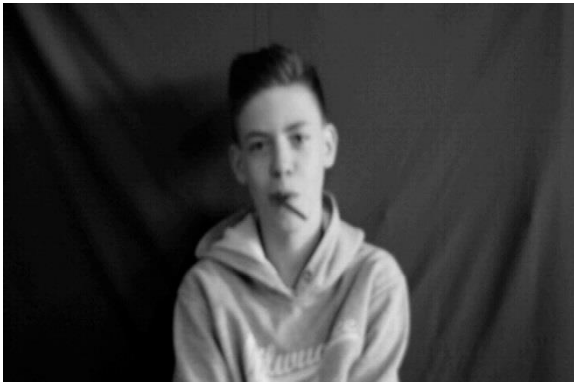
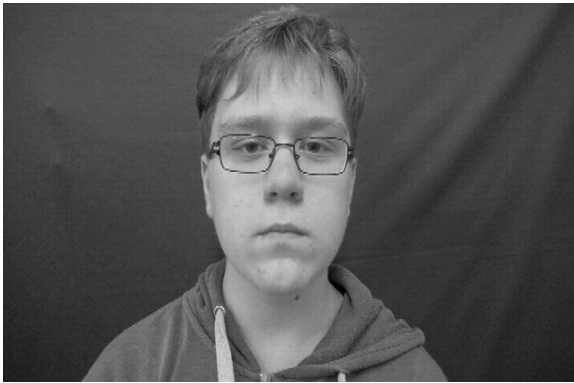
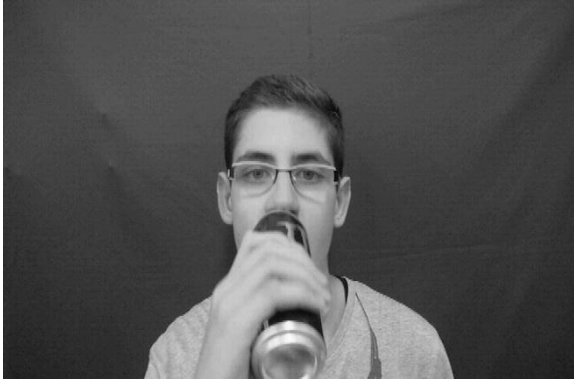
První hodina probíhala dle očekávání. Někteří se s Warholovými sítotiskovými portréty již někdy setkali, byli tam ale i žáci, kteří jeho dílo neznali vůbec. Současně jsme si přiblížili i pop-art. Na přípravu na další hodinu nám zbylo velmi málo času, proto se žáci měli dohodnout mezi sebou během následujícího týdne.

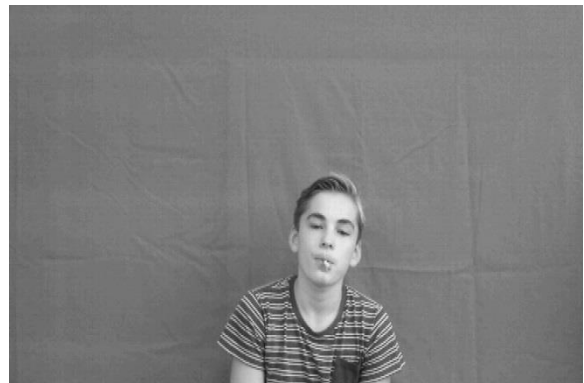
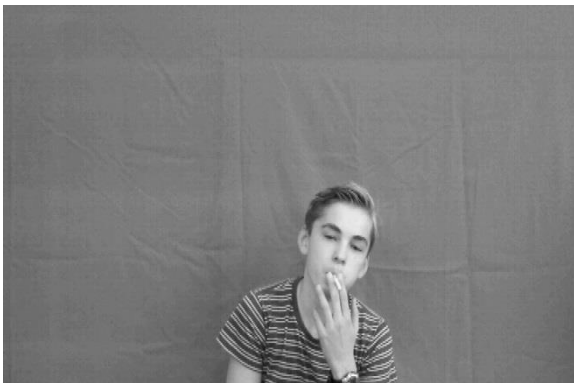
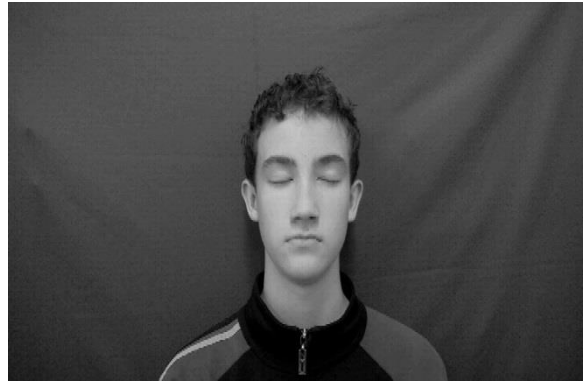
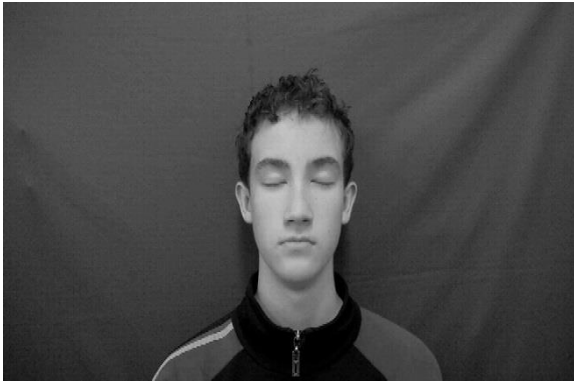
Na druhou hodinu jsem čekala, že se žáci více připraví - budou mít rozmyšleno, za koho se před kamerou budou vydávat, případně budou mít nějaké rekvizity - klobouk, brýle apod. Po zjištění, že tomu tak není, jsem začala mít obavy, jak videa dopadnou.

Každá skupina měla také pouze telefon, na který chtěla natáčet, takže jsem si nebyla jistá, jestli budou videa vůbec statická. Mé obavy byly ale nakonec zbytečné, protože všichni, i přesto, že spíše improvizovali až na místě, se do práce pustili s chutí a s velkým nasazením. Vytvořené stativy zajistili tak, aby byl obraz co nejvíce nehybný, ve skupině si rozdělili role a dobře spolupracovali. Některé skupiny byly rychlejší, tam se v natáčení vystřídali všichni, někde se ostatní aktéři styděli a vzniklo tak pouze jedno video, které třeba nebylo úplně dostačující - někdy si děti našly spíše nějakou činnost jako čtení, kresbu, než aby se dívaly do kamery nebo dělaly moc velké pohyby. Proto jsme ještě v další hodině některá videa dotáčeli, přičemž si úkol mohli vyzkoušet i ti, kteří v předchozí hodině chyběli.

V poslední hodině jsme si všechna vzniklá videa promítli (již v upravené verzi - černobíle a bez zvuku) a povídali jsme si o tom, jak se žákům na jejich tvorbě pracovalo, zdali spíše improvizovali nebo měli něco předem promyšleného. Již v druhé hodině, před realizací videí, mi bylo jasné, že děti budou spíše improvizovat - většina říkala, že nemá nic vymyšleného, mnoho rekvizit neměli. Teď si ale uvědomuji, že jejich „nepřipravenost“ vůbec nebyla na škodu, spíše naopak. Když jsme si v první hodině pouštěli ukázky Warholových Screen Tests, žáci se nemohli zcela shodnout, jestli aktéři v nich jsou spíše přirození nebo jestli podávají herecký výkon. Já jsem si při vymyšlení úkolu myslela, že děti nebudou chtít před kamerou vystupovat sami za sebe, ale že se budou raději vydávat za někoho jiného (známého), proto jsem úkol zadala takto. Možná, že někdo se záměrně nepřipravil, protože věděl, že spontánně se mu pracuje lépe. Spíše ale žáci na přípravu zapomněli, neřešili ji (jak jsem se již zmiňovala, třída není premiantská, často si pomůcky nedonesou), tím spíš ale oceňuji a kladně hodnotím, jak se s úkolem vypořádali.

Při samotném natáčení se některé děti dokázaly soustředit na kameru a sledovat ji po celou dobu, jiní si naopak našli nějakou činnost, mnohdy i tzv. „záchrannou“, která jim umožnila se nerozesmát - např. zavřené oči (viz Obr. 31 - 38, s. 55 - 56).





Obr. 31 - 38 : Jednotlivé záběry z videí, 2016, černobíle, bez zvuku, žákovská tvorba

11. Didaktický projekt č.2: Experimentální tvorba inspirovaná Petrem Skalou

(Projekt byl odučen později, nebyl součástí souvislé pedagogické praxe.)

11.1 Charakteristika tříd a projektu

Druhý didaktický projekt jsem si vyzkoušela v sedmé třídě, s počtem žáků 28, z toho je 11 dívek. Výtvarnou výchovu mají dvě hodiny, resp. 90 minut, jednou týdně. Přesto, že jde o početnější třídu, je zde více chlapců a občas jsou žáci trochu hlučnější, většina z nich je pracovitá a u tohoto projektu mě navíc překvapila dobrá spolupráce ve skupinách i v rámci celé třídy.

Projekt vychází z experimentální filmové tvorby Petra Skaly, se kterou se žáci seznámí na základě vybraných ukázek jeho abstraktních filmů. V rámci výtvarných úkolů se pak pokusí přiblížit jeho tvorbě.

11.2 Struktura vyučovací hodiny

11.2.1 První vyučovací blok - 90 minut

Téma a cíl hodiny: Experimentální tvorba inspirovaná Petrem Skalou. Seznámení žáků s tvorbou umělce, s důrazem na experimentální možnosti filmu a přiblížení se pojmu abstraktní umění. Vytvoření autorských diapozitivů.

Klíčová slova: film, výtvarné umění, experimentální film, abstraktní umění, diapozitiv, pojmy digitální/analogový

Motivace, didaktické postupy: Žáci se nejprve seznámí s tvorbou Petra Skaly prostřednictvím zhlédnutí asi dvouminutových ukázek z jeho filmů (viz Obr. 39 - 40, s. 59). Následně budu zjišťovat jejich reakce, budeme si povídat o tom, co jsme viděli, čím byly filmy odlišné od těch klasických, které znají. Jestli jim ukázky něco evokovaly, zdali v nich vidí nějakou podobnost s výtvarným uměním, např. s obrazy. Přejdeme k pojmu abstraktní umění, v souvislosti s ukázkami si toto téma přiblížíme. Následně přejdeme k technice vzniku filmů, k manuálním zásahům do filmového pásu. Pak

se seznámíme s diapoziivou a prostřednictvím promítačky si ukážeme, jak fungují, tím se dostaneme k zadání úkolu.

Výtvarný úkol: Žáci vytvoří skupiny po 3 - 4, přičemž každá skupina vytvoří minimálně jeden vlastní autorský diapoziiv. Měli by přitom vycházet z abstraktních ukázek Skalových filmů. Základem je prázdný diapoziiv a průhledná folie, mezi kterou se dají kousky různých materiálů, které vytvoří obraz, se kterým budeme pracovat v další hodině. Žáci mají v průběhu tvorby k dispozici promítačku a mohou tak sledovat a případně podle potřeby přetvářet hotové diapoziivy.

Použité techniky: prostorová tvorba

Použité materiály a nástroje: diapoziivy, fólie, nůžky, lepenka, kousky barevného papíru, ústřížky látek, síťovina, korálky, filtry, nitě apod.

Počet tvůrců jedné práce: skupina po 3 - 4

Vztahy k obsahu RVP:

Očekávané výstupy:

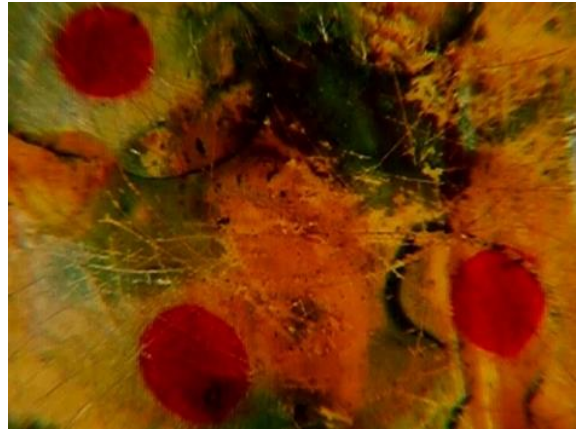
- „Vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření.“ (RVP, 2010, s. 70)
- „Užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie“. (RVP, 2010, s. 70)

Dílčí výstupy:

- Žák si vyzkouší specifickou manuální činnost a práci s různorodými materiály.
- Žák spolupracuje ve skupině, respektuje názory ostatních a zároveň přispívá názory vlastními, hledá společné řešení.

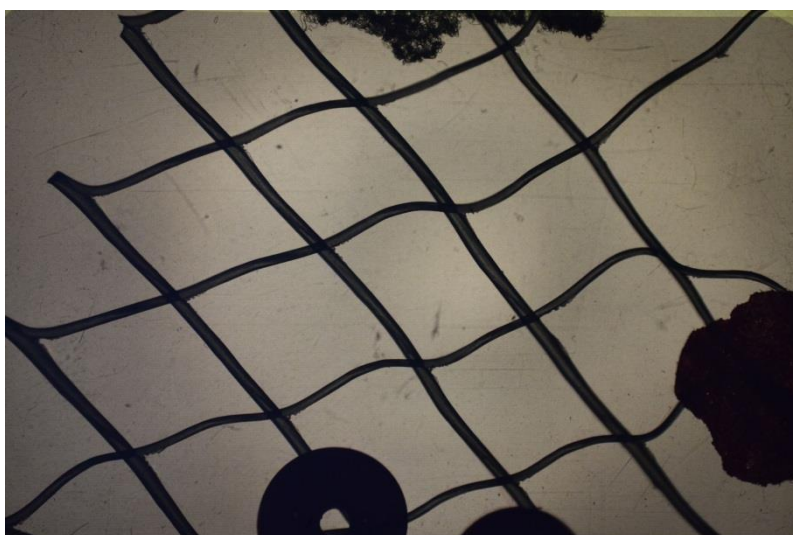


Obr. 39 : Petr Skala, Obrazy duše, 1970, film 16mm, 3 min.



Obr. 40 : Petr Skala, Zed' času, 1972, film 16mm, 5 min.





Obr. 41 - 45: Obrazy promítnutých diapositivů, 2016, fotografie, žákovská tvorba

11.2.2 Druhý vyučovací blok - 90 minut

Téma a cíl hodiny: Experimentální tvorba inspirovaná Petrem Skalou. Ztvárnění výtvarné akce za použití vzniklých autorských diapozitivů.

Klíčová slova: experimentální film, abstraktní umění, výtvarná akce, happening

Motivace, didaktické postupy: Před začátkem hodiny musí být vše připraveno - promítačka, karton, umístěný na tabuli, ostatní kartony na výměnu. Na začátku hodiny seznámím žáky s průběhem vyučovacího bloku a přidělím jim určité role (vyberou si) - fotograf, promítači, osvětlovači (svítí baterkami, přes světlo používají barevné folie), asistent, který bude přidržovat tabuli, asistent, který bude sledovat a hlásit čas. Ostatní budou rozděleni do skupin po 4 - 5. Každý žák dostane instrukce podle příslušné role. Postupně budeme promítat vybrané autorské diapozitivy (asi 4 - 5) s tím, že s každým diapozitivem se bude měnit karton na tabuli (přilepený papírovou lepenkou), i skupina, která na něj bude na promítaný obraz vždy krátký čas reagovat. Upozorníme žáky na náročnost úkolu a poprosíme je, aby se snažili spolupracovat. Z jednotlivých zásahů pak vzniknou videozáznamy.

Výtvarný úkol: Každá skupina bude mít za úkol během krátkého času (asi minuta) reagovat na právě promítaný diapozitiv. Budou vytvářet společný obraz na karton, a to prostřednictvím malby - předem si připraví paletu, větší štětec a 1 - 2 temperové barvy (ve skupině by se měli domluvit, kdo si jakou barvu vezme, aby neměli všichni stejnou), a také mohou využít druhou stranu štětce, kterou mohou do malby či kartonu rýt, podobně jako Petr Skala do filmového pásu při tvorbě svých filmů.

Použité techniky: malba, výtvarná akce

Použité materiály a nástroje: autorské diapozitivy, promítačka, baterky, barevné folie, tempery, štětce, kartony, papírová lepenka, fotoaparát, stativ

Počet tvůrců jedné práce: skupina po 4-5, spolupráce v rámci celé třídy

Vztahy k obsahu RVP:

Očekávané výstupy:

- „Žák užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace.“ (RVP, 2010, s. 70)
- „Žák ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci.“ (RVP, 2010, s. 70)

Dílčí výstupy:

- Žák si vyzkouší specifickou roli v rámci výtvarné akce.
- Žák spolupracuje ve skupině, respektuje názory a návrhy řešení ostatních a zároveň přispívá názory vlastními.





Obr. 46 - 50: Záznamy z výtvarné akce, 2016, fotografie, žákovská tvorba

11.2.3 Třetí vyučovací blok - 90 minut

Téma a cíl hodiny: Experimentální tvorba inspirovaná Petrem Skalou. Společné zhodnocení vzniklých prací, promítnutí videí.

Klíčová slova: experimentální film, výtvarná akce, hodnocení, reflexe

Motivace, didaktické postupy: V posledním vyučovacím bloku si společně prohlédneme a zhodnotíme videa, která vznikla během výtvarné akce, společně s obrazy, které žáci vytvořili.

Obsah a zaměření reflektivního dialogu: V průběhu promítání vzniklých videí se budeme s žáky bavit o tom, jaké to pro ně bylo účastnit se takovéto výtvarné akce, jestli splnila jejich očekávání, či ne a proč. Budeme společně hodnotit jednotlivá videa, každá skupinka nám sdělí, jakým způsobem pracovala, jestli např. nějak využívala promítané stíny, apod. Nezapomeneme se zeptat ani na dojmy z práce žáků, kteří ztvárňovali určitou roli.

Vztahy k obsahu RVP:

Očekávané výstupy:

- „Žák rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu.“ (RVP, 2010, s. 70)

- „*Interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků.*“ (RVP, 2010, s. 70)

Dílčí výstupy:

- Žák přispívá vlastními názory, hodnotí práci ostatních a zároveň ji respektuje.

Vztahy k výtvarné kultuře: Petr Skala, abstraktní umění

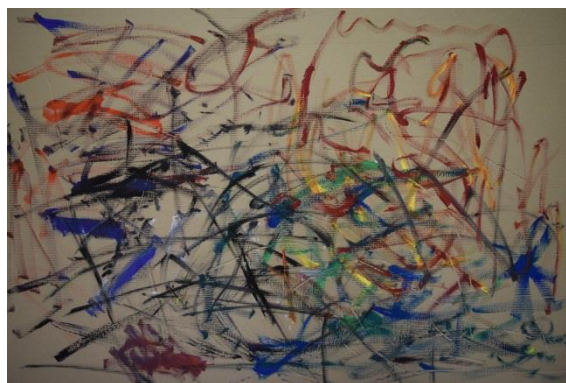
11.2.4 Reflexe a průběh vyučovacích hodin

První vyučovací blok probíhal podobně, dle mého očekávání. Po zhlédnutí ukázek Skalových filmů jsme si s žáky povídali, co jsme viděli, sami se téměř dostali k tomu, že tyto filmy se od těch klasických lišily a že se spíše podobají výtvarnému umění - malbě. Tím jsme se dostali k abstraktnímu umění, které žáci také dokázali pojmenovat a zhruba popsat. Přešli jsme ke způsobu vzniku filmů a k manuálním zásahům do filmového pásu, čímž jsme se dostali k promítačce na diapozitivy, kterou jsem měla ve třídě připravenou a která žáky od začátku hodiny velmi zajímala. Hádali tak, že filmy byly vytvořeny na tomto tajemném přístroji, což jsem jim k jejich velkému zklamání vyvrátila. O to větší zaujetí ale způsobilo promítnutí diapozitivů, na kterých jsem dětem ukázala, jak přístroj funguje, což sklidilo velký úspěch. Následná tvorba probíhala bez větších problémů, jen se nějaké skupiny musely rozdělit na menší, ať už z důvodu, že chtěli pracovat spíše v menším počtu, anebo naopak chtěli pracovat ve velkém počtu, ale ve skutečnosti někteří nedělali nic. Proto nakonec vzniklo více autorských diapozitivů, než bylo zamýšleno, s tím, že se všechny při akci nevyužijí, ale nafotí se a vzniknou alespoň jejich fotografie.

Druhý vyučovací blok probíhal také dle mého očekávání, a to hekticky - především ze začátku. Přes náročnou organizaci ve velkém počtu žáků jsme nakonec ale vše zvládli, a to především díky skvělé spolupráci v jednotlivých skupinách i v rámci celé třídy. Všichni žáci plnili své role včetně těch, kteří reagovali na diapozitivy a výtvarně zasahovali na kartony. Velmi jsem ocenila, že všichni k práci přistupovali profesionálně, že se vzájemně respektovali, neposmívali se „předvádějícím“ a naopak se spíše

podporovali. Tím se realizace výtvarné akce, která vypadala původně velmi náročně, stala mnohem příjemnější a z jejího průběhu jsem byla nadšená já i děti.

V posledním bloku jsme si promítli fotografie všech vytvořených diapozitivů, videa vzniklá při výtvarné akci a ukázali obrazy, které žáci při akci vytvořili. Dále jsme se podívali na dokumentární fotografie a videa z akce, pořízená jedním z žáků - fotografem. Povídali jsme si především o průběhu celé akce, jaké z ní měli dojmy, jak se jim pracovalo, jak k výtvarnému zasahování přistupovali. Žáci hodnotili samotnou akci i její průběh kladně, našli se i tací, kteří byli vyloženě nadchnuti, což, jak sami řekli, předem nečekali. Všichni, včetně osvětlovačů, si užívali spontánnost výtvarného projevu. Žáci byli také pochváleni za profesionální přístup a spolupráci v rámci celé třídy.





Obr 51 - 60: Vzniklé obrazy, 2016, kombinovaná technika, žákovská tvorba

12. Didaktický projekt č.3: Experimentální tvorba podle Jana Švankmajera

12.1 Charakteristika tříd a projektu

Projekt odučený v rámci souvislé pedagogické praxe měl být původně hlavním diplomovým projektem, v průběhu se ale ukázal jako nedostačující. Proto byl doplněn dalšími dvěma projekty, uvedenými výše.

Tento projekt jsem si vyzkoušela v sedmé třídě, kde bylo 28 žáků. Výtvarnou výchovu měli 90 minut jednou týdně. V této třídě byly dvě děti s postižením, dívka

s mentálním a chlapec s tělesným postižením (ruky). Překvapilo mě, s jakým nasazením a zájmem pracoval chlapec, a i přesto, že měl velmi ztíženou práci, se nedožadoval pomoci, spíše ji odmítal a chtěl všechno zvládnout sám, což se mu většinou dařilo. Paní učitelka mi potvrdila, že je chlapec velmi pracovitý a cílevědomý. Potěšilo mě, že děti s postižením nebyly vyčleňovány z kolektivu a že s nimi ostatní bez problému spolupracovali.

Projekt se skládá z výtvarných aktivit, které vycházejí především z tvorby Jana Švankmajera, představitele experimentálního filmu druhé poloviny dvacátého století. Prostřednictvím jeho tvorby by se žáci měli seznámit nejen s jeho díly – filmy (animací) či objekty, ale také se surrealismem, jehož prvky jsou v umělcově tvorbě přítomny.

12.2 Struktura vyučovací hodiny

12.2.1 První vyučovací blok - 90 minut

Téma a cíl hodiny: Experimentální tvorba Jana Švankmajera. Vytvoření surrealistického portrétu pomocí specifické techniky koláže.

Klíčová slova: Koláž, surrealismus, portrét

Motivace, didaktické postupy: Nejprve se žáci seznámí s dílem Giuseppe Arcimbolda (viz Obr. 61, 62, 63, s. 69), společně pojmenujeme, čím jsou specifická. Potom žákům představím Jana Švankmajera a ukázky z jeho filmu Možnosti dialogu (viz Obr. 64, 65, s. 69), kterým na předchozího umělce reagoval. Tím se dostaneme k surrealismu, se kterým se krátce seznámíme.

Výtvarný úkol: Na základě ukázek výtvarných děl žáci vytvoří portrét člověka za použití techniky koláže. Koláž by měly tvořit tematicky podobné typy obrazů, výstřižků a žáci by si měli obhájit, proč si dané téma zvolili a na základě toho popsat vytvořenou postavu (Co to je za postavu? Z čeho je vytvořena a proč? Proč má takový výraz ve tváři? ...)

Jednotlivé části obličejů budou žáci lepit na čtvrtku formátu A3. (Vzniknout může např. automechanik vytvořený z jednotlivých částí aut; malíř ze štětců, barev, palety, ...)

Použité techniky: Koláž z časopisů a novin

Použité materiály a nástroje: Časopisy, noviny, čtvrtka A3, lepidlo, nůžky

Počet tvůrců jedné práce: jednotlivec

Předpokládaný obsah a zaměření reflektivního dialogu: Žáci se pokusí rozdělit vzniklé koláže do skupin, a to na základě určitých podobných znaků (např. podobnost ve výběru obrazového materiálu, podobnost tvarová, ...). Společně zhodnotíme, jestli všichni splnili kritéria zadání (koláž z výstřižků z novin/časopisů, vytvoření určitého typu postavy, s níž souvisí výběr obrazového materiálu). Na závěr poprosíme žáky, aby si přinesli fotoaparát či mobil (alespoň jeden do skupiny).

Vztahy k obsahu RVP:

Očekávané výstupy:

- „Žák vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření.“ (RVP, 2010, s. 70)
- „Žák interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti.“ (RVP, 2010, s. 70)

Dílní výstupy:

- Žák si vyzkouší specifickou techniku koláže.



Obr. 61: Giuseppe Arcimboldo, Vzduch, 1566, olej na plátně, 74 x 56 cm



Obr. 62: Giuseppe Arcimboldo, Jaro, 1563, olej na dřevě, 66 x 50 cm



Obr. 63: Giuseppe Arcimboldo, Podzim, 1573, olej na plátně, 76 x 64 cm



Obr. 64: Jan Švankmajer, Možnosti dialogu, Dialog věčný, 1982, animovaný film



Obr. 65: Jan Švankmajer, Možnosti dialogu, Dialog věčný, 1982, animovaný film



Obr. 66 - 68: Portréty - koláž, 2013, žákovské tvorba

12.2.2 Druhý vyučovací blok - 90 minut

Téma a cíl hodiny: Experimentální tvorba Jana Švankmajera, animace obličeje. Rozvoj znalosti v oblasti tvorby animace na základě vyzkoušení si jejích postupů, vytvoření asambláže.

Klíčová slova: Asambláž, výraz obličeje, emoce, animace

Motivace, didaktické postupy: Na začátku hodiny žákům pustím film Jana Švankmajera Možnosti dialogu – Dialog věcný (viz Obr. 64, 65, s. 69). Společně si budeme povídat o tom, jaké společné prvky má tento film s úkolem, který jsme vytvářeli v minulé hodině a v čem se liší. Žáci se seznámí s pojmem animace a vyzkouší si proces její tvorby.

Výtvarný úkol: Na základě ukázky vytvoří žáci asambláž z předmětů, kolem sebe dostupných. Použijí materiál, který se nachází ve třídě (tužky, štětce, nádoby na vodu ...). Z předmětů sestaví obličej, jako podkladovou desku použijí lavici nebo podkladový papír. Žáci by měli pracovat především s jednotlivými předměty jako částmi obličeje, které budou různě přesouvat a tím i měnit výrazy a emoce. Každý pohyb předmětů budou žáci fotit, čímž vznikne série fotografií, zachycující proces měnícího se obličeje.

Použité techniky: Prostorová koláž (asambláž)

Použité materiály a nástroje: Předměty, které se nachází ve třídě, deska lavice/podkladový papír (čtvrťka A3, A2), fotoaparát/mobil

Počet tvůrců jedné práce: skupina po 2 - 3

Předpokládaný obsah a zaměření reflektivního dialogu: Společné shrnutí dosavadní tvorby – povídání o koláži, asambláži (prostorové koláži), při které si žáci vyzkoušeli část procesu animace. K samotné reflexi fotografií se vrátíme později při dalších hodinách, až uvidíme konečný výsledek vzniklých obličejů v počítači. Na závěr nastíníme úkol na příští hodinu, kdy budou žáci vytvářet prostorový objekt, na který by si měli přinést

základní materiál, kterým dotvoří (jakési pohyblivé „torzo“ těla, např. starou hračku a další materiál jako např. látky, dráty, provázek...).

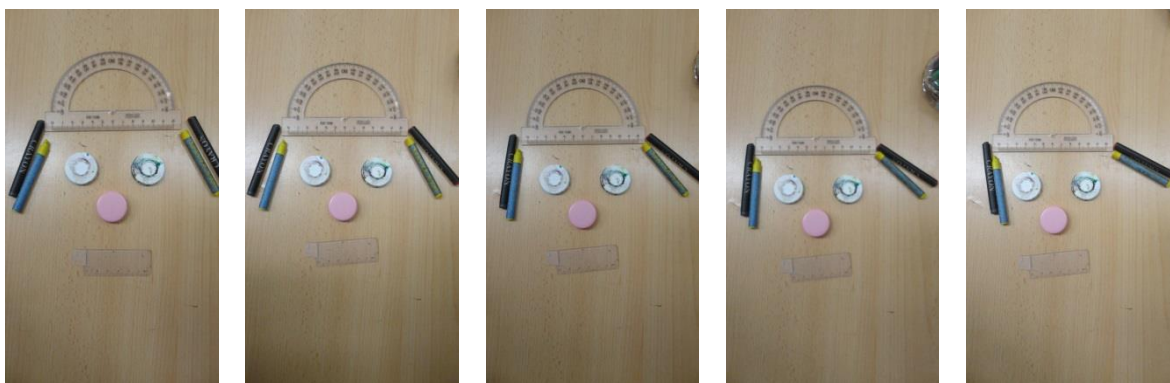
Vztahy k obsahu RVP:

Očekávané výstupy:

- „Žák užívá prostředky pro zachycení jev a procesů v proměných a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace.“ (RVP, s. 70)

Dílčí výstupy:

- Žák si vyzkouší specifickou techniku assembláže.
- Žák spolupracuje ve skupině, respektuje názory a návrhy řešení ostatních a zároveň přispívá názory vlastními.



Obr. 69: Záznam principů animace, 2013, žákovská tvorba

12.2.3 Třetí vyučovací blok - 90 minut

Téma a cíl hodiny: Experimentální tvorba Jana Švankmajera, surrealistický tvor. Rozvoj představivosti a žákovy fantazie prostřednictvím ukázek surrealistických děl, vytvoření prostorového tvora.

Klíčová slova: Prostorová tvorba, fantazijní tvor, zvíře, surrealismus, materiál

Motivace, didaktické postupy: Na začátku hodiny si pustíme úryvek z filmu Jana Švankmajera - Něco z Alenky (viz Obr. 70 - 73, s. 73). Žáci se seznámí s prostorovou tvorbou umělce, jeho fantazijními tvory, často složenými z několika zvířat, pro něž je specifický různorodý materiál, z kterého jsou vytvořeni, opakují se kosti, lebky, peří, přírodniny, mušle.

Výtvarný úkol: Žáci se rozdělí do skupin po 2 - 3 a vytvoří si návrh objektu – surrealistického tvora – zvířete či postavy, který budou realizovat v prostoru. Inspirovat se budou objekty vytvořeny Janem Švankmajerem. Tvor bude alespoň 20 cm velký a bude vytvořen z různorodého materiálu. V další hodině se budeme snažit vytvořit s objekty krátký film – animaci, proto by se mělo dát se vzniklým zvířetem či postavou trochu hýbat (musí být stabilní, měla by mít pohyblivé ruce, hlavu apod.). Základ objektu by měl být z torza, které si žáci přinesli.

Použité techniky: Prostorový objekt

Použité materiály a nástroje: Papír, tužka, drát, provázek, papírová lepenka, základní torzo objektu, různorodý materiál

Počet tvůrců jedné práce: skupina po 2 - 3

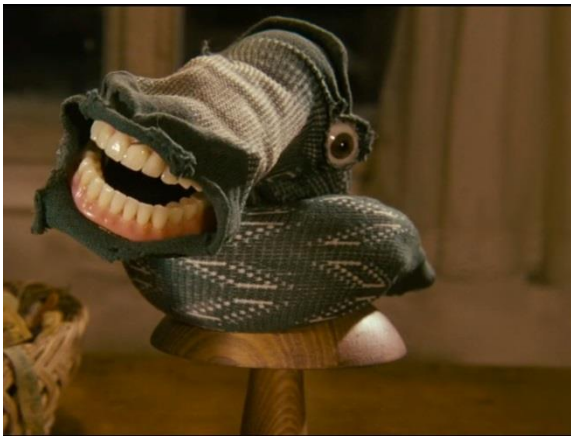
Vztahy k obsahu RVP:

Očekávané výstupy:

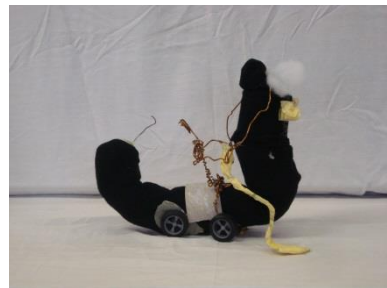
- „Žák užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie.“ (RVP, 2010, s. 70)
- „Žák ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci.“ (RVP, 2010, s. 70)

Dílčí výstupy:

- Žák si vyzkouší prostorovou tvorbu a práci s různorodými materiály.
- Žák spolupracuje ve skupině, respektuje názory a návrhy řešení ostatních a zároveň přispívá názory vlastními.



Obr. 70 - 73: Jan Švankmajer, Něco z Alenky, 1988, animovaný film, 86 min.



Obr. 74 - 79: Surrealistický tvor - objekt, 2013, žákovská tvorba

12.2.4 Čtvrtý vyučovací blok - 90 minut

Struktura vyučovací hodiny je totožná jako u třetího vyučovacího bloku, pouze závěr se liší, viz níže.

Výtvarný úkol: Žáci pokračují na předchozím úkolu. V druhé části hodiny by objekt měli dokončit a měl by být připravený na další hodinu, kdy se budeme snažit objekty rozhýbat.

Předpokládaný obsah a zaměření reflektivního dialogu: Každá skupina představí vzniklý objekt. Co vytvořili, jak se jejich zvíře, postava jmenuje, čím je specifická, jaký materiál k tvorbě využili a proč. Čím se inspirovali. Předvedou, jak se s objektem dá hýbat a jakou roli by eventuálně jejich postava, zvíře mohlo hrát ve filmu, který budeme vytvářet příští hodinu.

Dílní výstupy:

- Žák prezentuje a obhajuje skupinovou práci.

12.2.5 Pátý vyučovací blok - 90 minut

Téma a cíl hodiny: Experimentální tvorba Jana Švankmajera, Animace objektu. Rozvoj znalostí v oblasti tvorby animace a krátkého filmu, na základě vyzkoušení si jejich postupů, spolupráce ve skupině.

Klíčová slova: Animace, film, scénář, zápletka, stativ

Motivace, didaktické postupy: V hodině se pokusíme vytvořit animaci ze vzniklých objektů.

Výtvarný úkol: Společně vytvoříme krátký film se vzniklými objekty. Žáci si zahrají na režiséry a vymyslí krátký scénář filmu, ve kterém by se měla objevit určitá akce, zápletka (jeden objekt utíká před ostatními, ti běží za ním, může se odehrávat nějaká

bitva, určitá interakce mezi objekty...). Jednotlivé scény se zfočují fotoaparátem. Následně se z fotografií vytvoří animace. Případně žáci mohou vytvořit jednoduché kulisy.

Použité techniky: Animace - film

Použité materiály a nástroje: Prostorové objekty, fotoaparát, stativ

Počet tvůrců jedné práce: Skupina – celá třída

Vztahy k obsahu RVP:

Očekávané výstupy:

- „Žák užívá prostředky pro zachycení jev a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace.“ (RVP, 2010, s. 70)
- „Žák ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci.“ (RVP, 2010, s. 70)

Dílčí výstupy:

- Žák spolupracuje ve skupině, respektuje názory ostatních a zároveň přispívá názory vlastními, hledá společné řešení.
- Žák prezentuje a obhajuje skupinovou práci.

12.2.6 Šestý vyučovací blok - 90 minut

Téma, cíl hodiny: Experimentální tvorba Jana Švankmajera, vernisáž. Vystavení a promítnutí všech vzniklých děl, společná reflexe.

Klíčová slova: Vernisáž, reflexe, hodnocení

Motivace, didaktické postupy: Žáci si zahrají na umělce, kteří mají vlastní vernisáž. Společně si promítneme a představíme všechna vzniklá díla. Hodinu pojmem jako třídní vernisáž.

Předpokládaný obsah a zaměření reflektivního dialogu: V reflektivním dialogu se vrátíme k úkolům z předchozích hodin, a to především k nafoceným obličejům a ke vzniklému filmu. U prvního úkolu představí každá skupina svou sérii fotografií a řekne k ní pár slov – jaký materiál na assembláž použili, jak se jim při úkolu pracovalo, jestli měli nějak rozdělené role (někdo fotil, další animoval...). Dále si pustíme vzniklý film. Žáci shrnou, co se ve filmu děje, jaká je zde zápletka. Budeme si povídat o tom, jak se jim při „natáčení filmu“ pracovalo, jaká byla jejich představa na začátku a jestli se naplnila, jestli „scénář“ domlouvali všichni nebo ho vymyslel jeden člověk, jakou měl kdo roli... Co si myslí, že se jim ve filmu povedlo a co by se naopak dalo ještě zlepšit.

Vztahy k obsahu RVP:

Očekávané výstupy:

- „Žák užívá prostředky pro zachycení jev a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace.“ (RVP, 2010, s. 70)
- „Žák ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci.“ (RVP, 2010, s. 70)

Dílčí výstupy:

- Žák spolupracuje ve skupině, respektuje názory ostatních a zároveň přispívá názory vlastními, hledá společné řešení.

Vztahy k výtvarné kultuře: Giuseppe Arcimboldo, Jan Švankmajer, surrealismus

12.2.7 Reflexe a průběh vyučovacích hodin

Výtvarný úkol v prvním vyučovacím bloku, kdy měli žáci formou koláže vytvářet portrét určité profese podle Giuseppe Arcimbolda, jsem považovala za srozumitelný, pro žáky možná až moc jednoduchý. Proto mě velmi překvapilo, když se u dětí začaly objevovat portréty, které sice byly vytvořeny z výstřižků odpovídajících danému povolání, které ovšem vůbec nekorespondovaly s tvary a částmi obličeje a byly vystříhány a použity úplně jinak. Jelikož se našlo pouze pár dětí, které vytvářely portrét podle mé představy,

tušila jsem, že je chyba na mé straně a pokusila jsem se žákům znovu lépe formulovat zadání úkolu. Po tom, co jsem dětem přesněji vysvětlila, co po nich chci, už nebyl téměř žádný problém.

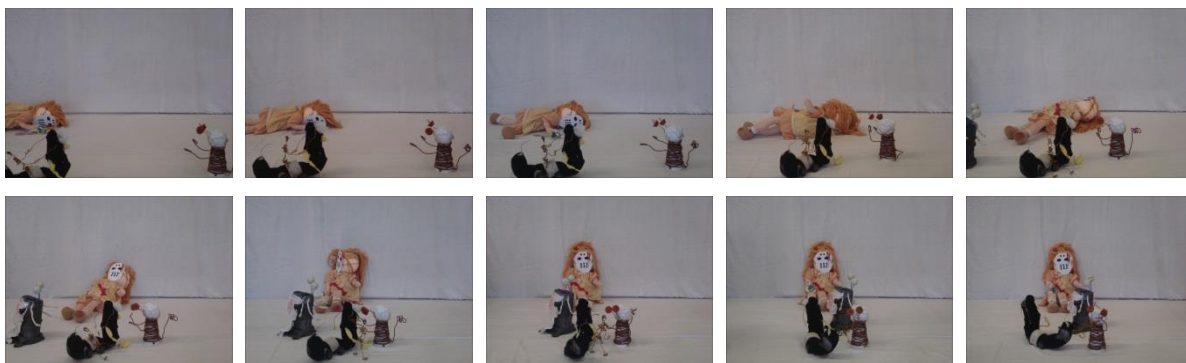
V dalším vyučovacím bloku si žáci vyzkoušeli principy animace v podobě rozanimování obličeje, sestaveného z předmětů přítomných ve třídě. Upozornila jsem žáky na to, že vzniklé fotografie nemusí být výstavní, že nevadí, pokud bude nějaká fotka trochu rozmazaná, ale že by měl být na fotografiích znatelný určitý pohyb nebo proměna. Žáci velmi rychle zadání pochopili a myslím, že s úkolem neměli problém.

Následný týden začaly děti pracovat na hlavním úkolu, který směřoval k závěrečné animaci. Úkolem hodiny bylo vymyslet ve skupinách návrh specifického fantazijního tvora, který bude součástí závěrečného animovaného filmu. Po ukázce filmu „Něco z Alenky“ od Jana Švankmajera jsme si povídali, co žákům přišlo na filmu zajímavé, netradiční. Žáci především poznamenávali, že film byl hororový a strašidelný, objevily se zde i komentáře, že to bylo jako ze snu, čímž jsme se velmi lehce dotkli surrealismu. Má původní představa byla, že děti se surrealismem seznámím více, když jsem si ale uvědomila, že s tímto směrem nemají vůbec žádné zkušenosti, seznámila jsem je pouze se specifickým surrealismem J. Švankmajera, kterým se také měli inspirovat při tvorbě svého fantazijního tvora. Ten měl být stabilní a zároveň nějakým způsobem alespoň částečně pohyblivý, abychom ho v animovaném filmu mohli použít. Později jsem si uvědomila, že požadavek na pohyblivost tvora v kombinaci se samotným vytvořením prostorového objektu, byl asi pro žáky trochu komplikovaný, protože se samotnou prostorovou tvorbou neměli moc velké zkušenosti. Některým působilo problém zajistit pouhou stabilitu tvora. Na prostorovou tvorbu měli žáci vyhrazené dvě hodiny další týden, což, jak jsme zjistili, bylo docela málo času, a proto objekt některé skupiny dodělávaly doma. Myslím, že kdybychom měli na samotnou práci více času, mohli bychom společně s žáky lépe na jednotlivých objektech zapracovat a výsledek by byl nejspíš lepší. Z časových důvodů to ale bohužel nebylo možné.

V posledním dvouhodinovém bloku žáci vytvářeli animovaný film, ve kterém figurovaly vzniklé objekty – tvorové. Organizace této hodiny jsem se bála asi nejvíc, nakonec byl ale průběh docela hladký. Již předem jsem připravila plochu, kde animace probíhala, a stativ, hned od začátku hodiny mohly tedy děti začít pracovat. Vysvětlila jsem

žákům, jak bude animování probíhat, na co si mají dávat pozor, aby byl pohyb patrný a plynulý. Žáci se u stativu střídali, kdo chtěl, vyzkoušel si fotit tvory a kontroloval, jak vypadá jejich pohyb v hledáčku. Ostatní ze skupinek se střídali u pohybování s objekty. Většina dětí se zapojovala nebo se zájmem pozorovala průběh filmu, našlo se ale bohužel i pár těch, kteří nepracovali. Z tohoto důvodu by bylo asi lepší, kdyby si samotnou tvorbu animace mohly vyzkoušet skupiny jednotlivě nebo méně skupin dohromady, aby se zapojili všichni. To by mělo jistě vliv i na průběh samotného filmu/filmů, kdy by jednotlivé skupiny mohly lépe promyslet děj, aby film dával více smysl. I zde hrál roli bohužel nedostatek času a také chybějící technické vybavení pro více skupin.

Další týden jsme si v poslední závěrečné hodině promítli jednotlivé snímky obličejů, které žáci vytvářeli ve druhé hodině a celý animovaný film, který, i přesto, že by se dal ještě lépe promyslet, u dětí sklidil úspěch.



Obr. 80: Animovaný film - ukázka, 2013, žákovská tvorba

13. Závěrečné hodnocení pedagogické praxe

Souvislá pedagogická praxe pro mne byla velkým přínosem. Oproti minulé praxi, kdy jsem byla na gymnáziu a na výtvarné výchově jsem měla pouze asi 15 dětí, jsem si vyzkoušela, jaký je rozdíl učit na základní škole s plným počtem žáků ve třídě. Ověřila jsem si, co z mých navržených didaktických projektů funguje, jak jsem si představovala, a také, co by chtělo příště vymyslet jinak, například lépe formulovat požadavky nebo zadání výtvarného úkolu, aby byl pro žáky srozumitelnější, anebo uzpůsobit úkoly časovým možnostem. Především jsem zjistila, že ne všechno, co předpokládám, že je pro žáky samozřejmé a možná až příliš jednoduché, tak opravdu je. Spíše naopak, úkoly, které jsem považovala za nenáročné a snadno zvládnutelné, byly pro některé žáky z počátku

obtížnější než ty, u kterých jsem náročnost předem tušila. V neposlední řadě jsem si byla oproti předchozí praxi určitě o mnoho jistější při vystupování a mluvení před žáky a ke konci praxe jsem počáteční nervozitu ztratila úplně.

III. VÝTVARNÁ ČÁST

14. Teoretické aspekty a popis vzniklých výtvarných prací

Ve výtvarné části představuji projekt, jehož součástí jsou čtyři dvouminutová videa a čtyři fotografie vodní hladiny, reflektující vztah pohyblivého a statického obrazu ve výtvarném umění.

Impulsem projektu byl autorský soubor fotografií, který vznikl před pár lety a sestával z několika převrácených pohledů na vodní hladinu, ve které se zrcadlil její odraz. Vodní hladina působí jako zrcadlo, které stejně tak vytváří přenesený obraz skutečnosti. Pootočením fotografií o 180° byl pak člověk nucen vnímat realitu jinak, než jemu známým způsobem. Také bylo na snímcích na první pohled těžší odlišit skutečný obraz (vytvořený fotografií) od jeho odrazu (vytvořeného vodní hladinou a fotografií).

Myšlenky, jež se v souvislosti s tímto projektem objevily, jsem se rozhodla dále rozvinout prostřednictvím konfrontace specifík videa a fotografie.

Projekt je tvořen čtyřmi různými fotografickými a video pohledy na vodní hladinu, přičemž jeden pohled je vždy zaznamenán prostřednictvím obou médií. Vzniklé statické i pohyblivé obrazy jsou otočeny o 180°, a tím je ozvláštněn způsob jejich percepce, jak jsem naznačila výše.

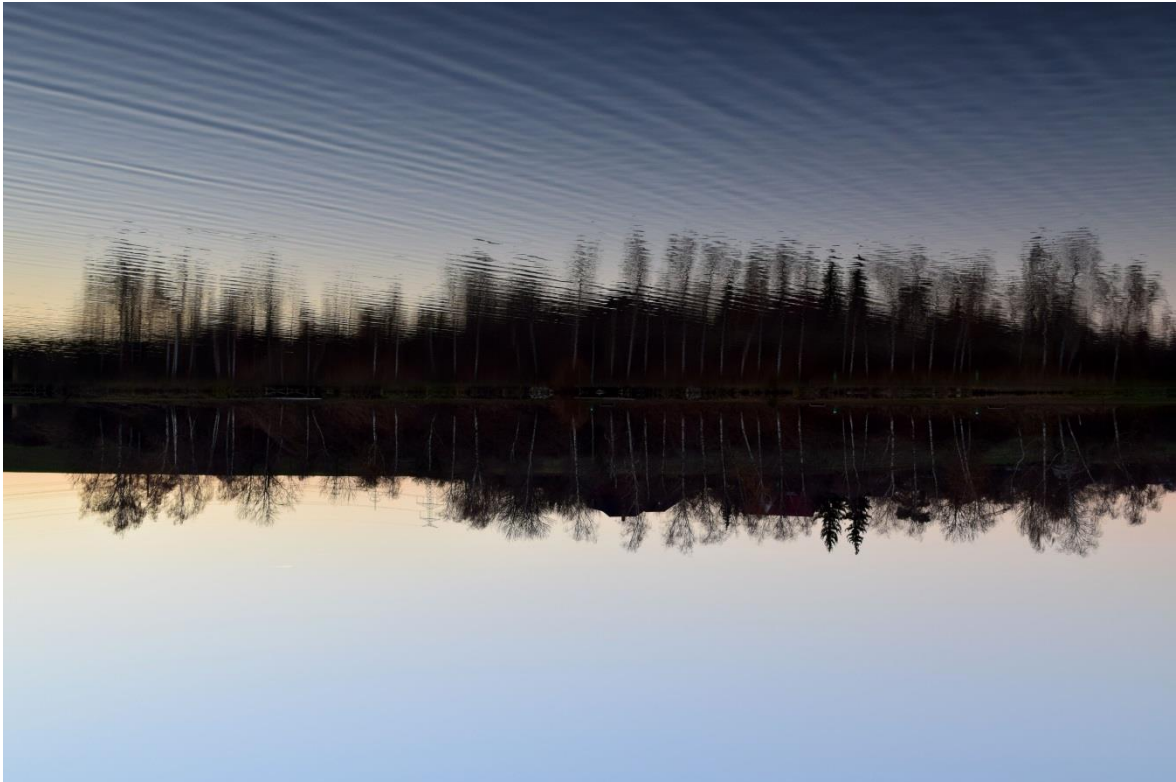
Video jsem natáčela ze statického místa, čímž vytvářejí určitou paralelu s identickými fotografickými pohledy. Zároveň ale upozorňují na rozdílnost statického a pohyblivého obrazu, a to prostřednictvím pohybu. Tím, i když u některých videí není (zpočátku) téměř patrný, se tato dvě média liší. Přítomnost pohybu se v jednotlivých videozáběrech proměňuje, což můžeme vidět především na toku vody. Tímto plynutím vodní hladiny vlastně sledujeme proudění času.

Při sledování videí následně zjišťujeme, že voda, jakožto zrcadlo, které odráží obrazy reality, není jediným zdrojem pohybu v těchto video obrazech, i když na něm má zásadní podíl. Pohyb lze vidět i u mraků. I přesto, že se nám může zdát nepatrný, pokud budeme video sledovat zároveň s fotografií, překvapí nás, jakým způsobem se obraz změní (viz Obr. 86, s. 84). Dalšími pohyblivými zástupci jsou, původně nezamýšlené, živé bytosti, ať už ptáci, poletující na obloze či ve větvích stromů, vodní živočichové, narušující plynulou plochu vodní hladiny nebo lidé, kteří se mi, nic netušíce během nedělní procházky, vmísili do záběru (viz Obr. 88, s. 85). Tento, zprvu neblahý fakt

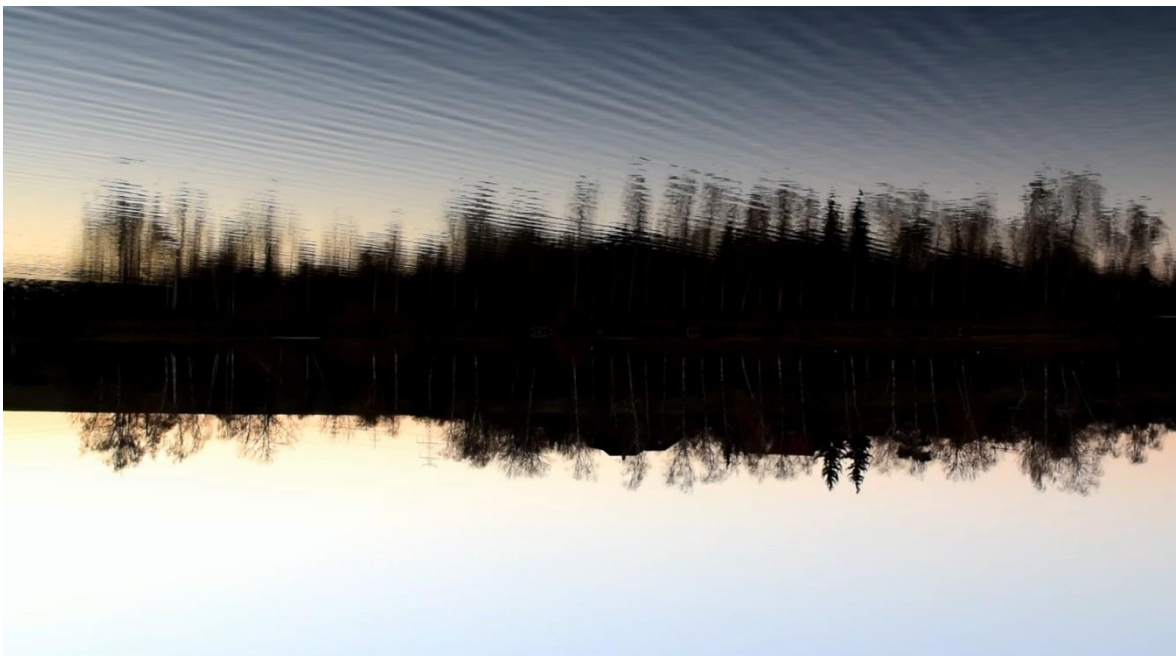
v podobě rušivého lidského elementu, jsem se nakonec rozhodla záměrně využít, aby se od sebe jednotlivé snímky určitým způsobem odlišily.

Samotný proces natáčení jednotlivých videí byl překvapivý a přinesl mnohá zjištění. Především, že vodní hladina je opravdu jako zrcadlo, se kterou se ovšem při jejím narušení „rozbije“ i vzniklý obraz. K tomuto „rozbití“ stačil i mírný vítr. I přesto, že nebyl téměř znát, hladinu rozvlnil a odraz se tak začal vytrácet. O typických podzimně-zimních meteorologických jevech jako silnějším větrem, dešti, zatažené obloze či sněžení, pak ani nemluvě. Některé z těchto neočekávaných aspektů se ovšem paradoxně staly inspirativními, jako například když mě při natáčení zaskočila zčásti zamrzlá hladina, kde byl sotva viditelný odraz, natož nějaký pohyb. Z tohoto videa nakonec vznikl výtvarně velmi zajímavý obraz, ve kterém je zachycen pohyb na menší obrazové části než u ostatních videí, ale je přítomen (viz Obr. 84, s. 83).

Videa měla být původně bez zvuku, nechtěla jsem, aby byly obrazy něčím rušeny, chtěla jsem se soustředit především na vizuální stránku. Při jejich sledování jsem si ale uvědomila, že mi zvuk chybí, že postrádám především „zvuk“ vody spojený s typickým uklidňujícím tichem. Přesto, že toto poetické ticho na videích párkrát něco přeruší, propojením audio-vizuální stránky je jejich sledování autentičtější a, alespoň pro mě, zábavnější.



Obr. 81: Bez názvu (Břízy), 2016, fotografie



Obr. 82: Bez názvu (Břízy), 2016, video, 2 min.



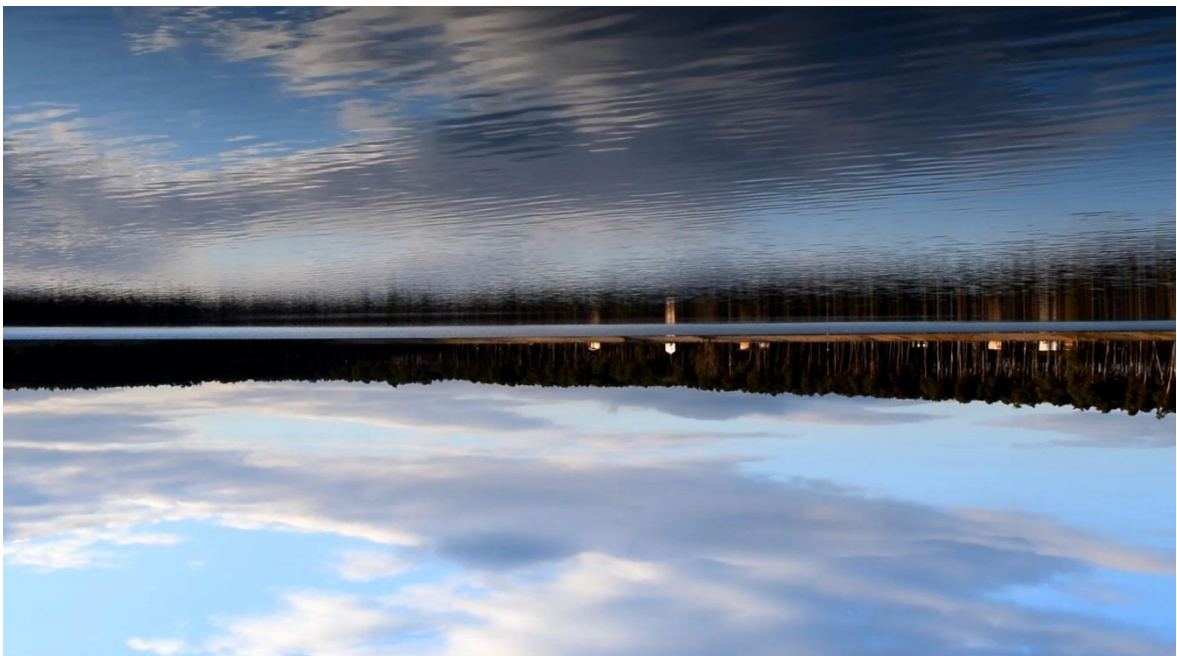
Obr. 83: Bez názvu (Zamrzlá), 2016, fotografie



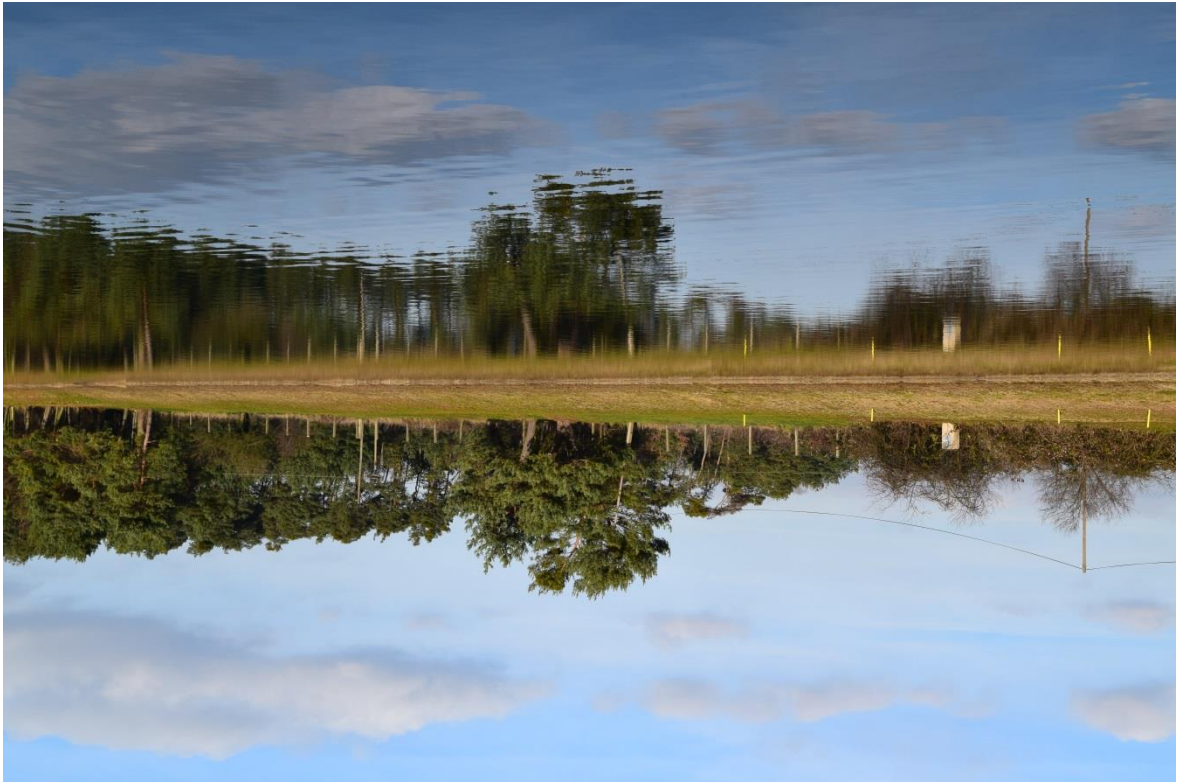
Obr. 84: Bez názvu (Zamrzlá), 2016, video, 2 min.



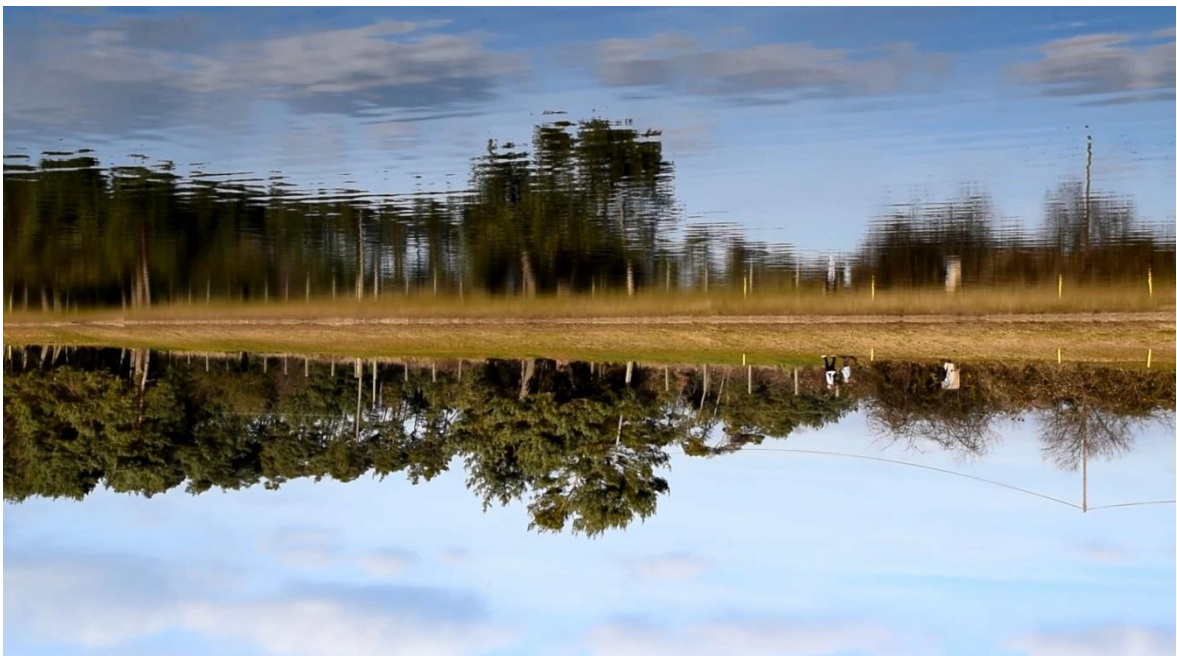
Obr. 85: Bez názvu, 2016, fotografie



Obr. 86: Bez názvu, 2016, video, 2 min.



Obr. 87: Bez názvu (Dynamická), 2016, fotografie



Obr. 88: Bez názvu (Dynamická), 2016, video, 2 min.

ZÁVĚR

V práci jsem se snažila rozvinout a přiblížit téma pohyblivých obrazů, především tedy experimentálního filmu a videoartu, které se svou specifičností a zákonitostmi spíše podobají výtvarnému umění než klasickému filmu. Oproti tradičnímu filmu se tato skupina pohyblivých obrazů liší zejména způsobem, jakým využívá naraci, která pro ni není důležitá. Vybraní umělci, prostřednictvím jejichž tvorby jsem sbírala potřebné informace a kterým jsem se v teoretické části věnovala nejvíce, nekladou důraz na příběh ani nutně přítomný děj. Důležitý je pro ně samotný proces vzniku díla, proces tvorby a její formální stránka či myšlenky a otázky spojené s vnímáním člověka. V těchto zásadách lze najít paralely s myšlenkami tvůrců výtvarného umění, také proto se vybraní autoři nevěnují pouze pohyblivým obrazům, ale jsou znalí i v dalších výtvarných činnostech.

Prostřednictvím didaktických projektů jsem si chtěla ověřit, dá-li se téma pohyblivých obrazů aplikovat v hodinách výtvarné výchovy na druhém stupni základní školy. Zajímalo mě, zda naplánované projekty vůbec zvládneme uskutečnit a jakým způsobem na ně budou reagovat žáci, kteří se s touto tematikou nikdy neseťkali. Přiznávám, že jsem měla trochu obavy. Organizačně sice výuka byla trochu náročnější, jak jsem předpokládala, musím ale říci, že samotný průběh jednotlivých projektů a především to, s jakým nadšením se děti úkolů zhostily, mě nakonec velmi příjemně překvapilo.

Výtvarnou část jsem pojala jako multimediální projekt, kde prostřednictvím pohyblivého a statického obrazu reflektuji získané poznatky v těchto oblastech a zaměřuji se na jejich podobné, a zároveň i odlišné prvky. Na ty pak upozorňuji v jakýchsi paralelách, jež vytváří fotografický a video obraz. Vizualní složku doplňují autentické záznamy zachycené na video.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ

Seznam literatury:

ANDĚL, Jaroslav, ed.: *Douglas Gordon: Blood, Sweat, Tears*. Praha: DOX, 2009. ISBN 978-80-904213-4-9.

BLÁHA, Jaroslav: *Výtvarné umění a hudba*. Tvar, prostor a čas I/2. Praha: TOGGA, 2013. ISBN: 978-80-7476-019-8.

Bohuslav Woody Vašulka. Mystery of Memory / Mystérium paměti. Muzeum města Brna: Brno, 2016. ISBN: 978-80-86549-69-9.

BOIS, Yve-Alain, BUCHLOH, Benjamin, FOSTER, Hal, KRAUSSOVÁ, Rosalind: *Umění po roce 1900*. Praha: Slovart, 2007. ISBN: 978-80-7209-952-8.

DOLANOVÁ, Lenka: *Dialog s démony nástrojů. Steina a Woody Vasulkovi*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze a JSAF / Mezinárodní festival dokumentárních filmů Jihlava, 2011. ISBN 978-80-7331-317-3.

DOLANOVÁ, Lenka: Vstup „pohyblivých obrazů“ do galerie. *Illuminace*. Praha: NFA, 2003, č. 4, s. 85-99. ISSN: 0862-397X.

FRICKEOVÁ, Christiane, HONNEF, Klaus, RUHRBERG, Karl, SCHNECKENBURGER, Manfred: *Umění 20. století*. II. díl. Praha: Slovart, 2011. ISBN: 978-80-7391-572-8.

HONNEF, Klaus: *Warhol*. Köln: Taschen, 2000. ISBN: 3-8228-6696-2.

JANDA, Luděk: Digitální obraz. *Cinepur*. Praha: FAMU a Sdružení přátel Cinepuru, 2006, č. 44, s. 49 - 51. ISSN: 1213-516X.

KERBACHOVÁ, Bohdana. *Petr Skala - Utajený experimentátor*. Booklet k DVD. Praha: NFA [Národní filmový archiv], 2005.

KREJČOVÁ, Kateřina: Andy Warhol - Pohyblivé obrazy ve věku digitální reprodukce. *Film a doba*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku s finanční podporou Ministerstva kultury České republiky, 2009, č. 3-4, s. 186-187. ISSN: 0015-1068.

KRŠŇÁK, Jan: Nam June Paik / „Nikdy se nedívám na video“. *Cinepur*. Praha: FAMU a Sdružení přátel Cinepuru, 2006, č. 44, s. 22-23. ISSN: 1213-516X.

POSPISZYL, Tomáš: Andy Warhol uvádí. *Cinepur*, Praha: FAMU a Sdružení přátel Cinepuru, 2006, č. 44, s. 24. ISSN: 1213-516X.

POSPISZYL, Tomáš: Film x výtvarné umění /Pohyblivé obrazy Michala Pěchoučka/. *Cinepur*, Praha: FAMU a Sdružení přátel Cinepuru, 2006, č. 44, s. 16-18. ISSN: 1213-516X.

PRAVDOVÁ, Anna: Poezie je jen jedna. S Janem Švankmajerem o filmu, surrealismu, magii a zasvěcení. *Art*. Praha: Ambit Media, a. s., 2012, č. 11, s. 34-40. ISSN: 1213-8398.

ŠVANKMAJER, Jan: *Síla imaginace*. Praha: Dauphin, Mladá fronta, 2001. ISBN: 80-7272-045-7.

ULVER, Stanislav: *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1991. ISBN: 80-70004-071-8.

CHERCHI USAI, Paolo: Petr Skala: Utajený experimentátor. *Film a doba*. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku s finanční podporou Ministerstva kultury České republiky, 2006, č. 4, s. 224-225. ISSN: 0015-1068.

VOJTĚCHOVSKÝ, M: Poezie a poetika elektronického těla /Garry Hill a film/. *Cinepur*. Praha: FAMU a Sdružení přátel Cinepuru, 2006, č. 44, s. 19-21. ISSN: 1213-516X.

Seznam elektronických zdrojů:

Andy Warhol: Motion Pictures. In: *Galerierudolfinum.cz* [online]. 2009. [cit. 2016-10-10].

Dostupné z: <http://www.galerierudolfinum.cz/cs/exhibition/andy-warhol-andy-warhol>

Bohuslav Woody Vašulka: Mystery of Memory, In: *Spilberk.cz* [online]. 2016. [cit. 2016-11-

07]. Dostupné z: <http://www.spilberk.cz/vystava/vasulka-mystery-memory/>

Douglas Gordon: krev, pot, slzy. In: *DOX* [online]. 2009. [cit. 2016-10-09]. Dostupné z:

<http://www.dox.cz/cs/vystavy/douglas-gordon-krev-pot-slzy>

Laterna magika. In: *svoboda-scenograf.cz* [online]. [cit. 2016-12-02].

Dostupné z: <http://www.svoboda-scenograf.cz/laterna-magika/>

O Kinoautomatu. In: *Kinoautomat.cz* [online]. 2010. [cit. 2016-12-02].

Dostupné z: <http://www.kinoautomat.cz/o-kinoautomatu.htm>

Polyekran, Polyvize. In: *svoboda-scenograf.cz* [online]. [cit. 2016-12-02]. Dostupné z: <http://www.svoboda-scenograf.cz/polyekran-polyvize/>

Režisér Wim Wenders natočil svůj první film ve francouzštině. Má v sobě lehkost, říká. In: *ihned.cz* [online] 4. 9. 2016. [cit. 2016-12-01]. Dostupné z: <http://art.ihned.cz/film-a-televize/c1-65424600-wim-wenders-krasne-dny-v-aranjuez-film-benatky-festival>

BENEDIKTOVÁ, Jana: Přežít svůj život: Berte na vědomí své podvědomí. In: *ČT 24.cz* [online]. 4. 11. 2010. [cit. 2016-11-20]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/1306291-prezit-svuj-zivot-berte-na-vedomi-sve-podvedomi>

24hodinové Psycho za krev, pot a slzy Douglase Gordona. In: *ČT 24.cz*, [online], 05. 06. 2009. [cit. 2016-10-29]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/1404818-24hodinove-psycho-za-krev-pot-a-slzy-douglase-gordona>

Filmové muzeum v New Yorku vystavuje Švankmajerovy koláže. In: *ČT 24.cz*, [online], 2. 12. 2011. [cit. 2016-11-26]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/1206062-filmove-muzeum-v-new-yorku-vystavuje-svankmajerovy-kolaze>

Švankmajer: Filmy, jaké dělám, tahle civilizace nepotřebuje. In: *ČT 24.cz*, [online], 11. 7. 2014. [cit. 2016-11-20]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/1026164-svankmajer-filmy-jake-delam-tahle-civilizace-nepotrebuje>

NEDĚLA, Jiří: Mezi realitou, snem a filmem. *25fps* [online]. 25. 4. 2007, č. 1 [cit. 2016-11-20]. ISSN 1802-5714. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/mezi-realitou-snem-a-filmem/>

NEDĚLA, Jiří: Pohyblivý obraz trochu jinak. *25fps* [online]. 25. 4. 2007, č. 1 [cit. 2016-05-23]. ISSN 1802-5714. Dostupné z: <http://25fps.cz/2007/pohyblivy-obraz-trochu-jinak/>

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. In: *Rvp.cz* [online] 2010. [cit. 2016-11-21]. Dostupné z: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV-pomucka-ucitelum.pdf>

Audiovizuální dokumenty a online pořady:

Artisode 5.4 Steina & Woody Vasulka [dokumentární pořad]. In: *Youtube*, [online]. 11. 06. 2013. [cit. 2016-10-26]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=Ylow_1ytoiE

KERBACHOVÁ, Bohdana. *Petr Skala - Utajený experimentátor*. [videozáznam na DVD]. Praha: NFA [Národní filmový archiv], 2005.

Pocta zakladateli videoartu. In: *Události, komentáře* [online pořad], 16. 11. 2011. [cit. 2016-10-26]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1096898594-udalosti-komentare/211411000371116/obsah/178539-pocta-zakladateli-videoartu>

Výstava měsíce: Krev, pot a slzy Douglase Gordona. In: *Artmix* [online magazín]. 05. 09. 2009. [cit. 2016-10-29]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10123096165-artmix/209562229000007/titulky>

OBRAZOVÁ DOKUMENTACE

- Obr. 2: László Moholy-Nagy, Modulátor světla a prostoru, 1930, kinetický objekt, 151.1 x 69.9 x 69.9 cm. (zdroj: https://monoskop.org/L%C3%A1szl%C3%B3_Moholy-Nagy).....12
- Obr. 2: Nam June Paik, TV židle, 1968, video instalace s televizí a židlí. (zdroj: <https://www.arts.gov/photos/nam-june-paik-artist-who-invented-video-art>).....14
- Obr. 3: Douglas Gordon, Dvacetičtyřhodinové Psycho tam a zpět sem a tam, 2008, videoinstalace, 24 hod. - Příklad současné podoby diptychu ve videoartu. (zdroj: <http://www.cbc.ca/news2/tiff2010/2010/09/douglas-gordons-stunning-24-hour-psycho-update-screens-at-tiffs-lightbox.html>).....15
- Obr. 4: Alfréd Radok a Josef Svoboda, Laterna Magika, 1958. (zdroj: <http://www.svoboda-scenograf.cz/laterna-magika/>).....19
- Obr. 5: Josef Svoboda, Polyekran, 1958. (zdroj: <http://www.svoboda-scenograf.cz/polyekran-polyvize/>).....19
- Obr. 6: Milan Dobeš, Kinetická věž, 1970. (zdroj: BLÁHA, Jaroslav: *Výtvarné umění a hudba. Tvar, prostor a čas I/2*. [DVD] Praha: TOGGA, 2013. ISBN: 978-80-7476-019-8...20
- Obr. 7: Andy Warhol, Empire, 1964, 16mm film, černobílý, němý, 8 hod. a 5 min. (zdroj: <http://www.cranbrookartmuseum.org/exhibition/andy-warhol-empire/>).....22
- Obr. 8: Andy Warhol, Třináct nejkrásnějších hochů a Nejkrásnější ženy Andyho Warhola, (výběr), 1964-65, 16mm film, černobílý, němý, 4 min. (zdroj: <https://art.city.ly/>).....24
- Obr. 9: Nam June Paik a John Cage, po koncertě Etude for Piano, 1960. (zdroj: <http://arttattler.com/archivejohncage.html>).....26
- Obr. 10: Nam June Paik, TV Buddha, 1974, closed circuit installation. (zdroj: <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-buddha/images/2/>).....27
- Obr. 11: Nam June Paik, Charlotte Moormanová oděná do TV cella a TV brýlí, 1971, New York, performance. (zdroj: <http://news.medill.northwestern.edu/chicago/charlotte-moorman-shattering-barriers-between-art-and-technology/>).....28

Obr. 12: Woody Vasulka, The Mater (Hmota), 1974, 3:56 min., barva, zvuk (zdroj: http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_83.html).....	31
Obr. 13: Woody Vasulka, Explanation (Vysvětlení), 1974, 11:45 min., barva, zvuk (zdroj: http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/pages/Explanation_05.html).....	31
Obr. 14: Woody a Steina Vasulkovi, Noisefields (Pole šumu), 1974, 12:05 min., barva, zvuk (zdroj: http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_42.html).....	33
Obr. 15: Woody a Steina Vasulkovi, Light Revisited (Znovunavštívené světlo), 2002. Výstava Bohuslav Woody Vašulka: Mystery of Memory, Brno, 2016. (zdroj: vlastní archiv).....	33
Obr. 16: Woody Vasulka, Brotherhood (Bratrství) 1990-98, virtuální model 90. léta. (zdroj: http://www.vasulka.org/Woody/Brotherhood/Brotherhood.html).....	34
Obr. 17: Woody Vasulka, Friendly Fire (Přátelská palba), instalace. Výstava Bohuslav Woody Vašulka: Mystery of Memory, Brno, 2016. (zdroj: vlastní archiv).....	34
Obr. 18: Douglas Gordon, Nikdy, nikdy (Černá), 2000, C-print. (zdroj: http://www.photography-now.com/exhibition/1489).....	37
Obr. 19: Douglas Gordon, Rozdělené Já II, 1996, videoinstalace. (zdroj: http://www.db-artmag.com/archiv/2005/e/5/1/353-2.html).....	37
Obr. 20: Douglas Gordon, 30 Seconds Text, 1996, text na zdi, instalace. (zdroj: http://visual-poetry.tumblr.com/post/128411354279/30-seconds-text-by-douglas-gordon-douglas).....	39
Obr. 21: Petr Skala, Šepot hvězd, 1971, film 16mm, 6 min. (zdroj: http://www.mediabaze.cz/page.php?artwork=591).....	41
Obr. 22: Petr Skala, Dávná znamení, 1980, film 16mm, 2 min. (zdroj: http://www.mediabaze.cz/page.php?artwork=614).....	42
Obr. 23: Petr Skala, Stín času, 1992, video, 8 min. (zdroj: http://www.mediabaze.cz/page.php?artwork=624).....	42

Obr. 24: Jan Švankmajer, Něco z Alenky, 1988, animovaný film, 86 min. (zdroj: https://www.nytimes.com/2014/05/18/movies/homevideo/jan-svankmajers-alice-released-on-dvd.html? r=0).....	44
Obr. 25: Jan Švankmajer, Jídlo, 1992, animovaný film, 16 min. (zdroj: http://www.illstills.com/post/31004316851/feed-your-head-with-jan-%C5%A1vankmajers-food-life).....	44
Obr. 26: Jan Švankmajer, Spiklenci slasti, 1996, 85 min. (zdroj: http://brianmatthews60.blogspot.cz/2013_01_01_archive.html).....	45
Obr. 27: Andy Warhol, Marilyn, 1964, sítotisk na plátně, 101,6 x 101,6 cm, (zdroj: http://ibay.li/product.php?productid=17342).....	50
Obr. 28: Andy Warhol, Campbellova polévková plechovka, 1968, sítotisk na plátně, 91,5 x 61 cm, (zdroj: http://www.warhol.org/education/resourceslessons/Campbell%E2%80%99s-Soup--Ode-to-Food/).....	50
Obr. 29: Andy Warhol, Screen Test: Edie Sedgwick, 1965, 16mm film, černobílý, němý, 4 min., (zdroj: http://www.thedailybeast.com/articles/2014/01/07/warhol-gives-edie-sedgwick-the-evil-eye.html).....	51
Obr. 30: Andy Warhol, Screen Test: Lou Reed (Coke), 1966, 16mm film, černobílý, němý, 4 min., (zdroj: http://www.randian-online.com/np_event/andy-warhol-contact/).....	51
Obr 31 - 34 : Jednotlivé záběry z videí žáků, 2016, černobíle, bez zvuku, (zdroj: vlastní archiv).....	55
Obr 35 - 38 : Jednotlivé záběry z videí žáků, 2016, černobíle, bez zvuku, (zdroj: vlastní archiv).....	56
Obr. 39 : Petr Skala, Obrazy duše, 1970, film 16mm, 3 min. (zdroj: http://www.mediabaze.cz/page.php?artwork=590).....	59
Obr. 40 : Petr Skala, Zeď času, 1972, film 16mm, 5 min. (zdroj: http://www.mediabaze.cz/page.php?artwork=593).....	59

Obr. 41 - 45: Obrazy promítnutých diapozitivů, vytvořených žáky, 2016, (zdroj: vlastní archiv).....	59
Obr. 46 - 49: Záznamy z výtvarné akce, 2016, fotografie, (zdroj: vlastní archiv).....	62
Obr. 50: Záznamy z výtvarné akce, 2016, fotografie, (zdroj: vlastní archiv).....	63
Obr. 51 - 54: Vzniklé obrazy, 2016, kombinovaná technika, (zdroj: vlastní archiv).....	65
Obr. 55 - 60: Vzniklé obrazy, 2016, kombinovaná technika, (zdroj: vlastní archiv).....	66
Obr. 61: Giuseppe Arcimboldo, Vzduch, 1566, olej na plátně, 74 x 56 cm. (zdroj: http://www.wga.hu/frames-e.html?/html/a/arcimbol/3allegor/).....	69
Obr. 62: Giuseppe Arcimboldo, Jaro, 1563, olej na dřevě, 66 x 50 cm. (zdroj: http://www.wga.hu/frames-e.html?/html/a/arcimbol/3allegor/).....	69
Obr. 63: Giuseppe Arcimboldo, Podzim, 1573, olej na plátně, 76 x 64 cm. (zdroj: http://www.wga.hu/frames-e.html?/html/a/arcimbol/3allegor/).....	69
Obr. 64: Jan Švankmajer, Možnosti dialogu, Dialog věčný, 1982. (zdroj: http://www.praha.eu/jnp/cz/co_delat_v_praze/kultura/galerie_hl_m_prahy/jan_svankmajer_u_zvonu.html).....	69
Obr. 65: Jan Švankmajer, Možnosti dialogu, Dialog věčný, 1982. (zdroj: http://www.kviff.com/cs/program/film/318369-moznosti-dialogu/).....	69
Obr. 66 - 68: Portréty - koláž, 2013, (zdroj: vlastní archiv).....	69
Obr. 69: Záznam principů animace, 2013, žákovská práce, (zdroj: vlastní archiv).....	71
Obr. 70 - 72: Jan Švankmajer, Něco z Alenky, 1988, animovaný film, 86 min. (zdroj: https://lasttimeisawdotcom.wordpress.com/2014/12/08/alice1988/).....	73
Obr. 73: Jan Švankmajer, Něco z Alenky, 1988, animovaný film, 86 min. (zdroj: https://cz.pinterest.com/pin/362962051197094792/).....	73
Obr 74 - 79: Surrealistický tvor - objekt, 2013, žákovská práce, (zdroj: vlastní archiv).....	73
Obr. 80: Animovaný film - ukázka, 2013, žákovská tvorba, (zdroj: vlastní archiv).....	78
Obr. 81: Bez názvu (Břízy), 2016, fotografie, (zdroj: vlastní archiv).....	82

Obr. 82: Bez názvu (Břízy), 2016, video, 2 min., (zdroj: vlastní archiv).....	82
Obr. 83: Bez názvu (Zamrzlá), 2016, fotografie, (zdroj: vlastní archiv).....	83
Obr. 84: Bez názvu (Zamrzlá), 2016, video, 2 min., (zdroj: vlastní archiv).....	83
Obr. 85: Bez názvu, 2016, fotografie, (zdroj: vlastní archiv).....	84
Obr. 86: Bez názvu, 2016, video, 2 min., (zdroj: vlastní archiv).....	84
Obr. 87: Bez názvu (Dynamická), 2016, fotografie, (zdroj: vlastní archiv).....	85
Obr. 88: Bez názvu (Dynamická), 2016, video, 2 min., (zdroj: vlastní archiv).....	85