

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Hra bez návodu
Game without the manual

Natálie Moučková

Vedoucí práce: MgA. Jan Pfeiffer, Ph.D.
Studijní program: Specializace v pedagogice
Studijní obor: Bakalářské ČJ-VV

2024

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Hra bez návodu potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha 15. 4. 2024podpis

Děkuji svému vedoucímu práce, MgA. Janu Pfeifferovi, Ph.D., za cenné rady a inspiraci k mé práci a také za motivaci k jejímu dokončení. Dále bych chtěla poděkovat svým přátelům a rodině, především tátovi, za veškerou pomoc a podporu.

Abstrakt

Bakalářská práce se zabývá teorií, historií objektu od 20. století po současnost a jeho vztahem a funkcí v souvislosti s performance. Dále rozebírá možnosti využití objektu při umělecké tvorbě, vliv objektu na autora a diváka. Dále se také věnuje otázce, zdali má objekt jako takový přímý vliv na tvůrce (po stránce estetické, vizuální a také praktických možnostech využití objektu). Rozebere otázku ready-madu a jeho místo v umění, jak velký má podíl objekt samotný a jak autoři naplňují, či nenaplňují jeho potenciál a výtvarné možnosti.

Praktická část je zaměřena na autorskou tvorbu objektů a následně jejich užití v hodině výtvarné výchovy. Objekty by měli být esteticky zajímavé, aby vybízeli k dalšímu užití a tvorbě. Hra bez návodu je založena na principech open formy, tudíž práce s nimi není žádným způsobem omezena a není očekáván žádný konkrétní výsledek. Předmětem zkoumání je celý proces žákovské tvorby, interakce s dílem a jeho estetický vliv.

Klíčová slova

Objekt, Open-form, hra, akce, spolupráce, komunikace, vztahy.

Abstract

The bachelor thesis focuses on the theory and history of the object from the 20th century to the present and its relationship and function in relation to performance. It also discusses the possibilities of using the object in an artistic creation, the influence of the object on the artist and the viewer. It also addresses the question of whether the object as such has a direct influence on the creator (in terms of aesthetic, visual and also practical possibilities of using the object). It discusses the question of ready-mades and its place in art, how much of a contribution the object itself makes and how artists do or do not fulfil its potential and artistic possibilities.

The practical part focuses on the author's creation of objects and their subsequent use in the art class. The objects should be aesthetically interesting, so that they encourage further use and creation. The game without instructions is based on the principles of open form, so working with them is not limited in any way and no specific result is expected. The whole process of pupil creation, interaction with the work and its aesthetic impact is the object of investigation.

Keywords

Object, Open-form, game, action, collaboration, communication, relationships.

Obsah

1. Úvod	6
2. Teoretická část	7
2.1. Socha, objekt a proměny umění 20. století.....	7
2.1.1. Socha a objekt	7
2.1.2. Socha a objekt v umění 20. století	7
2.1.2.1. Ready-made, jako nový pohled na to, co je umění	8
2.1.2.2. Konceptuální umění, od hmotného objektu k myšlence/konceptu.....	9
2.1.2.3. Fluxus.....	11
2.1.2.4. Happening, spojení umění a každodenního života	12
2.1.2.4. Performance	14
2.1.3. Vztah umělce a objektu, jejich vzájemný vliv	15
2.1.4. Sochaři	16
2.2. Open-form	19
2.2.1. Co je open-form.....	19
2.2.2. Open forma a spolupráce ve výuce	21
2.2.3. Hra jako prostředek poznávání světa	21
3. Výtvarná část – Hra bez návodu.....	23
3.1. Hra v praxi	23
3.2. Koncepce výtvarné části.....	23
3.3. Objekt č. 1 „Wilson“	24
3.4. Objekt č. 2 „Sasanka“	28
4. Didaktická část.....	33
4.1. Návrh hodiny	33
4.2. Realizace výtvarné aktivity	33
4.3. Žákovská reflexe práce a výsledných děl.....	37
4.4. Moje reflexe	41
4.5. Další možná rozvedení tématu	42
4.5.1. Návrh č. 1.....	43
4.5.2. Návrh č. 2.....	44
4.5.3. Návrh č. 3.....	46
5. Závěr	48
6. Seznam literatury	50

1. Úvod

Hry jsou součástí našich životů už od raného dětství. Prostřednictvím her se učíme a poznáváme svět. Ať už se jedná o hry dětské, deskové či počítačové, rozvíjí naši fantazii a představivost, umožňují nám zkoušet různé věci, které třeba v realitě nemůžeme nebo prozatím nemůžeme udělat. Hra je bezpečným prostředím, kde můžeme dělat chyby a omyly bez trvalých následků. Hra je stejně tak jako umění také prostředkem jsoucím proti všednosti. Je zábavou, ozvláštňením běžného života, zpestřením dlouhých večerů, či důvodem pro společná setkání. Umění vytváří své fikční světy, mechanismy, vztahy, v rámci kterých funguje. To samé dělají hry. Tvorba hry nebo její hraní tedy může být považováno za umělecké dílo.

S mými přáteli trávíme mnoho odpolední hraním deskových her, všechny hry mají jedno společné. Mají pravidla-návod, jak je hrát. Musí jej mít, abychom věděli, jak správně postupovat, abychom mohli naplnit představy jejich tvůrců. Co kdyby ale hra návod neměla? Tato otázka společně s open formou, kterou jsem si vyzkoušela v rámci semináře s MgA. Janem Pfifferem, se staly východiskem pro mou bakalářskou práci.

Cílem práce bylo vytvořit objekty dále určené ke hře. Umělecké dílo, které se stane výchozím bodem pro další tvorbu. Mnou vytvořené objekty by měly být esteticky zajímavé a nabízet různé možnosti zpracování. Dále je jeho smyslem pomoci překonat problematiku se započatím tvorby, kterou jsem u žáků často vnímala, a předat podnět, který mohou dále rozvíjet. Takové objekty byly vytvořeny dva, následně byly předány žákům k dokončení. Během práce byly také podstatnými tématy spolupráce a komunikace. Celý proces byl zdokumentován pomocí fotografií a následně reflektován.

Teoretická část se zabývá proměnami sochy a objektu v umění 20. století. Vztahy a způsoby užití objektu v umění, jeho zpochybňování a transformování uměleckých forem. Bakalářská práce tyto proměny sleduje na uměleckých přístupech ready-made, konceptuálního umění, happeningu a performance. Dále vybírá několik umělců, kteří byli inspirací pro tvorbu objektů a představuje umělecký přístup open form.

2. Teoretická část

2.1. Socha, objekt a proměny umění 20. století

2.1.1. Socha a objekt

Celá práce se zabývá tématem soch a objektů, proto abychom mohli s těmito pojmy dále pracovat, je třeba je vymežit. Význam slov socha, reliéf, objekt vysvětluje Igor Zhoř v knize Klíče k sochám. Slovo socha je zde definováno jeho původem od starých Slovanů, kteří toto označení používali pro tenký kmen stromu podpírající strop. Termínem socha označujeme trojrozměrný samostatně stojící objekt, oproti tomu termínem reliéf označujeme dílo, které je spojeno s pozadím, není možno je volně obcházet a prohlížíme si jej zpravidla pouze zepředu. Ve 20. století se začal užívat termín objekt, jelikož umělci začali pro svou tvorbu využívat netradičních průmyslových materiálů a označení socha, plastika, či skulptura se jim vzhledem k odlišné technice práce nezdálo vhodné. Využili tedy slova objekt, které původně označovalo předměty v uměleckých sbírkách.¹

Slovník současné češtiny definuje slovo socha jako „trojrozměrné umělecké dílo v podobě lidské nebo zvířecí postavy“² pojmenování objekt pak obecně jako „hmotný předmět, věc“³, ale také jako „předmět našeho poznání, naší činnosti, našeho zájmu“⁴ Ze slovníkové definice můžeme vyzorovat, že termín objekt je mnohem širší a je tedy možno pod něj zařadit větší množství děl než pod termín socha. Označení objekt nám otevírá mnohem rozsáhlejší možnosti uchopení výtvarné tvorby, jelikož jeho možnost výkladu je omezena jen fyzickou existencí.

2.1.2. Socha a objekt v umění 20. století

Dvacáté století je obdobím velkých proměn a posunů vztahu umělce, ale i diváka k umění. Na počátku 20. století ovlivnil sochu vznik kubismu. „Zásluhou kubismu se podařilo vymanit sochy z jejich odvěké vazby na nehybný model.“⁵ Do tvorby byl kromě hmatu a zraku zapojen také rozum. Postupně do tvorby začala pronikat geometrie a dále abstraktní vyjádření. Dalším vlivem na sochařství byl rozvoj technologií, sochy začaly zaznamenávat pohyb (futurismus) nebo se samy stávat pohyblivými objekty (kinetismus), do sochařské formy pronikaly také různé myšlenkové a pracovní procesy⁶, za nejvíce revoluční z nich považují dadaismus (viz kapitola Ready-made).

¹ Str. 21,22, ZHOŘ, Igor: Klíče k sochám: (čtení o sochách a sochařích). Praha: Albatros, 1989. ISBN: 13-883-89

² LINGEA. Nechybujte.cz. Online. Dostupné z: <https://www.nechybujte.cz/slovník-soucasne-cestiny/socha?>. [cit. 2024-02-13].

³ LINGEA. Nechybujte.cz. Online. Dostupné z: <https://www.nechybujte.cz/slovník-soucasne-cestiny/objekt?>. [cit. 2024-02-13].

⁴ LINGEA. Nechybujte.cz. Online. Dostupné z: <https://www.nechybujte.cz/slovník-soucasne-cestiny/objekt?>. [cit. 2024-02-13].

⁵ Str. 86, ZHOŘ, Igor: Klíče k sochám: (čtení o sochách a sochařích). Praha: Albatros, 1989. ISBN: 13-883-89

⁶ ZHOŘ, Igor: Klíče k sochám: (čtení o sochách a sochařích). Praha: Albatros, 1989. ISBN: 13-883-89

Po druhé světové válce vzniká velké množství nových uměleckých proudů, nejčastěji nefigurativní umění, umělci „zpodobňují předmětný svět, i když podstatně jinak než realisté“⁷, ale objevují se také návraty k antice a římské tradici. Nemůžeme zde hovořit o jednotnosti stylu, a to ani u jednotlivých autorů. Jakou rychlostí nové styly vznikají, takovou zase zanikají.⁸ Proto v následujících kapitolách vybírám pouze ty styly a umělce, kteří mě inspirovali pro mou vlastní tvorbu, a kteří s ní úžeji souvisí.

Stále silnější je propojení mezi autorem a divákem. Se vznikem a rozvojem masmédií se umění stává demokratičtější, přístupnější a reakce na něj je mnohem bezprostředněji možná, což je i žádoucím jevem ze strany autorů. V galeriích vystavované objekty se stávají interaktivními a přímo vybízí diváka k součinnosti. Oproti stále se zrychlující době stojí statická socha, proto byl přirozeně vyplývající tendencí umělců pohyb, rychlost doby a potřeba se zapojit, která byla reflektována v uměleckých dílech.

2.1.2.1. Ready-made, jako nový pohled na to, co je umění

Pojem ready-made považuji za důležitý zde zmínit, jelikož zcela změnil pohled na to, co je umělecké dílo. Pravidlo, že je umělecké dílo něco, co vyžaduje lidské snažení, narušil, v roce 1917 Marcel Duchamp vystavením své Fontány. Před diváky tak přestaly být vystavovány pouze výsledky lidského snažení, ale hotové průmyslově vytvořené objekty. Postupně tak došlo k posunu smyslu uměleckého díla a mnohem důležitější začala být myšlenka a záměr autora.⁹ Umberto Eco definoval umělecké dílo jako „*předmět s určenými strukturními vlastnostmi, které umožňují, a zároveň koordinují sled různých interpretací, posouvání perspektiv.*“¹⁰ Představme si Fontánu ve srovnání s jinými sochami, po staletí vystavovali lidé na piedestal sochy svatých, ke kterým se modlili, vyobrazení hrdinů apod., Marcel Duchamp postavil na piedestal pisoár, nahlíženo touto perspektivou se jedná o vyobrazení minimálně úsměvné a absurdní, které i dnes nutí mnohé k nějaké reakci.

Již zmiňovaný pojem absurdita je nutnou protiváhou k racionalitě, patří do lidských životů už od jejich prvopočátků. Lidé si za pomoci nereálných představ vysvětlovali jevy, jež nebyli schopni racionálně obsáhnout, a tak není divu, že v období 1. světové války, období nemyslitelných hrůz, se opět dostává do popředí absurdita, iraciálně, hra, náhoda. „*Absurdita je také chytře procesuální, vyžaduje mimo spoluúčasti a životní zkušenosti proces odhalování a srovnávání*

⁷ Str.171, , ZHOŘ, Igor: Klíče k sochám: (čtení o sochách a sochařích). Praha: Albatros, 1989. ISBN: 13-883-89

⁸ ZHOŘ, Igor: Klíče k sochám: (čtení o sochách a sochařích). Praha: Albatros, 1989. ISBN: 13-883-89

⁹ DYTRTOVÁ, Kateřina. Kapitoly z dějin výtvarných oborů. U.J.E.P. v Ústí nad Labem, Pedagogická fakulta, 2. vyd

¹⁰ Str.46, ECO, Umberto. Otevřené dílo, Forma a neurčenost v současných poetikách. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-257-1158-3.

v nezvyklých kontextech,¹¹ nenabízí divákovi jasné řešení, pouze jej naznačuje, vytváří nové souvislosti. Proto se objevuje na scéně v době, kdy logické civilizované jednání vyústilo ve válku, je zcela srozumitelné, že umělci hledají přístupy k tvorbě v dávnější minulosti, kdy byli lidé racionálního uvažování světa prosti.¹²

Duchampovo dílo můžeme považovat za vtip, či akt provokace, ale zajímavý je i pohled z čistě racionálního hlediska. Duchamp sice vystavil objekt velmi běžný, ne ale pro každého. Jedná se o předmět, který můžeme běžně vidět na pánských toaletách, což z role pozorovatele diskvalifikuje ženy, které tvoří zhruba polovinu populace. Dále se s ním nesetkali obyvatelé zemí, kde se využívají jiné typy toalet. Na základě těchto informací vnímáme, že se nejedná o objekt, se kterým se setkal úplně každý. Také se jedná o předmět, který bývá obvykle schovaný za zavřenými dveřmi nebo alespoň plentou a má ráz do jisté míry soukromé situace a v neposlední řadě má i dost negativních konotací. Pobuřující tak není jen to, že do umělecké galerie vystavil objekt, který sám nevytvořil, ale i to, jaký konkrétně.

Jak píše ve svém díle Dytrtová Duchampovým aktem odpadá jedna z původních podmínek umění, a to, že musí být výsledkem umělecké dovednosti. Tento pisoár nebyl jeho zhotovitelem vytvořen za účelem stát se uměleckým dílem, přesto se jím stal. Je tedy uměleckým dílem každý objekt? Podmínky, které zde zůstávají jsou myšlenka, záměr autora a kontext. Pokud by autor nechtěl otestovat své kolegy, zda dokážou rozpoznat, zda se jedná o umění, či nikoli a neposlal tento pisoár k vystavení v galerii, nikdy by se uměleckým dílem nestal, a pravděpodobně by sloužil svému původnímu účelu. Je důležité i za jakých okolností dílo vzniklo. *„Duchamp vystaví Fontánu v roce 1917 a mimo kontext doby a stavu světa umění, není, kdo by ji ‚zvýznamnil‘. Bude mít význam ne, že je pouhým pisoárem, ale že je pisoárem-sybolem v době první světové války a v době velice nemocného umění.“*¹³ Duchamp svými díly klade otázky: Co je umění? Kdo je umělcem? Jaké jsou podmínky umění? Říká, že „umění je dohoda“. O tom, zda se jedná, nebo nejedná o umělecké dílo rozhodují jeho pozorovatelé.¹⁴

2.1.2.2. Konceptuální umění, od hmotného objektu k myšlence/konceptu

Dalším posunem umění je oproštění se od jeho hmotné podoby. Na přelomu 60. a 70. let přichází na scénu konceptuální umění, jehož podstatou je myšlenka-koncept.¹⁵ Umělci již k tvorbě díla nepotřebují štětce ani špachtle, dokonce ani nevystavují hotové objekty, jejich nástrojem tvorby

¹¹ Str. 32, DYTRTOVÁ, Kateřina. Kapitoly z dějin výtvarných oborů. U.J.E.P. v Ústí nad Labem, Pedagogická fakulta, 2. vyd

¹² DYTRTOVÁ, Kateřina. Kapitoly z dějin výtvarných oborů. U.J.E.P. v Ústí nad Labem, Pedagogická fakulta, 2. vyd

¹³ Str. 11, DYTRTOVÁ, Kateřina. Kapitoly z dějin výtvarných oborů. U.J.E.P. v Ústí nad Labem, Pedagogická fakulta, 2. vyd

¹⁴ RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F. (ed.). Umění 20. století. [Praha]: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.

¹⁵ DYTRTOVÁ, Kateřina. Kapitoly z dějin výtvarných oborů. U.J.E.P. v Ústí nad Labem, Pedagogická fakulta, 2. vyd

je pouhá mysl. Umění se prolíná se životem, objekty již nezastupují realitu, ale stávají se nositelem myšlenek a kreativity. Nastává období produktivní krize objektu.¹⁶

*“Umění není otázkou forem a barev, ale otázkou produkce významu,”*¹⁷ píše ve své stati Umění po filosofii Joseph Kosuth. Že obsah je mnohem důležitější než sdělení, Joseph Kosuth demonstruje na svém díle Jedna a tři židle. Na každé výstavě, na které se dílo nachází, bere místní židli, kterou zde vystaví spolu s její fotografií v životní velikosti a její slovníkovou definicí. Není tak důležité, jak dílo vypadá, protože židle je pokaždé jiná, ale co vlastně pojem židle znamená. Umělecké dílo se tak více přibližuje filosofii, a přestože s ní chce splynout úplně, tak se tomu nestává, jelikož myšlenku stále zpodobňuje uměleckou formou. Stále pracuje s objekty a vizuálním vjemem diváka, který ho pobídne k ideji. S touto ideí má pak dále divák pracovat, rozvíjet ji, hrát si s ní, nově ji kombinovat. Konceptuální umění vytváří metafory, hádanky, experimenty.¹⁸ Kosuth vymezuje pojem umění tautologií, umění podle něj definuje samo sebe a je zcela nezávislé na fyzickém světě. Obrazy, sochy objekty jsou pro něj pouze artefakty pro sběratele a pro dílo nejsou podstatné, proto nezáleží na konkrétní židli, kterou při své výstavě použije, ta je pouze demonstrací v určitém čase. Svět umění tak zcela oprostuje od empirie.¹⁹

Další teorii, jak nahlížet konceptuální umění představuje Henz Flynt, který píše: *“Konceptuální umění je především druh umění, jehož materiálem jsou koncepty, podobně jako je např. materiálem hudby zvuk. Protože koncepty jsou těsně spjaty s jazykem, je konceptuální umění druhem umění, jehož materiálem je jazyk.”*²⁰ Slovo koncept vymezuje jako “intenzi jména”, jež se může stát objektem zálibení. Tento termín nám může demonstrovat dílo Josepha Kosutha Jedna a tři židle. Vyfotografovaná židle není totéž, co židle skutečná, ani totéž, co její slovníková definice. Slovníková definice pojmu židle je extenzí, odkazuje ke všem židlím, co kdy existovali nebo existovat budou. Intenze je pak konkrétní židle, kterou před sebou vidíme nebo si představíme po vyslovení tohoto slova. Na tomto základě vytvářel díla-projekty umělec Lawrence Weiner. Například dílo “Omítku (nebo jiný materiál stěny) sejmut v ploše 90x390 cm až na zed”, které realizoval Szeeman na své výstavě, má velice úzkou intenzi a je v podstatě návodem k realizaci projektu. L. Weiner poskytl schéma

¹⁶ RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F. (ed.). Umění 20. století. [Praha]: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.

¹⁷ HŘIB, Matěj. Jedna a jedna a tři židle. Online. ARTIKL.ORG. Artikl. C2014-2024. Dostupné z: <https://artikl.org/vizualni/jedna-a-jedna-a-tri-izidle>. [cit. 2024-03-09].

¹⁸ HŘIB, Matěj. Jedna a jedna a tři židle. Online. ARTIKL.ORG. Artikl. C2014-2024. Dostupné z: <https://artikl.org/vizualni/jedna-a-jedna-a-tri-izidle>. [cit. 2024-03-09].

¹⁹ REZEK, Petr: Tělo, věc a skutečnost v umění šedesátých a sedmdesátých let. 2., rozš. vyd. Praha: Jan Placák - Ztichlá klika, 2010. ISBN 978-80-903898-5-4.

²⁰ Str. 217, REZEK, Petr: Tělo, věc a skutečnost v umění šedesátých a sedmdesátých let. 2., rozš. vyd. Praha: Jan Placák - Ztichlá klika, 2010. ISBN 978-80-903898-5-4.

konceptu a Szeeman následně obraz konceptu. Flyntova definice konceptuálního umění tedy spočívá v přiřazování pojmů k předmětu, na základě pocitů jistoty, či nejistoty přiřazovatele.²¹

Petr Rezek stoprocentně nesouhlasí ani s jednou z výše uvedených teorií, Koshutově teorii vytýká fakt, že umění není zcela oproštěno od empirie. Podle Rezka je idea bytostně vázána na empirii přesto, že ji z ní neodvodíme. Umění je dle něj založeno na opakování vždy v novém a novém provedení. Flyntova teorie pak nestačí k vysvětlení děl, jež neobsahují pojmy, jelikož na základě ní nemůžeme dále určit co je tedy konceptem díla. Píše, že: *“Koncept jako intenze jména je pak tématem intelektuálního zálibení.”*²²

Další problematikou objevující se spolu s konceptuálním uměním je umělecká kritika. Podle Urshuly Mayerové již v souvislosti s konceptuálním uměním není potřeba, protože jejím úkolem je přiblížit divákovi informace o dílu a způsob jeho nahlížení, a tato práce v tomto případě přechází na samotného autora díla, tudíž kritických antologií již není zapotřebí. Petr Rezek ale vyslovuje názor, že úkolem kritika není sloužit jako průvodce pro diváka, nýbrž vyslovit svou kritiku před světem a kritika může být svým obsahem stejně tak náročná, jako samotné umělecké dílo. Toto své tvrzení Rezek podkládá kritickým rozbořením dvou uměleckých děl, kterými odkrývá myšlenky a souvislosti, které sám autor neodkrývá a opodstatňuje tak smysl kritiky i u konceptuálního díla.²³

2.1.2.3. Fluxus

V roce 1960 vzniká mezinárodní hnutí Fluxus, kde umělci také pracují s hrou, experimentem. Fluxus klade důraz na nestabilitu, proměnlivost, pohyblivost, náhodu. A přestože tradičně nebývá Fluxus řazen ke konceptuálnímu umění, má s ním mnoho společných znaků. Ve svých dílech spojují každodennost s absurditou. Inspirací jim je ready-made Marcela Duchampa, Bauhaus a zen buddhismus. Svá díla rozesílají poštou, Maciunas demontuje klavír nebo vyrábí kufry, které jsou plné uměleckých děl, harampádí, či her. Robert Filliou v roce 1969 v rámci „Ústavu pro stálou kreativitu“ vytváří Skříňku s náradím, která obsahuje dřevěné kolíčky s háčky, jejichž kombinace jsou skoro neomezené, na víku skříňky jsou slova: představivost a naivita, což jsou podle něj jediné věci potřebné ke kreativě. Do popředí se také dostávají umělecké časopisy, které jsou ideálním proměnlivým médiem směřujícím k objektu. Časopis tak není pouze časopisem obsahujícím informace, ale sám se stává objektem-uměleckým dílem²⁴

²¹ Str. 217, REZEK, Petr: Tělo, věc a skutečnost v umění šedesátých a sedmdesátých let. 2., rozš. vyd. Praha: Jan Placák - Ztichlá klika, 2010. ISBN 978-80-903898-5-4.

²² REZEK, Petr: Tělo, věc a skutečnost v umění šedesátých a sedmdesátých let. 2., rozš. vyd. Praha: Jan Placák - Ztichlá klika, 2010. ISBN 978-80-903898-5-4.

²³ REZEK, Petr: Tělo, věc a skutečnost v umění šedesátých a sedmdesátých let. 2., rozš. vyd. Praha: Jan Placák - Ztichlá klika, 2010. ISBN 978-80-903898-5-4.

²⁴ RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F. (ed.). Umění 20. století. [Praha]: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.

Jedním z představitelů Fluxusu je německý umělec Joseph Beuys. Propojení jeho osobního života s uměním je v jeho dílech zřejmé. Při své performance "Jak vysvětlíme obrazy mrtvému zajíci", která proběhla v roce 1965 v Düsseldorfu, seděl v Schmelově galerii s mrtvým zajícem v náručí, obličej potřený medem a pokladený plátky zlata, na jedné botě podrážku z kovu na druhé z plsti. Právě plst a tuk jsou pro něj stěžejními materiály, jelikož za první světové války byl letcem Luftwafe a byl se svým letadlem sestřelen a následně zachráněn nomády, kteří ho ošetřovali právě za pomoci tuku a plsti. Pro Josepha Beuyse jsou jeho materiály velice podstatné, samy se stávají metaforami, nejsou jen hmotou, ze které je dílo vytvořeno ale samy jsou nositeli významu. Beuysovo umění je neoddělitelné od jeho osobnosti učitele, politika nebo vědeckého teoretika. Umění podle něj odráží celého člověka, skládá se jak z přírody, mýtu a intuice, tak i z vědy a rozumu. Dále vyslovuje, že umělcem je každý, protože stejné vlastnosti, jaké má jeho umění spatřuje i u řeči a myšlení.

2.1.2.4. Happening, spojení umění a každodenního života

Hapening je událost, která je buď autoritativně nebo volně vedena umělcem, odehrává se po určité době na jednom, či více místech za přítomnosti diváků. První, kdo užil tohoto termínu byl Allan Kaprow. V Evropě často mívala politický podtext, ten ale není pro happening podmínkou, událost může proběhnout bez jakéhokoliv důvodu, zkrátka jen pro to, aby proběhla, jako ozvláštnění všednosti. Happening spojuje minulost, současnost i budoucnost, zapojený divák tuší, že se událost stane vzpomínkou, je součástí právě probíhajícího a na budoucnost se pouze nečeká, je tvořena. Vostell ve svých akcích nabízí divákovi vlastní zkušenost, nejsou mu předkládány hotové věci. Stejně tak jako u divadla je mu umožněno nahlédnout a následně získat zkušenost. Dále Petr Rezek představuje Happening jako koláž, autor vybírá předměty, jež na nic neodkazují, nýbrž reprezentují samy sebe. Je to prostředek, jakým se happening z představy stává skutečností. „*Cesta od koláže k happeningu a k akci je pak cestou od věci vložené do obrazu k pouhé přítomnosti.*“²⁵ Happening je pak vzpomínkou na tuto přítomnost, vzpomínka zde ale není předmětem minulosti, je součástí všech tří časů a zakládá dějinnou událost.²⁶

Allan Kaprow vytvořil happening, kde umožnil „*průnik skutečnosti do umění v totální všezahrnující podobě.*“²⁷ Na tomto happeningu Kaprow zahltil diváky tolika vjemy (hudba, tanec, řeč, projekce diapozitivů a filmů), že nebyli schopni vnímat vše. Jeho první happeniny nepočítali s účastí diváka, poprvé je zapojil v díle *Yard*, kde měli diváci možnost procházet se po velkém množství

²⁵ REZEK, Petr: *Tělo, věc a skutečnost v umění šedesátých a sedmdesátých let. 2.*, rozš. vyd. Praha: Jan Placák - Ztichlá klika, 2010. ISBN 978-80-903898-5-4.

²⁶ REZEK, Petr: *Tělo, věc a skutečnost v umění šedesátých a sedmdesátých let. 2.*, rozš. vyd. Praha: Jan Placák - Ztichlá klika, 2010. ISBN 978-80-903898-5-4.

²⁷ Str. 583, RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F. (ed.). *Umění 20. století.* [Praha]: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.

pneumatik. Postupně své happeniny začal tvořit pro menší uzavřené skupiny a tyto akce měli spíše charakter intimní hry.²⁸

Oproti volně koncipovaným happeningům Allana Kaprowa stály happeniny Wolfa Vostella, který je vedl velmi autoritativně. Jeho záměrem byla spíše konfrontace než spoluúčast na díle. V jeho tvorbě ho ovlivnilo množství úmrtí, se kterými se setkal ve svém dětstvím. Kvůli zážitku leteckého neštěstí používal výraz start/spustit a vytváří manipulující, rušivé až matoucí akce, jako je strhávání plakátů, rušení televizního vysílání nebo srážka automobilu s vlakem.²⁹ I zde si můžeme všimnout, jak neoddelitelně je spojen umělec, jeho životní příběh s dílem.

Jednou z nejvýraznějších osobností happeningu v Čechách je Milan Knížák. Jeho pole působnosti v umění je velice široké, protože také podle něj má svět umění hluboké spojení s osobním životem. Svými díly vstupuje do reálného světa a stírá hranice mezi uměním a životem, jelikož nechce, aby z jeho tvorby vzešli pouze artefakty. Svými krátce trvajících výstavami a akcemi na ulici vytrhává umění z umělého prostředí galerie a dělá z něj součást běžného života. „*Setkání s uměleckým dílem není reflektovaným intelektuálně-senzuálním požitkem, ale výzvou ke změně našeho života, tj. ke změně našeho postoje k životu.*“³⁰ Propojení umění s životem má diváky podnítit k reflexi, ke změně životních stereotypů, hledat nové náhledy na věc. Jednou z akcí Milana Knížáka byla *Procházka po Novém Světě*, zde byli zapojeni i další umělci, jejich přátelé ale také náhodní kolemjdoucí. Účastníci dostávali různé úkoly a pokyny, které měli plnit během akce (například skládání předmětů na ulici), ale tento happening pokračoval ještě čtrnáct dní po skončení akce vedené organizátory. Pokračováním akce byl každodenní život každého účastníka, a tak mělo umění a život splynout v jedno.³¹

Mnohé umělecké směry 20. století zpochybňují odpověď na otázku „Co je umění?“, umění se postupně více a více prostupuje s reálným životem nejprve tím způsobem, že se obyčejné předměty stávají objekty v galeriích a dále tím, že zapojují diváka, stávají se součástí běžného života. Kateřina Dytrtová ve své knize mluví o umění jako o procesu ozvláštňování, vytrhnutí z běžné rutiny, všednosti.³² Což je něco, na co cílí například autoři happeningů, pracují s reálným životem, který vytrhávají z všednosti, a tak pobízejí diváky, účastníky, kolemjdoucí k jinému uvažování světa. Ale přes všechny tyto snahy právě proto, že umění je opakem všednosti, nemůže umění a život splynout

²⁸ RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F. (ed.). Umění 20. století. [Praha]: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.

²⁹ RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F. (ed.). Umění 20. století. [Praha]: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.

³⁰ NÁBĚLEK, Kamil. Milan Knížák. Online. CENTRUM PRO SOUČASNÉ UMĚNÍ PRAHA, O.P.S. Artlist. C2006-2024. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/milan-knizak-526/>. [cit. 2024-03-09].

³¹ NÁBĚLEK, Kamil. Milan Knížák. Online. CENTRUM PRO SOUČASNÉ UMĚNÍ PRAHA, O.P.S. Artlist. C2006-2024. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/milan-knizak-526/>. [cit. 2024-03-09].

³² DYTRTOVÁ, Kateřina. Kapitoly z dějin výtvarných oborů. U.J.E.P. v Ústí nad Labem, Pedagogická fakulta, 2. vyd

v jedno. Přestože není možné zcela spojit svět umění s každodenností, tak následkem těchto počinů alespoň umění prostupuje do dalších oborů a médií.

2.1.2.4. Performance

Performance na rozdíl od happeningu nevyžaduje přímou aktivitu diváka. Objevuje se v 70. letech a má blízký vztah k výtvarnému divadlu. Pracuje s časem a prostorem, ve kterém se odehrává, a s autorem samotným. Často reflektuje politické a sociální jevy, aktér bývá stavěn do role oběti. Umělci v 70. letech šli do svých performance mnohdy s totálním fyzickým nasazením. Vše, co se před diváky odehrává, je ještě umocněno jejich reakcí.³³

Srbská umělkyně Marina Abramović během své performance *Rytmus 0* proměnila roli diváka a umělce. Poskytla samu sebe jako plátno návštěvníkům galerie s pokyny, že ona je předmětem a po dobu trvání performance (6 hodin) přebírá veškerou odpovědnost. Dále návštěvníkům poskytla 72 předmětů, které mohli podle potřeby použít. Nacházeli se zde zcela neškodné předměty, jako růže, peří nebo jídlo, ale také nůž, žiletka a pistole s jedním nábojem. S postupem času se stupňovalo i jednání návštěvníků. Od krmení a hlazení přešli diváci k násilnému jednání. Během svého experimentu, kam až bude publikum schopno zajít, si umělkyně sáhla na dno svých psychických sil a byla ochotna pro umění zemřít. To, že pro ni bylo umění něco mezi životem a smrtí, potvrzují i další její performance, na kterých se podílela spolu se svým partnerem Ulayem. Během jedné stáli proti sobě, Marina držela luk a Ulay napnutou tětivu s šípem, jednalo se o akt naprosté vzájemné důvěry. Také uskutečnili performance *Breath in/Breath out*, během které dýchali jeden druhému z úst do úst. V rámci akce *Imponderabilia* si oba umělci nazí stoupli do dveří, kterými vcházeli návštěvníci galerie. Zde opět sledovali jednání diváků, například to, ke komu z nich se otočí zády.³⁴

Performance v Československu byla prostředkem, jak se svobodně projevit v nesvobodném světě. „*V nejistém světě mohl člověk potvrdit svou existenci pouze jednáním teď a tady.*“³⁵ Poválečný existencialistický proud inspiroval Petra Štemberu, body artové performance pro něj byly vyjádřením vlastní svobody, ale také úzkosti. Z počátku se věnoval spojení člověka a přírody prostřednictvím land artu, věnoval se józe, která mu pomohla ještě lépe vnímat spojení s fyzickým tělem. Jelikož potřeboval svá sdělení komunikovat s publikem začal vytvářet díla performativního charakteru před úzkým okruhem diváků. Zde se stále věnoval člověku a přírodě, při akci *Štěpování* si narouboval větev jabloně do ruky, tak jako se roubují stromy. Větev se neuchytila. Tento počin měl

³³ NOVOTNÁ, Magdalena; FULKOVÁ, Marie a SÝKORA, Jan. Hledání Japonska: transkulturní inspirace ve výtvarné edukaci. [Praha]: Pedagogická fakulta, Univerzita Karlova, [2023]. ISBN 978-80-7603-416-7.

³⁴ Marina Abramovićová. Online. Wikipedie. 29.12. 2023. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Marina_Abramovi%C4%87ov%C3%A1. [cit. 2024-03-09].

³⁵ MORGANOVÁ, Pavlína. Petr Štembera. Online. CENTRUM PRO SOUČASNÉ UMĚNÍ PRAHA, O.P.S. Artlist. C2006-2024. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/petr-stembera-2655/>. [cit. 2024-03-10].

demonstrovat naše odcizení přírodě. Postupně se Štembera od duchovního hledání sebe sama dostává k práci se svým tělem jako s objektem a nástrojem současně. Umělec ve svých performance velice často vystavoval své tělo extrémním podnětům, pracoval s procesualností, náhodou a nevypočitatelností. Tyto performativní akce probíhaly v utajení a vyjadřovali autorovu tíhu z normalizace.³⁶

2.1.3. Vztah umělce a objektu, jejich vzájemný vliv

Jaký je tedy vztah jednotlivých výše zmíněných uměleckých směrů k objektu?

Ready-made vybírá z již hotových předmětů, které nás obklopují a ty vkládá do nových kontextů, dává jim jiný smysl a význam. Marcel Duchamp výběrem hotového průmyslově vyrobeného objektu zpochybňuje otázku umění a jeho dosavadních podmínek. Konceptuální umění od hmotných objektů upouští, nutně je nevyžaduje, jako podstatnější vnímá myšlenky-koncepty. Přesto konceptuální umělci stále využívají objektů, vnímají ale jejich (ne)oddělitelnost od fyzické podoby. Koshut vystavuje židle, pokaždé jiné, protože nechce tvořit umění jako artefakty. Přesto pro demonstraci své myšlenky potřebuje fyzický objekt. Happening pracuje s všedním životem, s každodenním životem. Umění vymaňuje z prostředí galerií a přesouvá je do ulic. Na díle se nepodílejí jen umělci, ale i diváci. Dílo vzniká kolektivně, nevypočitatelně, a přestože při něm mohou vznikat hmotné artefakty, podstatnější je prožitek, vzpomínka. K zachycení těchto happeningů bylo využíváno fotografií, později videozáznamů, umělecká zkušenost je ale nepřenositelná prostřednictvím těchto médií, a tak jediní, kdo myšlenku/sdělení happeningu dostávají v plném rozsahu, jsou jeho přímí účastníci. Performeři často jako objekt umění volí vlastní tělo, to se stává centrem pozornosti, se svými fyzickými a psychickými možnostmi a limity. Marina Abramović svou volbou předmětů, které dává návštěvníkům k dispozici ovlivňuje jejich jednání. Pokud by na stole neležela žiletka, pravděpodobně by nikoho nenapadlo fyzicky jí ublížit, pokud by se zde nenacházelo peříčko, možná by ji nikdo nepohladil. Předměty a jejich konotace v nás vyvolávají určité myšlenky, jak dále postupovat. Mají své účely a způsoby použití a podle toho jednáme. Míra kreativity jedince pak ovlivňuje jejich užití v jiných kontextech než těch, které jsou jim již při výrobě určeny.

Objekty svět umění zcela neopouští, umění se zcela nepřesouvá do myšlenkové roviny. Stále nám objekty slouží ke komunikaci a reprezentaci myšlenek. Vnímám ale odklon od ušlechtilých materiálů, jako je mramor, k materiálům, které nebyly tradičně a primárně určeny pro výtvarnou tvorbu. Pravděpodobně i přehlčeností světa lidskými výrobky využívají umělci jako materiál věci, které se již na světě nachází, dávají jim nový smysl, staví je do nových kontextů nebo upozorňují na ty, ve

³⁶ MORGANOVÁ, Pavlína. Petr Štembera. Online. CENTRUM PRO SOUČASNÉ UMĚNÍ PRAHA, O.P.S. Artlist. C2006-2024. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/petr-stembera-2655/>. [cit. 2024-03-10].

kterých se nachází. Haim Steinbach své objekty vystavuje a ponechává je vyjadřovat společenskou kritiku. Příklad toho, že i v 60. letech stále přetrvává Duchampova myšlenka, co je umění a v jeho práci s objektem umělci v obměnách dále pokračují. Tony Cragg, jeden z představitelů mladých britských sochařů sbírá předměty vyplavené mořem a ty skládá do kompozic vln od nejnižšího po nejvyšší. A i další umělci z této skupiny pracují s nálezy a střetem s přímou realitou. V umění se objevují témata, jež přetrvávají do dnes – recyklace, ekologie, konzum.

2.1.4. Sochaři

Alberto Giacometti

Pro švýcarského malíře a sochaře Alberta Giacomettiho byli uměleckým východiskem směry kubismu a surrealismu. Svými sochami dokázal jako jeden z mála dosahovat surrealistických požadavků, které přineslo malířství. Jeho díla, například návrh na náměstí se skulpturami, jako by vyrostl z krajiny, umožňuje divákům s dílem soužít, sedat si na něj nebo se o něj opírat. „*Giacometti také rozrušuje tvůrčí proces, avšak nepředpokládá ho mimo svou osobu, jako to činí velká část sochařů, vyšlých z dadaismu.*“³⁷ Jeho sochy projektují vnitřní pocity, pracuje za pomoci vlastního psychického automatismu, a i díky tomuto přístupu důsledně naplňuje požadavky surrealismu. Sám říká, že neví, proč jeho díla nabývají takových podob, díla nejsou výsledkem jeho záměru, nýbrž ve snaze napodobit svět, co nejvěrněji dochází k deformacím.³⁸ Giacomettiho sochy tak nejsou reprezentací předem promyšleného konceptu, ale důsledkem procesu.

Poválečné sochy Alberta Giacomettiho vyjadřují existenciální pocity. Jsou osamělými jedinci uprostřed ničeho. Vytváří vyzáblé dlouhé sochy, na kterých ze sochařství zbyla jen struktura.³⁹ Sochy tvoří na drátěné konstrukci, hledá jejich tvar, povrchy jsou rozvolněné a živé a tímto vším je vyjádřen pocit odcizení, samoty, vzdálenosti.⁴⁰

Jeho pozdější díla obsahují nejen vzdálenost, ale i blízkost, tělesnější a hmotnější vztahy. Jeho díla nabývají expresivního charakteru a pracuje v rozporu s kubistickými zásadami. Nepracuje s logickými, racionálními východisky, nýbrž s prožitky a konkrétní zkušeností. Tímto stanoviskem Giacometti značně ovlivnil přístup minimalistických a postminimalistických umělců. Alberto Giacometti

³⁷ Str. 361, VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, Zdenka: Myšlenky moderních sochařů. 1. vyd. Praha: Obelisk, 1971. Orientace (Obelisk)

³⁸ VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, Zdenka: Myšlenky moderních sochařů. 1. vyd. Praha: Obelisk, 1971. Orientace (Obelisk)

³⁹ VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, Zdenka: Myšlenky moderních sochařů. 1. vyd. Praha: Obelisk, 1971. Orientace (Obelisk)

⁴⁰ RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F. (ed.). Umění 20. století. [Praha]: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.

se sice nestal zakladatelem žádné školy, přesto jsou jeho sochy zkoumající člověka a jeho vnitřní stavy významné.⁴¹

David Černý

David Černý je současným českým sochařem, jeho tvorba je nejčastěji určena pro veřejný prostor. Svými díly vstupuje do společenských vztahů a zkoumá prostor sdělovacích prostředků. Často provokuje veřejnost a jeho díla jsou velmi kontroverzní. Jedním takovým dílem je například Entropa (2009), kterou vytvořil k příležitosti předsednictví České republiky v radě Evropské unie. Dílo je obrovská vylamovací stavebnice, kde jsou vyobrazeny jednotlivé státy prostřednictvím stereotypů. Tehdejší místopředseda vlády Alexandr Vondra o díle prohlásil: *"Dámy a pánové, umění je svoboda. Svoboda projevu je základním principem demokracie. Umění nezná hranic."*⁴²

V roce 2023 otevřel David Černý svou galerii nazvanou Musoleum v bývalé destilerii v areálu Lihovar Smíchov.⁴³ Výstavu jsem v nedávné době zhlédla a ve spojitosti s mou bakalářskou prací mě zde zaujalo hned několik věcí. Mnoho zde vystavených děl bylo vytvořeno z různých běžných předmětů, hraček, lékařských pomůcek, kostí atd. zalitých pravděpodobně v pryskyřici nebo platu. Předměty byly poskládány do portrétů významných historických osobností, objekty tak dostaly novou funkci, nový kontext, ve kterém nesloužily svému původnímu účelu. Dále zde byla vystavena zmenšená replika Entropy a se stejným konceptem pracující díla, na součástky rozebral a do obalu umístil David Černý například Adama a Evu nebo prototyp umělce. Sochy připomínají mnohonásobně zvětšené hračky, se kterými si ale není možno hrát, ani se jich dotýkat. Nápisů nedotýkat se, jsem si v průběhu návštěvy všimla více, než obvykle, přestože bývají v galeriích a muzeích zcela běžné. Ale nebýt těchto nápisů napadlo by někoho se vystavených děl dotknout? Měli by návštěvníci chuť a odvahu díla nějakým způsobem proměňovat?

Erwin Wurm

Erwin Wurm je současný rakouský sochař a fotograf. Svá díla Wurm staví na každodenním životě, zkoumá pojem socha, tou podle něj může být lidské jednání, návod, či pouhá myšlenka. V roce 2012 proběhla v pražské galerii MeetFactory výstava, kde se mimo jiné objevily Wurmovi One Minute Sculptures, kterými se v 90. letech proslavil. Tyto sochy vytváří humorné až absurdní situace, člověk se v nich stává součástí sochy, pomocí návodu je uveden do zvláštních poloh ve spojení s nějakým předmětem každodenní potřeby. Tyto sochy se zcela liší od tradičního sochařství a zpochybňují ho dobou svého trvání, jsou totiž pomíjivé, jak už z názvu vyplývá trvají pouze jednu minutu a jediným

⁴¹ RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F. (ed.). Umění 20. století. [Praha]: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.

⁴² POSPISZYL, Tomáš. David Černý. Online. CENTRUM PRO SOUČASNÉ UMĚNÍ PRAHA, O.P.S. Artlist. 2006.

Dostupné z: <https://www.artlist.cz/david-cerny-167/>. [cit. 2024-03-18].

⁴³ David Černý Tour. Online. Dostupné z: <https://www.david-cerny-tour.com/>. [cit. 2024-03-18].

důkazem o jejich existenci, je jejich zachycení na fotografii, či videu.⁴⁴ One Minute Sculptures inspirovali například videoklip Red Hot Chili Peppers k písni „Can't Stop“⁴⁵. Členové kapely se zde objevují v různých podivných pozicích, zpěvákovi jsou umístěny mezi nohy a pod ruce lahve na vodu, kytarista má na všech končetinách kbelíky apod.

Další výstavou, kde Erwin Wurm využil stejného principu byla One Minute in Taipei. Umělec zde staví lidi a objekty do nečekaných vztahů. Vystaveny zde byli místní pamětihodnosti vyrobené z hlíny, vybraní účastníci pak dostali pokyn k vykonání pohybů a poloh podle společenských norem. Jelikož byly sochy vyrobeny z hlíny, po střetu s člověkem docházelo k jejich proměnám, sochy byly tudíž pomíjivé. Autor těmito díly zkoumal společenské vztahy, konflikty, či otázky identity.⁴⁶

Díla Erwina Wurma se pohybují mezi sochu, akcí a performance. Kromě One Minute Sculptures tento umělec vytváří také díla glosující společenské problémy, jako je obezita, módní průmysl nebo reklama a konzum. Sochařský výkon je pro něj střídání hmoty a objemu, tento princip aplikuje na každodennost, a tak se sochou může stát i člověk, který přibývá na váze. S objemností pracuje například v díle Fat Car, kdy jakoby nafukuje reálná auta.⁴⁷

Wurm cestou humoru a ironie řeší aktuální témata ve společnosti. Snaží se být blízký diváku, a tak využívá citátů a frází, jež jsou masovému divákovi dobře známi. Nevysmívá se ale intelektuálům a filozofům, s jejich velkými myšlenkami s úctou pracuje. Podstatný je přímý vztah díla a jeho pozorovatele. Otázka, kterou Erwin Wurm svými díly klade je vztah jednotlivce a světa.⁴⁸

Tom Freidman

Tom Freidman je americký konceptuální sochař, který svými díly zkoumá vztah diváka a objektu a také vztah mezi vnímáním a logikou. Svě sochy tvoří z materiálů, jež se běžně vyskytují kolem nás, jako je papír, plast nebo polystyren, ale využívá také například vlasy, či chlupy. Podobně jako Erwin Wurm pracuje s každodenností, předměty denní potřeby, párátko, dentální nitě, tužky atd. uspořádává do precizních geometrických obrazců a dává jim tak nový kontext. Právě kontext je pro Freidmana

⁴⁴ DRDOVÁ, Lucie. Erwin Wurm. Online. ARTANTIQUES MEDIA, S.R.O. Art Antiques. 2012. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/erwin-wurm>. [cit. 2024-03-24].

⁴⁵ Erwin Wurm. Online. Wikipedie. 2023. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Erwin_Wurm#cite_note-bio-1. [cit. 2024-03-24].

⁴⁶ TAIPEI FINE ARTS MUSEUM. One Minute in Taipei: Erwin Wurm Solo Exhibition. Online. TAIPEI FINE ARTS MUSEUM. Tfam.museum. C2010-2024, 2022. Dostupné z: https://www.tfam.museum/Exhibition/Exhibition_page.aspx?ddlLang=en-us&id=669&allObj=%7B%22JJMethod%22%3A%22GetEx%22%2C%22Type%22%3A%22%22%7D. [cit. 2024-03-24].D

⁴⁷ DRDOVÁ, Lucie. Erwin Wurm. Online. ARTANTIQUES MEDIA, S.R.O. Art Antiques. 2012. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/erwin-wurm>. [cit. 2024-03-24].

⁴⁸ DRDOVÁ, Lucie. Erwin Wurm. Online. ARTANTIQUES MEDIA, S.R.O. Art Antiques. 2012. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/erwin-wurm>. [cit. 2024-03-24].

uměním, ten podle něj umožňuje divákovi nového nahlížení světa, zpomalení a vytržení z každodennosti, hledání nových možností a vztahů.⁴⁹

Díla Toma Freidmana jsou neuvěřitelně precizní, například svůj autoportrét vyřezal do tabletky aspirinu. Toto dílo zároveň obsahuje určitý koncept, vtip, jelikož po práci na takto miniaturním díle, vytvořeném v léku na bolest, bude tvůrce pravděpodobně bolet hlava. Autoportrét byl spolu s dalšími díly představen v rámci výstavy In Focus v newyorské galerii Lehmann Maupin. I u dalších zde vystavených děl pracuje umělec s velikostí, díla jsou buď velmi malá nebo naopak mnohem větší než divák. Díla tak nemohou být plně zastoupena svou reprodukcí na fotografii a je třeba se s nimi setkat tváří v tvář, aby naplnila požadovaný účinek.⁵⁰

Forma a média s jakými Freidman pracuje jsou dostupná téměř každému. Dělá tvorbu umění dostupnou. Pracuje stejně tak precizně s polystyrenem, jako renesanční mistři s mramorem. Při vytváření díla Hey (2023) postupně odlupoval jednotlivé kuličky polystyrenu, než dosáhl požadovaného tvaru.⁵¹

Sochy Toma Freidmana nutí diváka si hrát, jednak interagovat se sochami samotnými, a jednak přetvářet svět kolem sebe. Nabízí nová uspořádání a kontexty obyčejných věcí, a jelikož se jedná právě o objekty, které nás obklopují, má divák možnost jeho postupy zreplikovat, vytvářet nové souvislosti a hledat nové vztahy.

2.2. Open-form

2.2.1. Co je open-form

Open-form je způsob tvorby který není ničím omezen, jak už z názvu vyplývá jedná se o otevřenou formu umělecké tvorby. Tento pojem založil na přelomu 50. a 60. let architekt Oscar Hansen, který chtěl vymanit umění z role artefaktu. Zdůrazňuje proces tvorby, spolupráci a roli diváka, který nemá být pouze pasivním pozorovatelem, jelikož právě on kvalifikuje umění. Otevřená forma je protikladem k formě uzavřené, do které spadá podle Oscara Hansena všechno tradiční umění. „*Měli*

⁴⁹ ARTNET WORLDWIDE CORPORATION. Tom Friedman. Online. ARTNET WORLDWIDE CORPORATION. Artnet. C2024. Dostupné z: <https://www.artnet.com/artists/tom-friedman/3>. [cit. 2024-03-26].

⁵⁰ ARTNET WORLDWIDE CORPORATION. Tom Friedman: In Focus. Online. ARTNET WORLDWIDE CORPORATION. Artnet. C2024. Dostupné z: <https://www.artnet.com/galleries/lehmann-maupin/tom-friedman-in-focus/>. [cit. 2024-03-26].

⁵¹ ARTNET WORLDWIDE CORPORATION. Tom Friedman: In Focus. Online. ARTNET WORLDWIDE CORPORATION. Artnet. C2024. Dostupné z: <https://www.artnet.com/galleries/lehmann-maupin/tom-friedman-in-focus/>. [cit. 2024-03-26].

*bychom uměním procházet, a ne chodit okolo něj,*⁵² Hansen navrhuje umění jako prostředí k rovnému setkání. Umění dle něj nemá být sdělením od autora pro diváka. V open-form se umění rovná situaci.⁵³

Pfeiffer ve své disertační práci definuje podoby open formy následně: „*Open forma nemá téma, dá se hrát kdekoliv a s kýmkoliv, hlavní princip hry je akce reakce, jakmile reagujeme, činíme tak spontánně, využíváme první nápad, ideu, žádný tah není špatný, jediný špatný tah je ten, když není žádný, pro kolektivní tvorbu je nezbytná interakce - i neverbálně, i kontinuální komunikace, konec Open formy vyplývá ze situace.*“⁵⁴ Pfeiffer tuto metodu využívá velmi hojně ve své pedagogické praxi, jelikož dle něj umožňuje: „*zcela reálně poznat hranice, stmelit daný kolektiv, objevit nové výtvarné možnosti, každý z hráčů rozpoznává své základní potřeby - svou povahu během hry.*“⁵⁵

Open-form je zcela otevřeným uměleckým dílem, o kterém pojednává ve své knize Umberto Eco. Tento pojem je zde definován jako „*poslední a definitivní smysl, s nímž se můžeme setkat v různých uměleckých projevech nezávisle na vědomých rozhodnutích a psychologických postojích autora.*“⁵⁶ Tato definice se dle mého názoru dobře vztahuje i konkrétně k open-form, i když zde autor původně hovoří o dílech literárních, jelikož se zde stírá striktní hranice mezi autorem/účastníkem a divákem/interpretem, což je princip, na kterém funguje i open.form.⁵⁷

Oscar Hansen svou open-form nejprve aplikoval na architektonická díla, zde se ale nesetkal s velkým úspěchem. Přesunul tedy své pole působnosti do výtvarného umění. Začal působit na varšavské Akademii výtvarného umění, kde svou open-form ovlivnil několik generací umělců. V jeho práci ho následoval jeho asistent Kowalski, jež v devadesátých letech založil spolu se studenty neformální uměleckou skupinu přezdívanou Kovárna. Oscar Hansen své open-formy realizoval na akademii společně se studenty, důraz byl kladen na metodu hry a na spolupráci. Postupně se propracovávali od kompozic v malém vymezeném prostoru do exteriéru města. Cílem cvičení bylo

⁵²HANSEN, Oscar, Manifest otevřené formy, STEREC, Pavel. Oscar Hansen a otevřená forma. Online. ARTANTIQUES MEDIA, S.R.O. Art Antiques. 2011. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/oskar-hansen-a-otevrena-forma>. [cit. 2024-03-09].

⁵³ STEREC, Pavel. Oscar Hansen a otevřená forma. Online. ARTANTIQUES MEDIA, S.R.O. Art Antiques. 2011. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/oskar-hansen-a-otevrena-forma>. [cit. 2024-03-09].

⁵⁴ PFEIFFER, Jan. Černá.: (Vybrané případy fenoménu ve výtvarném umění, kultuře a jejich možnosti v edukaci). Praha, 2023. Disertační práce. Univerzita Karlova Pedagogická fakulta.

⁵⁵ PFEIFFER, Jan. Černá.: (Vybrané případy fenoménu ve výtvarném umění, kultuře a jejich možnosti v edukaci). Praha, 2023. Disertační práce. Univerzita Karlova Pedagogická fakulta.

⁵⁶ Str.49, ECO, Umberto. *Otevřené dílo, Forma a neurčenost v současných poetikách*. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-257-1158-3.

⁵⁷ ECO, Umberto. *Otevřené dílo, Forma a neurčenost v současných poetikách*. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-257-1158-3.

popřít přirozený pud umělců-snadu vyniknout a přimět je k naladění se na skupinu a vzájemné spolupráci.⁵⁸

Problém nastává při vystavování těchto děl, jelikož pokud jej divákovi představujeme například formou videozáznamu, stává se z něj opět pouze artefakt, jelikož nedošlo k participaci na díle. Jediný způsob, jak dílo pochopit a prožít ho v plném rozsahu, je účastí v něm. Nesporný potenciál má ale open-form v pedagogice, a to nejen na poli akademickém, kde usměrňuje soutěživost mladých umělců, ale také na základních a středních školách. Zde může open-form studentům přiblížit problematiku role umělce, pomáhat s tvorbou kolektivu, učit je, jak v něm pracovat, a obecně má potenciál rozvíjet klíčové kompetence.

2.2.2. Open forma a spolupráce ve výuce

„Charakteristiky umění akce a performance jsou velmi inspirující pro výtvarnou výchovu. Výukovou situaci lze modelovat přímo jako interaktivní a dialogickou událost nebo je možné využít pouze jejich prvků.“⁵⁹ Jak už je výše zmíněno open forma může skvěle fungovat v edukačním procesu. Může sloužit k rehabilitaci výtvarné výchovy, která je ještě ke všemu v mnohých školách odsunuta na okraj zájmu a nenaplnuje svůj plný potenciál. Žákům tato výtvarná forma nabízí rozvoj v práci v kolektivu, jeho stmelování, poznávání hranic i jejich překračování. Učí je nezávislosti a dává jim svobodu vlastního rozhodování, jelikož je založena na principu akce a reakce a žádný postup zde není špatně. Kromě poznávání kolektivu nabízí také sebepoznání a v neposlední řadě objevování nových výtvarných možností.

Zprostředkovaně může průběh open formy působit jako chaos a zmatek. Má však svůj scénář a pravidla vytvořená učitelem. První tah pak nastíní téma, jakým bude dílo dále rozvíjeno. Přesto je open forma předem nevypočitatelná a vyučující musí pracovat s nejasným koncem, z čehož mohou pramenit obavy. Dále je zde oproti frontální výuce dán mnohem větší prostor žákům, učitel se tedy nesmí bát ani ticha, ani reakcí svých žáků. A i žáci si v průběhu práce zvykají na proces nejasnosti a nejistoty. „Schopnost snášet nejistotu je uváděna jako jeden ze znaků kreativity.“⁶⁰

2.2.3. Hra jako prostředek poznávání světa

Hra je prostředkem výchovy, jak se zmiňuje ve své publikaci *Od výrazu k dialogu* Jan Slavík. Výchova je ve své podstatě hrou na život, pomáhá nám pochopit jeho principy fungování „v menším

⁵⁸ STEREC, Pavel. Oscar Hansen a otevřená forma. Online. ARTANTIQUES MEDIA, S.R.O. Art Antiques. 2011. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/oskar-hansen-a-otevrena-forma>. [cit. 2024-03-09].

⁵⁹ Str. 68, NOVOTNÁ, Magdalena; FULKOVÁ, Marie a SÝKORA, Jan. Hledání Japonska: transkulturní inspirace ve výtvarné edukaci. [Praha]: Pedagogická fakulta, Univerzita Karlova, [2023]. ISBN 978-80-7603-416-7.

⁶⁰ Str.129, NOVOTNÁ, Magdalena; FULKOVÁ, Marie a SÝKORA, Jan. Hledání Japonska: transkulturní inspirace ve výtvarné edukaci. [Praha]: Pedagogická fakulta, Univerzita Karlova, [2023]. ISBN 978-80-7603-416-7.

měřítku“. Například znakové hry jsou těsným spojením s prací. Při hraní her se učíme určitá pravidla, jak funguje samotný herní mechanismus, i vzájemné toleranci a spolupráci mezi jednotlivými účastníky a tyto zkušenosti pak přenášíme do dalších etap našeho života a vývoje. Učení se na těchto jednoduchých počátečních principech-na hře-je důležité proto, protože pro efektivní pochopení a porozumění je nutné spojit současnost s minulostí, jelikož už existují základy, na kterých je možno stavět. Svě předchozí zkušenosti pak dále jen obohacujeme a modifikujeme na základě nových podnětů.⁶¹

*„Hry směřují k porozumění, využívají jazyka znaků ve smyslu obsahově ohraničených, jednoznačných nositelů významu.“*⁶² Pokud známe význam znaku a systém, v jakém funguje, jsme schopni jej chápat a užívat. Příkladem může být jazyk, který je v podstatě tím nejjednoznačnějším systémem znaků. Jeho připodobnění ke hře je velmi zřejmé, má svá dohodnutá, mluvčími respektovaná pravidla, díky kterým je možná komunikace. Pokud se někdo z mluvčích rozhodne tato pravidla nerespektovat, nedojde k vzájemnému porozumění a následně pak například k naplnění potřeb. Mluvčí, který nebude pravidla respektovat, ale často nezpůsobí potíže svému okolí, nýbrž „diskvalifikuje sám sebe ze společenské hry“. Zároveň díky existenci principu, na kterém jazyk funguje a jeho porozumění můžeme vytvořit pravidla nová. Například jsme schopni vytvářet nová slova a pro další mluvčí je jednoduché identifikovat jejich význam, protože vychází z předchozí zkušenosti. Dále můžeme jazyk proměňovat za účelem zpřesnění výpovědí a snazší komunikaci. Důkazem tohoto jevu je fakt, že jazyk se neustále vyvíjí, a to nejen jeho slovní zásoba ale i pravidla, která spíše přibývají, než ubývají.

Slavík ve svém díle píše o hrách obsahující symboly, ty nám nabízejí větší možnosti ukazování skutečnosti, nabízejí možnost odkazu k dalším znakům, jsou doprovázeny city a emocemi. Dále řeší vztah mezi hrou a skutečným životem a kde se nachází hranice. Jelikož jsou tyto dvě věci velmi silně provázané, hra je hrou na život a zároveň je jeho součástí. Ačkoliv hra probíhá za smluvených podmínek, v určitém prostoru a její účast v ní je dobrovolná, přesahuje do reálného světa díky získaným zkušenostem, prožitým emocím a vytvořeným vzpomínkám. Hru od skutečného života oddělujeme právě její symboličností, smrt ve hře je pouze symbolem, kdežto smrt ve skutečném světě je konečná. Hra nám tak umožňuje poznávat v bezpečném prostředí, kde chyby jsou pouze chybami a omyly a naše rozhodnutí nemají konečný důsledek, je tak skvělým prostředkem pro sebepoznání a seberozvoje.⁶³

⁶¹ SLAVÍK, Jan. Od výrazu k dialogu ve výchově: artefiletika. Praha: Karolinum, 1997. ISBN 80-7184-437-3.

⁶² Str. 42, SLAVÍK, Jan. Od výrazu k dialogu ve výchově: artefiletika. Praha: Karolinum, 1997. ISBN 80-7184-437-3.

⁶³ SLAVÍK, Jan. Od výrazu k dialogu ve výchově: artefiletika. Praha: Karolinum, 1997. ISBN 80-7184-437-3.

3. Výtvarná část – Hra bez návodu

3.1. Hra v praxi

V teoretické části byla hra představena, jako prostředek poznávání světa, a tudíž je dle mého názoru vhodnou metodou pro výuku. Poznávání, hledání, nové kontexty, ale také inspirace a podněty často vznikající náhodou jsou její přirozenou součástí. Hru jsem proto před samotnou realizací projektu aplikovala ve své pedagogické praxi.

Již třetím rokem vedu výtvarný kroužek v domě dětí a mládeže a od začátku roku pracuji jako asistentka pedagoga na základní škole. Na výtvarném kroužku nebývá problém přimět děti tvořit, jelikož tam chodí se zájmem o výtvarnou činnost, ale na základní škole, kde jsou zájmy dětí různé, jsem se setkala s problémem nechuti cokoliv tvořit. Rozhodla jsem se tedy zaměřit slova jako: „kresli, maluj“ slovy „zahrajeme si hru“, na která byla reakce o poznání pozitivnější. Pro takovéto zaujetí jednoho z žáků, jemuž asistuji, jsem použila hru, kterou jsme často hráli doma. K jejímu hraní je zapotřebí pouze tužka a papír, spočívá v kolektivní práci dvou, či více účastníků na jednom obraze. Každý má pouze jeden tah (ten je ukončen zvednutím tužky z papíru), hráči se ve svých tazích střídají a postupně tak vzniká obraz. Jelikož je dílo kolektivní opadá strach z neúspěchu, účastníci se přestávají soustředit na preciznost vyjádření a vznikají nová spojení, která by jednotlivce třeba ani nenapadla. Tato hra sklidila u žáka úspěch, společně jsme hledali, co ve vzniklém obraze vidíme, co by se kam dalo přidat nebo jak dílo přetvořit v něco jiného. Užití hry ve výuce je tak podnětnou činností pro tvorbu, která vede k vzájemnému obohacení.

3.2. Koncepte výtvarné části

Objekty byly již od počátku vytvořeny za účelem jejich dalšího použití k tvorbě, a jejich výsledkem by mělo být kolektivní dílo. Mnou vytvořený objekt se dá považovat za počáteční impulz pro tvorbu žáků. Proto jsem při jejich konstruování přemýšlela o materiálech, které jsou svou povahou flexibilní a vybízejí k další tvůrčí činnosti. Jedná se svým způsobem o trojrozměrné omalovánky, které jsou do jisté míry návodné a jejich uživatel může vytušit, jak s nimi pracovat (pokud má pro tuto tvorbu prekoncepty), pravidla jsou ale v tomto případě pouze navrhnutá, nemusí být přijata a další postup závisí na kreativitě spolutvůrce. Celý koncept práce vychází z open-formy a jejího principu fungování, kdy jednotliví účastníci nejsou nijak omezeni na svých postupech a účasti či neúčasti na hře. Účastníkům-hráčům není poskytnut žádný návod, jak s objektem nakládat a případná pravidla závisí na dynamice skupiny, způsobu jejich spolupráce a komunikaci. Pro tvorbu těchto objektů jsem se inspirovala v teoretické části zmíněnými a popsány výtvarnými postupy a umělci. Ve svém výtvarném projektu jsem uplatnila, kromě práce s objektem, také konceptuální umění a celá akce by se dala charakterizovat jako performance.

Jednotlivé objekty jsou odlišné a nabízí tak různé možnosti zpracování. Jejich odlišnost mi umožňuje prozkoumat širší škálu práce a do budoucna vybrat ideálnější prostředky, tvary a popřípadě materiály. Za tímto účelem byly vytvořeny dva objekty, první připomínající postavu, který může být pro práci nejvíce návodný, jelikož připomíná lidem něco povědomého a nejlépe uchopitelného. Další objekt je amorfního tvaru, jako předmět zájmu je zde žákům předkládán o něco abstraktnější počátek tvorby. Ačkoliv jsou jednotlivé objekty více, či méně návodné nabízí neomezené možnosti jejich zpracování a posunu.

3.3. Objekt č. 1 „Wilson“

První ze série objektů určených ke hře měl připomínat lidskou postavu, ne však zcela jednoznačně a nemá splňovat anatomické předpoklady, nýbrž pouze v náznacích, aby žáky inspiroval, ale byl zde prostor pro jiné uchopení tématu a posun původního záměru. Konstrukce by měla umožňovat variabilní zacházení, přidávání dalšího materiálu a co nejméně omezovat žáky v tvorbě.

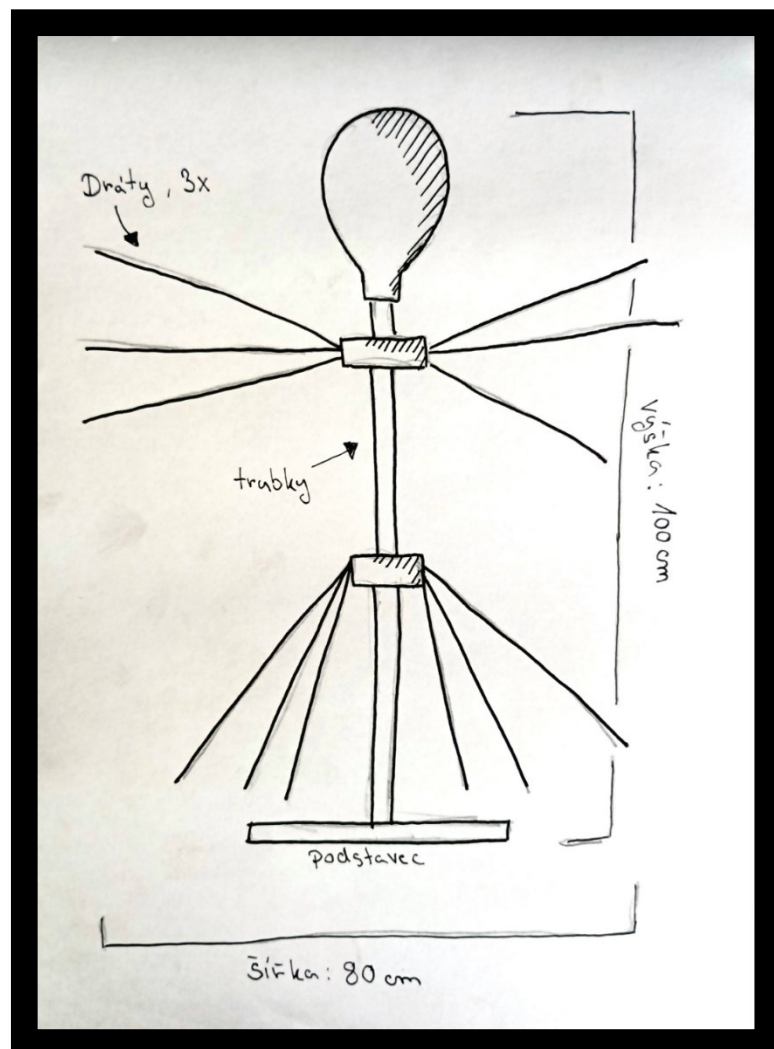
Vizuální inspirací mi byly sochy švýcarského umělce Alberta Giacomettiho, na nich mě zaujala jejich tenkost až chatrnost, jakou působí, přestože jsou vytvořeny z velice pevného materiálu-bronzu, a také jejich povrch, který je nerovný plný hrbolků a výstupků a socha tak působí jako by sama vyrostla nebo dlouho podléhala erozi.⁶⁴ Dále jsem vycházela z vlastní tvorby, konkrétně z kreseb jakýchsi bytostí (viz obrázek 1), které se mi na papíře objevovaly při automatické kresbě. Z těchto kreseb jsem pro sochu využila tvar „hlavy“, jehož jsem následně dosáhla použitím balónku.



Obrázek 1 Automatická kresba

⁶⁴ RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F. (ed.). Umění 20. století. [Praha]: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.

Tvorba objektu započala návrhem těla (viz obrázek 2), které mi následně zkonstruoval otec. Základna, na které celý objekt stojí a je díky ní stabilní, je vytvořena z polypropylenové desky a tělo vzniklo spojením polypropylenových trubek šrouby. Pomyslné ruce a nohy jsou v základu dráty s izolací. Dráty jsem zvolila kvůli jejich možnosti je tvarovat. Celý objekt je pokryt vrstvou papírmaše, aby umožňoval snadné aplikování barvy na povrch objektu a také aby došlo k barevnému a materiálovému sjednocení objektu. Hlava postavy je vytvořena opět technikou papírmaše, vrstvy papíru a lepidla byly nanášeny na nafouknutý balónek, po zaschnutí a vytvrnutí byl balónek odstraněn a vzniklý tvar byl připojen k objektu provázkem, který následně zakryla další vrstva papíru. Objekt je vysoký 100 cm a široký až 82 cm v závislosti na nastavení drátů.

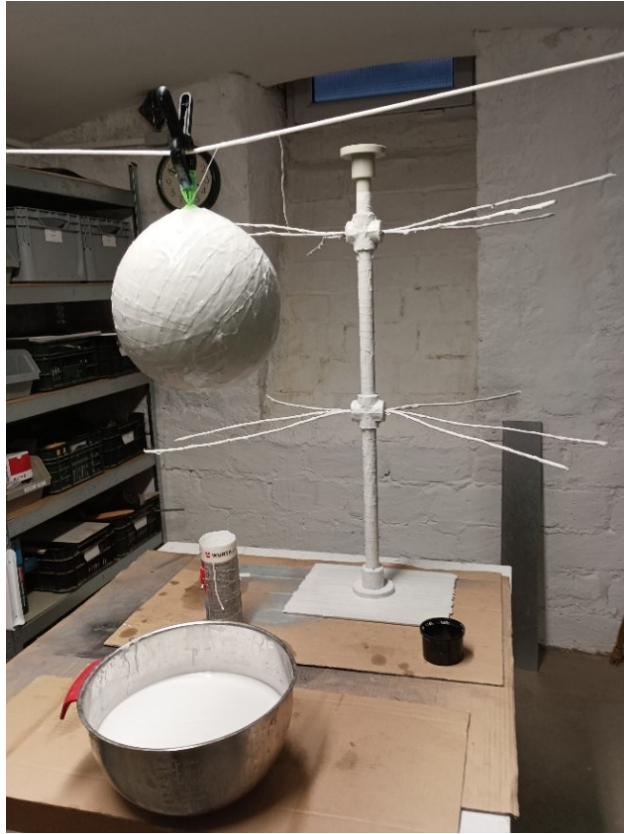


Obrázek 2 Návrh objektu č. 1

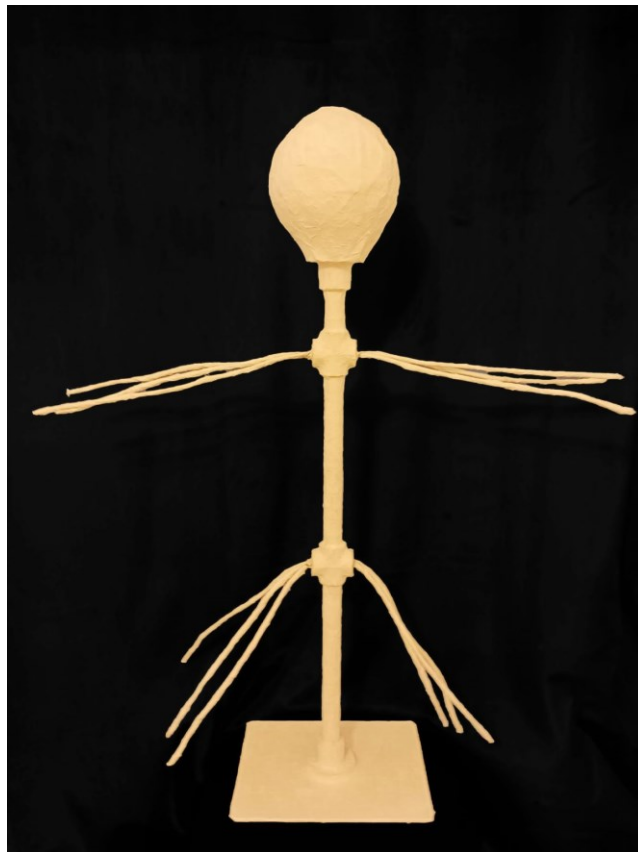
Pro vytvoření tohoto objektu/sochy nebyly použity tradiční sochařské prostředky ani postupy, rozhodla jsem se pro tvorbu využít mně známé a blízké materiály, kterými jsem ve svém životě obklopena. Jelikož je můj otec elektrikář a velmi technicky zaměřený typ, nabízelo se pro konstrukci sochy využít právě průmyslové materiály. Od počátku koncepce díla jsem věděla, že chci pro tvorbu využít dráty, protože se jednalo o pro mě velmi snadno dostupný materiál a ráda při své tvorbě využívám věci, které nejsou primárně určeny k umělecké práci, baví mě hledat jejich potenciál a možnosti. Realizace projektu byla odlišná oproti mým běžným postupům, které jsou velice chaotické a impulzivní, jelikož se na tvorbě objektu podílel i můj táta, který mi zkonstruoval kostru, bylo nutné mu předat nejen svou myšlenku, ale také technický náčrt. Z výtvarné tvorby se tak na chvíli stal technický projekt. Nechtěla jsem ale nechat přiznané použité materiály, které na mě působily nejednotně, proto je celý povrch pokryt nejprve několika vrstvami papíru a poslední tenkou vrstvou tvoří papírové ubrousky, které dodávají soše strukturu povrchu a ta tak působí méně technicky.



Obrázek 3 Tvorba objektu



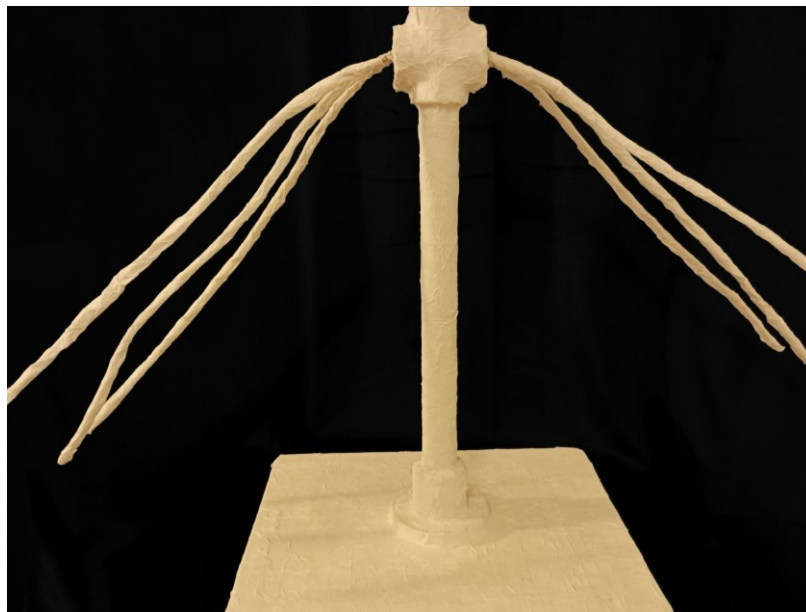
Obrázek 4 Tvorba objektu



Obrázek 5 Objekt č. 1, "Wilson"



Obrázek 6 Objekt č. 1, detail



Obrázek 7 Objekt č. 1, detail

3.4. Objekt č. 2 „Sasanka“

Druhý objekt, jak už jsem více zmiňovala, je více amorfního tvaru. Základem pro tvorbu byl opět náčrt, který tentokrát nebylo nutno vzhledem k charakteru objektu zcela přesně dodržet. Kostru objektu tvoří husté pletivo spojené dráty. Tvar kostry byl přizpůsoben materiálu a jeho přirozeným

tendencím se ohýbat. Následně byly na vrchní část kostry připevněny dva druhy drátů v různých délkách. Finálně byly dráty ukotveny pomocí papírmaše, kterou je pokryt celý objekt. Papírmaš byla na pletivo nanesena ve třech vrstvách opět pro sjednocení povrchu a snazší práci. Dráty byly ponechány holé, kvůli materiálovému odlišení a jiným možnostem práce, než u objektu č. 1. Jako ozvláštnění byl do vnitřku objektu vhozen dřevěný kolíček, který přidává dílu auditivní prvek a může vést ke zkoumání objektu nejen z vnějšku. Výsledkem tvorby je objekt připomínající kámen s vyčnívajícími dráty v různých délkách z jedné plochy. Tento objekt byl navrhnout jako první, snažila jsem se vytvořit objekt, který podněcuje k dokončení, ale je sám o sobě zajímavý i bez dalších zásahů.

Při tvorbě tohoto objektu jsem přemýšlela nad stvořením nějakého vlastního světa, smostatného ekosystému odděleného od toho našeho. Objekt může připomínat zmiňovaný kámen, nebo vytžený trs trávy. Pracovní název díla „Sasanka“, dostal objekt nejen díky své hodně vzdálené podobě s mořskou sasankou, ale také proto, že mořské sasanky jsou útočištěm, místem bezpečí pro některé mořské živočichy a vytváří tak nový malý svět. Poslední podobností, kterou u díla a mořské sasanky pozorovala bylo nebezpečí, mořské sasanky jsou nebezpečné žahavými buňkami, tento objekt byl nebezpečný při manipulaci vlivem trčících drátů. Podvědomě mou tvorbu inspirovala výstava Evy Koťátkové *Moje tělo není ostrov*, která proběhla ve Veletržním paláci. Autorka zde pracuje s lidským tělem, jako s ostrovem. Celá výstava je koncipována jako tělo-ostrov, napůl liské napůl rybí.⁶⁵ Při procházení výstavou jsem několikrát narazila do trsů větví, které byly součástí instalace. Zpětně vnímám jistou podobnost mezi těmito trsy a svým dílem. Celá výstava ve mně zanechala velice silný až lehce traumatizující dojem, a tak je logické, že se následně, i když nevědomě, odrazila v mém díle.

⁶⁵ Eva Koťátková: *Moje tělo není ostrov*. Online. Národní galerie Praha. [2022]. Dostupné z: <https://www.ngprague.cz/udalost/3473/eva-kotatkova-moje-telo-neni-ostrov>. [cit. 2024-03-16].



Obrázek 8 Tvorba objektu č. 2



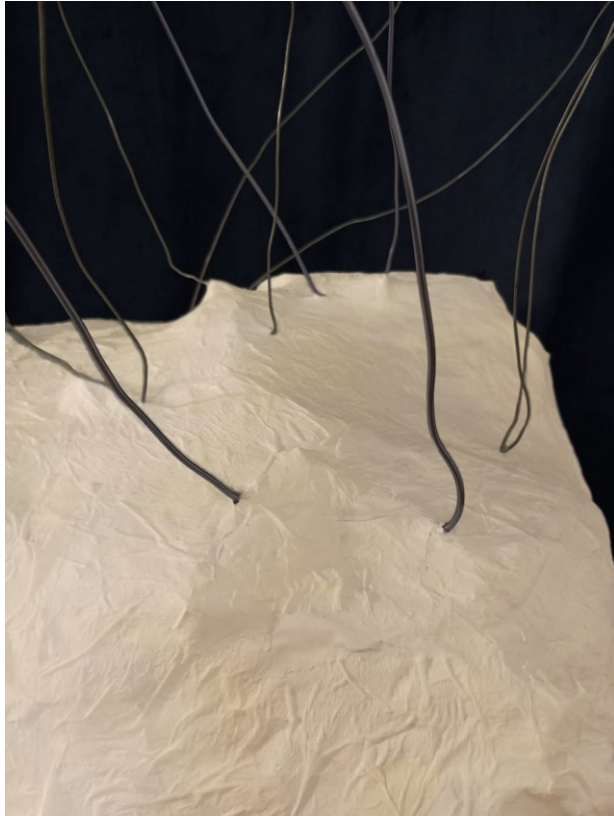
Obrázek 9 Tvorba objektu č.2



Obrázek 10 Objekt č. 2, "Sasanka"



Obrázek 11 Objekt č. 2, "Sasanka"



Obrázek 12 Objekt č. 2, detail

4. Didaktická část

4.1. Návrh hodiny

Námět: Hra bez návodu

Motivace: Pokračujte v tvorbě předloženého díla. Dokončete jej.

- a) Jedna skupina pracuje metodou open formy. Před začátkem tvorby diskuze na téma umění, co pro mě znamená, jaký má význam?
- b) Druhá skupina pracuje zcela samostatně, bez vedení. Dostává pouze instrukce: Pokračujte v tvorbě vám předloženého díla. Dokončete jej.

Časová dotace: 1,5 hod (90 minut)

Cíle, záměry: komunikace, spolupráce, tvorba kolektivního díla, práce s objektem

Klíčová slova: open forma, objekt, kolektivní dílo, spolupráce, hra

Aktivity: prostorová tvorba, malba, komunikace výtvarnými prostředky, práce ve skupině

Pomůcky a materiály: objekt, temperové barvy, štětce, fixy, lepicí páska, papíry, dráty, karton, ruličky od toaletního papíru, vše, co žáci naleznou ve třídě

Tvorba:

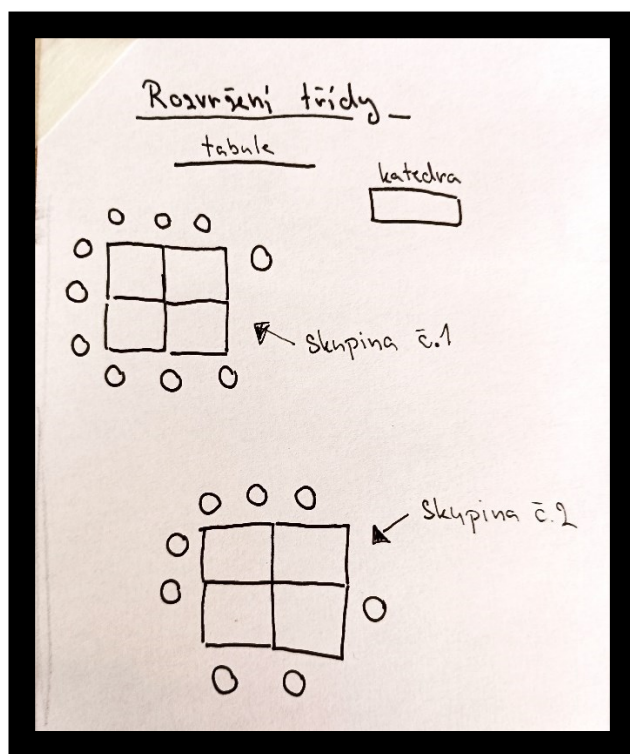
- Rozdělení studentů do dvou skupin (určí los)
- Úprava třídy pro práci – spojení 4 lavic dohromady, usazení žáků kolem stolů
- Příprava pomůcek
- Zadání práce skupině č. 2
- Diskuse se skupinou č. 1, následně vysvětlení pojmu open form
- Tvorba podle zadání
- Představení díla druhé skupině
- Závěrečná reflexe práce

4.2. Realizace výtvarné aktivity

Realizace výtvarné aktivity probíhala v 6. třídě základní školy. Jelikož zde v současnosti pracuji jako asistentka pedagoga, žáky jsem znala a mohla jsem této situaci přizpůsobit přípravu. V této třídě vnímám problémy s komunikací a spoluprací. Skupinové práce fungují pouze v zaběhnutých skupinkách, jinak se pracovní proces hrouští. I přes tato fakta, jsem chtěla aktivitu ve třídě realizovat,

jelikož právě open forma pracuje s komunikací, spoluprací a může být prostředkem ke zlepšení těchto problémů.

Žáci byli nejprve rozděleni do dvou skupin. To, s kým budou pracovat bylo určeno losem, na doporučení jejich třídní učitelky, aby nedošlo k časové prodlevě, během které by se žáci snažili vytvořit skupiny. Byli instruováni, že mají následovat pouze zadané úkoly a nedělat nic navíc. Následně se měla skupina č. 1 přesunout do prostoru před tabulí a zde spojit čtyři lavice a umístit kolem nich židle. To samé udělala druhá skupina v zadní části třídy (viz obrázek 13). Úpravu prostoru jsem vnímala jako podstatnou jednak z praktických důvodů (oddělení dvou skupin, vhodnější prostor pro práci), a jednak z hlediska působení prostoru jako takového. Žáci běžně sedí v samostatných lavicích a klasické uspořádání úplně nevyhovuje požadavkům ke komunikaci a spolupráci. Proto jsme třídu přestavěli a myslím si, že i tato malá změna napomohla změně od všedního vnímání prostoru třídy. Žáci usazení kolem stolu na sebe navzájem viděli a mohli tak lépe komunikovat a zároveň měli vymezenou pracovní plochu.



Obrázek 13 Rozvržení třídy

Následně si žáci měli na stoly připravit veškeré výtvarné pomůcky, které ve škole měli a chtěli použít. K jimi připraveným pomůckám jsem jim přidala ještě bílé papíry, karton, lepicí pásku, klubíčko drátu a ruličky od toaletního papíru. Chtěla jsem, aby měli před sebou co nejvíce pomůcek a materiálů

k tvorbě, ten měl přispět k inspiraci, nabídnout možnosti, jak a s čím pracovat a také zamezit odbíhání od práce pro barvy, papíry atd. do skříněk ve třídě.

Poté, co si žáci připravili prostor i pomůcky zadala jsem práci druhé skupině. Předala jsem jim objekt č. 2 „Sasanku“ s informací, že se jedná o mnou vytvořené dílo, které mají dotvořit. Následovali dotazy, co mají dělat, jak mají postupovat, jestli s tím mohou udělat opravdu cokoli i to například zničit. Tyto dotazy jsem ponechala nezodpovězené a pouze je informovala, kolik času na práci mají, a že po dokončení práce bude následovat reflexe. Tuto skupinu jsem ponechala dále bez mého dohledu pracovat, postup jejich práce je mi znám pouze z jejich reflexe (viz kapitola Žákovská reflexe práce a výsledných děl).

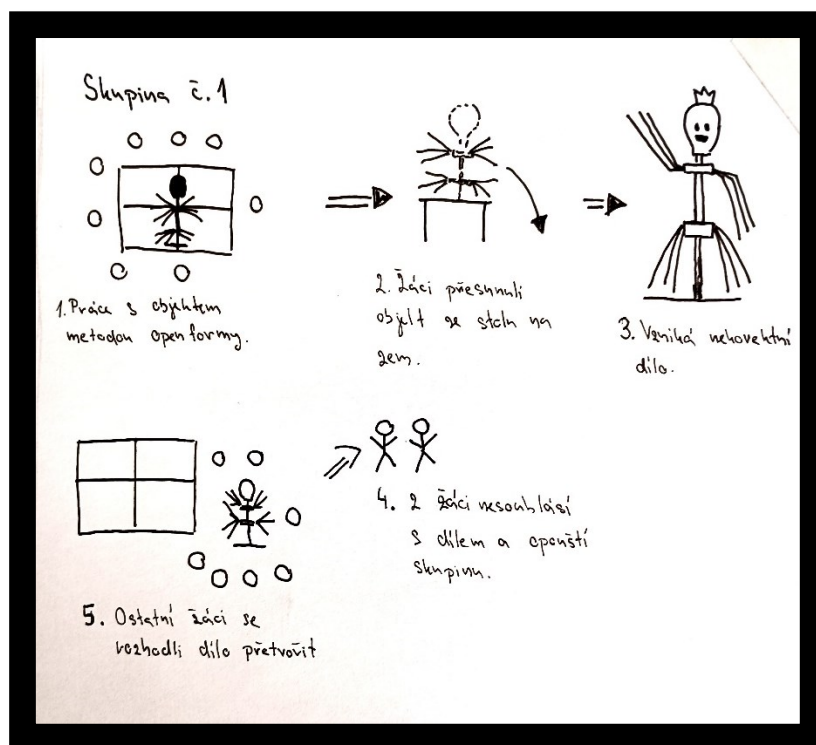
Pokračovala jsem se zadáním práce první skupině. S tou jsme nejprve vedli diskusi na téma, co je umění a k čemu je. Žáci uváděli, k čemu nám umění je, odpověděli například, že se jedná o formu zábavy, ať už samotná tvorba nebo návštěva galerií. Dále, že může být způsobem, jak se stát slavným a vydělat peníze. Poté následovala debata nad cenami umění, žáci vyslovili nepochopení, proč některá díla stojí tolik, přestože umělce nestála žádné úsilí a snažili se hledat odpovědi. Během této diskuse zhodnotili i mé dílo, jako umění. Následně jsem jim vysvětlila, jakým principem budou pracovat, že každý má vždy jeden tah, který ukončí tím, že si sedne zpět na židli a pak bude pokračovat další žák v kruhu, a tak dále dokud nebudou považovat dílo za hotové nebo nevyprší čas. Nejvíce žáky zaujaly ruličky od toaletního papíru a někteří se jali si připravovat komponenty, které pak na objekt umístí. Hned druhý hráč na tahu namaloval postavě obličej, ten některým účastníkům připomínal Hitlera. (viz obrázek 14) Následovalo přesvědčování a hlasování, kdy polovina chtěla vytvořit tuto postavu a druhá to odmítala a snažila se tomu během svých tahů zabránit (obrázek 15) Dva žáci projevili svůj nesouhlas s dílem odchodem od skupiny ke druhé. Zbytek skupiny se nakonec rozhodl, že dílo přepracují. Jelikož jim do konce vymezeného času zbývalo 20 minut, upustili od postupu open formy a začali pracovat všichni společně na předělání díla. Proměny této tvorby zachycuje ilustrace (obrázek 16).



Obrázek 14 Průběh výtvarné aktivity



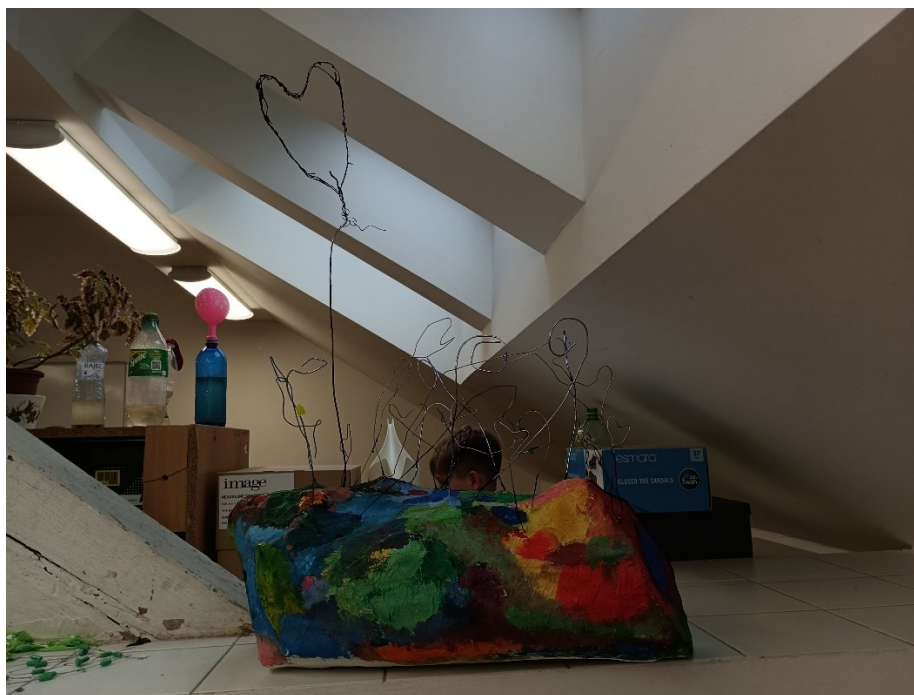
Obrázek 15 Průběh výtvarné aktivity



Obrázek 16 Ilustrace výtvarného procesu

4.3. Žákovská reflexe práce a výsledných děl

Svou práci nejprve reflektovala druhá skupina. Výsledné dílo (viz obrázky 18-20) představili jako Ostrov barev, s výsledky práce byla celá skupina spokojena. Líbilo se jim již počáteční zadání a dílo, se kterým měli pracovat. Jako jediné negativní hodnotili zásah jednoho ze spolužáků, který přidal na objekt černý flek, což vnímali jako narušení jejich konceptu. Po tom, co žáci dostali objekt a zadání, dlouho s prací neotáleli, nejprve se dohodli na společném konceptu, jak chtějí, aby výsledek zhruba vypadal, a následně se pustili do práce. Úkoly si rozdělili tak, že chlapci pracovali na jedné části objektu a dívky na druhé, jeden z žáků se do tvorby vůbec nezapojil a pouze instruoval a podporoval své spolužáky. Zde prý došlo k mírnému nedorozumění ohledně použití barev, kdy dívky měly představu o něco světlejší barevné škály než chlapci, a jelikož pracovali každá skupina z jedné strany, zjistili, jak vypadá druhá část díla, příliš pozdě. Žáci vnímali, že mají problémy v komunikaci mezi sebou, a že je pro ně náročné spolupracovat v kolektivu. Časovou dotaci na práci hodnotili, jako dostatečnou a poskytnutý materiál jim k práci také stačil.



Obrázek 17 Ostrov barev, instalace ve třídě



Obrázek 18 Ostrov barev



Obrázek 19 Ostrov barev

První skupina pak své dílo představila „prostě Bob“ a více jej nechtěla komentovat (viz obrázek 21,22). S výsledkem nebyli vůbec spokojeni, ale byli rádi, že odevzdali alespoň něco, za co se vyloženě nemusí stydět. Žákům nevyhovovala skupina, ve které měli spolupracovat, a také fakt, že si navzájem mohli své tahy ničit, což i někteří dělali. Dále jim vadilo ovlivňování tahů ostatními. Dva žáci svůj nesouhlas s průběhem práce projevili odchodem od skupiny. Zbytek se rozhodl dílo přepracovat, což na konci zhodnotili jako pozitivní přístup. Většina členů této skupiny projevila větší zájem o dílo druhé skupiny, z hlediska estetiky, více se jim líbilo původní dílo i výsledek, jaký vytvořila druhá skupina. Na práci metodou open formy jim vadilo dlouhé čekání, než přijde jejich tah.



Obrázek 20 Bob, instalace ve třídě



Obrázek 22 Bob, detail

Výtvarnou aktivitu hodnotili obecně jako zajímavou a zábavnou a s něčím podobným se ještě nesetkali. Nevyhovující pro ně byla spolupráce v takto velkých skupinách, raději by pracovali v menších skupinách, které by si mohli sami zvolit. Pár žáků projevilo názor, že jim skupinová práce zcela nevyhovuje a raději pracují samostatně. Dále odpověděli, že se v průběhu práce báli, že mé dílo svým výtvarným postupem zničí. Přidávali také vlastní návrhy, jak tuto aktivitu vylepšit nebo jak v ní dále pokračovat, a vyučující i žáci projevili zájem o to, něco podobného zopakovat.

4.4. Moje reflexe

Celkový průběh výtvarné aktivity a jeho výsledky hodnotím pozitivně, přesto se během práce objevily problémy a nedostatky, které by se při další realizaci daly zlepšit. Za efektivní považuji způsob zadávání úkolů v úvodu, kdy žákům byl zadán vždy jeden úkol, který následně splnili a nevznikl tak chaos a zmatek. Při úvodním dialogu o umění bylo mým nedostatkem, že jsem nepřipravila obrazovou dokumentaci, která by žákům lépe přiblížila umělecká díla, o nichž jsme mluvili, upoutala by jejich pozornost a hovor by nebyl tak abstraktní. Dále bylo obtížné s žáky dialog vést, jelikož si vzájemně nenaslouchali a mluvili jeden přes druhého, což je problém objevující se v této třídě ve většině vyučovacích hodin, a je třeba pracovat na zlepšení. Jako pozitivní hodnotím ochotu žáků spolupracovat se mnou a aktivní zapojení do diskuse, kdy žáci pohotově uváděli příklady a témata, jež je zajímala.

Od výsledných prací jsme se snažila nic neočekávat a do průběhu práce jsem nezasahovala, což pro mě bylo náročné, jelikož jsem jim chtěla v některých momentech pomoci nebo poradit. Přestože jsem se snažila neočekávat, určité představy jsem měla. Předpokládala jsem větší práci s prostorem, přidání vlastních komponentů k dílu apod. Tato očekávání nebyla téměř naplněna, skupina č. 2 přidala k dílu pouze jedno srdce vytvořené z drátu a cenovku, jinak pracovali pouze s barvou, a skupina č. 1 v průběhu přidávala nějaké komponenty (korunu, motýlka, trubku) ve finálním díle ale byli k figuře přidány pouze brýle z drátů. Ani jedna ze skupin nepřidala objektu například na objemu. To, jakým způsobem žáci pracovali, je pochopitelné vzhledem k téměř nulovým zkušenostem s prostorovou tvorbou. Příjemným překvapením pro mě bylo, jak uchopila dílo druhá skupina, jelikož jsem dílo také tvořila s představou jakéhosi ostrova/světa a žáci, ačkoliv jsem jim žádné své myšlenky nesdělovala, tuto představu svým způsobem naplnili.

Před tím, než se žáci pustili do tvorby, byla na nich patrná nejistota z neomezujiícího zadání. Když měli před tvorbou připravit prostor a pomůcky, zcela bez problémů následovali zadané kroky bez dalších dotazů. Poté, co jsme přešli k výtvarné aktivitě, dostali žáci jediný pokyn: „Pokračujte v tvorbě.“ Reakce u obou skupin byly dost podobné, nedůvěřovali tak volnému zadání, báli se, že udělají něco špatně a budou za to nějakým způsobem potrestáni. Přestože jsem jim odpověď na doplňující otázky

nedala, relativně rychle se pustili do práce. Proti mému očekávání mnohem lépe pracovala skupina č. 2, která dostala předmět „Sasanku“, který jsem předpokládala, že bude pro studenty těžší uchopit. Také jsem si myslela, že bude žákům více vyhovovat řízenější postup tvorby, kdy budou mít každý svůj vymezený tah. Z realizované aktivity nelze usoudit, zda žákům v této třídě obecně více vyhovuje systematizovaná spolupráce nebo zcela volná, jelikož je zde mnoho dalších faktorů, a je možné, že lepší postup a výsledky byly dány i vztahy členů v jednotlivých skupinách. Další jev, který jsem během aktivity (u skupiny č. 1) pozorovala, byl přístup k dílu někoho jiného, k mému dílu se chovali s respektem, kdežto svou práci si někteří vzájemně sabotovali. I proto si myslím, že by bylo vhodné v podobných aktivitách ve třídě pokračovat, jelikož právě open forma, ze které má aktivita vycházela, si klade za cíle spolupráci, komunikaci a naladění se na fungování skupiny.

Další nedostatky z pedagogického hlediska jsem vnímala v závěru hodiny, kdy nebylo jasně stanoveno, co mají žáci dělat po dokončení díla. Někteří žáci se pustili do úklidu, chodili si mýt ruce apod. a bylo obtížné je všechny svolat do třídy a získat jejich pozornost k závěrečné reflexi. Pro další výtvarnou aktivitu by bylo vhodné jasně stanovit čas ukončení, nejprve dát žákům prostor uklidit pomůcky a třídu, aby následně mohli věnovat svou plnou pozornost reflexi.

Pozitivně aktivitu ohodnotila i vyučující výtvarné výchovy, která byla u celé práce přítomna. Byla pro, abychom podobné aktivity po dobu mého působení ve škole zopakovali. Já v této práci vidím smysl a podněty ji dále rozvíjet. Myslím si, že mohou být pro mě i žáky dobrým prostředkem dalšího rozvoje, jak výtvarných, tak komunikačních dovedností. V tomto případě žáků, kteří nemají až tolik výtvarných zkušeností a s prostorovou tvorbou se setkali někteří úplně poprvé, by bylo vhodné začít s jednoduššími aktivitami, které by jim pomohly s uchopením tématu. V další kapitole proto navrhuji další možná rozvedení tématu.

4.5. Další možná rozvedení tématu

Při tvorbě dalších výtvarných aktivit jsem vycházela z realizované praxe, vlastní reflexe i připomínek žáků. Snahou těchto aktivit je podpořit v žácích tvořivost, prostorové vnímání a rozvíjet komunikaci a spolupráci.

Výtvarné aktivity mají mimo cílů výtvarných i ty mimovýtvarné-rozvoj klíčových kompetencí (kompetence komunikativní, sociální a personální, pracovní⁶⁶). Důraz je zde kladen více na proces tvorby než na její výsledek. Pro práci jsou zde dané mantinely v podobě zadání, odpovědnost za proces tvorby je zde více předána žákům, jeho regulace učitelem je zde minimální. Tím, že je žákům dáno více

⁶⁶ Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. leden 2021.

důvěry, mají možnost vytvářet si „vlastní pravidla“ průběhu.⁶⁷ Velká míra volnosti umožňuje žákům sebezpoznání, rozvoj vlastních nápadů a myšlenek a také například hledání vlastních výrazových prostředků k vyjádření. Osobně považuji tento přístup k výtvarné výchově za pro žáky mnohem přínosnější, více podporující rozvoj kreativity, než následování předem daných kroků a postupů, které vedou napříč třídou k téměř totožným výsledkům.

Jelikož jsou tyto aktivity věnované skupinové práci, je podstatné také jejich závěrečné hodnocení a prezentace. Na té si žáci mohou osvojit dovednosti argumentace, schopnost obhájit své dílo, myšlenky, postupy. Dále je prostorem pro hodnocení výsledku nejen učitelem, ale i mezi sebou navzájem a také pro vlastní kritiku díla. Napomáhá opodstatnit smysl celé aktivity a jeho přínosy, a také umožňuje žákům učit se od sebe navzájem.

Následné návrhy na výtvarné aktivity jsou určeny pro žáky druhého stupně základní školy.

4.5.1. Návrh č. 1

Příprava vyučování:

Námět: Objekt se dvěma autory

Motivace: Vytvořte dvojice, ve kterých budete pracovat. Ve dvojici si sedněte k sobě zády a připravte si veškeré pomůcky před sebe na stůl. Důležité je, abyste na svou práci navzájem neviděli a během tvorby spolu nekomunikovali. Jediným prostředkem komunikace je nyní vaše výtvarné dílo. Z materiálu před vámi vytvořte objekt, inspirovat se můžete věcmi ve třídě nebo třeba tím, co máte se svým partnerem společné. Hledejte různé možnosti spojení a použití materiálů. Po 30 minutách si svá díla s partnerem bez jakéhokoliv komentáře vyměňte. Prohlédněte si dílo partnera, popřemýšlejte nad jeho záměry, co sděluje tím, co vytvořil a následně dílo dokončete (30 minut). Po ukončení své práce díla diskutujte.

Časová dotace: 75 minut

Cíle, záměry:

- prostorová tvorba
- spoluautorství, důvěra
- komunikace prostřednictvím výtvarného díla
- převádění myšlenek do prostorového díla

⁶⁷ BRÜCKNEROVÁ, Karla: Skici ze současné estetické výchovy. Brno: Masarykova univerzita, 2011. ISBN 978-80-210-5616-9.

Klíčová slova: spoluautorství, komunikace, spolupráce, prostorová tvorba, vztahy, objekt, akce

Aktivity:

- Koncepce prostorového objektu
- Volba materiálu, zkoumání možností materiálu
- Hledání vhodných vyjádření myšlenek
- Tvorba objektu
- Pochopení, vnímání práce druhého
- Dokončení práce partnera
- Reflexe, dialog

Pomůcky a materiály: papír, karton, drát, lepicí páska, lepidlo, špejle, párátko, nůžky, zalamovací nůž, akrylové/temperové barvy, štětce

Reflexe: Proběhne po dokončení výtvarné aktivity. Je podstatnou součástí celého procesu. Žáci by měli ve dvojici diskutovat, co vytvořili, představit si navzájem své cíle a záměry a jejich naplnění. Dále to, jakým způsobem bylo dílo dokončeno, jak naplňuje jejich představy, jaké bylo svou práci svěřit někomu jinému a zároveň dokončovat dílo partnera.

Tato aktivita by měla žákům pomoci rozvíjet jejich dovednosti v tvorbě trojrozměrného uměleckého díla. Podporovat práci s materiálem, zkoumání jeho možností a nových využití a spojení. Dále rozvíjet spolupodílení se na výtvarné tvorbě, důvěru předat své dílo někomu dalšímu k dokončení. Pracuje s vyjádřením a chápáním myšlenek sdělených prostřednictvím výtvarného umění. Podstatnou součástí tvorby je následná reflexe, která umožní žákům diskutovat své myšlenky a nápady a rozvíjet tak své komunikační dovednosti. Aktivita je zaměřená na spoluautorství, vztah k cizí práci a spolupráci.

Při vymýšlení této aktivity jsem pracovala s připomínkami žáků z realizace Hry bez návodu, kteří vyslovili zájem o to, pracovat v menších skupinách, či na svém vlastním díle. Jelikož cílem práce je kolektivní dílo a spolupráce, přišla mi tato aktivita vhodným prostředkem pro osvojování si těchto kompetencí.

4.5.2. Návrh č. 2

Příprava vyučování:

Námět: Izolované spoluautorství

Motivace: Žáci se usadí do lavic a zavřou oči, vhodné je k této aktivitě pustit nějakou relaxační hudbu. Vyučující do zadní části třídy umístí krabici s materiálem. Následně postupně vyvolává žáky poklepáním na rameno. Každý žák přijde do zadní části třídy, kde má cca 2 minuty na svůj tah, poté se vrátí na své

místo a vyučující vybere dalšího z žáků, dokud se nevystřídají všichni. Po dokončení se všichni podívají na výsledné dílo a společně jej reflektují.

Časová dotace: 45 minut

Cíle a záměry:

- Osamostatnění se od ovlivňování skupinou
- Prostor pro vlastní vyjádření
- Komunikace skrze výtvarné dílo
- Tvorba kolektivního díla
- Respekt k práci ostatních
- Naplnění vlastních představ a předpokladů

Klíčová slova: open form, prostorová tvorba, respekt, hra, představivost, objekt, akce

Aktivity:

- Dodržování pravidel hry
- Imaginace
- Práce s materiálem
- Prostorová tvorba
- Navazování na předešlé kroky, práci ostatních
- Tvorba kolektivního díla
- Reflexe, dialog

Pomůcky: krabice, karton, papír, fixy, drát, špejle, párátko, ruličky od toaletního papíru, provázek, kelímky (+jakýkoliv další materiál)

Reflexe: Reflexe proběhne v závěru aktivity, žáci zde mají prostor sdělit ostatním své představy a očekávání od díla. Navzájem si sdělí, co k dílu přidali oni, porovnat, jak se dílo v průběhu proměnilo. Dále mohou zhodnotit výsledek a celý proces tvorby.

Tato aktivita by opět žákům měla přiblížit prostorovou tvorbu a dát jim možnost pracovat s různými materiály a jejich možnostmi. Zřetelně vychází z principu open formy, jsou zde ale přidána pravidla, kdy žáci spolu nemohou verbálně komunikovat ani sledovat průběh tvorby. Soustředění je směřováno na jejich vlastní tah. Při této aktivitě má každý z žáků nerušený prostor, pro své zapojení do hry. Zároveň ostatní žáci mohou pracovat se svou představivostí, odhadovat postupy ostatních, vývoj díla a následně tyto hypotézy ověřovat. Také pracuje s respektem a přístupem k práci ostatních. Své postupy si žáci v závěru navzájem sdělují a vyjadřují své pocity.

4.5.3. Návrh č. 3

Příprava vyučování:

Námět: One Minute in School/Jedna minuta ve škole

Inspirace: One Minute Sculpture, Erwin Wurm

Motivace: Tato výtvarná aktivita je inspirována sochami Erwina Wurma (viz kapitola Erin Wurm). Žáci nejprve zhlédnou videoklip Red Hot Chili Peppers k písni Can't Stop, jehož autoři se taktéž inspirovali jeho dílem. Jejich úkolem bude všimnout si zvláštností pozic jednotlivých členů kapely a užití předmětů. Následně se žáci rozdělí do skupin po dvou až třech členech. Ve skupině vytvoří kreslené návody na realizaci soch, pracovat by měli s předměty, které se nachází kolem nich, zkoumat jejich běžné užití, a to různě obměňovat a také využít vlastních těl. Následně předají své návody (3-5 kusů) jiné skupině, ve které je žáci zrealizují na základě toho, co z návodů vyrozumí. Realizované sochy zaznamenají pomocí fotoaparátu nebo mobilního telefonu. Po dokončení budou prezentovat svá výsledná díla svým spolužákům spolu s návody, které obdrželi.

Časová dotace: 2 hodiny (120 minut)

Cíle a záměry:

- Práce ve skupině, komunikace
- Tvorba kresleného návodu, převedení nápadu do kresby
- Zkoumání vztahů a kontextu
- Práce s věcmi, které nás obklopují, jejich zkoumání
- Záznam pomocí fotografie/videoa
- Představení současného umělce

Klíčová slova: akce, prostorová tvorba, socha, objekt, každodennost, absurdita

Aktivity:

- Zhlédnutí videa
- Kresba návodu na sochu pro spolužáky
- Realizace soch
- Komunikace, skupinová práce
- Fotografování vzniklých soch
- Představení výsledných děl spolužákům
- Reflexe, dialog

Pomůcky: vše, co se běžně nachází ve třídě, fotoaparát/mobilní telefon, projektor (nebo jiná technika umožňující zobrazení fotek/videí)

Reflexe: V závěru si žáci představí svá díla zachycená na fotografiích, či videích a budou mít možnost je vzájemně diskutovat, hodnotit a porovnávat. Zde budou mít možnost probrat, jakým způsobem pochopili zadání návodu, jeho doslovnost/volnost zadání, změny, které provedli atd. Dále mohou zhodnotit, jak jim vyhovovala skupina, ve které pracovali, jakým způsobem postupovali a popsat výsledky své práce.

Aktivita, stejně jako předešlé dvě pracuje s kolektivním dílem a spoluprací. Zde si žáci na vlastní kůži vyzkouší umělecké postupy současného umělce a budou je moci prakticky zkoumat. Dále je zaměřena na objekty, jež je obklopují. Měla by žáky přimět je zkoumat, přemýšlet nad jejich vztahy a kontexty a dát jim možnost proměňovat každodennost v umění. Hledat umění ve světě kolem sebe, pomoci pochopit, co je umění a v neposlední řadě nabídnout nové netradiční přístupy k výtvarné tvorbě.

5. Závěr

V bakalářské práci jsem nejprve téma prozkoumala z teoretického hlediska, které následně bylo východiskem pro výtvarnou a didaktickou tvorbu. Zaměřila jsem se na umělecké směry pracující s objektem a netradičním přístupem k sochařství. Výchozími přístupy pro mě byly ready made, konceptuální umění, happening a performance, které změnili náhled na to, co je umění. Zkoumala jsem postupné proměny umění a jeho materiálovosti, která se posunula od ušlechtilých materiálů k předmětům denní potřeby. Proměna v sochařství proběhla i v rámci přístupu k divákovi, který se z pozorovatele stává aktivním účastníkem umění. Dále jsem vybrala několik autorů, jejichž práce mi byla inspirací pro vlastní výtvarnou tvorbu a jejichž přístupy, obzvláště práce Erwina Wurma a Toma Friedmana, by byly vhodné jako východiska pro výtvarné aktivity v rámci výtvarné výchovy.

Na základě inspirace popsané v teoretické části jsem vytvořila dvě díla z mně dostupných a blízkých materiálů. Vzniklé objekty naplnily mé počáteční představy vytvořit je esteticky zajímavé, aby vypadaly nedokončeně a vybízely k další činnosti. Jejich svěření někomu dalšímu bylo i pro mě jistým překonáním komfortní zóny, jelikož si k věcem buduji citový vztah a je pro mě těžké je následně svěřit někomu jinému. Jelikož se ale jednalo o hru a kolektivní dílo, byl krok jejich předání a přizvání dalších účastníků k práci nezbytný.

Nejpřínosnější pro mě byla realizace projektu v hodině výtvarné výchovy. Zde jsem ověřila funkčnost objektů a celého konceptu. Aktivita byla realizována ve dvou postupech, první skupina pracovala metodou open formy a druhá skupina zcela volně. Navzdory mým předpokladům před realizací lépe fungoval volný princip tvorby. Realizace aktivity byla o to zajímavější a přínosnější, jelikož probíhala ve třídě, kde mají žáci problémy s kolektivní prací. Dále jsem si z realizace odnesla důležité poznatky, jako je rozdílnost očekávání a reálného výsledku, který v praxi vznikne, a také jak předávat své myšlenky žákům, aby byly srozumitelné a žáci tak mohli mé požadavky naplnit. Práce mi také pomohla si uvědomit důležitost závěrečné reflexe po realizaci aktivity, která je potřebným prostředkem pro posun, jak žakovské, tak pedagogické práce.

Popsané a realizované výtvarné přístupy vnímám jako velmi přínosné a podnětné pro tvorbu v rámci hodin výtvarné výchovy. Žákům mohou přiblížit současné umění, nabídnout nový způsob výtvarné tvorby, a to akční tvorbu, která může být pro žáky atraktivní svou dynamičností. Tvorba za užití metody open form je pro školní prostředí vhodná i z toho hlediska, že krom výtvarných cílů nabízí mimooborové přesahy a rozvíjí klíčové kompetence. Spolupráce na skupinovém díle napomáhá tvorbě vztahů ve třídě, umění porozumění a komunikaci. Dále umožňuje žákům sebepoznání v rámci skupiny, a i v individuálním výtvarném projevu. Tato výtvarná aktivita také představuje pedagoga jako umělce. Žáci si během aktivity uvědomují práci, která je s vytvořením uměleckého díla spojena a mohou vnímat

vztah umělce a díla a následně si na těchto základech vytvářet vlastní vztah k dílu. Je zde také stírána ostrá hranice mezi žáky a učitelem, protože jsou žáci přizváni k jeho tvorbě, a vytváří se tak vztah učitel-spoluautor.

6. Seznam literatury

Literatura

- REZEK, Petr: *Tělo, věc a skutečnost v umění šedesátých a sedmdesátých let. 2., rozš. vyd.* Praha: Jan Placák - Ztichlá klika, 2010. ISBN 978-80-903898-5-4.
- VOLAVKOVÁ-SKOŘEPOVÁ, Zdenka: *Myšlenky moderních sochařů*. 1. vyd. Praha: Obelisk, 1971. Orientace (Obelisk).
- ZHOŘ, Igor: *Klíče k sochám: (čtení o sochách a sochařích)*. Praha: Albatros, 1989. ISBN: 13-883-89
- BRŮCKNEROVÁ, Karla: *Skici ze současné estetické výchovy*. Brno: Masarykova univerzita, 2011. ISBN 978-80-210-5616-9.
- ECO, Umberto: *Otevřené dílo, Forma a neurčenost v současných poetikách*. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-257-1158-3.
- SLAVÍK, Jan. *Od výrazu k dialogu ve výchově: artefietika*. Praha: Karolinum, 1997. ISBN 80-7184-437-3.
- RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F. (ed.). *Umění 20. století*. [Praha]: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.
- DYTRTOVÁ, Kateřina. *Kapitoly z dějin výtvarných oborů*. U.J.E.P. v Ústí nad Labem, Pedagogická fakulta, 2. vyd
- NOVOTNÁ, Magdalena; FULKOVÁ, Marie a SÝKORA, Jan. *Hledání Japonska: transkulturní inspirace ve výtvarné edukaci*. [Praha]: Pedagogická fakulta, Univerzita Karlova, [2023]. ISBN 978-80-7603-416-7.
- FIŠER, Zbyněk; HAVLÍK, Vladimír a HORÁČEK, Radek. *Slovem, akcí, obrazem: příspěvek k interdisciplinarnitě tvůrčího procesu*. Brno: Masarykova univerzita, 2010. ISBN 978-80-210-5389-2.
- *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. leden 2021.
- PFEIFFER, Jan. *Černá.: (Vybrané případy fenoménu ve výtvarném umění, kultuře a jejich možnosti v edukaci)*. Praha, 2023. Disertační práce. Univerzita Karlova Pedagogická fakulta.

Online zdroje

- HŘIB, Matěj. *Artikl*. Online. 2021. Dostupné z: <https://artikl.org/vizualni/jedna-a-jedna-a-trizidle>. [cit. 2024-03-09].
- LINGEA. *Nechybujte.cz*. Online. Dostupné z: [https://www.nechybujte.cz/slovník-soucasne-cestiny](https://www.nechybujte.cz/slovník-současne-cestiny) [cit. 2024-02-13].

- NÁBĚLEK, Kamil. Milan Knížák. Online. CENTRUM PRO SOUČASNÉ UMĚNÍ PRAHA, O.P.S. Artlist. C2006-2024. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/milan-knizak-526/>. [cit. 2024-03-09].
- Marina Abramovičová. Online. Wikipedie. 29.12. 2023. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Marina_Abramovi%C4%87ov%C3%A1. [cit. 2024-03-09].
- MORGANOVÁ, Pavlína. Petr Štembera. Online. CENTRUM PRO SOUČASNÉ UMĚNÍ PRAHA, O.P.S. Artlist. C2006-2024. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/petr-stembera-2655/>. [cit. 2024-03-10].
- STEREC, Pavel. Oscar Hansen a otevřená forma. Online. ARTANTIQUES MEDIA, S.R.O. Art Antiques. 2011. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/oskar-hansen-a-otevrena-forma>. [cit. 2024-03-09].
- Eva Kořátková: Moje tělo není ostrov. Online. Národní galerie Praha. [2022]. Dostupné z: <https://www.ngprague.cz/udalost/3473/eva-kotatkova-moje-telo-neni-ostrov>. [cit. 2024-03-16].
- POSPISZYL, Tomáš. David Černý. Online. CENTRUM PRO SOUČASNÉ UMĚNÍ PRAHA, O.P.S. Artlist. 2006. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/david-cerny-167/>. [cit. 2024-03-18].
- David Černý Tour. Online. Dostupné z: <https://www.david-cerny-tour.com/>. [cit. 2024-03-18].
- DRDOVÁ, Lucie. Erwin Wurm. Online. ARTANTIQUES MEDIA, S.R.O. Art Antiques. 2012. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/erwin-wurm>. [cit. 2024-03-24].
- Erwin Wurm. Online. Wikipedie. 2023. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Erwin_Wurm#cite_note-bio-1. [cit. 2024-03-24].
- TAIPEI FINE ARTS MUSEUM. One Minute in Taipei: Erwin Wurm Solo Exhibition. Online. TAIPEI FINE ARTS MUSEUM. Tfam.museum. C2010-2024, 2022. Dostupné z: https://www.tfam.museum/Exhibition/Exhibition_page.aspx?ddlLang=en-us&id=669&allObj=%7B%22JMethod%22%3A%22GetEx%22%2C%22Type%22%3A%221%22%7D. [cit. 2024-03-24].
- WURM, Erwin. Erwin Wurm. Online. 2023. Dostupné z: <https://www.erwinwurm.at/artworks.html>. [cit. 2024-03-24].
- ARTNET WORLDWIDE CORPORATION. Tom Friedman. Online. ARTNET WORLDWIDE CORPORATION. Artnet. C2024. Dostupné z: <https://www.artnet.com/artists/tom-friedman/3>. [cit. 2024-03-26].
- ARTNET WORLDWIDE CORPORATION. Tom Friedman: In Focus. Online. ARTNET WORLDWIDE CORPORATION. Artnet. C2024. Dostupné z: <https://www.artnet.com/galleries/lehmann-maupin/tom-friedman-in-focus/>. [cit. 2024-03-26].