

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Motiv alter ega na hraně reality a fikce ve výtvarné tvorbě

The Alter Ego Motif on the Edge of Reality and Fiction in Fine Art

Nikola Zanášková

Vedoucí práce: doc. MgA. Michal Sedlák, Ph.D.
Studijní program: Specializace v pedagogice
Studijní obor: Anglický jazyk se zaměřením na vzdělání – Výtvarná výchova
se zaměřením na vzdělání

2024

Odevzdáním této bakalářské práce na téma „Motiv alter ega na hraně reality a fikce ve výtvarné tvorbě“ 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, 2024

Nikola Zanášková

Poděkování

Ráda bych tímto poděkovala svému vedoucímu práce doc. MgA. Michalu Sedlákovi, Ph.D., za jeho trpělivost, vstřícnost a inspirativní zpětnou vazbu po celou dobu konzultací. Zároveň bych chtěla poděkovat Oddělení rozvoje publika ve Veletržním paláci NGP za možnost zpracovat téma v rámci závěrečné práce, a to zejména Mgr. Evě Novotné, Ph.D., a Mgr. Kristýně Říhové. Také děkuji Mgr. Lucii Jakubcové Hajduškové, Ph.D., která se mnou konzultovala didaktickou část. V neposlední řadě děkuji rodině a blízkým přátelům za jejich podporu v průběhu celého studia.

ABSTRAKT

Bakalářská práce s názvem „Motiv alter ega na hraně reality a fikce ve výtvarné tvorbě“ se zabývá motivem alter ega ve vizuálním umění. Závěrečná práce se zaměřuje na možné formy využití alter ega výtvarného umění, kdy klade důraz na prolnutí hranic mezi fiktivním světem umění a světem reálným. Zajímá se také o virtuální sféru a možné využití alter ega / sebe prezentace v něm v kontextu s vizuální kulturou. Jako příklad uvádí tvorbu Lynn Hershman Leeson a další vybrané autory. Didaktická část popisuje a reflektuje edukativní program NGP, jenž vznikl v rámci výstavy hypertension23. Výtvarná část zahrnuje soubor propojující předchozí dvě části. Zabývá se motivem identity a jejího možného formování, kdy vychází z didaktické části a zpracovává tematiku odlišným způsobem.

KLÍČOVÁ SLOVA

Lynn Hershman Leeson, alter ego, identita, realita, fikce, maska, role, žitá zkušenost, vizuální umění, performativní umění, interakce, virtuální sféra

ABSTRACT

This bachelor's thesis named „The Alter Ego Motif on the Edge of Reality and Fiction in Fine Art“ deals with the motif of alter ego in visual art. The final thesis focuses on possible forms of utilizing alter ego in visual arts, emphasizing the blending of boundaries between the fictional world of art and the real world. It also explores the virtual sphere and possible uses of alter ego/self-presentation within it in the context of visual culture. As an example, it presents the work of Lynn Hershman Leeson and other selected authors. The didactic part describes and reflects on the educational program of the National Gallery Prague, which was created as part of the exhibition hypertension²³. The artistic part includes a collection that connects the previous two parts. It deals with the motif of identity and its possible formation, drawing from the didactic part and processing the theme in a different manner.

KEYWORDS

Lynn Hershman Leeson, alter ego, identity, reality, fiktion, mask, role, lived experience, visual art, performative art, interaction, virtual reality

OBSAH

ÚVOD	8
1. TEORETICKÁ ČÁST	10
1.1 Alter ego v umění i mimo něj.....	10
1.1.1 Fotografie	10
1.1.2 Performance	12
1.2.1 Typologie masek	13
1.2.2 Maska ve vizuální kultuře	14
1.3 Role.....	15
1.3.1 Role jako dětská hra	15
1.3.2 Deindividualizace a Stanislavského metoda	15
1.3.3 Rozvoj i omezování osobnosti	16
1.3.4 Ztvárnění rolí ve vizuální kultuře.....	16
1.4 Fikční světy	17
1.4.1 Překročení hranic fiktivního a reálného světa	18
1.4.2 Fikční postavy	19
1.4.3 Putování napříč světy	19
1.4.4 Neúplnost fikce	21
1.4.5 Dokument a fikce	22
1.5 Digitální sféra.....	24
1.5.1 Umělá inteligence.....	25
1.5.2 Mezigenerační dialog, Veletržní palác, 2023	26
1.6 Lynn Hershmann Leeson.....	28
1.6.1 Roberta Breitmore	29
1.6.2 Vznik Roberty – Hotel Dante.....	30
1.6.3 Spojení reality s fikcí	30
1.6.4. Dopady na reálný život	31
1.6.5. Umělá inteligence v tvorbě L. H. Leeson.....	32
2 Didaktická část.....	34
2.1. Digitální já.....	34
2.2 Realizace programu.....	35
2.2.1 Úvodní aktivita.....	35
2.2.2 Roberta Breitmore – dialog nad dílem	36
2.2.3 Výtvarná část.....	38

2.2.4 Reflektivní dialog.....	39
2.2.5 Vstup do expozice s prožitkovou zkušeností	41
2.2.6 Výtvarný výstup.....	42
2.2.7 Reflexe studentů.....	47
2.2.8 Osobní reflexe edukativního programu.....	51
3 VÝTVARNÁ ČÁST.....	52
3.1 Ukázka portrétů neexistujících lidí	54
3.2 Možné instalace.....	55
ZÁVĚR	58
Seznam použitých zdrojů informací:	59

ÚVOD

“Je to naivní iluze myslit si, že náš obraz je jen zdání, za kterým je skryto naše já jako jediná pravá podstata, nezávislá na očích světa. Imagologové odhalili se vši cynickou radikálností, že je to právě naopak: naše já je jen pouhé zdání, neuchopitelné, nepopsatelné, mlhavé, zatímco jediná skutečnost, až příliš lehce uchopitelná a popsatelná, je náš obraz v očích jiných. A nejhorší je, že nejsi jeho pánem. Nejdřív se ho snažíš sám malovat, pak ho chceš aspoň ovlivňovat a kontrolovat, ale marně: stačí jedna zlomyslná formulace a jsi navždy proměněn v truchlivě jednoduchou karikaturu.” (Kundera, 1990, s. 135)

V úryvku románu autor poukazuje na fakt, že snaha vytvoření vlastního obrazu tak, jak bychom chtěli být vnímáni okolím, je téměř zcela neuchopitelná. Nicméně v mnoha formách umění můžeme vidět, jak literáti či umělci znovu a stále vytváří nové identity, nové já, svá alter ega. V oblasti umění i mimo něj téma alter ega tak není ničím novým. Naopak, jde o něco, čím se lidstvo zabývá odedávna, a přesto je to téma stále aktuální. Nového významu nabylo především v digitální době, kdy se pojem identity, sebe prezentace, autenticity a alter ega rozšířil z prostoru reálného do prostoru virtuálního. Je důležité si uvědomit, do jaké míry (pokud vůbec) jsme „pány svého obrazu“ v momentě, kdy jej prezentujeme buďto skrze své dílo nebo digitální formou na platformách sociálních sítí a webů.

V této práci se budu zaměřovat právě na tvorbu, kdy autor pracuje s konceptem alter ega. Zvolené téma jsem si vybrala po seznámení se s umělkyní Lynn Hershmann Leeson a jejím projektem *Roberta Breitmores*, kdy umělkyně souběžně žila pod dvěma různými identitami – svou a fiktivní. Teoretická část se zabývá různými formami alter ega ve vizuálním umění. Stěžejním předmětem je prolnutí světů – reálného a světa a světů fiktivních. Lze alter ego vnímat jako entitu, která existuje sama o sobě? Může alter ego nějakým způsobem ovlivňovat jeho původce? Teoretická část odpovědi ilustruje na vybraných autorech, mezi než je zařazena již zmíněná L. H. Leeson, které je věnována samostatná kapitola.

Didaktická část popisuje a reflektuje edukativní program, který vznikl ve spolupráci s kolegyní Anetou Jagschovou jako doprovodná součást výstavy

*hypertension*²³. Výstava probíhala od září 2023 do poloviny února 2024 v NGP ve Veletržním paláci v rámci Fotograf Festivalu se stejnojmenným tématem hypertension – vysoký krevní tlak. Program pracoval s motivy objevujícími se ve výstavě, přičemž ústředním tématem byl pojem identita na pozadí tvorby Hershman Leeson s diskusí a výtvarnou aktivitou. Kromě popisu a reflexe didaktická část obsahuje ukázky tvorby, jež vznikla v průběhu realizace workshopů. Součástí je také několik úryvků ze zpětné vazby od studentů, kteří se programu účastnili.

V poslední, výtvarné části navazuji na téma edukativního programu, jelikož právě ten mě od počátku inspiroval. Zpracovávám v ní obdobné téma, kdy využívám stejný podkladový materiál, nicméně forma je jiná. Celé zpracování je pojato velmi stylizovaně s hravě. Soubor obsahuje práci s uměle vygenerovanými portréty, s kterými si výtvarnou formou pohrávám.

1. TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Alter ego v umění i mimo něj

Co je to vlastně pojem alter ego? Tato otázka je poměrně složitá na to, abychom ji zodpověděli jednoduchou definicí, existuje spousta teorií a autorů, kteří se jí zabývají. Nicméně začneme-li doslovným překladem, dostaneme pojem „jiné já.“ A to nás přivádí k další otázce, kterou si pokládá mnoho z nás. „Kdo jsem já?“ Je to jedna ze základních otázek sebepoznání, které spočívá v nárůstu informací o sobě samém. Krom toho člověk sám sebe chápe jak z hlediska reálného, tak z možného. (Čačka, 1997, s. 177) Z toho vyplývá, že „já“ neexistuje pouze jen jedno jako takové, ale máme hned několik možných variant. Mnoho zdrojů, které se o téma zajímá, uvádí, že identitu „lze znovu objevovat i transformovat“. (Sýsová, 2022, s. 198) Pojem „já“ je tudíž něco poměrně neuchopitelného, co se neustále vyvíjí na základě vnějších okolností a prožitých zkušeností. Zároveň souvisí se sebepojetím, což je dle Hartla (1993) představa, jak jedinec nahlíží sám na sebe. Sebpoejetí taktéž může souviset s jistým idealismem. Jak uvádí Kon (1988), individuální jedinci se mnohdy vžívají do idolů, které adorují, a tak, ať už více či méně vědomě, vznikají z lidských originálů jisté karikatury či napodobeniny idolů. A nejen s tím může souviset fakt, že máme tendenci nejen alterovat naše „já“, ale i vytvářet další, nové verze, nová alter ega.

Touha idealizovat a zdokonalit své já je jedna z možností, proč vznikají alter ega. Nicméně motivů může být mnohem víc jako třeba poznávání sebe sama, což mnohdy bývá celoživotní proces. Jindy může alter ego fungovat jako prostředek k interakci. A právě oblast umění může být v tomto hledisku velmi nápomocna. Formou tvorby můžeme objevovat a vyjadřovat vnitřní světy, rozšiřujeme díky němu porozumění nejen sobě samým, ale i druhým lidem a univerzu, které je kolem nás a které nás formuje. (Zuidervaart, 2013, s. 21)

1.1.1 Fotografie

Médium, které bylo v dějinách vizuální kultury velkým zlomem pro vyjádření sebe sama, je fotografie. Zatímco malíři museli podniknout poměrně dlouhý proces k tomu, aby zobrazení portrétu dosáhlo dokonalosti realismu, fotografie tuto schopnost měla

téměř od svého počátku¹. To však ale neznamená, že by fotografie pouze objektivně zprostředkovávala vyobrazení reality. Hned při jejím nástupu tuto potenciální domněnku totiž zpochybnil **Hippolyte Bayard** (1801-1887) svým autoportrétem zobrazujícím autorovu inscenovanou sebevraždu. Bayard tak poukázal na schopnost manipulovat tímto médiem a zpochybnil ideu, že fotografie je za každých okolností čistým otiskem reality. (Bláha, 2022, s. 141)

Jak je uvedeno výše, fotografie není pouhou reprodukcí reality, svým nástupem otvírala autorům nové možnosti jejího zobrazení. To znamená, že fotografové taktéž objevovali nové formy zobrazování portrétů a autoportrétů. Fotografie jim umožnila prozkoumávat tento žánr z nového úhlu pohledu. Umožnila jim věnovat se tématu alter ega. Jedním z autorů, jenž využil fotografii k zobrazení svého druhého já, je **Marcel Duchamp** (1890-1976). Ačkoli velká většina si pod umělcovým jménem vybaví především jeho známou *Fontánu*², skrze umění zkoumal mimo jiné otázku identity, kdy ztvárnil své ženské alter ego *Rosse Sélavy* (1920–1921).



Rosse Sélavy (Marcel Duchamp), Man Ray, 1920

Dále své alter ego skrze fotografii využívaly například fotografky **Claude Cahun** nebo **Cindy Sherman**, které jsou zmíněny v následujících kapitolách.

¹ Právě nástup fotografie byl spouštěčem pro objevování nových, inovativních a stylů (kubismus, surrealismus, dadaismus apod.). Do té doby se převážná většina malířů snažila zobrazovat svět okolo sebe co nejreálněji to bylo možné.

² *Fountain* (1917) – socha ve stylu readymade

1.1.2 Performance

Ztvárnění alter ega není jen otázkou vizuální, kdy jedinec změni svou vizáž, ale taktéž zasahuje do způsobu, jakým člověk vystupuje, jak se v „jiném já“ cítí a chová. Tudíž i zmíněné fotografie nesou jistou známku performance. Pokud by se zobrazovaná osoba cítila být stejnou identitou bez jakékoli vnitřní proměny, zobrazované alter ego by nevyzařovalo dojem jiné postavy. Nicméně umění by nebylo uměním, pokud by se neposouvalo a zůstávalo by neměnné.

Jak opakovaně uvádí Zuidervaart, umění je jistá forma komunikace, kterou představuje dialog. Ano, je možné, aby dialog fungoval i přestože autor a divák nestojí tváří v tvář, avšak poté autorovi/autorce schází jistá zpětná vazba od publika, na kterou by mohl/a reagovat. (Thompson, 2004, s. 30) Formu takovéto komunikace umožňuje právě performance, kdy umělec využívá různých prostředků (své tělo, hlas) k vytváření uměleckého zážitku před publikem, s kterým často interaguje. Formy interakce mohou být všelijaké – ať už zábavné, etické, publiku sdělující své myšlenky.

Jedním z performativních umělců, který byl v 70. letech 20. století známý spíše jako komik a herec v televizním světě showbusinessu, je **Andy Kaufman** (1949–1984). Ve svých stand-upech totiž často vystupoval pod alter egem Tony Clifton. Publikum mnohokrát nevědělo, zdali je Clifton převlečený Kaufman či nikoli. Kaufman tak záměrně pracoval se zmatením obecenstva, což bylo často součástí jeho představení. Postava Tonyho Cliftona byla notoricky známá svým provokativním a neetickým chováním, čímž mnohdy právě překračoval hranici komedie a performativního umění.³



Andy Kaufman a Tony Clifton na jedné scéně

³ Kaufmanovu práci, život a způsob přemýšlení zdárně zpracovává životopisný film Miloše Formana *Muž na měsíci* (1999).

1.2 Maska

Už v dětství se setkáváme s pojmem maska. Já osobně si první masky pamatuji z karnevalů a maškarních bálů, kdy se děti převlíkají do kostýmů, líčí své obličej a jsou skryti pod různými škraboškami. Stávají se pro ten okamžik někým jiným. Evokací se nám však může vybavit hned několik, ať už jde o zmíněné karnevaly, rituály, masky smrti, divadelní masky, filmové hrdiny nosící masky či změny identit. Jsou součástí jak sociální, tak výtvarné kultury už staletí. V dávných i některých dnešních kulturách masky mohly nabývat významnou symbolickou roli během rituálů, nicméně pravý původ a význam je dodnes stále záhadou (Erban, 2010, s. 52).

Dle A. Davida Napiera je však největší podstata masky v její v nejednoznačnosti, proměně a přechodu. Poskytuje nám nespočet možností. Dalším zajímavých aspektem je, že maska vědomě přiznává změnu. Jak její nositel, tak pasivní divák si jsou vědomi, že skutečnost je skryta či změněna. Avšak to neznamena, že vždy nutně vytváří umělou přetvářku. Naopak. Touto proměnou vyvolává nové pocity. Umožňuje nám „vědět, že cosi není reálné, a přitom zakoušet emoce, jako by to reálné bylo.“ (Nunley – McCarty, 2000, s. 230) Může taktéž ponoukat určitý styl myšlení, prožívání či jednání. (Čačka, 1997, 153) Nejedná se tedy o pouhou vizuální záležitost, ale také o jistý psychologický proces ať už méně či více zřetelný.

1.2.1 Typologie masek

Podíváme-li se na motiv masky ve spojení s identitou, lze dle francouzského sociologa Rogera Calloise (1998, s. 32-34) uvést čtyři hlavní typy. První z nich je maska, která zakrývá (pravou) identitu či identitu (nepravou) předstírá. Druhým typem je maska měnící (pravou) identitu v jinou (pravou) identitu⁴. Třetí typ chrání či zachovává (pravou) identitu⁵. Jako poslední Calloise uvádí masku, jež odhaluje (pravou) identitu. Všechny jeho typologie vycházejí ze základu hry. Neexistuje však jasná hranice, která by určovala přesný typ. Například maska předstírající identitu nepravou se může lehce prolínat s maskou, která zakrývá pravou identitu (Erban, 2010). Tato hra s identitou zprostředkovaná užitím masky, kdy pouze napodobujeme,

⁴ To lze spatřit např. v tvorbě Claude Cahun.

⁵ S tímto typem pracoval např. fotograf Robert Mapplethorpe, který se motivem masky snažil popírat své vlastní já. (Sýsová, 2002, s. 196)

nevylučuje odcizení se sobě samému. Mnohdy se totiž stává, že v důsledku předstírání se původní hra promění v reálné emoce. (Erban, 2010, s. 119).

1.2.2 Maska ve vizuální kultuře

Pokud jde o výtvarnou kulturu, maska zde hraje významnou roli už od jejích počátků. Motivy masky můžeme vidět jak u prací primitivního umění, tak v současné tvorbě.⁶ Tématika je stále aktuální, což můžeme vidět například u Mariny Abramovič v její videoinstalaci *Golden Mask* (2009) nebo u české umělkyně Mileny Dopitové v díle *Čtyři masky* (1992). Autorka zde odkazuje na rozmanité možnosti 90. let, kdy ve čtyřech autoportrétech můžeme vidět Dopitovou v různých maskách, jež jsou metaforou pro mnohokakost rolí, které žena může zastávat. Fotografka se tímto dotýká otázky hledání identity v současné společnosti. (Fekete, 2019)



Čtyři masky, Milena Dopitová, 1992

⁶ Využitím motivu masky ve vizuální kultuře se detailněji zabývá německý historik a teoretik Hans Belting v díle *Face and mask: a double history* (2017).

1.3 Role

Zabývali jsme se motivem masky a ta je úzce spjata s hraním rolí (nejen těch divadelních). V rámci fungování společnosti, ať chceme nebo ne, jsou mezi jednotlivci určité jisté normy, pozice, role. Ve středověku měly role jasně stanovený scénář, nicméně s postupem času jsou čím dál více variabilní a neustálé.⁷ Role však ve většině případů nepůsobí jako samostatná jednotka, nýbrž jako složka soustavy dalších recipročních rolí, díky čemuž mohou vzájemně interagovat. (Čačka, 1997, s. 143) Ve vizuálním umění při ztvárnění alter ega autor tak nevytváří pouze výtvarné dílo, ale také určitý vztah mezi autorem a recipientem.

1.3.1 Role jako dětská hra

Už v dětství jsme vystavováni ztvárnění rolí, které hrajeme, a to především v podobě námětových her, kdy se učíme různé role přijímat a chápat tak sami sebe prostřednictvím vnější objektivizace. V rámci této hry se však dětský herec v povětšině případů s rolí identifikuje pouze navenek. To však neznamená, že by výstupy jedince nebyly rolí nikterak ovlivněny. V rámci této hry má totiž možnost sebepoznání či uvědomění si vlastních ambic. V některých případech se může jednat také o ovlivnění jednotlivých výkonů. Zároveň je třeba podotknout, že ačkoli v rámci role „pouze“ napodobujeme a vžíváme se do scénáře jiné postavy, role bývá vždy obohacena o individuální vklad a neblokuje vlastní projev. (Čačka, 1997, s. 146)

1.3.2 Deindividualizace a Stanislavského metoda

Během hraní role se často stává, že „herec“ se ať už vědomě či nevědomě se svou rolí ztotožní vnitřně. Úroveň osobní zralosti limituje, do jak velké míry je jedinec schopen si ztotožnění uvědomovat. (Čačka, 197, s. 147) O nevědomém ztotožnění se s rolí vypovídá kupříkladu známý Stanfordský experiment⁸, nicméně v tomto případě

⁷ Při zmínění pojmu role v období středověku se mi vybavilo dílo *Cantenburské povídky* (*The Canterbury Tales*, 1392) od Geoffreyho Chaucera. Autor zde vykresluje obraz středověké společnosti, kde má každá postava svou roli reprezentující různou vrstvu a profesi. Přestože Chaucer hned v úvodu představí každého jedince zvlášť, na žádného z nich není kladen větší důraz – vnímáme je jako jeden celek. (Topolovská, 2020) Stejného prvku si můžeme povšimnout i ve vizuální kultuře – středověcí malíři se zaměřovali převážně na obrazy společnosti. Individuální portréty začaly být více produkovány až v 15. století s nástupem renesance.

⁸ Účastníci v Zimbardově experimentu byli rozděleni na dvě poloviny – vězně a dozorce. V těchto pozicích poté figurovali, postupně se s rolí sžívali, až nakonec experiment musel být pozastaven kvůli nekontrolovanému hrubému chování „dozorců“. (<https://psychologie.cz/stanfordsky-experiment/>)

šlo o psychologický pokus. Obdobné známky chování, kdy by jedinci byli schopni podlehnout nemorálním skutkům pod vlivem vžití se do jiné pozice, v umění bychom nejspíš našli jen zřídka.

Jako vhodnější příklad objevující se v oblasti kultury můžeme uvést tzv. **Stanislavského metodu** („metodické herectví“)⁹. Ve shrnutí jde o proces soustředící se na psychologii postavy za účelem co nejvíce se přiblížit realismu. Herci využívající Stanislavského teorii se snaží o pochopení psychoanalýzy postav, aby jejich ztvárnění bylo co nejvíce realistické.¹⁰ (Svoboda, 2022)

1.3.3 Rozvoj i omezování osobnosti

Jednotlivé role mohou naši osobnost jak rozvíjet, tak omezovat. V některých případech může dojít k situacím, kdy role svým filtrem znatelně překrývá subjektivní prožitky, čímž může ovlivnit potenciální vývoj schopností jedince. Velký vliv může mít individuální zralost a schopnost oddělení vlastní identity od hrané. Je-li herec dostatečně vyzrálý, jedinci nedělá problém plynule přecházet z jedné role do druhé, aniž by pocíťoval výrazné změny v subjektivním vnímání reality. Vžívání se do nových situací v rámci nové role naopak může otevřít nové perspektivy a umožnit nám tak nalezení rysů, o kterých sami nevíme. (Čačka, 1997, s. 153)

1.3.4 Ztvárnění rolí ve vizuální kultuře

Pro stylizování se do různých rolí je známá autorka **Claude Cahun** (1894-1954), která skrze fotografii vyjadřuje jinakost a zobrazuje nespočet možných alter eg, kdy je až k nepoznání. V některých z nich si volí maskulinní podobu, v jiných je genderově neutrální.

„Nejšťastnější chvílka v mém životě? Snění. Představuji si, že jsem někdo jiný a hraji svou oblíbenou roli.“ (Claude Cahun)

⁹ Tématu se více věnuje např. R. Lukavský ve svém díle *Stanislavského metoda herecké práce: Učebnice pro předmět herecká výchova na konzervatořích, stud. obor herectví* (1978)

¹⁰ Ukázkou vlivu metodického hraní lze vidět v dokumentu *Jim & Andy: The Great Beyond*, který zobrazuje záznamy z natáčení filmu *Muž na měsíci* (Miloš Forman, 1999). Hlavní představitel (Jim Carrey) se v rámci roli snažil co nejvíce podobat chování kontroverzního komika A. Kaufmana. V ukázkách je však vidět, že přestože se herec údajně sžíval se svou rolí, ostatní členové štábu ne vždy považovali jeho chování za morální.



Autoportrét, Claude Cahun, 1927

Kromě Cahun můžeme zmínit také **Cindy Sherman** (1954), jejíž tvorba je charakteristická ztvárňováním různorodých postav. Autorka uvádí, že stylizování se do různých rolí pro ni je do jisté míry něco jako performance.¹¹ Pravděpodobně nejznámější je pro svůj soubor fotografií *Untitled Film Stills* (1977-1980), kdy se Sherman převléká do podoby ženských stereotypů. Snímky připomínají screenshots z filmových snímků. Autorka tímto odkazuje na masovou kulturu 70. let.



Untitled Film Still #58, Cindy Sherman, 1980

1.4 Fikční světy

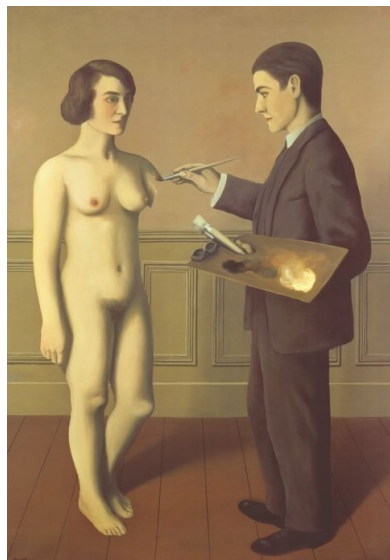
Umělci s každým svým dílem vytváří taktéž nové světy. Určují jejich dynamiku, časoprostor, atmosféru. Rozhodují, zdali jejich svět, do kterého nechávají nahlédnout své diváky, bude realistický či fantaskní. V tomto smyslu existuje nespočet realit. Tyto možné světy však dle mnoha filozofických přístupů čerpají z jednoho společného

¹¹ Cindy Sherman: Characters | Art21 "Extended Play"

inventáře, čímž je svět reálný. Ve fikčních světech je většinou reflektována jak technická vyspělost autora, tak jejich doby. (Pavel, 1986, s. 71, 196)

1.4.1 Překročení hranic fiktivního a reálného světa

Podíváme-li se na tradiční umění, hranice mezi fiktivním světem obrazu a divákem v něm je neprostupitelná. Především renesanční filosofové považovali za velmi důležité, aby byla mezi oběma sféry stanovena zřetelná meze a divák tak nepropadl klamu obrazové iluze. To se však postupem času měnilo. Počínaje v období romantismu se autoři, jak literáti, tak malíři, snažili svá díla více subjektivovat a diváka, případně čtenáře, vtáhnout do fiktivního universa. K tomu byli ve výtvarných dílech často využíváni dvojníci, kteří měli sloužit jako přechodný prostředek. Příkladem může být tvorba romantického malíře Caspara Davida Friedricha (1774-1840), který pracuje s motivem postavy, jež je mnohými považována za autorovo vlastní alter ego. Do tváře postavy však nevidíme. Divák má tak možnost se s postavou ztotožnit a cítit se tak být zakomponován do romantické krajiny. Friedrich takto narušuje hranici mezi světem v obraze a světem reálným. (Hájek, 2011, s. 33) Jako další příklad, kdy autoři pracují s tématem reality, lze uvést surrealismus. Belgický malíř René Magritte (1898-1967) se otázkou reality ve svých dílech zabývá hojně. V obraze *Pokus o nemožné* (1928), který je zároveň autoportrétem, můžeme vidět malíře, jenž maluje akt na základě akademických požadavků. Nemaleje jej však na plátno, aby kopíroval, co vidí, nýbrž vytváří zcela novou realitu. Odkazuje tak na fakt, že svět obrazů a toho, co v nich malíři zobrazují, není nikdy zcela součástí světa reálného. (Gombrich, 1994, s. 592) V obou uvedených příkladech si jsou autoři děl vědomi existujícího vztahu mezi realitou a světem, jenž ztvárňují ve svých obrazech. Postavy z těchto světů však nikdy nevystoupily do světa mimo rám, do reality. Jak uvádí Doležel (2003, s. 31), je logické, že skutečný svět nemůže interagovat s fikčními postavami, jelikož s námi nemohou samy o sobě komunikovat. Je možné, aby tyto fiktivní postavy vstoupily do reálného světa? Formou performativního umění ke střetnutí těchto dvou světů může dojít v momentě, kdy fikční postava interaguje se svým okolím, v momentě, kdy jakkoli, například krátkým dialogem, zasáhne do reálného běhu života skutečných osob. Prolnutí těchto dvou sfér tak může vytvářet nový rozměr.



Pokus o nemožné, René Magritte, 1928

1.4.2 Fikční postavy

„Je postava buď „reálná“ nebo „smyšlená“? (...) Ani svou vlastní minulost nepovažujete za zcela reálnou, stylizujete ji, buď ji pozlatíte nebo očerníte, censurujete, pohráváte si s ní ... jedním slovem ji beletrizujete a odložíte do police – Vaši knihu, Vaši románovou autobiografii. Všichni jsme na útěku před realitou. To je jednoduchá definice Homo sapiens.“ (Fowles, 1969, s. 96)

Fikční postavy, ať už zasazené do literárního díla, divadelní hry, filmu, umístěné v obraze či fotografii představují někoho, kdo neexistuje. Jejich bytí začne existovat až v myslí autora, později nabyde své podoby v konkrétním díle a jako poslední fáze přichází v momentě, kdy se s fikční postavou setká recipient díla. Dílo by totiž mělo být dialogem mezi autorem a recipientem (Zuidervaart, 2013) a právě fikční postava pomáhá divákovi sdělení uchopit. A ačkoli jsou postavy neexistující, myšlenky, které interpretují, se většinou zakládají na pravdivých aspektech reality či autorových zkušenostech. Zuidervaart uvádí (2013, s. 27), že umělecké dílo zprostředkovávající nějaké pravdivé poselství, bude mít úspěch při zpřítomnění sebe sama, pokud pravá myšlenka, jež je pro dílo klíčová, bude pojednávat o něčem jiném než o díle samotném. Z toho vyplývá, že leitmotivem díla tudíž není postava sama o sobě, ale myšlenka, kterou nám fikční postava zprostředkovává.

1.4.3 Putování napříč světy

Stejně tak jako když cestujeme do jiného kraje, státu, kontinentu, překračujeme jisté hranice, které nabývají různých podob, přičemž některé jsou snadno prostupné, mezi ně můžeme zařadit například státy EU, jiné hranice jsou naopak značně

neprostupné nebo velmi obtížně překonatelné (hranice mezi Severní Koreou a Jižní Koreou). Podobné geografické přirovnání používá Pavel (1986, s. 109) pro lepší představu různých typů prostupnosti skutečného a fikčního světa. V některých případech je totiž téměř nemožné, aby elementy z jedné sféry zasahovaly do druhé, jindy to je však nedílnou součástí díla. Na tento aspekt můžeme nahlížet ze dvou úhlů pohledu.

Jedním z nich je, kdy recipient díla putuje pryč ze své reality do reality imaginativní. Vzniká tzv. fikční ego, které prožívá odpovídající emoce a pocity náležící fikčním událostem. Nepovyšuje však fikci na naši úroveň, kdežto fikční ego „expanduje“ na úroveň fikce. Tímto prožitkem však neustává naše aktuální existence. (Walton, 1980, s. 15) Jako druhý úhel pohledu lze uvést situaci, kdy fikční postava putuje světem reálným a interaguje tak se skutečným děním kolem sebe.

Ráda bych v tomto kontextu uvedla německého/ou autora/ku¹² **Johannese Paula Raethera** (1977) a jejich alter ega. Raether vystupuje celkem pod třemi umělými identitami (Transformalor, Protektorama, Schwarmwesen), přičemž s nimi cestuje napříč státy i kontinenty s cílem interagovat s kolemjdoucími. Zprostředkovává tak skrze tyto živé avatary své myšlenky. Každé z fikčních alter eg se zaměřuje na jinou problematiku. Zkoumají především vztah mezi lidmi a technologiemi a otázky spojené s realitou a identitou. Raetherovy alteridentity připomínající kombinaci lidských bytostí a technologií využívají ve svých společenských intervencích velmi propracovanou slovní zásobu. Mimo to je cílem demonstrovat, že součástí každé reality je taktéž potenciál pro reality jiné. (Fotograf, 2023, s. 26)

Přeložíme-li název Schwarmwesen doslova, znamená „rojový tvor“. Odkazuje na dnešní digitální dobu, kdy společnost jako taková shromažďuje na sociálních sítích reakce ostatních v podobě „lajků“ a komentářů. Pokud jde o putování tohoto alter ega, zaměřuje se především na turistické oblasti ve světových metropolích, kde můžeme vidět nespočet turistů prožívající své zážitky skrze smartphony. V těchto lokalitách se Schwarmwesen většinou objevuje v dezorientovaném stavu, neumí mluvit

¹² Užívám zde genderově neutrální označení, jelikož J.P. Raether užívají zájmeno „they/them“.

a s kolemjdoucími interaguje pomocí grimas či mumlání v neznámém jazyce. Reflektuje tak komunikaci dnešní doby. (Fotograf45, 2023, s. 26)



Performance, Johannes Paul Raether, 2015

1.4.4 Neúplnost fikce

Produkce fikce nese známku nestability. Lze to připsat mnohosti účelů, mnohosti strukturních nástrojů jejich dosažení, nedostatku stabilních závislostí mezi strukturou a cíli, nebo všem těmto faktorům společně. (Pavel, 1986, s. 194) Porovnáme-li totiž skutečnou realitu s fikční, rozdíl najdeme v tom, že v reálné jsou vždy přítomny veškeré elementy realitu tvořící. Některé mohou být viditelné, jiné nikoli, nicméně všechny fungují jako atomy utvářející jeden velký celek tvořící realitu. Pokud bychom se ale zaměřili na fikční realitu a chtěli se zaměřit na různé detaily tvořící celistvost postavy, místa, historie, či konkrétní situace, jistě bychom narazili na slepá místa. Tohoto faktu využívají například avantgardní strategie, které spočívají v předpokladu neúplnosti a neurčitosti jejich dotažení do extrémních důsledků (Pavel, 1986, s. 154) Principy neúplnosti a fragmentace ve své tvorbě využívá například fotograf Man Ray (1890-1976), německá fotografka Hannah Höch (1889-1978) či výše zmíněný René Magritte.



Kiki de Montparnasse, Man Ray

1.4.5 Dokument a fikce

Trochu jiným způsobem překračuje hranici mezi realitou a fikcí česká fotografka **Dita Pepe** (1973) Práce autorky je výrazně ovlivněna tradicí humanistického podtextu, hraničí na pomezí módní fotografie a sociální studie a v neposlední řadě se zabývá otázkami týkající se identity nejen portrétovaných, ale i své vlastní. (Bártl, 2014) Ve svých projektech, převážně v podobě inscenované fotografie, často figuruje jako protagonistka (podobně jako Sherman). Médium fotografie tak využívá jako prostředek komunikace s ostatními. Její série *Autoportréty* zobrazuje portréty lidí v jejich přirozeném prostředí spolu s autorkou, jež se do portrétovaných stylizuje. Fotografka se v rámci dlouhodobého projektu vtělila do spousty rolí, kdy měnila svůj věk, pohlaví, sociální status či etnickou příslušnost. (Bártl, 2014) Důležitým aspektem, s kterým autorka pracuje, je také prostředí. Portrétovaní jsou zasazeni do autentického prostředí, Pepe se však pečlivě zaměřuje na detaily, jež prostě ale invenčně komponuje, a divákovi (ne)nápadně vykresluje charakter zobrazené osoby.

Podstatou projektu není vytvoření fiktivních osobností na základě vlastní zkušenosti. Jde spíše o ztvárnění dvojníků různých osob, jejichž životní styly a situace jsou odlišné. Svou versatilitou aplikovanou v jednotlivých snímcích poukazuje na diverzitu společnosti, kterou si nemusíme vždy plně uvědomovat. Pozoruhodným prvkem nacházejícím se ve všech portrétech je její schopnost důvěryhodně se proměnit pomocí make-upu, paruk a oblečení k nepoznání ale zároveň si zachovat vlastní

osobnost. Je tak simultánně přítomna i nepřítomna. Fotografka tímto způsobem zkoumá integritu vlastní osobnosti v kontrastu s přejímáním externích vlivů. (Birgus, 2016) Jak uvádí Patočka (1936. s. 11), člověk není pouhým pasivním příjemcem vlivu svého okolí a jeho tendencí. Aktivně si osvojuje nové zkušenosti, s nimiž poté volně nakládá.

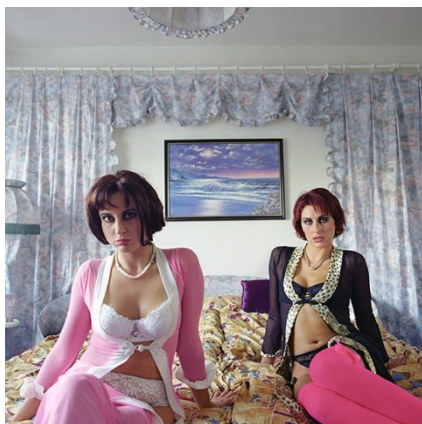
Inscenovanou fotografii většinou míváme spojenou s něčím uměle vytvořeným, něčím, co nezobrazuje stoprocentní realitu. Jak je ale uvedeno výše, práce Dity Pepe často osciluje mezi fikcí v podobě stylizované fotografie a dokumentem. Propojuje tak dva různé žánry, kdy sama v roli někoho jiného vstupuje do reálného prostoru. Na moment se tak stává součástí reality druhých, kdy poznává svět jejich očima. Autorka však jako největší zjištění uvádí poznání, že lze pocítit pocity blízkosti, porozumění a přijetí i u lidí, naprostých cizinců, s kterými nesdílí společnou minulost či budoucnost ale pouze moment, kdy snímek vzniká.



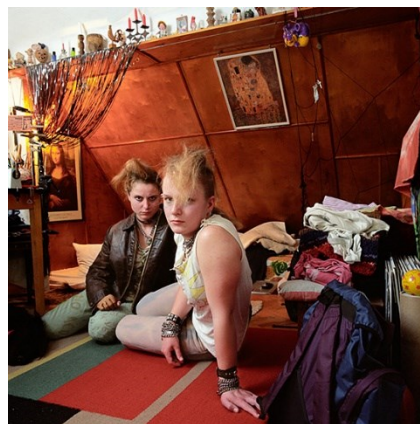
Jana, Dita Pepe



Josefka, Dita Pepe



Simona, Dita Pepe



Mirka, Dita Pepe

1.5 Digitální sféra

Ať chceme nebo ne, žijeme v digitálním věku. Lidé v dnešní době v mnoha případech žijí skrze digitální svět. To můžeme vidět například na koncertech, kdy místo prožívání atmosféry lidé sledují interprety přes kamery ve svých mobilních telefonech. Dalším příkladem jsou momenty, kdy se někdo snaží najít cestu na konkrétní místo a prochází ulicemi města, aniž by zvedl oči od displeje. Nemluvě o tom, že kdykoli se rozhlédneme v ulicích města, v čekárně u doktora nebo v hromadné dopravě, vidíme lidi zírající do telefonů. Jsou uzavřeny ve svém vlastním světě a nevnímají, co se děje kolem nich. A tak se prožívání reality, i část naší osobnosti (alespoň těch, kteří používají internetové platformy a sociální sítě) přesunulo do této digitální sféry.

Lidé tuto skutečnost často považují za nepřírozenou. Jak ale uvádějí Heřmanová a Skey (2023), nástup digitální doby je přicházející změna, která je stejně přirozená jako jakákoli jiná změna v dějinách lidstva. Stejně jako se v období romantismu začínal vyvíjet individualismus jako důsledek industrializace a urbanizace, v dnešní době se lidský život přesouvá do digitálního světa, kde simultánně existuje.

Výše jsme zmínili pojem sebepojetí. Thompson uvádí (2004, s. 169), že jde o jakousi prezentaci sebe sama skrze symboly, které vykládáme do příběhu a vytváříme tak obraz vlastní identity. Tento příběh je většinou v průběhu času měněn a upravován, není stabilní. Podíváme-li se na to v rámci sebeprezentace na sociálních médiích, tam je vytváření příběhů ještě o něco jednodušší, jelikož můžeme vybírat, jaký střípek našeho života ostatní uvidí a jaký nikoli. Vzniká tím pádem na internetu naše digitální alter ego? Původně s nástupem sociálních sítí převažovala myšlenka, že každý máme dvě osobnosti – jednu ve světě reálném a druhou ve tom virtuálním. Nicméně postupem času se toto pojetí změnilo a to tak, že dnes nevnímáme naše „reálné“ a „digitální“ já jako dvě oddělené entity, nýbrž jako jednu. (Heřmanová, Skey, 2023)

Motivem alter eg ve virtuálním světě i mimo něj se zabývá například čínská autorka **Sin Wai Kin** (1991), která ve svých dílech sama ztvárňuje nespočet charakterových rolí. Pro podtržení variability identit využívá výrazný make-up, čímž taktéž odkazuje na svět avatarů, jimiž se můžeme prezentovat v online prostředí.



1A *Dream of Wholeness*, Sin Wai Kin, 2021

1.5.1 Umělá inteligence

Nelze popřít, že v několika posledních letech se velmi rychle rozšířilo využití umělé inteligence (AI – artificial intelligence). Mnozí ji využívají pro zefektivnění práce, jelikož přesnost, s kterou pracuje, je téměř nerozeznatelná od lidské tvorby.

Je-li ale umělá inteligence čím dál přesnější, jak tedy poznáme, co je autentické? Jak poznáme, co je vytvořené člověkem a co nikoli? Nemůže se někdy v budoucnu stát, že AI nad námi jednou převezme kontrolu? Stejným tématem se zabývá již Karel Čapek ve svém nadčasovém díle *R.U.R.* (1920). O sto let později řešíme stále podobné téma, jen okolnosti, které nás obklopují, jsou mnohem víc zesílené.

Otázkou toho, co by se stalo, pokud by AI vše dokázala dělat lépe než mi, se zabývá např. krátkometrážní animovaný film **Iana Chenga** (1988) *Life After BOB: The Chalice study* (2021)¹³. Děj pojednává o programátorovi, který v rámci experimentu do nervového systému své dospívající dcery Chalice nainstaluje umělou inteligenci po dobu deseti let. Umělá inteligence (BOB) má zajistit, že dospívání a vývoj proběhne

¹³ Více informací a odkaz na zhlédnutí celého filmu: <https://lifeafterbob.io/>

lépe než za normálních okolností, kdy sám za sebe rozhoduje jedinec. Na konci snímku můžeme vidět Chalice „probouzející se“ z tohoto stavu, kdy sama neví, kým vlastně je.



Screenshot z *Life after BOB*, Ian Cheng (2021)

I've learned I can do 90 % of classic human life for you. 9 % could use your preferential input. 1 % are for pivotal moments like this.“ (*Life after BOB: The Chalice Study*, Ian Cheng, 2021, 33:10)

1.5.2 Mezigenerační dialog, Veletržní palác 2023

V rámci výstavy hypertension23 probíhaly ve Veletržním paláci různé programy a přednášky. Jedním z nich byl Mezigenerační dialog o digitálních identitách, kdy téma formou tvorby na jedné straně refleктоvali studenti středních škol, kteří se účastnili festivalového workshopu, a na straně druhé téma zpracovali příslušníci nejstarší generace, kteří jsou součástí sdružení Elpida pro seniory.¹⁴Cílem bylo propojit tyto dvě generace a vidět různé perspektivy na aktuální téma.

Bylo pro mě velkým přínosem vidět, jak o identitách v digitálním světě smýšlejí jak náctiletí, tak senioři, o nichž by si mnozí mohli často myslet, že se tématice vyhýbají obloukem. Přes věkový rozdíl autorů se idey ve výsledku vůbec nelišily. Vybrala jsem některé z myšlenek účastníků, které mě zaujaly.

¹⁴Elpida je organizací provozující vzdělávací a kulturní centra pro seniory. Více na: <https://www.elpida.cz/>

Katarína (členka sdružení Elpida) prezentovala digitální identitu jako únik do světa iluzí a fantazií. Jako úskalí uvádí to, že v tomto světě budeme chtít zažívat stále silnější zážitky a emoce až nakonec budeme ztraceni v tom, co je realita a co fikce.

Dále bych ráda zmínila skupinu tří studentů se svým videem *Blind to Reality*. Nejenže bylo bravurně zpracované po technické stránce, ale i po obsahové. Jak lze již vyvodit z názvu (v překladu „*Slepí k realitě*“). Ve videu mě nejvíce zaujal výrok „*We're blind to reality but not everybody is aware of that.*“ („*Jsmo slepí k realitě, ale ne všichni si toho jsou vědomi.*“)

Nejvíce mě však mou pozornost upoutala prezentace Pavla (člen Elpidy), jenž nám vyprávěl „*Jak se poznal s AI*“. Pavel dokázal zaujmout hned svým úvodním slovem, kdy vyprávěl, jak ho jeho maminka učila, aby se nebál neznámých lidí a věcí, ale nejprve je poznal. Jelikož umělá inteligence pro něj byla také něčím novým, rozhodl se s ní seznámit jako s čímkoli/kýmkoli jiným. Prezentoval nám jejich společnou konverzaci, kdy umělé inteligenci (kterou nazýval „ona“) pokládal obvyklé otázky jako např. „*Jak se dnes máš?*“ apod. Jeho otázky byly cílené především na city a emoce, na něco, co je lidské. Tudíž většina odpovědí obsahovala stejnou informaci, a sice že umělá inteligence nemá vlastní identitu/vědomí/tělo. Pavel svou prezentaci zakončil se slovy, že AI poznal, že se jí nebojí, že je docela fajn. Nicméně na rande by jí prý nepozval.

1.6 Lynn Hershmann Leeson

Výše jsme za zabývali tématy jako je alter ego, identita, masky, role, fikční světy, virtuální realita... tím vším se ve své tvorba zabývá i autorka,

“Když jsou “skutečné” objekty uměle zasazeny do reálného prostředí, stávají se zároveň simulovanými symboly, které fungují jako virtuální realita.” (L.H. Leeson, 1968)

Lynn Hershmann Leeson je americká umělkyně a režisérka, jejíž tvorbu můžeme považovat za velmi nadčasovou, jak z hlediska forem, tak i inovativních témat, s kterými pracuje. Dle Howarde N. Foxe (patří její práce mezi nejvíce mystické a v odvětví psychologie a filozofie zcela ambivalentní umění produkované její generací. Zpočátku tvorby se věnovala především kresbě, jež je pro ni dodnes klíčová, malbě a kolážím. Postupně ji rozšířila o sochařství, které propojila se zvukovými médii. Její tvorbu zahrnuje taktéž fotografie, fotomontáže, videoart, performance či netartové projekty. S cílem rozšířit své publikum se v 90. letech 20. století začala věnovat kinematografii. Neopominutelným aspektem je tvorba s umělou inteligencí. Není to však téma, kterým by se zabývala až s hojným rozšířením A.I. Již koncem 90. let vytvořila např. projekt *Agent Ruby* (1998), internetový web, s nímž bylo možné komunikovat.

V tvorbě Hershman Leeson se opakují stálé motivy jako fungování současné západní společnosti, proměnlivost identity, genderová problematika¹⁵, vliv médií, virtuální realita, vztah mezi společností a technologiemi či multiplicita. Hershman uvádí, že ve své práci reflektuje záležitosti současné doby, přičemž se zaměřuje především na osobní identitu či problematiku spojenou s nedostatkem soukromí v éře

¹⁵ Je známo, že pozice ženy ve společnosti se v historii význačně lišila od pozice muže. Podle Bergera ženin úspěch automaticky závisí na její sebe prezentaci, kdy je neustále pozorována. Její osobnost je tak rozpolcena do dvou, kdy je vlastní pojetí sebe sama vytlačeno pojetím jejího já viděného druhým. „Tímto způsobem proměňuje žena sebe samu v předmět, a to především v předmět vidění: v podívanou.“ (Berger, 1972, s. 39). Berger tyto myšlenky publikoval ve svém díle *Ways of Seeing* počátkem 70. let 20. století, ve stejném období, kdy vznikla *Roberta*. To může poukazovat na to, jak bylo pohlíženo na ženské pohlaví v té době – jako na objekt, jehož úspěch závisí na sebe prezentaci.

Alter ego *Roberta*, které L.H. Leeson ztvárnila, zrcadlilo tehdejší stereotypní ženu ve společnosti, s kterou aktivně interagovala, a tím tak měla možnost společnost a její reakce analyzovat. *Roberta* umožnila Lynn Hershman poznat pozici, a především prožít pocity ženy nevystupující z ustáleného vzorce chování.

všudypřítomného dohledu a manipulace médií. Přestože se občas může zdát, že Leeson kritizuje nově přicházející technologie, není tomu tak. Je to lidské využití technologie, co je terčem kritiky. Důležitým aspektem jejich děl je nepochybně interaktivita. Než aby diváci byli pouze pasivními konzumenty díla, Leeson je aktivně zapojuje do své práce. Interakce s divákem hojně zahrnují možnosti volby, které jsou poskytnuty technologiemi dané doby. Diváci jsou včleněni buď s jejich vědomím (*Lorna*, 1983-84)¹⁶ či tak, aniž by o tom měli tušení (*Roberta Breitmore*, 1972-78).



Lorna, Lynn Hershman Leeson, 1979-1984

1.6.1 Roberta Breitmore

Jedním z nejstěžejnějších projektů Lynn Hershman Leeson je ztvárnění alter ega, které bylo její koexistující identitou zhruba v období 1973-78. Jednalo se o tzv. soukromou performance, kdy umělkyně vystupovala pod fiktivní identitou postavy *Roberty Breitmore*, jež ztělesňovala tehdejší prototyp americké ženy. Performance se liší od mnohých ostatních, kteří s tematikou taktéž pracovali, tím, že vtělení se do alter ega bylo dlouhodobým procesem. Vytvoření nového alter ega si zakládalo na více aspektech než jen na změně vizáže. Osoba *Roberty* nebyla vykonstruovaná pouze performativním aktem autorky, jež by ztvárnila danou roli. Její rozměry nabývaly dalších vrstev.

¹⁶ Interaktivní videoinstalace *Lorna* vyzívá diváka, aby rozhodl o osudu nerozhodné ženy trpící agorafobií. Lornina pasivita (pravděpodobně způsobena kontrolou médií) je tak kontrastem pro aktivního diváka, který činí veškerá rozhodnutí místo ní a participuje se tak na průběhu děje v obraze. (Leeson)

1.6.2 Vznik *Roberty* – Hotel Dante

Podíváme-li se na úplné počátky vzniku dlouhodobé performance, mohli bychom za první impuls považovat odmítnutí její tvorby výstavními prostory galerie. Údajně její dílo *Self Portrait as Another Person – Breathing Machine* v podobě plastiky s přidávanými zvukovými elementy a senzory nebylo považováno za umění. To vše vedlo k experimentu, který vznikl v San Francisku na podzim roku 1973. Již zde Lynn využívala prvku, kdy propojovala svět umění s realitou tak, že vystoupila z prostorů galerie. Pronajala si pokoj v jednom ze sanfranciských hotelů, do nějž umístila zamítnuté plastiky a rekvizity, jež naznačovaly přítomnost fiktivní osoby. Jednalo se o reálné objekty, jako například sluneční brýle, oblečení nebo kosmetické přípravky. To vše naznačovalo, jaká by postava ubytovaná v pokoji, mohla být. Po celou dobu Hershman postupně přidávala objekty, jež dokreslovaly charakter neexistující postavy. Mimo to autorka do pokoje umístila dvě voskové figuríny v životní velikosti. Pro vytvoření dojmu, že se v místnosti vyskytují skutečné osoby, byla instalace doplněna zvukem spícího dechu z ukrytého magnetofonu. To vše trvalo do srpna roku 1974. Někdo z kolemjdoucích nabyl dojmu, že v pokoji je opravdové tělo, a bylo vše ohlášeno na policii, která celý projekt přerušila. V ten moment Hershman Leeson začala uvažovat o myšlence, kdy by tato fiktivní postava vstoupila do reality a interagovala s ní. To autorka považuje za vznik *Roberty*.

1.6.3 Spojení reality s fikcí

Jak je již uvedeno výše, autoři utváří fikční světy svých děl. Do nich zasazují různé charaktery, které mají svůj příběh. Ten je buď divákovi vysvětlen, či zůstává pod rouškou tajemství a tvůrce si jej nechá pro sebe. Faktem ale zůstává, že dané postavy nemohou překročit hranici světa, v němž figurují. Nemohou vzájemně komunikovat s okolním světem. Hershman Leeson však tuto hranici překračuje, jelikož Roberta, fikční postava, interagovala s reálným světem, byla jeho součástí. Autorka tak byla schopna propojit realitu s fikcí. Mimo to, že kladla důraz na interakci s reálnými osobami, aniž by o tom samotní respondenti věděli, důkazy o existenci *Roberty* Breitmore byly natolik reálné, že sama Leeson vnímala její bytí více prokazatelné než své vlastní. Její identitu bylo možné doložit například kreditními kartami, bankovními účty, řidičským průkazem či vlastnictvím malého apartmánu.

1.6.4. Dopady na reálný život

Autorka uvádí, že zpočátku ona a *Roberta* byly dvě různé postavy od sebe se lišící. Uvážíme-li ale v potaz, že byla její součástí několik let, fakt, že by se život Roberty nikterak nedotkl života Lynn, je jen málo pravděpodobný. Nešlo pouze o jednorázový projekt ani o vystoupení před publikem, které by mělo jasně stanovený začátek a konec. Ačkoli si umělkyně vymezila jisté hranice, přeci jen se nemohla zbavit vlastních dojmů a emocí, které ji doprovázely v průběhu, kdy byla Robertou. Mimovolně vzniklé emoce, které nemůžeme ovlivnit, vznikají bezprostředně a se subjektivní zkušeností se tak stávají součástí vlastního já. (Čačka, 1997, s. 52) Roberta se tak skrže žitou zkušenost stávala nedílnou součástí Hershman Leeson a zůstala jí i nadále po ukončení celého performativního projektu. Jelikož Roberta ztělesňovala ženu s traumaty, frustrace byla přenášena na umělkyni. *“Robertina traumata se stala mými vlastními neodbytnými myšlenkami. Vypluly na povrch bez jakéhokoli varování. Nebyla jsem od ní nikdy oproštěna. Negace v jejím životě ovlivňovala má vlastní rozhodnutí.”* (Leeson, s. 26) V retrospektivě autorka viděla, že byly obě osobnosti propojené, přestože zpočátku vnímala Robertu jako entitu, která od ní byla oddělena, a nepociťovala mezi nimi žádnou spojitost. Roberta ale představovala temnou stránku vnitřního světa Lynn, kterou si autorka sama nedokázala připustit. Ventilovala ji tak svým způsobem skrže vzniklé alter ego. (Leeson, s. 33)

Život pod dvěma identitami jistě nebyl lehký. Jak bylo zmíněno výše, nešlo o pouhou dočasnou performance, nicméně o dlouhodobý proces. Je tedy srozumitelné, že Lynn Hershman Leeson v tomto stavu, kdy taktéž její mysl byla rozdvojena, nemohla setrvat dlouho. Projekt ukončila v roce 1978 v italském muzeu moderního umění ve Ferrare v podobě rituálu, kdy Robertu ze svého těla „vymýtila“. (Leeson, s. 31)



Roberta Breitmore, Lynn Hershman Leeson

1.6.5. Umělá inteligence v tvorbě L. H. Leeson

Tématem nestabilní identity se L. H. Leeson zajímá ve spoustě ze svých děl, přičemž jedním z nich je film *Teknolust* (2002), ve kterém především poukazuje na roztržičnost a všestrannost ve virtuálním prostoru. Ve filmu můžeme spatřit Tildu Swinton jako představitelku hned čtyř rolí. Cílem hlavní protagonistky je vylepšení světa skrze umělou inteligenci. Vygeneruje proto ze svého DNA své tři klony (taktéž ztvárněné T. Swinton), které nejsou ani lidmi, ani počítačovými přístroji, nýbrž něčím neurčitým mezi tím. Každý z klonů má poněkud jiný temperament, který představuje jednu z určitých charakteristik hlavní postavy. Tyto klony si však velmi rychle začnou vyvíjet svou vlastní identitu a převezmou kontrolu nad vlastním životem (Held, 2005, xiv), kdy se stávají více dominantními než samotná hlavní postava.



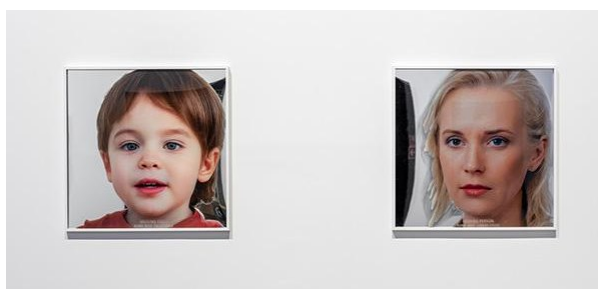
Teknolust, L.H.Leeson, 2002

Mezi jedno z autorčiných novějších děl zabývajících se umělou inteligencí lze zařadit videosnímek *Logic Paralyzes the Heart* (2022), jež byl součástí benátského Biennale v roce 2022. Součástí instalace byly uměle vygenerované portréty tvořící tapetu stěny. Divák tak mohl vidět nespočet tváří, které neexistují, avšak působí velmi reálným

dojem. Autorka ve videu pojednává o otázkách týkajících se možných následků využití AI, přičemž odkazuje na možnou ztrátu autenticity.¹⁷



Logic Paralyzes the Heart, L.H. Leeson, 2022



Logic Paralyzes the Heart, L.H. Leeson, 2022

Přestože Leeson vnímá nástup nových technologií jako přirozený progres, ba dokonce pozitivní přínos pro společnost, v obou případech poukazuje na eventuální nebezpečí scénáře, kdy by umělá inteligence mohla převzít kontrolu nad lidským bytím

¹⁷ „I am worried too. Not just about Extinction but also about becoming a slave to your code. That ´s the type od extinction too.“ („Také se bojím. Nejen vymizení, ale také toho, že se stanu Tvým otrokem. To je také druh vymizení.“) - odkaz na ztrátu autenticity a autonomie kvůli AI (09:30, <https://www.youtube.com/watch?v=pWNWRGqJ8GQ>)

2 Didaktická část

Didaktická část bakalářské práce popisuje a reflektuje edukativní program *Digitální já*, který vznikl ve spolupráci s kolegyní Anetou Jagschovou v rámci stejnojmenné výstavy +; *HYPERTENSION23* ve Veletržním paláci Národní Galerie Praha, jež byla součástí třináctého ročníku Fotograf Festivalu.

K doplnění jsou přiloženy ukázky výtvarných výstupů z programu s krátkým komentářem a také anonymní zpětná vazba žáků.

2.1. Digitální já

“Zvýšený krevní tlak neboli hypertenze je metaforou pro otázku nového virtuálního já a promětlivosti znovu utvářené identity, což je téma letošního Fotograf Festivalu s názvem *hypertension23*.” (FOTOGRAF45, 2023, s. 3)



výstava *hypertension23*, Veletržní palác NGP, 2023

Jak lze již vyvodit z názvu odkazujícího na tlak, který je v současné zrychlené kultuře vytvářen na konzumenty obsahu především digitálního světa, výstava se zabývala hned několika tématy jako např. umělou inteligencí, postgenderovým světem, propojením reality s virtuálním světem a v poslední řadě s identitou.

Právě identita, která s příchodem digitálního světa a sociálních sítí nabyla nového významu, se stala ústředním předmětem programu. Po vzoru umělkyně Lynn Hershmann Leeson, jejíž projekt *Robera Breitmore* uváděl diváka do expozice, se

program zaměřoval na otázku sebe prezentace a motivy vytváření alter ega nejen ve virtuálním světě.

2.2 Realizace programu

Program s tvořivou aktivitou určený pro 2. stupeň ZŠ a střední školy trval 90 minut a obsahoval celkem pět částí:

- Úvodní aktivita
- Dialog nad dílem
- Výtvarná aktivita
- Reflektivní dialog
- Vstup do expozice s prožitkovou zkušeností

2.2.1 Úvodní aktivita

“Víte, co vás dneska čeká a na jaký program jste přišli?”, byla jedna z prvních otázek, které jsem pokládala studentům. Málokdy se stalo, že by byli plně informováni, v některých případech ani pedagogický doprovod netušil, co si pod pojmem *Digitální já* představit. Tudíž hned na začátku proběhlo souhrnné představení letošního ročníku Fotograf Festivalu a expozice, kterou měli po skončení společné části programu zhlédnout. Po stručném úvodu následovala interaktivní aktivita, kdy byly studentům pokládány otázky nastiňující náměty, s nimiž se později setkali ve výstavě. Některé z otázek byly vyjmuty přímo z grafické novely *The Extreme Self (Age of You)*, jež komentuje akceleraci dnešní kultury a svými výňatky doplňovala koncept festivalu.

Studenti po položení konkrétních otázek vstupovali do kruhů, které byly vyznačeny na podlaze lepící páskou, a tím tak svým tělem odpovídali na zpočátku prvoplánově kladené otázky, které se postupně rozšiřovaly do rozsáhlejšího spektra odpovědí. Seřazení konkrétních dotazů se postupně konstruovalo během realizace programů. Ukotvené pořadí otázek vypadalo zhruba takto:

- Jsi pravák/pravačka nebo levák/levačka?
- Jak se dnes máš? (dobře x špatně)
- Máš raději černou nebo bílou barvu?
- Je podle tebe důležitější minulost nebo budoucnost?

- Je podle tebe důležitější fungovat jako individuál nebo v rámci společnosti/skupiny?
- Kdyby sis mohl/a vybrat, byl/a bys raději slavný bez jakékoli anonymity nebo neviditelný/neviditelná?
- Chtěl/a bys být nesmrtelný/á?
- Máš sociální síť?
- Jsi aktivní nebo pasivní uživatel?
- Je pro Tebe důležité, co si o Tvém obsahu na soc. sítích myslí ostatní?
- Myslíš, že obsah, který vidíš na sociálních sítích, je autentický?
- Jsi Ty na sociálních sítích autentický/autentická?
- Kdyby bylo možné mít svou vlastní kopii, chtěl/a bys využít této možnosti?
- Pokud by existovala Tvá kopie, měla by stejná práva jako Ty?
- Chtěl/a bys být někým jiným?

Cílem bylo aktivovat studenty, aniž by nutně museli vystupovat ze své komfortní zóny. Každý měl možnost odpovědět na základě vlastního uvažování. Tento faktor se však přičil se skutečností, že možné odpovědi mohly být ovlivněny viditelným rozhodnutím většiny. V nemálo případech docházelo k diskuzím, které vedly k vystoupení z kruhů představujících polaritu dvou protikladných aspektů, čehož jsme s kolegyní chtěly docílit.

Osobně pro mě byl pozoruhodný postřeh v momentě, kdy jsem položila otázku *“Myslíš, že obsah, který vidíš na sociálních sítích, je autentický?”*, kterou následoval dotaz *“Jsi Ty na sociálních sítích autentický/autentická?”*. Přestože majorita respondentů odpovídala na první dotaz záporně, na druhý odpověděla kladně. To naznačuje, že se mnozí včetně pedagogického doprovodu cítí být dostatečně autentičtí ve virtuálním prostoru, který na ně však nepůsobí rovným dojmem.

2.2.2 Roberta Breitmores – dialog nad dílem

Expozici hypertension²³ otevírala část věnující se L. H. Leeson. Po úvodní aktivitě zakončenou otázkou *“Chtěl/a bys být někým jiným?”*, měli studenti prostor seznámit se s prostředím a vytvořit si první dojmy, které mohli sdílet v následující diskuzi.

Vlasy. Paruka. Změna identity. Převlek. Šaty. Starý. Fotografie. – heslovitý popis toho, co studenti po zhlédnutí vnímaly nejvíce. Ze stručného popisu přecházeli k rozsáhlejší myšlence a tomu, čím se projekt pravděpodobně mohl zabývat. Úvah padlo několik. Mnohdy byla zmíněna myšlenka, že zobrazená postava prochází genderovou tranzicí. Po reflexi myšlenek jsme v závislosti na věkové kategorii a dynamice skupin různou rychlostí postupně přešli k představení Lynn a její *Roberty Breitmores*. Informace nebyly prostě sdělovány, nýbrž postupně sdíleny pomocí účelně zvolených otázek tak, aby odhalovaly koncepci díla a seznámily posluchače s jeho konceptem.

V průběhu dialogu byly kladeny různé dotazy týkající se například praktického života ve společnosti. Zároveň jsem debatu prokládala otázkami souvisejícími se současností, která nabízí nespočet možností utvářet si koexistující alter ega především ve virtuálním prostoru. *“Co je to alter-ego?”*, *“Jak si ho každý může vytvořit?”*, *“Je to možné v online i offline světě?”*, *“Proč si vytváříme svá alter ega/měníme identity?”* Podobné otázky směřovaly studenty k porovnání sebepojetí Roberty Breitmores a dnešní generace na sociálních sítích. To vedlo k diskusím ohledně toho, jak moc je sebe prezentace ve virtuálním světě v souladu s životem mimo něj. Téma diskuse se později taktéž mohlo odrazit ve výtvarném projevu.



Roberta Breitmores, L.H. Leeson

2.2.3 Výtvarná část

Vzhledem k experimentálnímu projektu umělkyně bylo záměrem výtvarné aktivity přivést žáky hravou formou k tvořivé činnosti s obdobným (ne však autora napodobujícím) cílem – tedy vytvořit novou identitu.

Byly jim poskytnuty portréty neexistujících lidí vygenerované umělou inteligencí z webového portálu thispersondoesnotexist.com, čímž bylo téma aktualizováno posunem k aktuálním souvislostem týkajícím se využití umělé inteligence v dnešní společnosti.¹⁸ Zadáním bylo vytvoření vlastního alter ega, proto jsme v rámci aktivity zvolily vygenerované osoby v podobné věkové kategorii, aby bylo pro studenty snazší se s portréty ztotožnit. Nicméně po pilotním programu se zadání pozměnilo na vytvoření úplně nové identity bez ohledu na autora a jeho ztotožnění se s ní.



Hyperlinks or It Didn't Happen, C.B.Evans, 2014

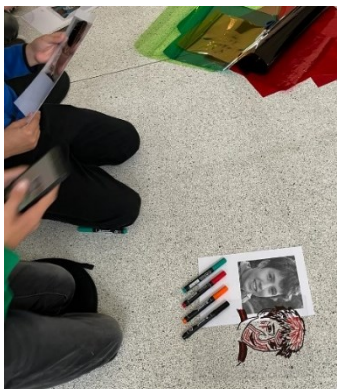


uměle vygenerovaný portrét (this-person-does-not-exist), 2023

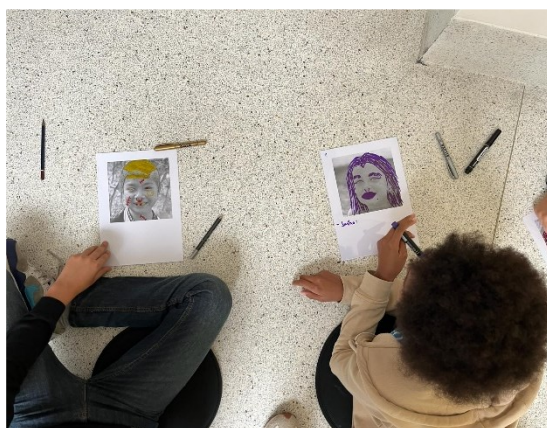
Portréty tímto způsobem sloužily jako šablony, čímž bylo předejito případné nechuti k tvorbě, jež by mohla být zapříčiněna sebekritikou a malou sebedůvěrou v oblasti tvorby. (Kitzbergerová, 2014, str. 34) Především příchozí žáci ze základní školy (11-13 let) se v období pubescence mohou obávat selhání při snaze vytvořit bezchybné výtvarné dílo. Zadání proto po výtvarné stránce bylo snadno uchopitelné a podané formou spontánní zážitkové aktivity, tudíž se autoři mohli volně vyjádřit beze strachu z neúspěchu a odsouzení. (Kitzbergerová, 2014) Zvoleným médiem byla fólie a permanentní lihové fixy. Fólie, jež po dokončení byly výslednou prací, tak vytvářely vrstvu, která přidala o obsah navíc již vytištěnému portrétu. Žáci tak měli možnost osobě přiřadit jisté vlastnosti, vymyslet jejich příběhy, zasadit je do konkrétního

¹⁸ Často jsem poukazovala na Cecile B. Evans a jejich snímek *Hyperlinks or It Didn't Happen* (2014), který byl součástí expozice. Ve videu je využit uměle vygenerovaný portrét jako prostředek narace. Studenti tak mohli porovnat pokrok technologie za uplynulých devět/deset let.

kontextu, upravit jejich zevnějšek drobnými úpravami, či zcela změnit jejich vizáž k nepoznání. Studenti středních škol se většinou zaměřovali spíše na obsahovou stránku vyjádřenou popisným textem, mladší žáci základních škol kladli větší důraz na vizuální obsah.



proces tvorby, NGP, 2023



proces tvorby, NGP, 2023



2.2.4 Reflektivní dialog

“Rozhovor přinutí žáky vážit význam slov, teprve jejich vyslovením a zaznamenáním reakce ostatních si uvědomí význam a obsah vlastních myšlenek.” (Kitzbergerová, 2014, s. 59)

Kratší časová dotace určená pro výtvarnou část byla posílena reflektivním dialogem, který poskytl studentům možnost vzájemně představit své výstupy. Studenti prezentovali buď dobrovolně, nebo jsem autory oslovovala prostřednictvím náhodného výběru jejich děl.

Pokud bychom chtěli poukázat na další rozdíl mezi staršími a mladšími tvůrci, bylo možné jej upozorovat v momentě, kdy jsem položila otázku, zda-li bylo jednoduché vytvářet identitu osobě, která není reálná. Pro převážnou většinu mladších žáků byl úkol snadno pojetelný a tvorbu uchopili zábavnou formou, kdy vytvářeli charaktery postav, s kterými by se těžko mohli ztotožnit. Nové identity byly často patrně žertovnými karikaturami vytvořenými expresivitou hravého žáka.

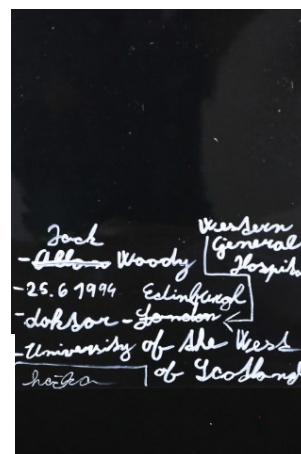
Starší studenti, zejména studenti středních škol, naopak přiznali, že vymýšlet zcela novou totožnost někomu, kdo neexistuje, nebylo jednoduchým úkolem. Někteří identitu nevymýšleli vůbec, portrét si vybrali intuitivně podle sympatií a pečlivě si vyhráli s portrétem pouze po výtvarné stránce. Jiní se naopak zaměřili na typologii. Po předchozím dialogu, jež se soustředil na identitu ve virtuálním světě, byl občasné zmíněn on-line status postav na sociálních sítích, který dokresloval smyšlený charakter.

V tvorbě jak mladších, tak starších studentů bylo možné si povšimnout, že nejednou došlo k podvědomému ztotožnění se s nově vytvořenou identitou nebo přiřazení charakteristik na základě subjektivních prožitků, ideálů či konceptuálních znalostí. Jak totiž uvádí K. Dyrťová, tvůrce do svých řešení často komponuje svou vlastní zkušenost.



Já: "Máš s Jirkou něco společného?"
 Autor: "Ne, vůbec." (smích)
 Já (čtu): "Jirka Jöger... hraje hokej. – Co Ty?
 hraješ hokej?"
 Autor: "Jo, hraju."

Autorka: "Studuje na University of
 the West of Scotland."
 Já: „Aha, proč zrovna tam?“
 Autorka: „Můj táta tam studoval.“



2.2.5 Vstup do expozice s prožitkovou zkušeností

Přítomnost v galerii je pro studenty oživujícím komponentem, který přináší nové zážitky a poznatky. Jedině prostor expozice dokáže divákovi poskytnout specifický druh prožívání, jež nelze nahradit během výtvarné výchovy ve třídě. (Kitzbergerová, 2014, s. 16)

Po výtvarné části následoval blok věnovaný individuálnímu prohlédnutí expozice. Studentům byly nabídnuty papírové škrabošky s barevnými fóliemi, jejichž cílem bylo umocnit celkový prožitek z výstavy, v které se opakovaně objevovaly barevné fólie doplňující celý koncept. Prožitkový rámeček, do něhož byli škraboškou vtaženi, takto mohl prohloubit pochopení idey. (Slavík, 1997, s. 32)

Důležitou součástí, kterou jsme nechtěly opomenout, bylo téma digitální stopy. To bylo zastoupeno především tvorbou americko-belgického/ho umělce Cecilé B. Evans v jejich snímku *It Didn't Happen (2014)*, jež odkazuje mimo jiné na otázku osobních dat, které zveřejňujeme. (Fotofraf45, 2023, s. 39) Pro zdůraznění problematiky jsem proto v momentě, kdy byli studenti v expozici, rozprostřela po podlaze všechna díla vzniklá během realizací programu, což pro studenty bylo neočekávaným prvkem. Měli tak možnost prohlédnout si další možná provedení neznámých vrstevníků. Autoři poté se svolením ponechali své výstupy v galerii a umožnili tak, aby se jimi vytvořené identity staly součástí pomyslného "cloudu".

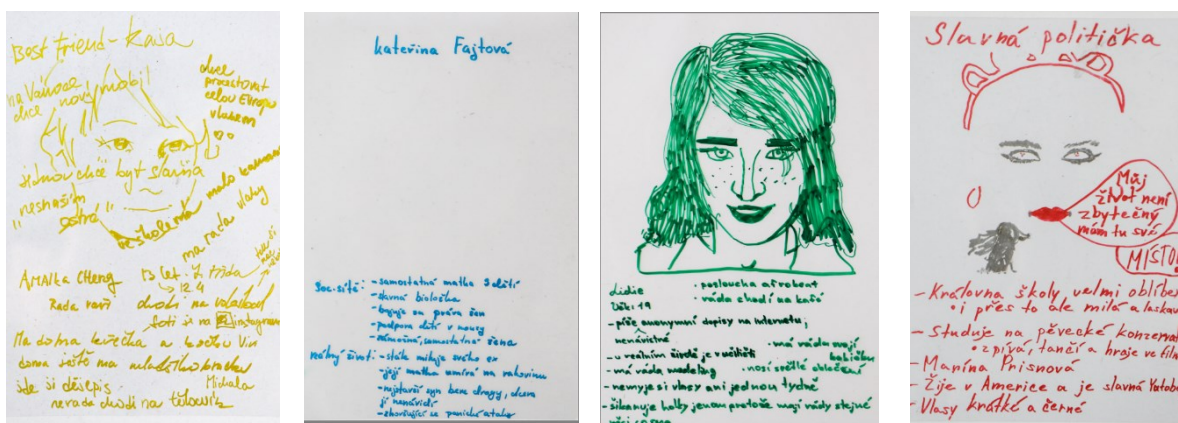


práce studentů, NGP, 2023

2.2.6 Výtvarný výstup

V průběhu konání expozice souběžně s doprovodným programem vzniklo zhruba přes 320 prací – nových identit. Při zadávání úkolu jsme se snažily co nejméně omezit studentům možnosti, nicméně prostor galerie, jednorázová spolupráce s konkrétní skupinou a skromná časová dotace vedla ke stanovení mantinelů tvořené poměrně konkrétním tématem a technikou kresby. Jelikož jsme ale neposkytly žádný vzor, vznikly různorodé práce. (Brücknerová, 2011, s. 89) Vybrala jsem několik kategorií se společnými rysy výtvorů:

2.2.6.1 Důraz na textový obsah



Na těchto příkladech můžeme vidět, že se autoři soustředili na obsah a přemýšleli o osobnosti – o jejich koníčcích, rodinném zázemí, vlastnostech. Autor/ka *Amálky* zvolil/a velmi pozoruhodné zasazení textu do obrazu, což upoutává mou pozornost. Zatímco *Amálku*, *Lidý* a *Marínu* můžeme díky kresbě vidět a lépe si ji tak představit, *Kateřina* zobrazena není a divák si její tvář může pouze představit po přečtení její charakteristiky. Autorka zde zdůraznila kontrast mezi sebezprezentací na sociálním profilu a „reálným“ životem. *Marína* se od ostatních kreseb liší komiksovým prvkem, díky němuž postava v obraze promlouvá k divákovi.

2.2.6.2 Estetické pojetí



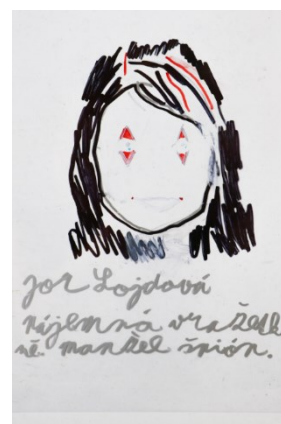
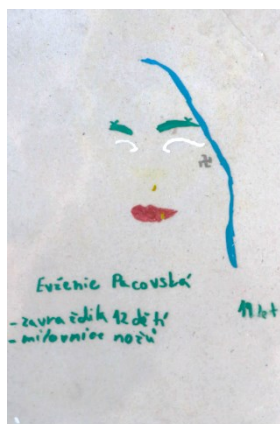
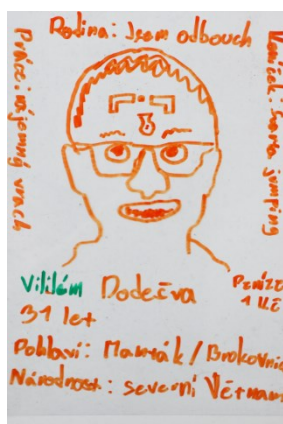
Autoři těchto identit nám neprozradili mnoho a my si jen můžeme domýšlet, zdali si během tvorby studenti vytvořili obsáhlejší příběh postavy nebo se čistě soustředili na to, jak bude finální výtvar působit po vizuální stránce. Na všech ukázkách je však znát, s jakou pečlivostí a entusiasmem bylo výtvarné dílo pojato. To lze zpozorovat například u detailů či důkladně vystínované tváře.

2.2.6.3 Expresivní pojetí



Ačkoli z kreseb není cítit velký smysl pro detail tak jako z předchozích, vyznačuje z nich jistá energie a expresivita. Lze si také povšimnout, že autoři zde využili několik odstínů, které měli k dispozici, mezitímco mnozí často volili pouze jednu či dvě barvy.

2.2.6.4 Negativní a násilné sklony



Především v tvorbě mladších žáků jsem si občas povšimla násilných prvků v jejich výtvarném projevu. *Violent Imagery*, termín zmiňovaný Phillipsem (2003), definuje výtvarný projev mladistvých, jež ve své tvorbě znázorňují motivy násilí, agrese nebo opravdové prožití násilí či šikany. Takové zobrazování vzniknout na základě vnějších vjemů z médií, filmů či počítačových her. V horších případech se může jednat o závažnou poruchu osobnosti, prožití traumatu, původ z disfunkčního zázemí či strach. Přestože i násilné prvky patří do dětské tvorby, neměly by se podceňovat. V případě výše zmíněných problematik je možné se na podobné výjevy ve výtvarné oblasti např. formou arteterapie. (Bajnarová, 2018, s. 52) Nejvíce kreseb s násilnými prvky jsem zaznamenala se skupinou po Novém roce (leden 2024), kdy byl skrze média ve společnosti stále velmi silný dopad negativních emocí po tragédii na filosofické fakultě. Po odlektorování tohoto programu jsem o svém poznatku informovala pedagogický doprovod.

2.2.6.5 Masky/kostýmy



Veselejší ztvárnění zvolili autoři, kteří využili kostýmních prvků. Portréty nyní působí v porovnání s ostatními neotřelým dojmem a každou z postav bychom mohli zařadit do různých prostředí. *Mikimouse* a obrázek „*Mexičana*“ jsou pouze obohaceny doplňky, kdežto *Pirát* a *Bob* jsou postavy tvůrcem zasazené do kontextu.

2.2.6.6 Anonymní profily



Kromě vytištěných portrétů měli studenti k dispozici také anonymní profily. Studenti se tímto výběrem vyhnuli práci s konkrétním obličejem. Výsledek je velmi stylizovaný a profily se soukromou identitou tak zůstávají zahalené tajemstvím. Tvůrce profilu *Trol* anonymitu však objasňuje a propojuje tak „normální“ svět s virtuálním:

„Trol, který je v normálním světě šikanovaný. Jeho rodiče se o něj nezajímají, proto píše haty na ostatní. Na sociální sítě nic nepouští. Nemá žádné sourozence.“



práce studentů, NGP, 2023



2.2.7 Reflexe studentů

Reflexe 1

Výstava hypertenze

Dnešní výstava byla celkem zajímavá bavil mě doprovodný program co pro nás byl připraven. Na výstavě mě zaujalo mě že to bylo moderně zpracovaný. Během výstavi jsem přemýšlela jak to ty umělce napadá a jak ty nápady zpracovávají. Přišlo mi také husté jak umělá inteligence dokáže vytvořit úplně random člověka kterej vlastně ani neexistuje. Hodně mě zaujalo jak ta žena každý den 8 let v kuse někým jiným, a že její pravou identitu nikdo neodhalil. a divím se že na to měla čas a nervi se měnit. Bavila mě aktivita se škraboškama aby jsme se na tu výstavu podívali jiným pohledem

„Dnešní výstava byla celkem zajímavá bavil mě doprovodný program co pro nás byl připraven. Na výstavě mě zaujalo mě že to bylo moderně zpracovaný. Během výstavi jsem přemýšlela jak to ty umělce napadá a jak ty nápady zpracovávají. Přišlo mi také husté jak umělá inteligence dokáže vytvořit úplně random člověka kterej vlastně ani neexistuje. Hodně mě zaujalo jak ta žena každý den 8 let v kuse někým jiným a že její pravou identitu nikdo neodhalil. Divím se že na to měla čas a nervi se měnit. Bavila mě ta aktivita se škraboškama aby se na tu výstavu podívali jiným pohledem.“ (anonymní zpětná vazba, student/ka ZŠ, 2024)

Hypertenze   autorka: Lynn Hershman Leeson

(festival fotograf) Breitmore

- mě nejvíce zaujal asi ten začátek s tou Robertou a taky to úplně poslední video na konci. Kdybych mohla udělat to co udělala Lynn tak to udělám, protože chci zkusit jestli by se ke mně lidé chovali líp. Třeba když to vyzkoušíš tak zjistíš proč se k tobě tvoji lidé chovají tak jak chovají. Jestli je to kvůli vzhledu, nebo osobnosti, názorům nebo kvůli tomu co o tobě lidé říkali. Nikdy třeba nevíš proč se za tebou lidé otáčejí na ulici. Jestli je to kvůli hezký tvářičce oblečení nebo různé další věci a tímhle pokusem to můžeš zjistit.

Hypertenze (festival fotograf)

- mě nejvíce zaujal asi ten začátek s tou Robertou Breitmore a taky to úplně poslední video na konci. Kdybych mohla udělat to co udělala Lynn tak to udělám, protože chci zkusit, jestli by se ke mně lidé chovali líp. Třeba když to vyzkoušíš tak zjistíš proč se k tobě tvoji lidé chovají tak jak chovají. Jestli je to kvůli vzhledu, osobnosti, názorům nebo kvůli tomu co o tobě lidé říkali. Nikdy třeba nevíš proč se za tebou lidé otáčejí na ulici. Jestli je to kvůli hezký tvářičce oblečení nebo různé další věci a tímhle pokusem to můžeš zjistit. (anonymní zpětná vazba, student/ka ZŠ, 2024)

osobnost. Jinak výstava mi přišla dobře pojata
pusobylo to dost moderně myslím si že tohle
téma mohlo taky dopadnout dost nudně
Jsem ráda že jsem na té výstavě byla
myslím si že bych tam sama od sebe nešla

... Jinak výstava mi přišla dobře pojata, pusobylo to dost moderně myslím že tohle téma mohlo taky dopadnout dost nudně. Jsem ráda že jsem na té výstavě byla, myslím si že bych tam sama nešla. (anonymní zpětná vazba, studentka ZŠ, 2024)

Reflexe 4

~~NEPOCHOPIL~~ JSEM ~~ETH~~ ČÍNSKÉ KRESLENÉ FILMY
NEPOCHOPIL KTERÉ TAM BYLY, CELKOVĚ
SE MI TO NELÍBYLO. TŘEBA NÁM TAM
MOHLA LEKTORKA VYSVĚTLIT CO PŘESNĚ BYLO
MYŠLENO TĚMI VIDEJEMI.

„Nepochopil jsem čínské kreslené filmy které tam byly. Celkově se mi to nelíbilo. Třeba nám tam mohla lektorka vysvětlit co přesně bylo myšleno těmi videjemi.“ (student ZŠ, 2024)

Reflexe 5

OBLIČEK AI, VÝSTAVA SE MI MOC NELÍBILA.
PŘIPADALA MI ZVLÁŠTNÍ, KRESLENÍ ~~ME~~ AI ~~ME~~ MĚ
BAVIL, LÍBILA SE MI VIDEA, BAVILO MĚ VYBÍRÁNÍ
V KRUHU. ~~CE~~ CELKOVĚ SE MI VÝSTAVA NELÍBILA.
PŘIJDE MI TO JAKO ZBYTEČNÉ,
NA VÝSTAVU BYCH ZNOVU UŽ NEŠEL.
PŘIŠLO MI TO HODNĚ LEVNĚ UDĚLANÉ
LÍBIL SE MI ŽE NĚKTERÉ OKNA MĚLA BAREVNOU
FÓLII.
NEPŘIJDE MI TO JAKO UMĚNÍ.

„... obličejích AI. Výstava se mi moc nelíbila. Připadala mi zvláštní. Kreslení mě bavilo. Líbila se mi videa. Bavilo mě vybírání v kruhu. Celkově se mi výstava nelíbila. Přijde mi to jako zbytečné. Na výstavu bych znovu už nešel. Přišlo mi to hodně levně udělané. Líbilo se mi, že některé okna měla barevnou fólii. Nepřijde mi to jako umění.“ (student ZŠ, 2024)

Reflexe 6

„Mě osobně výstavy moc nebaví ale tahle ta byla spíše jedna z těch zajímavějších. Protože jsme jen nechodili a nekoukali na sochy nebo obrazy. Procházely jsme tam například takovými tmavými místnostmi kde se promítaly videa. Celkově to bylo pro mě více zábavné než jiné výstavy a myslím že si z toho i více odnesu. Celé téma osobnosti a vše okolo tam bylo hezky pojato.“

„Mě osobně výstavy moc nebaví ale tahle ta byla spíše jedna z těch zajímavějších. Protože jsme jen nechodili a nekoukali na sochy nebo obrazy. Procházely jsme tam například takovými tmavými místnostmi kde se promítaly videa. Celkově to bylo pro mě více zábavné než jiné výstavy a myslím že si z toho i více odnesu. Celé téma osobnosti a vše okolo tam bylo hezky pojato.“ (student/ka ZŠ, 2024)

Reflexe 7

„je má trochu jinak. Každý si vybral jednu fotku člověka a udělal mu identitu. To mě bavilo, protože ~~jsme~~ jsme mohli být kreativní. Z těch identit jsme udělali takovou výstavu. O těch fotkách jsme chvíli mluvili a pak jsme si šli prohlédnout výstavu. Byli tam

„.... Každý si vybral jednu fotku člověka a udělal mu identitu. To mě bavilo, protože jsme mohli být kreativní. Z těch identit jsme udělali takovou výstavu. O těch fotkách jsme chvíli mluvili a pak jsme si šli prohlédnout výstavu...“ (student/ka ZŠ, 2024)

2.2.8 Osobní reflexe edukativního programu

Přestože témat se v *hypertension23* objevilo hned nespočet a bylo těžké zvolit cestu k návrhu programu, motiv identity zaštitěný americkou autorkou a jejím nadčasovým projektem se vyjevil jako vhodně zvolený. Leeson se identitě hojně věnuje napříč svou tvorbou a nebyla jedinou autorkou výstavy věnující se danému tématu. Jelikož problematika nebyla pro studenty nepoznanou látkou, byli schopni reagovat, argumentovat a zasadit jej do kontextu současné doby.

Zvolené médium a technika kresby se na první pohled mohlo jevit poněkud triviálně, nicméně zadání s důrazem na záměrnou hravost dokázalo studenty motivovat natolik, že se v převážné většině případů dokázali pro tvorbu nadchnout.

Program navštěvovaly různé věkové kategorie od 11 do 19 let. Musím však podotknout, že věk měl velký vliv. Zatímco se staršími studenty byl celý program velmi příjemný a bylo možné s nimi vést dialogy plné promyšlených úvah vztahujících se ať k dílu nebo k soudobým souvislostem, mladší žáci, zejména 6. a 7. tříd, měli mnohokrát tendence místy až netaktně karikovat zadání. V těchto případech nezbyvalo nic jiného než, jak uvádí L. Kitzbergerová (2014, s. 61), výrazně provokativní výstup akceptovat jako seriózní postoj a na základě toho s žáky o díle komunikovat.

Příhodná by byla příprava doplňkového materiálu, jež by bylo možné následně využít v hodinách výtvarné výchovy, a tím tak umocnit galerijní edukaci.

Realizace programu pro mě byla novou a velmi přínosnou zkušeností během níž jsem byla obohacena nejen o pedagogickou praxi v rámci galerijní edukace ale i o názory bystrých studentů. Z většinových reakcí odcházejících studentů i jejich pedagogického doprovodu si myslím, že jsme ve spolupráci s kolegyní, zvládly pojmout téma tak, aby dokázalo zaujmout svým tématem, diskusními prvky i hravou atmosférou, která byla přítomna po celou dobu programu.

3 VÝTVARNÁ ČÁST



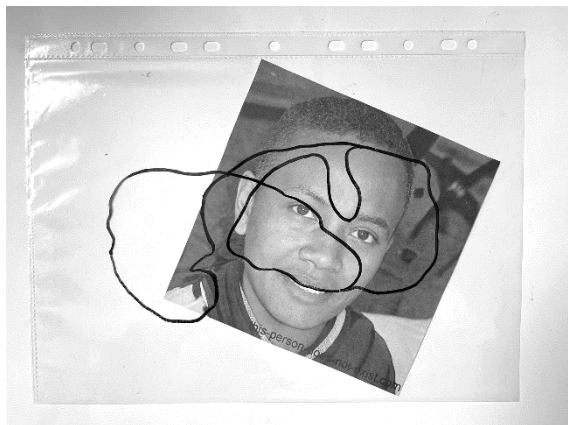
Bez názvu, 2024

Poměrně dlouho jsem netušila, jak výtvarnou část uchopit. Jelikož se práce zabývá motivem alter ega ve vizuálním umění, přemýšlela jsem, jestli pracovat právě s tím. Nicméně celá práce započala realizací edukativního programu, kdy mě fascinovala variabilita prací, které v průběhu vznikaly. Tudíž jsem později využila to, s čím jsme po celou dobu pracovali. A to uměle vygenerované portréty. Technika, jež jsem zvolila (permanentní fix na eurofolii), je také velmi obdobná. Chtěla jsem v tvorbě ponechat průhledné médium, jež by symbolizovalo vrstvení či pomyslné filtry, které jsou součástí při vytváření alter eg ať už v reálném či virtuálním prostoru. Klíčové jsou pro soubor vygenerované portréty neexistujících lidí, které byly použity během programu. Zatímco ale studenti neexistujícím tvářím vytvářeli nové identity, já jsem formu uchopila poněkud jiným způsobem.

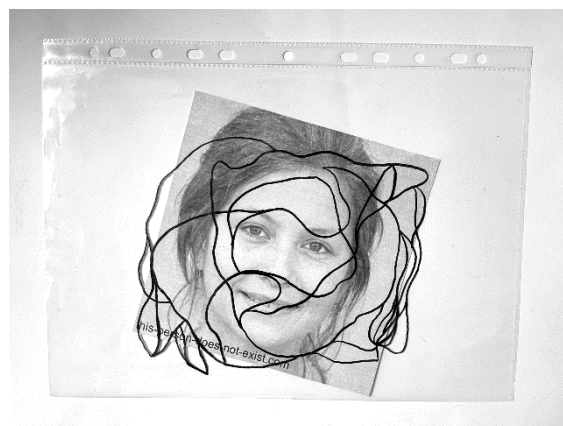
Zamyslela jsem se nad tím, jakým principem vznikají uměle vygenerované portréty. Jsou „seskládaný“ pomocí algoritmů shromažďujících data někde ve virtuálním prostoru. Zvolila jsem tedy takový postup, kdy jsem nekopírovala obrysy daného portrétu přímo, ale pouze jsem náhodně vybírala určité linie, pootáčela a hrála si s portrétem. Tím vznikaly všelijaké amorfní tvary, velmi těžko připomínající lidskou bytost. Jde o takovou „vědomě formální hru s umělou identitou, kdy člověk nenahlíží a ani nemůže nahlížet na člověka v jeho komplexnosti a tou hrou se navrácí k něčemu autenticky lidskému. To, že si člověk hraje „svévolně“ s umělou identitou, projevuje přirozenou lidskou kreativitu.“ (Sedlák, 2024) A právě hra, která se průběžně objevuje v celé závěrečné práci, pro mě byla směrem, kterým jsem se chtěla vydat. Jedná se o takovou hru s liniemi, které dodávají portrétům jistou vrstvu, které formují jejich „identitu“.

Jelikož zde nehraje velkou roli pravidelnost, každý z portrétů je zpracován trochu jinak. Některé linie jsou velmi jednoduché, jiné jsou spleťtější. Několik z portrétů je ohraničeno hustými liniemi, které obklopují vzniklý obrys.

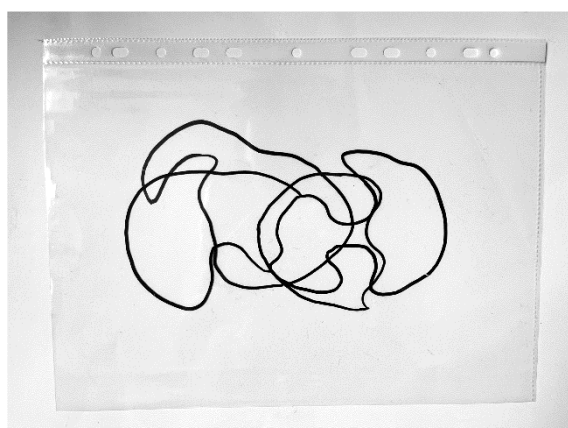
3.1 Ukázka portrétů neexistujících lidí



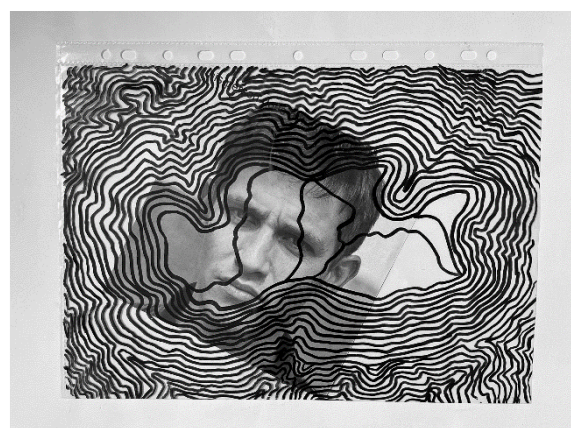
Bez názvu, ukázka 1



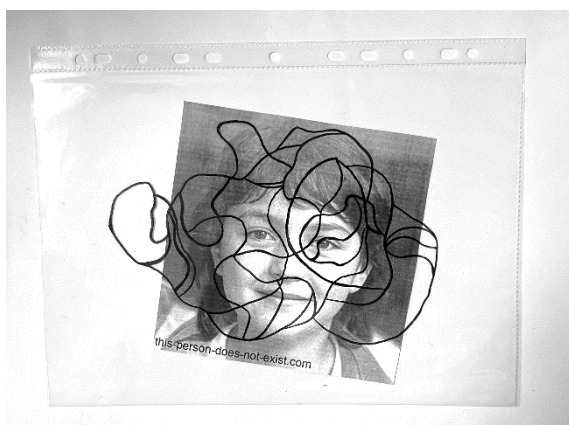
Bez názvu, ukázka 2



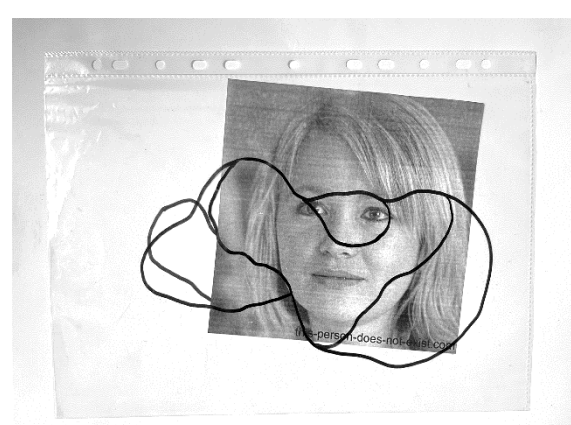
Bez názvu, ukázka 3



Bez názvu, ukázka 4



Bez názvu, ukázka 5



Bez názvu, ukázka 6

3.2 Možné instalace

Vzhledem k tomu, že samotná realizace prací je pojata jednoduše, jejich instalace/prezentace byla taktéž otázkou, která byla potřeba řešit. Po konzultacích jsem vyzkoušela několik variant.

První variantou byla instalace na zeď, kdy by portréty v eurofoliích byly pověšeny na špendlíkách. Divák by si tak mohl prohlédnout portréty v “košílkách” všechny najednou. Nicméně záměrem je zdůraznit hravost a umožnit divákovi interaktivitu, kdy sám může identitu “formovat” posouváním portrétu uvnitř fólie či pohríváním si s jednotlivými vrstvami. Nejsem si jistá, zdali toto pojetí instalace, které trochu připomíná obrazy vystavené především k dívání se, tuto hravost umožňuje.



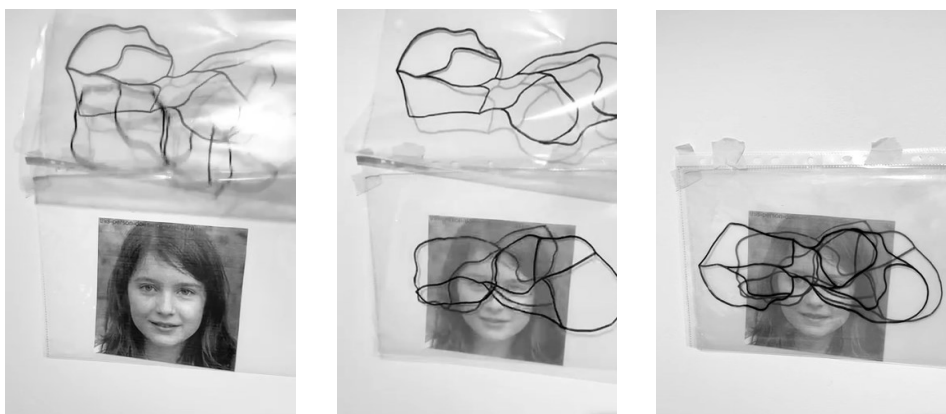
Návrh instalace: Instalace na zdi 1



Návrh instalace: Instalace na zdi 2

Myslím, že takovéto uspořádání by na diváka mohlo působit příliš formálně. Zároveň ve druhé instalaci, kdy jsem použila pouze portréty ohraničené liniemi, se vytrácí původní myšlenka hry s liniemi a nepravidelností.

Další variantou bylo vytvoření několika vrstev k jednotlivým portrétům, které by společně tvořily jeden celek. Divák by tak mohl přidávat či ubírat jednotlivé “filtry”.



Návrh instalace: vrstvy

Nakonec jsem se po konzultacích s docentem Sedlákem rozhodla pro dvě různé varianty: nahodilé seřazení do desek, což poukazuje na dnešní kulturu spojenou s úřady a sběrem osobních dat. Každý z nás je nějak „zaškatulkovaný“ v institučním systému.¹⁹

Druhou variantou, kterou prezentuji jako finální, je nahodilé rozprostření na kancelářském stole postrádající řád. Jednotlivé tváře jsou na sobě navrstvené, divák se jimi musí prohrabat, aby si je mohl jednotlivě prohlédnout. Instalace se tak stává více interaktivní. Zároveň mi takovéto „uspořádání“ připomíná pomyslný cloud virtuálního světa, ve kterém jsou uchovaná veškerá data, fotografie, videa, informace, které dobrovolně, někdy však ne zcela vědomě, sdílíme v digitální sféře.



Instalace na stole

¹⁹ Viz video v příloze



Instalace na stole

ZÁVĚR

Bakalářská práce zabývající se motivem alter ega v umění pojímá poměrně hodně námětů, které mě přiměly k hlubšímu zamyšlení. Díky teoretické části jsem se přiblížila k prohloubení znalostí v oblastech, ke kterým bych se sama od sebe nedostala. Například zaměření se na fikční světy pro mě bylo zajímavým obohacením. Téma, které jsem zvolila, je velmi široké a jistě by si zasloužilo komplexnější zpracování.

Díky didaktické části jsem si uvědomila, výtvarná tvorba či jakákoli jiná forma umění umožňuje poznání sebe sama skrze dílo. V průběhu programu jsem to mohla vidět na vlastní oči. Netvrdím, že všichni studenti odcházeli s pocitem, že poznali sami sebe, to by bylo poněkud pošetilé. Nicméně jsem v průběhu reflexe nad dílem postřehla několik momentů, kdy se studenti pozastavili nad tím, co a proč tam znázornili.

Ve výtvarné části, u které trvalo poměrně dlouho, než se vykryštovala do finální podoby, mě nejvíce bavila hravost. Myslím, že alter ego, využití masek, kostýmů či ztvárňování rolí je poměrně hravou záležitostí. Zároveň jsem si potvrdila, že ve své tvorbě preferuji nejednoznačnost nad doslovností.

Hrdlička uvádí (2012, s. 73), že velkou část našeho světa utváří tváře a hlasy, aniž bychom si to uvědomovali či o tom přemýšleli. Jelikož právě to vnímáme a uchováváme v paměti. Na té myšlence je kus pravdy, jelikož interakce s okolním světem v nás zanechává jisté dojmy a emoce, které formuje to, kým jsme. Jak jsem tak nad tímhle přemýšlela, uvědomila jsem si jednu zvláštní věc. Za celou tu dobu, kdy jsem pracovala s programem, pravidelně viděla ty samé tváře dokola a poté s nimi pracovala i ve výtvarné části, jsem je začala vnímat, jako by patřili skutečným lidem. Podvědomě jsem jim přiřadila charakteristiky. Jejich výrazy se mi vryly do paměti.

Seznam použitých zdrojů informací:

BAJNAROVÁ, Marie. *Výtvarný projev jako nástroj k poznání dětí a mládeže s poruchou chování*. Online. Disertační práce. Brno: Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. 2018. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/q34md/>.

BERGER, John, Sven BLOMBERG, Chris FOX, Michael DIBB a Richard HOLLIS. *Způsoby vidění*. V Praze: Labyrint, 2016. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-78-4

BLÁHA, David; KOŘÍNKOVÁ, Anežka; POSPĚCH, Tomáš; RUBINSTEIN, Daniel; TRHOŇ, Ondřej et al. *Skrze tebe vidím sebe*. Humpolec: 8smička, 2022. ISBN 978-80-907908-3-4.

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

CAILLOIS, R: *Hry a lidé: maska a závrať*. Praha, Nakladatelství Studia Ypsilon 1998 [1958].

ČAČKA, Otto. *Psychologie vrstev duševního dění osobnosti a jejich autodiagnostika*. Brno: Doplněk, 1997. ISBN 80-85765-70-5.

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fikce a možné světy*. Vyd. české 1. Praha: Karolinum, 2003. ISBN 80-246-0735-2.

DYTRTOVÁ, Kateřina. *Galerijní animace: obraz a text. FUD*. Ústí nad Labem: FUD UJEP, 2021. ISBN 978-80-7561-321-9.

ERBAN, Vít. *Maska a tvář: hra s identitou v mezikulturních proměnách*. Praha: Malá Skála, 2010. ISBN 978-80-86776-09-5.

FOWLES, John. *Francouzova milenka*. Vyd. 4. Přeložil Hana ŽANTOVSKÁ. *Fleet*. Zlín: Kniha Zlín, 2015. ISBN 978-80-7473-173-0.

GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Odeon, 1992. Klub čtenářů. ISBN 80-207-0416-7

HÁJEK, Václav. *Jak rozpoznat odpadkový koš: eseje o stereotypech ve vizuální kultuře*. Labyrint fresh eye. V Praze: Labyrint, 2011. ISBN 978-80-87260-31-9.

HRDLIČKA, Josef. *Uvnitř světa. Opus (Opus)*. Zblou: Opus, 2012. ISBN 978-80-87048-31-3.

KITZBERGEROVÁ, Leonora. Didaktika výtvarné výchovy [online]. Praha: PedF UK, 2014 [cit. 6.7.2022]. ISBN 978-80-7290-667-3

KON, Igor' Semenovič. *Kapitoly z psychologie dospívání*. 2. vyd. *Psychologická literatura*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988.

PATOČKA, Jan. *Přirozený svět jako filosofický problém*. Praha: Ústřední nakladatelství a knihkupectví učitelstva československého, 1936.

PAVEL, Thomas G. *Fikční světy. Možné světy*. Praha: Academia, 2012. ISBN 978-80-200-2120-5.

PEPE, Dita. *Self-portraits 1999-2014*. Brno: Galerie Valchařská, 2014. ISBN 978-80-905363-9-5.

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

THOMPSON, John B. *Média a modernita: sociální teorie médií. Mediální studia*. Praha: Karolinum, 2004. ISBN 80-246-0652-6.

ZUIDERVAART, Lambert a HLAVÁČEK, Ludvík. *Umění a sociální transformace: pravda, autonomie a společenské makrostruktury*. V Ústí nad Labem: Fakulta umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně, 2015. ISBN 978-80-7414-979-5.

The Art and Films of Lynn Hershman Leeson dostupné online na https://monoskop.org/images/4/40/The_Art_and_Films_of_Lynn_Hershman_Leeson_Secret_Agents_Private_I_2005.pdf

Časopis FOTOGRAF #45 hypertension (2023)
online verze: <https://fotografmagazine.cz/en/magazine/hypertension/>

<https://www.artlist.cz/dila/ctyri-masky-5126/>

<https://fresh-eye.cz/video/obraz-vs-autenticita/>

<https://www.kinobox.cz/clanky/tema/21911-proc-nam-metodicke-herectvi-zacalo-lezt-krkem-trochu-se-vymklo-kontrola>

<https://psychologie.cz/stanfordsky-experiment/>