

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Videoart a veřejný prostor

Video art and public space

Viktoriiia Shcherbak

Vedoucí práce: MgA. Jan Pfeiffer

Studijní program: Specializace v pedagogice (B7507)

Studijní obor: B PG-VV (7501R008, 7504R235)

Odevzdáním této bakalářské práce na téma „videoart a veřejný prostor“ 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.

Viktoriia Shcherbak

V Praze, 4.5.2020

Na tomto místě chci poděkovat MgA. Janu Pfeifferovi za jeho cenné rady, čas a velkou trpělivost. Zvláštní poděkování patří Erichovi Grunewaldovi a Tereze Mahdalové.

ABSTRAKT

Práce se věnuje videoartu a problematice související s prezentací videoartu v galerijním i negalerijním prostoru. V teoretické části jsou definována základní pojetí, jako nová média, analogové a digitální video, videoart. Dále je zkoumaná polymorfie videa, jako média, ovlivňovaného a modifikovaného dalšími médii. Závěr teoretické části je věnován prostorovým formám videoartu, jako videoperformance a videoinstalace, zároveň je zde vyznačeno specifikum videa pracujícího s trojdimenzionálním prostranstvím.

V praktické části práce je realizován výzkum diváckých postojů (N=65) k místu sledování videoartu. Respondenti upřednostňovali prožívání videoartu v temné, „kinu podobné“ místnosti před ostatními danými možnostmi (v pořadí popularity: videoinstalace v galerii, YouTube a projekce na veřejném náměstí). Pro většinu respondentů podstatnými charakteristikami prostoru, v němž na videoart nahlížíjí byly: dobrá akustika, vysoké rozlišení videa a cenová dostupnost přehlídky. Dále je v praktické části realizovaná a popsána série videoinstalací a performancí. Předložené projekty pracují s experimentální ambientní hudbou, videoinstalací a negalerijním prostorem.

Poslední – didaktická část práce je představená shrnutím kladů využití videoartu ve školství, konkrétně u hodin výtvarné výchovy a následujícím návrhem vyučovací jednotky pro tento předmět. Navržená výuka je rozdělena do čtyř bloků podle metodické řady, tedy metodou gradace, od obyčejného k těžkému. Zahrnuje výtvarné náměty, jako umělecký videozáznam, úprava videa, videoinstalace, videoperformance.

KLÍČOVÁ SLOVA

současné umění, digitalizace, nová média, videoinstalace, videoart, výtvarná výchova, vzdělávání, vizuální komunikace, videoperformance.

ABSTRACT

The work deals with video art and issues related to the presentation of video art in gallery and non-gallery spaces. The theoretical part defines the basic concepts such as new media, analog and digital video and video art, and then examines the polymorphism of video as a medium influenced and modified by other media. The final section is devoted to spatial forms of video art, such as video performance and video installation, and explores the special aspects of video in three-dimensional space.

In the practical part, I carry out a survey (N = 65) of viewers' attitudes to space and video art. Respondents preferred experiencing video art in a dark, "cinema-like" room over other given options (in order of popularity: spatial video installation in a gallery, YouTube and video projection in a public square). The most important characteristics of video art spaces for respondents were: good acoustics, high video resolution projection and affordability of access. In the final section of the practical part, I describe and realize a series of video installations and performances, working with experimental ambient music, video installations and non-gallery spaces.

The didactic part of the work summarizes the advantages of using video art in school, specifically in art lessons, and presents a design for a teaching unit for the subject. The proposed unit is divided into four blocks intended to gradually increase the difficulty level. It incorporates themes such as video art, video editing, video installations and video performances.

KEY WORDS

contemporary art, digital age, new media, video installation, video art, art education, education, visual communication, videoperformance.

Obsah práce

Úvod	8
Literární rešerše	10
I. Bádání terminologie	10
II. Historický vývoj	13
II.I. Počátek	13
II.II. Video po roce 1990	17
III. Universalita média videa	18
III.I. Současné možnosti prezentace videoartu	18
III.II. Všestranné médium – teorie	19
III.III. Videoart a film	21
III.IV. Videoart a hudba	22
III.V. Videoart a trojdimenzionální prostor	24
V.III.I. Tma vs. světlo	25
V.III.II. Divák je aktivní součástí díla	26
V.III.III. Video bez hran, atypické způsoby projekcí	27
V.III.IV. Divákova kognitivní zkouška	29
V.III.V. Absence není povolena – limity videoinstalace	29
V.III.VI. Východ videoartu za hranice muzeí a galerie	30
Praktická část	34
I. Empirický výzkum: videoart a jeho exhibice –vzhled ze strany diváků	34
I.I. Popis metodiky	34
I.II. Výsledky	36
I.III. Interpretace výsledků	40
II. Realizace videoartu v negalerijním prostoru	41
Didaktická část	44
I. Klady poznání videoartu	44
II. Modelový projekt výuky videoartu ve škole	45
II.I. Cíle a očekávané výstupy	45

II.II. Návrh realizace	46
II.III. Výtvarné náměty	47
III.II.I. já všechno vidím	47
III.II.II. copy – paste	48
III.II.III. naše práce – urbanistická videoinstalace	48
III.II.IV. video performance	49
Závěr	51
Seznam použitých informačních zdrojů	53
Obrazová příloha	56

Úvod

Téma videoartu mě zaujalo zejména kvůli své heterogenitě a velkému počtu možností, jak se dá videoart vytvořit a jak se dá s videoartem pracovat. Videoart je odrazem celého konceptu současného umění, které vyžaduje stále více nových technik a úhlů pohledu. Současný umělec je, podobně renesančnímu člověku, umělcem univerzálním: pracuje s množstvím výtvarných forem a technik. Je třeba malířem, zároveň fotografem, video tvůrcem, performerem, hudebníkem... Videoart analogicky kompiluje převeliké množství uměleckých forem. „...žijeme v době, kdy ideje - ne specifická média - jsou centrálními pro umělce.“¹ (Rush, 2007 str. 11) Přitom z pedagogického hlediska je médium videa něčím dosud málo na školách vyzkoušeným (Hlávková, 2012). Prostřednictvím své bakalářské práce bych chtěla ke studiu videoartu přidat a zároveň se pokusit o vytvoření (pouze hypotetické) vyučovací jednotky výtvarné výchovy se zaměřením na interaktivní formy tohoto média – videoinstalace a video performance.

Základním tématem práce je vztah videoartu a veřejného prostoru: kontakt mezi realitou negalerijního prostranství a pohyblivým obrazem. Tento kontakt není v žádném případě dán a priori, je ale vytvořen prostřednictvím divákovi účasti. Přesnou pozici a názor diváků na místo vnímání videoartu budu zkoumat v praktické části své práce. Další cíle mojí práce budou: 1. ponořit se do studia historie a teorie videoartu, obzvláště do jeho prostorové modifikace - videoinstalace, 2. analyzovat jaké formy přijímá videoart v trojrozměrném prostranství a jak je divákem vnímán, 3. zkoumat obousměrný typ komunikace mezi videem, případně umělcem a divákem (co to znamená? k čemu slouží? jak může být realizován?), 4. pochopit, zda videoart stále patří do galerií a muzeí nebo je na cestě stát se veřejným uměním, 5. ve výzkumné části realizovat a dokumentovat série videoartu v negalerijním prostranství, zkušenost pak aplikovat na tvorbu didaktické části.

Zdůrazním, že v této práci neomezují pojetí „veřejného prostoru“ na jeho legální a „mainstreamovou“ definici. Moje práce není klasickým zkoumáním umění ve veřejném prostoru, ale především v atypickém negalerijním prostranství (také kyber prostranství), otevřenému pro svobodný dialog mezi umělcem a různým publikem. Veřejné náměstí, volně

¹ ...we live in a time when ideas – and not specific media-are central to artists. *(překlad vlastní)*

přístupná opuštěná budova (kde v rámci praktické části své práce budu součástí audiovizuálního performance), ale i nemateriální prostranství internetu.

Moje bakalářská práce bude složena ze tří částí: teoretické – v podobě literární rešerše, praktické a pedagogické. Praktickou část dodatečně dělím na dva oddíly. Oddíl první představuje výzkum diváckého postoje k místu realizace, respektive prožití videoartu. Výzkum by mohl sloužit umělcům a kurátorům jako východisko pro úspěšnou (do jisté míry) expozici výtvarných děl. Oddíl druhý je obrácen na realizaci tří vlastních výtvarných projektů.

Literární rešerše

I. Bádání terminologie

Nová digitální média nejsou externími agenty, kteří přicházejí narušovat nic netušící kultury. Vynořují se z kulturních kontextů a upravují jiná média, která jsou zakotvena ve stejných nebo podobných kontextech.²

- Bolter J.David, Grusin Richard (2000)

Pokud se dostaneme do prostoru plného současným uměním neuběhne od nás ta skutečnost, že umění teď zahrnuje daleko větší spektrum média, mimo klasického malířství a sochařství. Současný výtvarník experimentuje s prostorem a časem prostřednictvím umění instalace, performance, audia a videotvorby. Tyto nová média jsou propojována, vystavována a v případě uměleckých akcí odehrávána často spolu s klasickými disciplínami, jako je malířství, sochařství, divadlo, literatura... Jenže, co jsou to nová média? Podle webu galerie Tate „termín nová média se používá k popisu sofistikovaných nových technologií, které se k umělci dostávají od konce 80. let 20. století a které umožňují digitální výrobu a distribuci umění³“. Podle Boltera a Grusina (2000 str. 15) žádné médium dnes nečiní svoji kulturní práci izolovanou od ostatních médií. Nadto, není nikdy izolovaná od sociálních a kulturních intenzit. Nová média jsou ta, která výrazným způsobem modernizují starší média, které se ve své řadě přetváří tak, aby odpovídala na výzvy nových médií. Unikátnost nového média leží v absenci jakékoliv unikátnosti. Současný videoart, ležící v rozmanitém spektru soudobého uměleckého projevu, pod rámec nových médií jednoznačně patří. Termín „videoart“ pochází z latinského *video* – vidím. Jestliže bude definován poeticky, je tím, co váže fixované a plastické umění s uměním zvukovým a časoprostorovým. Staruseva-Peresheyeva (2019) píše o videoartu jako o praxi odstranění: pokusu o vytlačení objektu za hranice jeho rutiny a obvyklých funkcí. V této souvislosti pak mluví o „porušení diváckých očekávání, přitahování jeho pozornosti a ukázání mu reality, jako by se s ní poprvé setkal“. Mazanec (2013 str. 33)

² New digital media are not external agents that come to disrupt an unsuspecting culture. They emerge from within cultural contexts, and they refashion other media, which are embedded in the same or similar contexts. (překlad vlastní)

³ A term new media is used to describe the sophisticated new technologies that have become available to artists since the late 1980s that can enable the digital production and distribution of art. (překlad vlastní)

definuje videoart jednoduše jako „umění elektronického pohyblivého obrazu <...> společným jmenovatelem je médium záznamu a archivace – video.“ Webová stránka *Tate Gallery*⁴ definuje videoart jako „umění, které zahrnuje použití obrazových a/nebo zvukových dat, založené na pohyblivých obrazech⁵“. Hlávková (2012) přichází s definicí, podle níž videoartem je „současný výtvarný způsob práce s pohyblivým obrazem, vytvořený pomocí elektronických technologií. Od klasického narativního a dokumentárního filmu se liší především využíváním výtvarného konceptu, výtvarných vizuálních a experimentálních prostředků práce s videem zaměřených na sémantické a relační posuny oproti klasickému renesančnímu popisnému vnímání reality“. I když poslední vymezení je relativně širší a snad srozumitelnější, všechny definice zřejmě podobným způsobem navrhuji rovnici videoart = elektronický pohyblivý obraz.

Video je velice zajímavé tím, že nemá *de facto* definovaná pravidla vnímání, ani jasnou terminologii pro popis jeho forem jako prostředku uměleckého vyjádření. Video je mnohostranná umělecká forma. Při pokusu o formulaci charakteristických rysů videa, podle Kirkmayer (2000) „dospějete k paradoxnímu závěru, že rys videa neexistuje. Video se jeví jako amorfní povrch, na kterém se objevují různé texty a projevy.“ Příroda videa není jednotná, video je „ekosystém“, který představuje symbiózu různých jednotlivých uměleckých disciplín jako jsou hudba, kino, divadlo, poezie, televize a klasických výtvarných forem – malířství a sochařství. Nicméně některá specifika média videa mohou být určena. Podle Mazance (2013 str. 37) mezi ně patří možnost transformace nasnímaného obrazu (jedná se o postprodukční adjustaci obrazu) a bezprostřední projekce pomocí obousměrného komunikačního systému. Proto, když mluvíme o videu, mluvíme především o systému obousměrné, dynamické komunikace.

Videoart se obvykle vyskytuje ve dvou základních variantách – jednokanálový nebo ve formě instalace. U jednokanálových uměleckých děl se video promítá jako jediná série snímků na povrchu singulární obrazovky. Instalace je notně komplexnější jev, který se skládá z několika prvků a má „hybridně multitechnologickou podstatu“ (Mazanec, 2013 str. 33). Videoinstalace obvykle obsahuje buď několik videí, často promítaných najednou a na větším počtu povrchů či obrazovek (multikanálový videoart), nebo kombinace videa s dalšími médii, uměleckými

⁴ <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/v/video>

⁵ Art that involves the use of video and /or audio data and relies on moving pictures. (*překlad vlastní*)

objekty nebo performancemi, „ve kterých kombinace videa a například filmu dotváří expozice či je zásadním stavebním prvkem instalací a soch“ (Mazanec, 2013 str. 33). Jediným požadavkem je přístupná elektřina a někdy také tma.

Je důležité připomenout, že video je elektronickým médiem. To znamená, že jeho vznik vyžaduje elektronický přenos signálu. Různé části pohyblivého obrazu mohou vzniknout z různých strojů v elektronickém nastavení: z kamer, monitorů a obrazovek a v různých pomocných zařízeních, jako jsou syntetizátory a počítače. Video signály jsou v neustálém pohybu. Schopnost zpracovat elektronický signál a rychlá zaměnitelnost zvukových a obrazových signálů prokazuje transformační vlastnosti videa. Existuje však technologický rozdíl mezi originálním a současným způsobem videozáznamu a archivace obrazových záznamů. Jako důsledek technologického pokroku v 90. letech 20. století se původní analogové video téměř úplně převrátilo do digitálního.

Analogové video se vytváří ve videokameře skenováním elektronového paprsku přes fosfor. Intenzita paprsku je určena množstvím světla na každé malé ploše fosforu, světlo je zaostřeno čočkou. Elektronový paprsek je dále přenesen do záznamového (třeba VHS⁶ videokazeta s magnetickou páskou), přepínacího nebo zobrazovacího zařízení (Norman, 2014). Současný videoart je druhem digitálního umění. Digitální umění je termínem, kterým se spojují umělecká díla využívající digitální (tj. číslicovou, binární) technologii k jeho vytváření nebo prezentaci. Tato díla jsou generovaná počítačem nebo závislá na počítačové technologii pro jejich plnou vizuální realizaci (Crowther, 2008 str. 162). „Digitální záznam využívá tzv. A/D (Analog/Digital) převodník analogového signálu, který je jeho pomocí digitalizován a dále přenášen či zaznamenáván jako skupina nul a jedniček“ (Roubal, 2012). Digitální video tak představuje řadu digitálních/bitmapových obrazů – snímků, zobrazovaných rychle za sebou. Každý snímek je popsán pomocí jednotlivých pixelů. Pixely mají pouze jednu vlastnost – barvu pixelu, která je ve své řadě reprezentována pevným počtem bitů. Čím více bitů, tím subtilnější varianty barev lze reprodukovat, tomu se říká barevná hloubka videa.

Je třeba zdůraznit, že pro současné umělce je video často jen jedním z médií se kterými pracují. Video je prostředkem, jak vhodným způsobem rozvíjet své myšlenky a efektivně působit na diváky. William Anastasi – americký malíř a vizuální umělec v rozhovoru s

⁶ z angl. Video Home System

Rushem (2001) konstatoval: „...nezajímalo mě video jako takové, používal jsem cokoli, co bylo k dispozici (fotku, video, kresbu, sochu), abych mohl vyjádřit to, co mě zajímá“. Podobný názor je stále více populární mezi současnými umělci (Anastasi, Nitsch, Condon apod.). Většina z výtvarníků používá video jako jeden z mnoha dalších médií, jimiž se zabývají. Kirkhmayer (2000) výběr videa odůvodňuje především pozitivní divákovou odezvou. Zvážňuje sklonem moderního diváka k důvěře v kulturu obrazovky. Jak video či film, ať se objeví kdekoli: na ploše monitoru nebo na povrchu zdi nebo různých předmětů, je i nadále nejučinnějším prostředkem k získání pozornosti současného mladého publika

II. Historický vývoj

II.I. Počátek

...Objevila se všechna ta umění se dvěma slovy v názvu. Umění, kde je podstatné jméno užito jako přídavné jméno. Video art, performance art, concept art, narrative art.
- Peter Schjeldahl (1998 str. 118)

To, čemu nyní říkáme „videoart“ vzniká na konci 60. a rozšiřuje se v 70. letech 20. století. Videoart vzniká ze zvolna rozplynulých hranic mezi tradičními a moderními formami umění.⁷ Historie videoartu zahrnuje participaci všech významných uměleckých nápadů a forem nynější doby – abstraktní, akční a konceptuální umění, minimalismus, pop art, fotografie, experimentální film a disciplíny jako happening a performance. Přičemž performance, zdůrazňuje historik a teoretik videoartu – Michael Rush, byla *zvláště* ovlivňující od začátku formování videoartu, když v 60. letech 20. století s vývojem akčního umění a přechodem k tzv. umění post akčnímu, videokamera byla používána zejména pro dokumentaci uměleckých akcí a performance⁸. (Rush, 2007 str. 9) Nicméně se videoart brzy oddělil jako autonomní umělecká forma. Významné je, že videoart nezačíná ideologií, ale technikou. Jeho vývoj souvisí s šířením dostupnosti videokamer spolu s rostoucím zájmem o film, TV a video.

⁷ Podobným obrazem na pomezí 19. a 20. století, dále v období mezi dvěma světovými válkami, byla umělecká avantgarda, která usilovala o rozplynutí hranic mezi tradičními formami umění. Podobně Wagnerovskému snění o Gesamtkunstwerk - tanec, poezie, malba, socha, fotografie a film se tehdy spojily do jednoho uměleckého díla nebo ideologie, jako například *9 Evenings: Theatre and Engineering*, *Nezvalova Abeceda*, *projekt Black Mountain college*.

⁸ Jenže podobná videotechnika, vzhledem ke své mimořádné nákladnosti, byla elementem jen „dobře vybavených“ ateliérů.

Raný videoart, který byl inspirován a posilován zejména televizním vysíláním, současně užíval tohoto média jako nástroje globální lidské komunikace a také kritizoval. „S nástupem videoartu se nedílně pojí využití televizního vysílání, a to jak ve smyslu přijímače (televizoru), tak i samotné zdrojové instituce vytvářející vlastní programovou náplň. <...> Rozšířením a zlevněním videotechnologie se objevil zjevný entuziasmus mezi tvůrci i produkčními skupinami. Rozmach videotvorby vedl k podpoře nejen mainstreamové produkce ze strany samotných televizí, ale zprvu i k podporovanému rozvoji z dnešního pohledu okrajové tvorby umělců, avantgardních filmařů a experimentátorů, jimž se v televizním vysílání dostává minimálního prostoru. Od roku 1967 do poloviny 70. let některé z televizních stanic, zejména v USA, ale i v Evropě, věnovali vysílací čas právě se vyvíjejícímu fenoménu videoartu.“ (Mazanec, 2013 str. 38).

Teoretici a historici umění a videoartu (Staruseva-Persheeva, Rush) upozorňují na zvláštní obtížnost zkoumání historie tohoto média. Rush (2007 str. 13) píše o procesu jako o „komplikovaném dobrodružství“, upozorňují na mnohotvárný původ a rozsáhlé kvantum prvních ohnisek vzniku. Area - podle ní je velice rozmanité, aby počátek videoartu byl identifikován s jedním nebo dvěma jedinci, bez ohledu na to, jak vlivní mohli být. Videoart se objevil ve složitém mezinárodním kulturním prostředí skoro izochronní. Pionýry videoartu se stali umělci všeho druhu – malíři (Vostell a skoro Viola), hudebníci (Paik), performeři (Acconci a Abramović), režiséři (Godar), sochaři (Jonas) a tak dále. Přičemž většina z prvních umělců se věnovala současným tendencím v konceptuálním umění, performanci a experimentálním filmu. Také interdisciplinární původ výtvarníků, kombinovaný s vzrůstajícím dobovým zájmem o tanec, performance, divadlo, film (zejména experimentální) a „rodící se multikulturní povědomí“, udělali video přirozenou volbou pro všechny ty, kteří chtějí dělat nekonzervativní umění kritické, ale zároveň i experimentální. (Rush, 2007 str. 13) Videoart se zrodil z experimentů, kdy umělci využívali kameru jako prodloužení svého vlastního těla, na dokumentaci performancí, politických a společenských jevů, pokusů a „oslavovali jak bezprostřednost videa, tak i jeho schopnost pracovat se skutečným časem a zachytit ho“. (Sedláková, 2012)

Rozhodujícím rokem v historii videoartu se stává rok 1965, kdy firma Sony uvedla na trh první cenově dostupnou přenosnou videokameru *Sony Portapak*. Tento nový aparát byl výrazně menší a kompaktnější, než jeho profesionální kinematografičtí předchůdci, přes to

podobným obrazem umožňoval poměrně kvalitní video a audio záznam. V rukou umělců se tento nový spotřebitelský produkt stal revolučním médiem pro pohyblivý obraz a byl překvapivě pružným a snadno použitelným (Hanhardt, 2008 str. 5). O revoluci Portapaku později napíše Hermine Freed (1976) takto:

„Zdá se, že Portapak byl vynalezen speciálně pro umělce právě tehdy, když čistý formalismus prošel svým směrem; tehdy, když bylo politicky trapné vyrábět objekty, ale směšné nedělat nic; když mnoho umělců dělajících performance, ale nemajících kde vystupovat, nebo cítili potřebu vést záznam svých performancí<...> tehdy, když bylo jasné, že TV komunikuje více informací více lidem, než jsou velké zdi. Tehdy, když jsme pochopili, že pro definování prostoru je nutné zahrnout také čas; právě v té době, kdy v jiných disciplínách byly pohybované mnohé etablované myšlenky a navrženy nové modely - právě tehdy byl Portapak k dispozici.“⁹

Již ve stejném roce Portapak využil americký umělec korejského původu, nejslavnější „pionýr videoartu“, Nam June Paik. Jeho první videokazetou se stal záznam jízdy papeže Pavla VI přes New York city doplněný o vlastní hudební skladbu. Pro Paika a první generaci video tvůrců se experiment a kontroverzní témata televize a média stali primárními. „Ačkoliv byl veden na televize útočit, také ji chtěl realizovat – tedy transformovat ji z aparátu pasivního diváctví do média tvořivé interakce, v níž se příjemce videa může stát také vysílačem.“ (Hal, 2015 str. 604) Po zavedení Portapaku a jeho následné aktualizaci každých několik let, začalo mnoho umělců zkoumat novou technologii. (Rush, 2007) Rush dělí počáteční oblasti videoartové tvorby na základě autorského přístupu, rozlišuje (základ přeložil Mazanec (2013), vlastní úprava podle Rushe, (2007)):

1. politicky motivované tvůrce: videoart vzniká v prostředí charakterizovaném protiválečnými protesty a hnutím za sexuální osvobození, které bylo stále více vidět na domácích televizích
2. dokumentaristy a filmaře využívající předností technologie videa

⁹ The Portapak would seem to have been invented specifically for use by artists, just when pure formalism had run its course; just when it became politically embarrassing to make objects, but ludicrous to make nothing; just when many artists were doing performance works but had nowhere to perform, or felt the need to keep a record of their performances<...>just when it becomes clear that TV communicates more information to more people than large walls do; just when we understood that in order to define space it is necessary to encompass time; just when many established ideas in other disciplines were being questioned and new models were proposed - just then the Portapak became available. *(překlad vlastní)*

3. dále tvůrce vycházející z hnutí Fluxus¹⁰ (členové této skupiny považovali proces tvorby nad uměleckým výsledkem) a konceptuálního umění, které v novém médiu objevili jako společníka v jejich uměleckém a ideologickém průzkumu
4. experimentální filmaře, kteří při své práci začali využívat i videotechnologii.

Výtvarníky přitahovala dostupnost videa, jeho čerstvost a svoboda, perspektiva momentálního ovládní časem a prostorem, momentálního zobrazení skutečné události. Jednou z nejlákavějších vlastností videa byla schopnost přenosu obrazu z kamery na monitor v reálném čase, čímž se zabránilo složitosti a zpoždění spojeným s editací filmu. Stalo se možným přivést diváka přímo „dovnitř“ obrazu vytvořením instalací, které využívaly kamery s uzavřeným okruhem vedle živé televize a předem zaznamenaných sekvencí. (Hanhardt, 2008 str. 5)

Videoart brzy získal pevné místo v galeriích a muzeích (zprvu však amerických a německých), kdy od malé televizní obrazovky vzrůstal do celých sálů a budov vyplněných interaktivními videoinstalacemi. Umělci spolupracují s veřejnou televizí. Dokonce bylo zformováno několik projektů alternativní TV, na nichž se podíleli skupiny jako *TVTV (Top Value Television)*, *Ant Farm*, *Paper Tiger TV*, *Raindance*. Tyto nezávislé projekty, podobné veřejné TV, poskytovaly reportáže, dokumenty apod., jenže jejich zaměření nebylo komerční. (Rush, 2007 str. 16) Video-tvůrci, kteří původně používali televizní obrazovku jako jediný možný způsob promítání, s příchodem DATA-projektorů v 80. letech získali nové možnosti prezentace videa. V tuto dobu se ve světě již konaly první festivaly videoartu. Například *Videonale Festival For Contemporary Video Art* v německém Bonne.

Mezitím umělci nadále experimentovali a víc se zajímali o formální vlastnosti videa. Například Steina a Woody Vasulka využívali video syntetizátory, klíčovací a digitální zpracování pohyblivých obrazů, k tvorbě experimentálních abstraktních, dokonce impresionistických děl, jako například *The commission* (1973) a *Golden Vouage* (1973). Lze říci, že Steina a Woody Vasulka, spolu s blízkým umělcem Gary Hillem, vytvořili nový jazyk videa, nová paradigma audiovizuálního myšlení. Jejich díla lze pojmenovat „elektronickou lingvistikou“ - podle jednoho z Hillových děl¹¹ (Staruseva-Persheeva, 2020). Elektronická

¹⁰ byla mezinárodní, interdisciplinární komunita umělců, skladatelů, designérů a básníků v 60. a 70. letech

¹¹ Jedná se o dílo *Electronic Linguistic* (1978)

lingvistika zde může být chápána jako specifický jazyk transformovaných pohyblivých obrazů, ve kterém je vizuální, sluchová, hmatová nebo prostorová složka rekombinovaná indiferentními způsoby. Podobnou zkušenost u videa neznala žádná média. Stalo se zřejmé, že videoart je syntetickým uměním symbiózy – může být kombinován s jinými médii a endogenně je měnit.

II.II. Video po roce 1990

Podle Hanhardt (2008) shodným obrazem (jako dříve fotografie) muselo mediální umění – umění využívající kinematografie, video a/nebo související technologie – bojovat, aby získalo náležitou legitimitu. Každopádně se koncem 20. století ukázalo, jak vynikající a mocná je jejich tvůrčí síla. Abnormálně široký zájem o pohyblivý obraz na konci 20. století je spjat jak s šířením a stoupající dostupností počítačů, editačních softwarů, DATA-projektorů a úplným přechodem analogových video systémů do digitálních. Například jednou z významných výhod digitálního záznamu videa je možnost vícenásobného ($n > 20$) dabingu, což dělá dostupnou komplexní editaci a aplikaci vícevrstevných video efektů. (Christ, a další, 2014)

Digitální nahrávání videa bylo poprvé uvedeno komerčně v roce 1986 v podobě videorekordéru *Sony D1*, který zaznamenával nekomprimovaný video signál v digitální podobě. Jenže čarovný Sony D1 byl dostupný jen profesionálům z televizních studií a bylo třeba ještě 11 let, aby se digitální video konečně stalo dostupným širšímu publiku. Novým přelomovým rokem pro videoart se stal rok 1997. (Rush, 2007 str. 167) V tomto roce opět Sony představila první digitální zapisovač videa *DHR-1000*, který umožnil umělcům a obecnstvu cenově dostupnou nahrávku tentokrát digitálního pohyblivého obrazu. Velmi rychle se pak digitální technologie staly dominantními u videa, převrátily analog v to, čemu se nyní říká „retro“. Digitalizace videa se však často dostává do kritiky, protože fakticky digitalizace média znamenala postupnou ztrátu specifčnosti, diferenciací mezi nimi. To, co někde mělo svůj „rituál“, Benjaminovou „auru“ a osobitost, se proměňuje do mocné kombinace nul a jedniček. Spielmann (2006) kriticky zmiňuje, že „podle logiky digitálního jako univerzálního média se nevyhnutelně vyvíjí nové paradigma stejnosti a ztráty diferenciací, včetně spíše ahistorického chápání historicky odděleného vývoje filmu, videa a počítačů, jež nejsou považovány za zřetelné.“

Současní umělci jako Hito Steyerl (*How Not To Be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*, 2013; *Factory of the Sun*, 2015), zaměřují svůj výzkum na digitál, média, technologie, distribuci a globální cirkulaci obrazů.

III. Universalita média videa

III.I. Současné možnosti prezentace videoartu

Vzhledem k tomu, že videoart nemá svoji a priori danou formu prezentace, ale musí být nějak sdělen, způsob instalace videa se stává principiální součástí díla. Videoart pak vystupuje jako systém skládající se minimálně ze dvou prvků: obsahu – video samotné (video jako médium) a formy – jak obsah bude sdělen světu. Například Bill Viola (1985) mluví o systému, který zahrnuje v rovném podílu technologický aspekt videa a systém lidského vnímání. „...divák nebo sám zážitek sledování je druhou polovinou systému. Základní povahou média je dynamická interakce mezi těmito dvěma systémy, nejen technologie a jazyku samotného videa“¹² (An Interview with Bill Viola, 1985 str. 94), a proto je třeba si uvědomovat, že umělec potřebuje vědět nejen to, jak funguje kamera, ale jak funguje oko a ucho a také, jak mozek zpracovává informace apod.

Každopádně za posledních 30 let došlo jak ke zjednodušení materiálních a technických potřeb média, tak k rozsáhlému a matoucímu rozpracování výstavních možností. (Rose, 2011) Technologická revoluce světu přinesla nejen vysoce detailní zobrazení a zvuk, ale internet, laptopy, mobilní telefony, iPady, iPody apod. To, mimo jiného, znamenalo rozšíření i tak širokého (aspoň po DATA-projektoru) spektra možností prezentace a vystavování videoartu. Dokáže si vůbec současný umělec představit, kdo, kde a kdy kouká na jeho videoart? - ptá se Peter Rose v jeho eseji *Video Art and Public Space* (2011). Bude jako součást výstavy promítán v galerii? Bude promítán v kinosále, přičemž mám na mysli nejen pravé kinosály jako třeba u projektu *Videoart at Midnight* v Berlíně, ale i jakoukoli jinou tmavou místnost, v níž schválně publikum sedí v atmosféře pohody a ticha? Bude promítán na obrazovce telefonu, tabletu nebo počítače? Nakonec, jestli se objeví ve fyzickém veřejném prostoru,

¹² ...the viewer, or the viewing experience – the other half of the system. It's the dynamic interaction between these two systems, not just the technology and language of video alone, that is the fundamental nature of the medium. (překlad vlastní)

například v parku, na náměstí nebo na vodě? Dokáže si ten samý umělec představit kvalitu a barevnost vystavovaného pohyblivého obrazu? Dokáže si představit kvalitu zvuku? Bude tam vůbec zvuk? Podobné otázky řeší současný video umělec. Výzkum, provedený mnou, u praktické části dané práce je simulací podobného řešení a je ukázkou způsobu, jak umělci na analogické optání odpovědět.

III.II. Všestranné médium – teorie

Videoart od počátku své historie zahrnuje mimořádnou rozmanitost a bohatství, které si zaslouží zkoumání. Švýcarská výtvarnice Pipilotti Rist v jednom ze svých opakovaných postřehů o práci s videem alegoricky srovnává videoart s „anomální prostorností dámských kabelek.“ To podle ní znamená, že je to médium s „prostorem pro všechno: malbu, technologii, jazyk, hudbu, mizerně tekoucí obrazy, poezii, rozruch, předtuchy smrti, sex a přátelskost¹³“ (Kennedy, 2009). U předchozích kapitol jsem zmiňovala, že videoart je formát, se kterým pracuje mnoho umělců pocházejících z různých kulturních prostředí a různých disciplín, reflektují různé problémy. Videoart je proto nejednoznačný, komplikovaný a velice multilaterální jev. Ve videoartu neexistuje ani doba, ani „izmy“, ale existuje formát, témata, dialog (Staruseva-Persheeva, 2020). Taková umělecká rozmanitost, mnohostrannost je dočasně komplikovaná objektivním studiem historie videoartu, na což upozorňuje Rush, Staruseva-Persheeva. Při studiu teorie videoartu je proto vhodné postupovat nikoli z chronologie, ale z *předmětu* uměleckého zájmu, umělecké pozornosti výtvarníků – *témat a formátů*.

V této kapitole a dále u práce bych se proto ráda dívala na videoart z hlediska jeho obsahu a formy. Protože přes určitou komplikovanost historie média, teorie videoartu, je zcela evidentní (Staruseva-Persheeva, 2020). Pozoruhodné je, že k účelu znázornění teoretické struktury video tvorby Persheeva nabízí metodu, pomocí které může být strukturováno velké množství uměleckých děl. Tato metoda spočívá ve vytváření specifické „matrice“ (Tabulka č.1), podobné tabulce periodických prvků. Řádky této matrice odkazují na formáty videoartu, konkrétně na způsoby dialogu mezi videem a jinými médii. Například můžeme mít řádek *videoart a televize*, řádek *videoart a film*, řádek *videoart a sochařství*, *performance*, *game*

¹³ with “room in them for everything: painting, technology, language, music, lousy flowing pictures, poetry, commotion, premonitions of death, sex and friendliness” (*překlad vlastní*)

design atd. Může existovat obrovské množství řádků. Další následují sloupce. Svislé sloupce jsou označeny předmětem, obsahem nebo vrstvou otázek, se kterými umělec pracuje. Někteří umělci například hovoří o kritice kapitalismu a moci, jiní zastávají feministickou agendu, jiní hovoří o problémech filozofie, náboženství apod. Na průsečíku sloupců a řad – vznikají buňky. Každá virtuální buňka obsahuje velké množství uměleckých děl v chronologickém pořadí. Takováto matrice umožňuje pozorovat souvislosti navzájem podobných videoartů a vyhnout se nesmyslnému srovnávání a priori odlišných děl. Porovnáváme tedy podobné s podobnými, a ne s něčím jiným. Persheeva neomezuje počet, řadu ani sloupce, doporučují postupovat podle zájmu bádání. Dále následuje vlastní interpretace myšlenky Persheeva.

téma formát	Feminismus	Multikulturalita	Organika	Jazyk multimédia	Filosofie	...
Videoart a film	„Ana Mendieta: Fuego De Tierra“, 1987	„I do not know what i tis I am like“, 1986	„Ascension“, 2000	„How no to be Seen“, 2013	The Reflecting Pool, 1979	
Videoart a TV	„Vertical Roll“, 1972 „Wonder Woman“, 1978-79	„Megatron/Matrix“, 1995	„Sky TV“, 1967	„Shut the Fuck Up“, 1984 „Electronic Superhighway“, 1995	„TV-Budha“, 1974	
Videoart a performance	«Tap and Touch cinema», 1968 „Talking Tongues“, 1982	The Couple in the Cage: Guatianai Odyssey, 1993	„TV Garden“, 1974	„Open Book“, 1974	„Je, tu, il, elle“, 1976 „Not“, 2007	
Videoart a prostor (videoinstalace)	„Massachusetts Chandelier“, 2010	„Consolation Servise“, 1999	„Pixel Forest“, 2016	„Corridor“.1968-70,	"Room for St. John of the Cross", 1983	
Videoart a hudba	"Let It Be", 1972 "I'm Not The Girl Who Misses Much", 1986	„Sonne statt Reagan“, 1982	„Sip My Ocean“, 1996	„Climate“, 2000	„ODDSAC“, 2010	
Videoart a barevná poezie (malba)	"Ever Is Over All.", 1997	Night cries-a rural tragedy, 1989	"Pour Your Body Out", 2008	Open My Glade (Flatten), 2001	„The House“, 2002	
Videoart a experiment	„The Woman From Malibu“, 1976	„Hoist“, 2004	„Happenstance“, 1983	„Artefacts“, 1980	„Three Transitions“, 1973	
...						

Tabulka č. 1: matrice videoartu, vlastní vizualizace založená na konceptu A. Persheeva

(2020)

Formáty a témata znázorněná v tabulce č. 1. jsou uvedena pouze jako vzorová a jsou jen vrcholem obrovského ledovce možností. S ohledem na omezenou kapacitu a specifika dané práce jsem si k dalšímu podrobnému studiu zvolila tři základní formáty: videoart a film, videoart a hudba, videoart a prostranství.

III.III. Videoart a film

Rozdíl mezi filmem a videoartem není absolutně očividný, ačkoliv je důležité ho vidět (obzvláště budoucím učitelem výtvarné výchovy). Přičemž rozdíl se značně snižuje s proměnou klasické filmové celulózové pásky vůči digitálu. (Hlávková, 2010) Specifika, která dříve byla dostupná jen filmovému pásu (hlavně daleko vyšší kvalita zobrazení, zvláštní barevná paleta a neomezená délka záběru), se stávají dostupnými u digitálu. „Jak video umění dozrává a předstihuje kino na digitální dálnici, umělci, jak se ukázalo, se již nezabývají ochranou jedinečných vlastností videa.¹⁴“ (Rush, 2007 str. 188) Umělci jako Eija-Liisa Ahtila, Matthew Barney, Robert Wilson a další těžko mohou být zvaní video umělci, jelikož jejich díla jsou daleko za hranicemi „čistého“ videoartu. Nicméně fakt, že jejich práce jsou exponované v galeriích, dovolují nám mluvit o nich jako o videoartu. Nadto historie videa a filmu navzájem korelují. Video používá filmovou lingvistiku, je taky pohyblivým obrazem, je poskládané z rámečků, promítané na obrazovku/plátno. Podobně avantgardním filmařům 20. let, pionýři videoartu byli upoutáni nepoznanými možnostmi nového média. Původně avantgardním filmařům přicházejícím do videa z areálů jiných uměleckých disciplín. Video u svého začátku nedostalo ještě své vlastní specifčnosti a nebylo podle Dolanové (2003) žádným způsobem segregováno od filmu. Avšak **videoart není experimentálním filmem**. Abych to prokázala, pokusím se o strukturalizaci bodů různosti v následujících kategoriích:

1. Videoart je vytvářený pro galerijní prostor, nikoliv pro kinosál (výjimkou jsou festivaly videoartu apod.). Typický galerijní prostor je světlý, rušivý a chybí tam intimita, jež se vytváří u filmu s divákem
2. Proto videoart vyžaduje jiný dynamismus vnímání než film. "Při návštěvě kina se divák ocitá v situaci úplné nečinnosti, ochrnutí a nehybnosti. A to také znamená situaci nečinnosti ve vztahu k jazyku, ve vztahu k diskursivní praxi. <...> pohyb filmového obrazu nahrazuje pohyb myšlenky a jazyka. Divák pohlcuje nejen fyzicky, ale také duchovně, říká se, že je „zachycen“ filmem."¹⁵ (Groys, 2001). V muzeu/galerii jsou divák a obraz v pohybu spolu. Divák je fyzicky aktivní, prostupuje

¹⁴ As video art matures, surpassing cinema on the digital highway, artists, as has been shown, are no longer concerned with preserving video's unique characteristics. (*překlad vlastní*)

¹⁵ vlastní překlad z ruštiny, z němčiny do ruštiny, text byl přeložen Svetlanou Veselovou

galerijním prostranstvím, střídá pozice a úhly pohledu, mluví. Galerijní prostor je otevřený pro diskuse, protože o umění se musí mluvit.

3. Proto videoart musí soutěžit s jinými muzejními exponáty za vnímání diváka, který zpravidla prohlíží video jako součást výstavy. Film v určitý okamžik nemá žádnou konkurenci.
4. Videoart nemusí vyprávět žádný příběh, nemusí mít žádnou lineární strukturu, není pro něj důležitý ani princip tzv. storytellingu, žádní herci nemusí participovat, není pro něj podstatný ani dialog, ani monolog.
5. Videoart nemusí být založen na klasickém promítání pohyblivých obrazů, může mít formu video performance nebo videoinstalace. Videoart je široce otevřený pro interaktivitu.
6. Návštěvníci přicházejí do galerie a muzea za účelem odlišným, než přicházejí do kina. Muzeum umění má především edukační funkce. Videoart je zejména určen pro zkušené publikum.

III.IV. Videoart a hudba

Telefon dal vzniknout elektronické hudbě, která ve své řadě předcházela video technologie. (An Interview with Bill Viola, 1985 str. 92) Elektronická hudba a video, respektive pohyblivý obraz, jsou si vždycky navzájem podobnými (jsou spolu elektronickými signály, proudy) a komplementárními. Velké množství umělců se proto snažilo tuto familiárnost využít. Legendární Naum June Paik v roce 1971 vytváří pro hudebnice Charlotte Moorman tele – hudební nástroj, tzv. *TV-cello*. Tři televizory s připojeným violoncellovým mostem, koncovkou a strunami, tvořili nástroj vzoru violoncella, který proslul Moorman a Paik, jako jednou z prvních audiovizuálních performativních kolaborací.

Po vybuchnutí MTV se stala kombinace zvuku s pohyblivým obrazem hodně populárním jevem: techno-vizualizace, muzika pro videohry, videoklipy jako klišé populární kultury apod. Podle Föllmer a Gerlach (2007). Posunutím elektronických médií na centrální pozice ve všedním a kulturním životě se mění i náš audiální exteriér. „Hudba je stále více ovlivňovaná mediálními jevy, častěji využívá mediální technologie pro své pojetí a produkci a stále více

odráží fungování a účinky médií¹⁶. Právě vzhledem ke své mediálnosti, relativní dostupnosti a absence osvědčené teorie, vizualizace hudby (dokonce odborná) je často interpretovaná jako okrajové umění. O tom, že podobnou tvorbu lze považovat za přemostující prvek mezi amatérskou a uměleckou produkcí Michael Faulkner (2006, str.9) píše:

„Pro mnohé je VJ-ing špinavé slovo. Umělci jej vidí jako pozlátko pro klubovou generaci, hudebníci jej vnímají jako druhotný doprovod pro jejich hudbu. V nejlepším případě je VJing pokládán za audiovizuální tapetu, která nestojí za hlubší úvahou. V mých očích ti nejlepší VJové tvoří nové plynulé rozhraní mezi zvukem a obrazem. Takové, které je ryzí formou, přelomovou a esteticky osvěžující a takovou, která si zaslouží být uznána jako umělecká forma dvacátého prvního století“¹⁷

Faulkner používá termín VJ-ing, který je zkratkou odvozenou od visual jockey – vizuální manipulátor. Je to relativně mladý druh vizuálního umění, těsně vázaný na audio kontext. VJ-ing - je tvorba vizuálního (video) obsahu a následnou živou manipulací s ním v reálném čase, prostřednictvím moderních technologií a specializovaných softwarů. Tento experimentální směr je formou audiovizuální performance, neboť i umění, které pokračuje v reálném čase a za přítomnosti umělců a publika, říkáme performance. Podle Encyclopaedia Britannica – umění performance je časově založená umělecká forma, která obvykle představuje živé představení pro určité publikum nebo náhodné diváky (například na ulici) a čerpá z umění jako je herectví, poezie, hudba, tanec a malba. Je to událost, raději než artefakt, i přesto, že performance je často zaznamenána na video a fotografie, jeho příroda zůstává efemérní.¹⁸ Umělec (VJ) pracuje s vizuální projekcí, jejíž obsah je schopen okamžité reakce na zvukové změny prostředí. Tím pádem se propojí vizuální a auditivní percepce. Materiál, se kterým VJ pracuje, je velice heterogenní. Jsou to videa, statické obrazové soubory, vstupy z živých kamer nebo počítačem generované vizuální prvky. Pomocí specifických softwarů umělec „učí“ svoji vizuální knihovnu reagovat na určité zvukové změny, například na změnu frekvence, ticha, tónu. Rozmezí vizuální reakce založené na počítačových reakcích na zvuk,

¹⁶ ...music is becoming more heavily influenced by media phenomena, it makes more frequent use of media technologies for its conception and production, and it increasingly reflects the functioning and the effects of media. (překlad vlastní)

¹⁷ For many VJing is a dirty word. Artists view it as eye candy for the clubbing generation; musicians view it as a secondary accompaniment to their music. At best VJing is regarded as audio-visual wallpaper, not worthy of serious consideration. Yet to my eyes, the best VJs are creating a new, fluid interface between sound and image - one that is genuinely mould-breaking and aesthetically invigorating, and one that deserves to be recognized as a 21-century art form. (překlad vlastní)

¹⁸ Performance art, a time-based art form that typically features a live presentation to an audience or to onlookers (as on a street) and draws on such arts as acting, poetry, music, dance, and painting. It is generally an event rather than an artefact, by nature ephemeral, though it is often recorded on video and by means of still photography. (překlad vlastní)

příčemž interakce probíhá bez ohledu na to, zda si publikum její existenci uvědomuje (například počítač může generovat zobrazení v reakci na pohyby publika nebo na jiné proměny prostředí). (Crowther, 2008)

III.V. Videoart a trojdimenzionální prostor

„Rámecem instalace je pouze zdánlivé ten skutečný prostor, v němž je umístěna. Tento prostor je spíše pozadím, na němž se rozvíjí konceptuální, figurální, ztělesněný a temporalizovaný prostor“

- Margaret Morse (1990)¹⁹

Rozložením videa do trojrozměrného prostranství určitého místa vzniká sochařská/hmatová složka díla, která získává důležitou roli. Umělecká forma, která kombinuje video technologii s instalačním uměním a využívá všech aspektů okolního prostředí pro efektivnější dialog s publikem, se nazývá videoinstalace. Zdůrazňuji, že podle Morse (1990 str. 154) instalace sama o sobě naznačuje, že umělec aktuálně přijde a vloží prvky, včetně videa, do určeného prostoru. Taková činnost předpokládá podporu a spolupráci ze strany „míst“ uskutečněné instalace – muzeu, galerie a alternativních uměleckých či ne galerijních prostorů. To znamená, že „instalace závisí svou existencí na muzeu nebo podobných institucích a je to umění, které je pomíjivé a nikdy nesmí být odděleno od místa jeho vyhlášení“. (Morse, 1990 str. 154) O *místě* prožití videoartu/videoinstalace je výzkumná část této práce.

Se vznikem videoinstalace souvisí jména Wolfa Vostella *TV Dé-coll/age*, (1963) a Nam June Paiku, kteří jako jedni z prvních začali využívat televizi jako sochařského objektu. Postupem času, díky technologickému pokroku a multidisciplinárnímu uměleckému postoji, značně vzrostla popularita videoinstalací na úkor jednokanálového videa. Videoinstalace je všudypřítomná a familiární pro celou řadu prostředí: galerií a muzeí, uměleckých center, obchodních a kulturních center, veřejných prostorů v podobě tzv. urbanistického umění (*urban art*) a místního specifického umění (*site-specific art*). Video/filmový příběh už není svázán čtvercovými hranicemi bílé obrazovky (monitoru, zdi, plátna) a rozpouští se po celém prostoru a vytváří pohlcující okolní prostředí. O rozpouštění, nekonečnosti a materiálnosti umění nových médií píše Kirkhmayer (2000). Podle něj kód představující binární „*conditio*

¹⁹ Citováno dle Dolanová (2003)

sine qua non“. V digitální éře absorbuje nejen signály a znaky, obraz a zvuk, ale také tělo diváka. Divák je aktivní, začleněn do procesu, dostává svou roli, stává se spolupachatelem, někdy spoluautorem. Výsledkem je, že současné umělecké video svým východem do trojdimenzionálního prostranství nabývá určitou řadu nových problémů a možností, které mohou být strukturované do následujících bodů:

1. videu podřízené tma a světlo
2. divák se stává aktivní součástí díla
3. možnost plastické transformace obrazovky
4. multikanálové video jako kognitivní zkouška diváků
5. absence není povolena – limity videoinstalace
6. východ videoartu za hranice muzeí a galerií, ano nebo ne?

V.III.I. Tma vs. světlo

Tradičně v muzeu osvětlení přichází k uměleckým dílům z osvětlení, umožňuje tím jejich pohrdavou meditativní kontemplaci. Muzeem zpravidla vládne den, i když mluvíme o takzvaném umělém dni. Naproti tomu mediální umění s sebou přináší noc a soumrak a zhasnutí celistvé a komfortní osvětlení moderního muzea (Groys, 2001). Obrazovka sama se stává zdrojem světla. „Muzeum, které se promění do muzea mediálního umění, již není místem absolutní viditelnosti a zjevnosti. V tomto muzeu se odhalí nenápadnost, nejasnost, nejistota a prostřednictvím distribuce světlých a tmavých míst inspiruje diváka s určitou pozicí pohledů.“²⁰ (Groys, 2001) Toto paradigma většinou platí u jednokanálového videoartu. Opozitní, „světlý“ typ instalace, ve své řadě ruší stereotypy typu video-film-tma a zachází se světlem virtuózním. Například videoinstalace *Sky TV* (1966-2005) od umělkyně Yoko Ono. Zde byla kamera umístěná na střechu galerie a přenášela skutečné nebeské záznamy do televizního monitoru umístěného v galerii. Vnější svět byl najednou vyslán do vnitřního prostoru. Tato instalace nevyžadovala tmou okolního prostředí, protože sama o sobě neměla být centrem divákovi pozornosti. Ono vedla k rozmyšlení o bezmeznosti světa, který je zřejmě větší než to, co vidíme před sebou. Video samotné nebylo záměrem, ale součástí většího celku. Podobně tomu jsou často ozářené větší instalace, skládající se z několika prvků, kde video ustupuje svému klasickému ztemnění pro sumární harmonii celého výtvarného díla.

²⁰ vlastní překlad z ruštiny

Právě teď musí umělec počítat s Violovým „jak funguje lidské vnímání a oko“. Tvůrce musí dumat za jakých světelných, barevných a jakostních podmínek prostředí bude jeho dílo prezentováno a tvořit s ohledem na to. Například, zbytečně nedráždit oko, je lepší používat méně světlých scén u video performance, která je vytvářena pro temnou místnost. Naopak pokud je projekce plánovaná na otevřenou místnost (což se často stává u umění v klasickém veřejném prostoru), ze stejných důvodů převládají tmavé záběry a není vhodná pro slunné odpoledne.

V.III.II. Divák je aktivní součástí díla

Unikátní specifikou prostorové videoinstalace je eventualita běžného zapojení diváků. To znamená možnost neomezené interakce s divákem v reálném čase prostřednictvím zapojení jeho fyzického bytí do prostoru videoinstalace. Videoart dovoluje publiku zasáhnout do světa projekce, pohybovat se v ní, a dokonce i tento svět narušovat či ovládat. V svém článku o vstupu pohyblivých obrazů do galerie Lenka Dolanová (2003 str. 92) píše: „instalace svým apriorním vztahem k vnějšku narušuje modernistickou představu o autonomním, v sobě obsaženém díle“. Tak se někde otevírá autonomní uzavřené výtvarné dílo. Vytvořením intimního vztahu s publikem se umění stává dostupným a blízkým. „Fakt, že význam díla není ukotven pouze v jeho struktuře, respektive není dán intencí autora, dobře vyjadřuje pojem „otevřené dílo“, který v polovině padesátých let užil Umberto Eco.“ (Zálešák, 2007 str. 59) Zároveň se současné výtvarné dílo stává dynamickým. Fyzický pohyb a aktivní účast diváků jsou klíčovými prvky umění videoinstalace. Instalace, která pracuje výhradně se smyslovým vnímáním, zaměstnává simultánně několik smyslů.

Tak Pipilotti Rist, v rámci své individuální výstavy *Sip My Ocean* (2017–2018) v muzeu současného umění v Sydney vytváří instalace Pixel Forest (2016). Výtvarné dílo bylo sestrojeno z 3000 LED lampiček zavěšených na provázcích. Lampičky měly připomínat filmovou obrazovku, vybuchnutou v místnosti, což umožňovalo návštěvníkům procházku doslova trojrozměrným videem. V *Administrating Eternity* (2011), která byla součástí stejné výstavy se elementem instalace stávají stíny, vytvořené těly diváků. Ztracené v bezčasi mezi látkami kymácejícími se ve vzduchu, zvukem a pohyblivými obrazy diváci rozjímalí nad plynule se měnící atmosférou. Podle Rist „obrazy promítané na jednu oponu se nevyhnutelně rozpadají do těch, které jsou za nimi. Pomáhají rozptylovat obraz stejným způsobem jako

naše vzpomínky na minulost a zasahují do našeho povzbuzujícího vědomí.“²¹ (Bullock , 2017) Probíhá tzv. „obrat k divákovi“ (Zálešák, 2007) Dílo se otevírá, jeho smysl se dotváří diváckou intencí. Ristová *Administrating Etenity* je příkladem kdy divák, který má aktivní pozici a svým stínem je schopen komunikace s dílem, se doslovně stává jeho součástí. U videoinstalací proto trvale mluvíme o obousměrné komunikaci.

Jiným způsobem zařazení diváka do prostranství videa je využití principu kamerového systému – *closed-circuit video* (uzavřený televizní okruh). V klasické *closed-circuit* videoinstalaci *Corridor*, (1968-70) Bruce Nauman umístil dva monitory nad sebou na konci chodby (10 metrů dlouhé a šířky pouhých 50 centimetrů). Když spodní monitor ukazoval videozáznam prázdné chodby, horní monitor zobrazoval záznam kamery uzavřeného okruhu u vstupu do chodby. Když divák vstupoval do chodby, brzy se dostal do oblasti kontrolované kamerou. Ale čím více se k monitoru přibližoval, tím byl dále od oka kamery – obraz na horním monitoru se zmenšoval. Pocit odcizení vyvolaný odcházením od sebe byl zvýšen tím, že divák byl zamknut v úzké chodbě. Racionální obeznamenost se měnila na emoční nejistotu. Osoba v koridoru byla náhle vtáhnuta do role někoho, kdo sleduje své vlastní aktivity (Zbikowski, 2002). Téma dozoru se dále široce zkoumá například Julia Scher ve svém projektu *Security by Julia*.

Využití momentální odpovědi u raných videoartů umožňovalo pohled do obrazovky, jako do iluzorního prostoru podobnému zrcadlu. Proto byl videoart někde chápán jako projev narcismu. Médium videa nabízí iluzorní (do nejvyšší míry se to projevuje u projekce mapované do prostředí virtuální reality) prostor, který je odrazem pozměněné skutečnosti. Jako další způsob úniku z reality do iluzorního prostranství současné technologie videa, počítačové grafiky a 3D modelování umožnily umělcům, programátorům a prostým zájemcům, je vytvoření vlastních tzv. media-dvojníků (aktivně používaných třeba u počítačových her).

V.III.III. Video bez hran, atypické způsoby projekcí

²¹ Net curtains remind me of the lapses that occur in the brain. Images projected on to one curtain inevitably fall apart on the ones behind. They help diffuse the image in the same way our memory of the past encroaches on our waking consciousness. (*překlad vlastní*)

V roce 2017 Pipilotti Rist tvoří videoinstalaci *Your Room Opposite the Opera*. Součástí díla jsou úplně zařízený obývací pokoj, jídelna a ložnice, doplněné sérií videoprojekcí přes stěny, nábytek, knihy, obrazy, věci... Není to první výzva Rist klasickým způsobům projekce. V roce 2009 vytvořila *Pour Your Body Out*, kde návštěvníci byli vyzváni, aby si sundali boty a odpočinuli na velkých pohodlných polštářích, zatímco zažili barevné video promítané nad hlavou. Jindy umělkyně vytváří instalace jako *Flying Room* (1995) a *Himalaya's Sister's Living Room* (2000), ve kterých jsou videokamery a monitory podobným způsobem rozmístěny v zařízených galerijních prostorech. Taková sofistikovaná hra s prostorem je snahou o prolomení bariéry mezi veřejným a soukromým, virtuálním a reálným. Přičemž virtualita je novou destinací úniku. Podle Rist "jsme prozkoumali celý geografický svět, fotografie nebo filmy jsou nové, neprozkoumané prostory, do kterých můžeme uprchnout." (Bullock, 2017) Rist zřejmě „bojuje“ proti standardním způsobům projekce, usiluje o únik od obvyklého a „bílého“ (podle ní, obvyklými, tedy čtyřúhelnými obrazovkami a bílými zdmi, je náš život i bez toho přeplněn) k novým zkušenostem. Efektem korespondence nebo nesrovnalosti mezi geografii zobrazovaného prostoru a skutečným prostorem galerie je prožitek exteriority (Dolanová, 2003). Kvalitním příkladem díla, pracujícího s podobným prožitkem je Onove *Sky TV*, 1967-2005, nebo instalace *The Weather Project*, 2007 Olafura Eliassona²². Ve spojitosti s exterioritou Dolanová (2003) porovnává videoart a minimalistické umění, „jehož zásadní význam podle Rosalind Kraussove spočívá v odmítnutí vnitřního významného modelu“.

Zmíním, že současná videotvorba už není limitovaná technikou. Číslo potenciálních obrazovek je v přímém poměru k umělcově imaginaci a rozšiřuje se od telefonních obrazovek do mořských hladin. Složitě průmyslové krajiny, průčelí budov, koncertní sály, ale i malé interní objekty jsou manipulované a převáděné do podoby vhodných „plátů“ prostřednictvím videomappingu. Videomapping je aktivně aplikovaný třeba u Pražského *Signal Festival*, dovoluje přeměnu statických objektů do vhodné zobrazovací plochy pro videoprojekce (viz. o tom v kapitole V.III.VI.).

²² Tato site-specific instalace, vytvořená pro Turbine Hall of Tate Modern, v Londýně, použila k vytvoření iluze slunce polokruhovou obrazovku, zrcadlový strop a umělou mlhu.

V.III.IV. Divákova kognitivní zkouška

Každopádně fyzické začlenění diváka do prostoru videa není jediným možným. Existuje rovněž i kognitivní zvláštnost, spojená s percepcí videa v 3D prostoru. Jestliže si pod tradičním jednobáňovým filmem/videem představujeme jeden konstantně umístěný plochý pohyblivý obraz, který zpravidla vnímáme z jednoho určitého místa po celou jeho délku, multikanálová videoinstalace nabízí zcela jinou kognitivní zkušenost. Multikanálová videoinstalace jednoduše znamená fyzickou přítomnost několika ($n > 1$) obrazovek, což *de facto*, podle Staruseva-Persheeva (2020) vede ke kognitivnímu přeplnění sledujícího. Divák je jeden, obrazovek je mnoho. Omezený lidský zrak nám nedovoluje sledovat všechno najednou. „Člověk tak pochopí, jak slabý je a jak má omezené kognitivní schopnosti.“ (Staruseva-Persheeva, 2020) Tato percepční zkušenost není vždy limitní, může být snadno využita nebo aplikována video umělci. Například čínský umělec Yang Fudong vytvořil v roce 2010 videoinstalaci *The Fifth Night*. Na sedm stejných, lineárně uspořádaných, obrazovek Fudong promítal sedm videozáznamů ze sedmi různých kamer, ze stejného dne a ze stejného místa. Sedm kamer současně sledovalo sedm herců (každá kamera sledovala svého herce). Prostřednictvím dané eskamotáže umělec ukázal doslova všechno, co bylo natočeno bez zděné montáže. Fudong tím porušil logiku kina, dovolil divákovi libovolně střídat obrazovky, vybírat jakého herce a kdy sledovat a podobně režisérům, samostatně „poskládat“ pravé scénarium. Podobným obrazem finská umělkyně Eija-Liisa Ahtila ve své 6 kanálové videoinstalaci *Where is Where*, (2008) dovoluje divákovi vybrat (tentokrát) svoji pravdu z mnoha ukázaných interpretací složitého a tragického příběhu.

V.III.V. Absence není povolena – limity videoinstalace

Multikanálové videoinstalace a videoinstalace s velkými nebo atypickými obrazovkami jsou dány k přímému prezenčnímu zážitku. Způsob prezentace videa, jak jsem již zmiňovala dříve, je důležitou součástí výtvarného díla. Videoinstalaci Rist, Violy, Scher, Feudonga, Athily apod. vzhledem k jejich parametrům a komplexnosti není možné úplně „pochopit a procítit“ (Staruseva-Persheeva, 2020) bez přímé přítomnosti. Morse (1990 str. 165) zmiňuje důležitost vzájemného propojení tělesných a koncepčních složek u instalací, které by bez tělesné participace, tělesného „transcendentnu“, nebyla ničím jiným než obyčejnou „frontální přednášející výstavou“. Podle Morse instalace není možná bez zkušenosti, která znamená, že

došlo ke změně u návštěvníka, že se něco naučil. „Zatímco instalace může být diagramována, fotografována, natáčena videokazetou nebo popsána v jazyce, její rozhodující prvek chybí v jakékoliv takové dvojrozměrné konstrukci. Tento prvek je „meziprostor“, nebo skutečná konstrukce průchodu pro těla nebo figury v prostoru a čase. Právě ta část, která chybí, kdykoli není instalace nainstalována, je uměním.“²³ (Morse, 1990 str. 154) Takováto „omezenost“ je problémem a limitem videoartu pracujícího s fyzickým prostranstvím. Videoinstalace, existující v časoprostoru, je těžká a velmi zřídka reprodukovatelná. Není vytrvalá, skoro vždy je instalace připravovaná pro určité místo a existuje v symbióze s daným místem. Její existence nemůže být nahrazena sledováním záznamu na YouTube (dá se tam sledovat video o instalaci, ale nejedná se o umělecký obraz). Unikátní pocit a zkušenost není reprodukovatelná odděleně od instalace (Staruseva-Persheeva, 2020).

V.III.VI. Východ videoartu za hranice muzeí a galerie

Již od doby svého vzniku videoart hledal alternativní strategie umělecké intervence. Galerie a muzea umění postupně ztrácela svoji exkluzivitu jediných instancí masového styku s uměním, rozdělením této funkce s alternativním a veřejným prostorem. V současnosti je videoinstalace familiární pro řadu prostředí – od galerií a muzeí po široký sektor soukromého a veřejného prostranství, zahrnující práci zaměřenou na konkrétní místo (*site-specific art*) a komunitu (*community-specific art*). Sumárně, v dnešním městském prostředí můžeme najít základy instalačního umění kdykoliv, aniž bychom si toho byli vědomi. Od okenních vitrín až po interiéry elegantních nočních klubů, umění instalace je zdatelně spojeno s naší moderní kulturou. (Dzhagarova, 2018) Současné studie alternativních vystavovacích prostorů formují, podle Januchta-Szostak, dvě následující linie: 1) adaptace existujících městských forem jako nových prostorů pro uměleckou i sociální komunikaci, v kontextu významu a vyjádření multimediálního a nového mediálního umění ve fyzickém městském prostoru a. 2) vnímání a popularizace veřejných uměleckých děl v kyberprostoru. (Januchta-Szostak, 2010 str. 84)

Vztahem veřejného a soukromého prostoru se z uměleckého pohledu zabýval americký výtvarník Vito Acconci. Ve svých raných videích, jako *Claim* (1971), *Seedbed* (1972)

²³ While an installation can be diagrammed, photographed, videotaped, or described in language, its crucial element is ultimately missing from any such two-dimensional construction, that is, "the space-in-between," or the actual construction of a passage for bodies or figures in space and time. Indeed, I would argue, the part that collapses whenever the installation isn't installed is the art. (*překlad vlastní*)

Acconci, prostřednictvím svého těla a kamery studoval hranice mezi veřejným a soukromým, mezi publikem a umělcem. V 80. letech Acconci opustil video a zaměřil se na architekturu a design krajiny, která integruje veřejný a soukromý fyzický prostor, např. dílo *Walkways Through the Wall* (1998). Nejednoznačností pojmu „veřejný prostor“ se zabývá ve své práci Pojem „Veřejný prostor“ v ČR Ondřej Malina (2014). Sděluje čtyři kategorie daného pojetí podle způsobu jeho použití, stanovené Walterem Siebelem a Janem Wehrheimem legální²⁴, funkcionální²⁵, sociální²⁶, materiální/symbolické²⁷. Malina dále přichází s novou uměleckou kategorií použití, podle níž pojímá veřejný prostor jako místo vystavování umění mimo galerie, muzea a výstavy. O veřejném prostoru, popsaném prostranstvím sociální a umělecké kategorie, je třeba dodat, že ve skutečnosti není ukončen urbanistickými hranicemi. Současný pojem kyberprostor je webová alternativa pro fyzické veřejné prostranství. Zde je patrná spíše ustálená aplikace pojetí kyberprostoru jako nefyzické formy veřejného prostranství. Virtuální veřejné prostranství, kromě tvorby uměleckých děl a studia umění, umožňuje jejich expozici (*Bechince, Instagram, YouTube, Band Camp, Spotify...*) a diskuzi (*umělecké fórumy, Reddit, Facebookové skupiny, Googl Forms...*). Přičemž nová média, lze říci, mají více přirozený vztah k nulám i jedničkám a ke kyberprostranství, než ke skutečnému veřejnému prostoru.

Nicméně, obrátím se zatím na fyzický veřejný prostor. Jak jsem už poznamenala, na začátku nového milénia si výtvarníci všimli kolosálního tvůrčího potenciálu digitálních technologií a počítačových programů. Složitě techniky, jako jsou projekční mapování a video mapování, se staly uskutečnitelnými. Projekční mapování²⁸, jak už bylo zmíněno, je projekční technika používaná k designové transformaci statických objektů, většinou nepravidelně tvarovaných na zobrazovací plochu pro videoprojekce. Pomocí speciálního softwaru je pohyblivý obraz prostorově upraven a mapován na virtuální pole. Toto pole odpovídá reálnému prostoru, na němž se uskuteční budoucí projekce. Objektem/promítací plochou, může být v podstatě

²⁴ „Veřejným prostranstvím jsou všechna náměstí, ulice, tržiště, chodníky, veřejná zeleň, parky a další prostory přístupné každému bez omezení, tedy sloužící obecnému užívání, a to bez ohledu na vlastnictví k tomuto prostoru.“ zákon č. 128/2000 sb.

²⁵ Tato dimenze se týká účelu užívání veřejného prostoru. Veřejné prostory, jako jsou například náměstí a ulice, slouží pro účely trhu a politiky, prostory soukromé jako jsou firmy nebo domovy slouží především pro účely produkce a reprodukce. Malina (2014) citováno dle Siebela a Wehrheima (2006)

²⁶ Předpokládá a zaručuje jasný typ anonymity a „je sociálním prostorem, arénou, ve které se odehrává vzájemná komunikace příslušníků určité komunity, sdílejících společná témata, společné zájmy“. (Dvořáková, a další, 2010)

²⁷ Veřejně přístupná komplexní fyzická část prostředí, kterou je kromě veřejných prostranství také například veřejně přístupný prostor exteriéru města, vnitrobloku i vnitřního prostoru budov.“ Manuál tvorby veřejného prostoru hlavního města Prahy, 2016, převzato s Wikipedia The Free Encyclopaedia

²⁸ Video mapping and projection mapping

cokoliv, od fasády (neo)gotického kostelu (Signal Festival) po hrnek nebo renesanční malby (Pipilotti Rist). Projekční mapování používá každodenní videoprojektory, ale na místo promítání na ploché obrazovce je video mapováno na heterogenní povrch libovolného 3D tvaru a jakékoliv barvy (tradiční obrazovka je bílá).

Paradoxním je však to, že v kontextu veřejného prostoru videoart (stále nerozdílně svázaný s pojetím galerií a muzeí) vystupuje jinak než u prostoru galerijního. Záměrem není umění samo o sobě, ale interakce celé řady prvků: *město, ideologie, akce, média, sociální integrace*. Například interaktivní Chicagský *Crown Fountain*, (2004) od Jaume Plense, se skládá ze dvou 15,2 m vysokých věží, vyplněných světelnými diodami a mezi nimi umístěnou černou žulou, prezentující bazén. Věže, které jsou zároveň obrazovky, občas zobrazují nadživotně veliké tváře obyčejných občanů Chicaga. I přesto, že nejsme schopni pozorování jednotlivého efektu daného díla na každého konkrétního občana, vnímáme unikátní rezonanci samotného místa. Můžeme vidět, jak se změní lokální život. *Crown Fountain* je zajímavým příkladem komunitně specifického, místního specifického²⁹ a sociálně integrujícího uměleckého díla, které je důležité pro jeho zábavu a estetiku, stejně jako dostupné prostorové uspořádání společného shromažďovacího místa, umožňujícího na fyzickou interakci mezi veřejností, médií a životním prostředím. (Januchta-Szostak, 2010 str. 85) Januchta-Szostak tvrdí, že veřejné umění může být významným faktorem sociální integrace a aktivace, což následně usnadňuje způsob vnímání městského prostoru jeho obyvateli, jako jejich vlastního a ukotveného na jejich mentálních mapách. Více skeptickým je filmař Piter Rose (2011), který vidí kompromis v popularizační funkci video umění ve veřejném prostranství, na úkor funkce řečnické i estetické a zážitkové funkce uměleckého díla, na úkor jeho edukační působnosti.

Při studiu odborné a populárně naučné literatury jsem přitom zjistila, že mezi odborníky skoro neexistuje negativního pojetí veřejného umění/umění ve veřejném prostoru. Nejvíce populární argumenty „pro“ jsou: zlepšení „aury“ okolního prostředí, kreace unikátnosti konkrétního místa, sociální integrace, demokratizace umění. Na druhou stranu umění ve veřejném prostoru může být kritizované samou veřejností: „proč se parky nemohou spolehnout na přírodní umění, které již mají ve formě trávy, stromů, květin, skal?“ (Frauenglass, 2015) a například

²⁹ Termín se vztahuje na umělecké dílo navržené speciálně pro konkrétní místo a které má vzájemný vztah s tímto místem, *Tate UK*

videoinstalace může být vnímaná jako dynamická podoba reklamního billboardu, která narušuje přirozenou celostnost a harmonii veřejného prostranství. (Januchta-Szostak, 2010). Po zamyšlení nad argumentací jsem rozhodla o učinění malého výzkumu. Konkrétně o analýzu diváckého postoje k místu zažití video umění. Zda publikum opravdu potřebuje videoart ve veřejném prostoru nebo je to druh umění, který má prozatím zůstat v galerii? Zajímavé je, že získaná data od mých respondentů ukazují spíše na platnost druhého postulátu. Videoart prezentovaný ve fyzickém veřejném prostoru (v konkrétním případě se jednalo o veřejné náměstí) byl pro diváky nejméně atraktivním zážitkem. Možnost prohlížení videoartu na YouTube (prezentuje kyberprostor) získala u respondentů více úspěchu.

Praktická část

I. Empirický výzkum: videoart a jeho exhibice –vzhled ze strany diváků

V předchozí podkapitole jsem zjistila, že současný videoart pracuje s prostorem několika způsoby. Hlavně obrazem, prostřednictvím videoinstalací, kdy je video podřízené komponentu většího celku. Druhým způsobem dialogu mezi videem a prostranstvím jsou mechanismy, zpětné vazby a video uzavřeného okruhu, kde jsou změny prostoru v reálném čase fixované pomocí videa. Videoart je konceptuální, je důležitý pro svoje estetické a edukační prvky a vytvořen především pro galerijní a muzejní prostranství. Mezitím současně existují alternativní strategie prezentací videoartu. Tyto strategie využívají kyberprostor, veřejný, fyzický a alternativní, soukromé prostory (obchody, knihovny, kavárny apod.) pro exhibice a integrace výtvarného umění. Avšak kyberprostor a většina alternativních soukromých prostorů, ve vztahu k videoartu, často prohlubují esteticko – výchovnou funkci galerií a muzeí umění. Vize videoartu a celého umění ve fyzickém veřejném prostranství je jiná. Specifická není koncentrace umění samotného, ale interakce celé řady prvků: město/místo, ideologie, akce, média, sociální integrace.

U teoretické části práce jsem prokázala důležitost diváků jako objektu v umění videa, obzvláště video instalací. Považuji proto za důležité zjistit postoj daných diváků k určitým kontextům prožívání uměleckého videa. Můj výzkum by mohli využívat (a rozšířit) umělci a kurátoři, aby měli představu o pohledu svých „spolupracovníků“ na důležitost některých atributů míst jejich interakce.

I.I. Popis metodiky

S ohledem na specifika dané bakalářské práce jsem zvolila empirickou výzkumnou metodu. Pro získání informací jsem zvolila internetové dotazování. Pomocí internetové aplikace *Google Forms* jsem vytvořila virtuální dotazník³⁰, cílem kterého se stalo shromažďování a zpracování postojů a požadavků potenciálních diváků k místu prožití či konzumace videoartu. V rámci

³⁰ https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf1wjJZ80VB9xmzW_qapKlpV1F13KZWvqylD12J2D99j-Jf5g/viewform?usp=sf_link

uvedeného dotazování jsem položila tři základní povinné uzavřené otázky. Navíc byla přidána dodatečná otázka nepovinná, která cílila na zjištění věku účastníků. Pro tvorbu 66.6 % (dvou) povinných otázek mnou byla využita metoda Likérové škály³¹, pro zbývající 33.3 % (jednu) povinných otázek jsem si zvolila standardní uzavřenou metodu výběru jedné odpovědi ze dvou. Dále uvádím otázky, položené mnou, u internetového dotazování³²:

Otázka č.1.

Představte si, že váš oblíbený umělec vytvořil videoart. Lidé, kterým důvěřujete, dílo velmi chválí a i vy byste chtěli dílo vidět. Daný videoart je současné prezentován na třech různých místech: ve dvou uměleckých galeriích a také promítán na [vlozte název své oblíbené veřejné náměstí] náměstí. Kam byste šli, abyste dílo zažili? Ohodnoťte každou možnost od 1 do 6, kde 1 je nejméně atraktivní varianta a 6 je nejvíce lákavá varianta.

- A. Galerie A s projekcí v temné místnosti s dobrou akustikou a pohodlnými sedadly.
- B. Galerie B s video instalací v místnosti, kterou můžete volně procházet.
- C. Veřejné náměstí, kde se video promítá na průčelí staré budovy, bez zvuku.
- D. Podívám se na to později doma, na YouTube.

(Výzkumná otázka: V jakém z předložených kontextů preferují respondenti zažít videoart?)

Otázka č.2.

Když zažíváte/pozorujete videoart, může mít prostor, ve kterém je dílo exponováno řadu různých charakteristik (jsou uvedené níže). Ohodnoťte, jak důležitá je pro vás každá charakteristika pro zlepšení vaší zkušenosti.³³ Varianty odpovědí: není důležité, obvykle není důležité, důležité, velmi důležité, já nevím.

1. Dobrá akustika (význam: čistý zvuk)
2. Tma a atmosféra podobná atmosféře kinosálu

³¹ Je složena z výroků, na které respondent může odpovědět na škále, reprezentující míru souhlasu. Příkladem může být škála „souhlasím“, „spíše souhlasím“, „tak napůl“, „spíše nesouhlasím“, „nesouhlasím“. Likertova škála umožňuje zjistit nejen obsah postoje, ale i jeho přibližnou sílu. *Wikipedia the Free Encyclopaedia*

³² Původní dotazník, vzhledem k multikulturnímu prostředí ve kterém se pohybují, byl vytvořen a vyplňován v angličtině, překlad do češtiny byl proveden až při práci nad touto kapitolou (originální dotazník je součástí práce v kapitole příloh).

³³ V aplikaci Google forms, byla daná otázka nastavena takovým způsobem, aby se pro jednotlivého odpovídajícího pořadí charakteristik měnilo. Toto jsem udělala proto, aby celkový výsledek nebyl ovlivněn pořadím uvedených charakteristik.

3. Nepřítomnost jiných lidí nebo jejich menší počet
4. Být schopen relaxovat a lehnout si při sledování
5. Být schopen vidět, dotknout se, nebo prozkoumat fyzické objekty, které jsou součástí uměleckého díla (mám na mysli materializaci myšlenek videa v podobě instalačních prvků)
6. Být schopen ovládat svůj zážitek ze sledování: pozastavit se, uložit a sdílet kousek
7. Být schopen rozdělit svůj zážitek s ostatní v reálném čase
8. Video s vysokým rozlišením (význam: vysoce detailní zobrazení)
9. Přehlídka je zdarma nebo cenově lehce dostupná
10. Neobvyklý způsob sledování videa (příklad: pohyblivý obraz je promítán na strop, podlahu atd.)

(Výzkumná otázka: Jaké charakteristiky považují respondenti za nejdůležitější v prostředí, ve kterém sledují videoart?)

Otázka č.3.

Jakému ze dvou uměleckých děl byste dali přednost?

1. Jedno video zobrazené na jedné obrazovce
2. Několik souvisejících videí zobrazených na různých obrazovkách současně

(Výzkumná otázka: Respondenti dávají přednost jednomu nebo více kanálovému videoartu?)

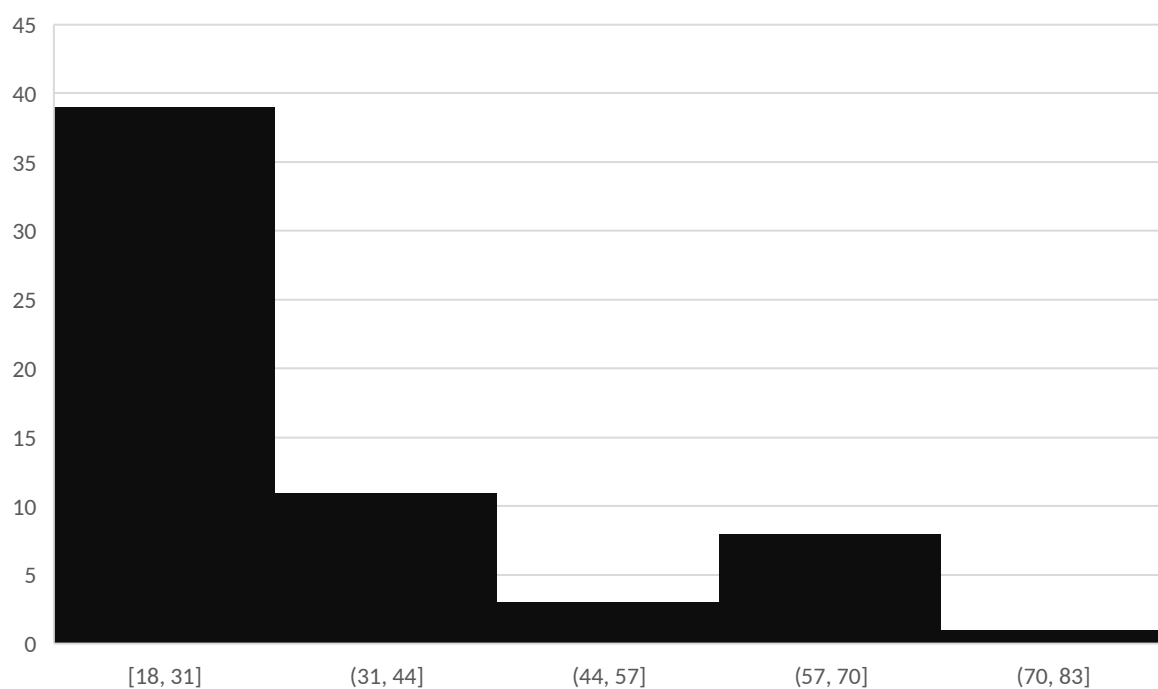
Otázka č.4.

U této otázky jsem zjišťovala věk respondentů.

(Výzkumná otázka: Do jaké míry jsou získaná data reprezentativní z hlediska věkové kategorie potenciálních diváků. Nepovinná.)

I.II. Výsledky

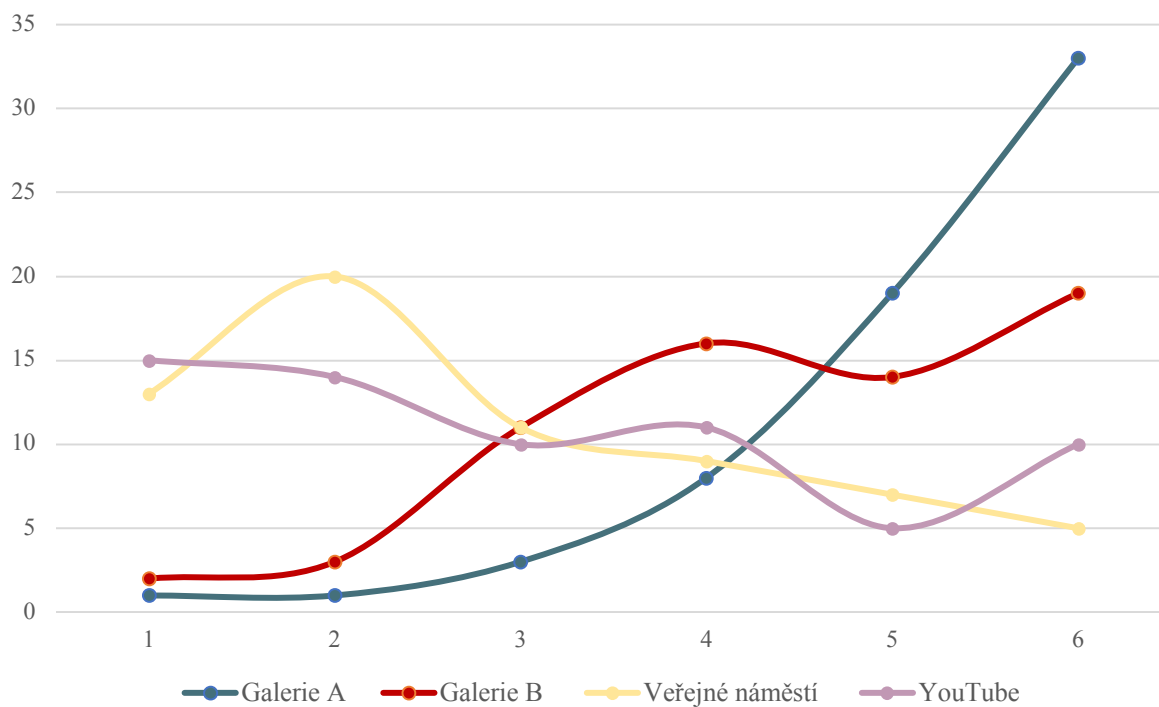
Předloženého dotazníku se zúčastnilo 65 respondentů (n=65) s věkem od 18 do 72 let. Výsledky dotazníku jsou reprezentované následujícími tabulkami a grafy.



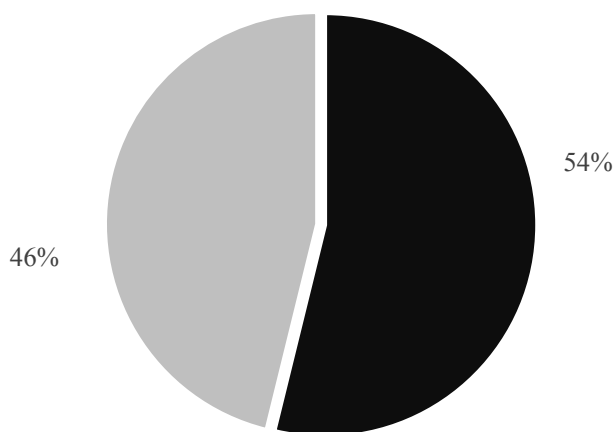
Graf č. 1: věkové rozmezí účastníku dotazování

	Galerie A	Galerie B	Veřejné náměstí	YouTube
6	33	19	5	10
5	19	14	7	5
4	8	16	9	11
3	3	11	11	10
2	1	3	20	14
1	1	2	13	15
průměrné číslo	5,18	4,44	2,87	3,1
standardní odchylka	1,08	1,35	1,54	1,74

Tabulka č. 2a: výpočet dat získaných pro otázku č. 1, ukazuje vztah předložených kontextů zkoumání videoartu ke stupni atraktivnosti pro respondenty

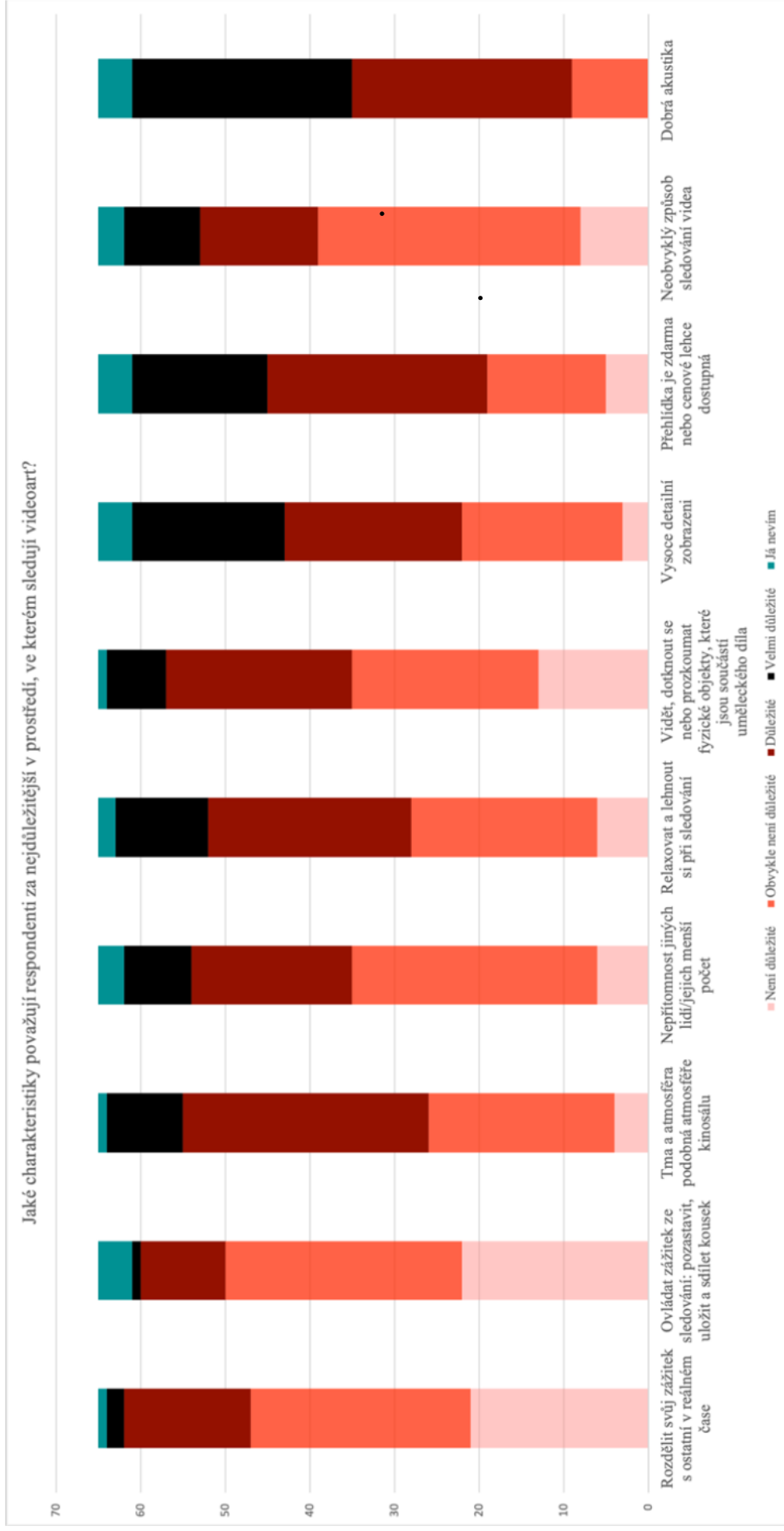


Graf č. 2b: v jakém z předložených kontextů preferují respondenti zažít videoart?
Data získaná pro otázku č.1 v představení grafické podoby



- Jedno video zobrazené na jedné obrazovce
- Více souvisejících videí zobrazených na různých obrazovkách současně

Graf č. 4: jakému ze dvou uměleckých děl by respondenti dali přednost?
Znázornění postojů respondentů ohledně jejich preferencí vůči jednokanálovému či multikanálovému videoartu.



Graf č. 3
39

I.III. Interpretace výsledků

1.

Subjekty mého výzkumů jednoznačně dávají přednost Galerii A a zdá se, že favorizují Galerii B, před ostatními možnostmi, které pro ně byly méně atraktivní (tabulka č. 2a, graf č. 2b). O postoji respondentů k videoartu na YouTube není ze získaných dat možné říci nic konkrétního – odpovědi jsou jednoznačně heterogenní. Otázka YouTube evidentně vyžaduje zvláštní a hlubší zkoumání. I když u veřejného náměstí je spatřena klesající tendence zájmu, vzhledem k poměrně vysoké standardní odchylce si nemůžeme být jisti ohledně tohoto tvrzení.

2.

Pro většinu respondentů (graf č. 3) je nejvíce podstatnou charakteristikou prostoru, v němž na videoart nahlízejí, dobrá akustika. Dále následuje vysoké rozlišení videa (vysoce detailní zobrazení) a cenová dostupnost přehlídky. Ve třetí řadě je pro subjekty důležitá tma a možnost relaxace a ležení. Výsledek koresponduje s výsledkem předchozí otázky. Dobrá akustika, tma, relaxace a vysoká kvalita videa jsou „klasickým“ atributem kinosálu, zřejmě je to to, co přitahovalo účastníky u první otázky k prostranství galerie A. Hypotéza prvenství „kina“ otevírá nové otázky. Proč nás (jako diváky) přitahuje atmosféra kina? Je to dáno tím, že jsme vyrůstali u filmů a přemýšlení o kinosálu v nás vyvolává příjemné asociace? Jsou si respondenti/diváci/mládež vůbec vědomi, co je to videoart a čím se liší od filmu? Je nutné, aby umělci využívali prostor s ohledem na preference jejich cílové skupiny? Tyto a další otázky zůstávají prozatím otevřené a mohou být předmětem budoucího zkoumání.

3.

Nelze pozorovat značnou preferenci jednonálového či vícekanálového videa. Respondenti jsou otevřeni klasickému způsobu sledování, ale i kognitivnímu přesycení, které je atributem multikanálového videoartu.

4.

Většina účastníků se věkově pohybovala mezi 18 až 31 lety, což znamená, že můj výzkum odhaluje postoj mládeže, spíše než starších diváků. Průměrný věk respondentů byl 28,5 let (graf č. 1).

II. Realizace videoartu v negalerijním prostoru

"To, co se umělec snaží udělat pro lidi, je přiblíží k něčemu, protože umění je samozřejmě o sdílení: nebyli byste umělcem, pokud byste nechtěli sdílet zážitek, myšlenku."

—David Hockney (Hockney, 1996)³⁴

Vzhledem ke specifičnosti dané práce a s důrazem na prostorovou realizaci video projektu jsem pro prakticko-uměleckou část své práce zvolila přípravu a realizaci série video instalací a performancí. Při práci jsem měla za úkol vytvořit vizuální umělecká díla svázaná s hudbou a ve spolupráci s jinými umělci. Můj další úkol spočíval v sebereflexi provedené práce, respektive reflexe dalších osob, například diváků či spolupracovníků. Pro vytvoření své práce jsem použila několik softwarů: primitivní *iMovie* a komplikovaný *Premier Pro* – pro vytváření videa *Mountain, Forest, Ocean* a interaktivní VJ-software *Magic Music Visuals* pro vytváření vizuální části video performance *Ape Fingers of the Stars* a *Waves*. V průběhu celého projektu jsem aktivně spolupracovala s hudebníky X, Y, Q a Z³⁵, kteří jsou zodpovědní za celou audio část práce. Cílem naší spolupráce se stalo spojení audia a vizuálních prvků do jednoho celku pro snadnější pochopení posluchačů, do alternativní námi nabízené audiovizuální reality. Naše cíle byly zrealizovány následujícím živým představením vzniklého uměleckého díla širší audienci v rámci menších koncertních akcí. Jako výsledek se nám podařilo zorganizovat tři následující projekty:

1. Hudební skladba, video a prostorová instalace *Mountain, Forest, Ocean*
2. Audiovizuální performance *Ape Fingers of the Stars*
3. Audiovizuální interaktivní instalace *Waves*

Veškerá obrazová dokumentace reprezentuje výsledky provedené práce a je k nalezení v kapitole příloh. Pro přehlednost a organizovanost je dokumentace rozdělena do tří oddílů odpovídajících třem projektům. Jsou seřazeny v chronologickém pořadí.

³⁴ What an artist is trying to do for people is bring them closer to something, because of course art is about sharing: you wouldn't be an artist if you didn't want to share an experience, a thought. (*překlad vlastní*, citováno dle Hertzmann, 2018, str. 16)

³⁵ Erich, Lutz, Tuukka, Riccardo

Mountain, Forest, Ocean

„Once there was a young man who said to himself: this story about everybody having to die, that's not for me. I'm going to find a place where nobody ever dies.“

- John Berger³⁶

Neinteraktivní audiovizuální show. Uskutečnila se v malém koncertním sálu Du Beast v dubnu 2019. Show byla zorganizována mnou a hudebníky. Pro show jsem vytvořila 56 minutové video v aplikaci iMovie a Premier Pro a instalaci z přírodních objektů – mrtvé větve. Hudební složka díla byla představena dronovou ambientní částečně improvizovanou skladbou (3 syntezátory, 1 saxofon) shodné délky. Video se svým rytmem podobalo hudební kompozici: záběry se měnily každé 3 minuty, zatímco akordy se měnily každých 6 minut. Tématem videa se stala příroda modifikovaná městem, příroda zdemolovaná městem, příroda adaptovaná k městu. Jsou tam stromy rostoucí z ohrad, kanály, městská džungle. Snažila jsem o propojení zvuku a záběry městské divočiny. Přičemž zajímavější než střih a editování pro mě bylo hlídat záběry. Vedlo to k odkrývání nádhery obyčejných městských krajin, k vynálezu jedinečnosti kteréhokoliv stromu, ke hlubšímu studiu domorodých ptáků a zároveň k objevování času a počasí nejlepších pro natáčení (při západu slunce, po dešti). Navíc jsem simulovala městskou džungli pomocí instalací z mrtvých větví.³⁷

Ape Fingers of the Stars³⁸

Interaktivní audiovizuální performance. Uskutečnila se v pozastaveném výtahu opuštěného pracovního veřejně přístupného prostoru, který je v současnosti partikulárně využíván pro účely artistických ateliérů. Performance měla délku 60 minut a byla realizována v srpnu 2019. V době měsíční přípravy k performance jsem vytvořila vizuální interaktivní knihovnu v aplikaci *MMV*. Daná aplikace umožňuje také práci s živým záznamem – alegorie k televizi, uzavření okruhu nebo feedback k video instalaci. Audiovizuální performance je o komunikaci mezi umělcem, divákem a hudebníkem, přičemž je prostředkem pohyblivý obraz a zvuk. S

³⁶ část audionahrávky používané během koncertu

³⁷ Avšak v průběhu show, kde jsem byla divákem, jsem pochybovala o správnosti volby svého tématu, přestože se video rytmicky i koncepčně hodilo k hudbě, vyvolávalo u mě pocity tichého smutku, což se potvrdilo i u jiných diváků. Povstala otázka, zda je prožití smutku patřičnou emocí u koncertu? Nicméně pro odpověď na tuto otázku je třeba zahájení další rešerše.

³⁸ je název hudebního kolektivu, do kterého hudebníci patří

knihovnou jsem během performance manipulovala manuálně pomocí MIDI-kontroléru. Mnou připravené scény byly schopné reagovat na změny hlasitosti, frekvence a audio signálů, které byly do mého počítače předávány prostřednictvím zvukové karty, která byla spojená s mixážním pultem hudebníků. Na rozdíl od předchozího projektu moje videa/vizuály neměly společné téma. Většina scén měla abstraktní charakter. To, co svazovalo moje videa do jednoho homogenního celku, byla barevná paleta, rytmus a dokonalá souvztažnost pohyblivého obrazu s hudbou (daná jak interaktivitou MMV, tak i nácvikem spolu s nástroji). Celá vizuální část byla inspirovaná hudbou a vytvořená podle asociací k ní. Zmíním, že připravovat a realizovat videoperformance pro mě bylo značně zajímavější, než vytvářet videa, avšak videotvorba je také velmi zajímavá. Performance vyžaduje těsnou spolupráci s hudebníky, jelikož je interaktivní, protože umělec je u výkonu aktivní. Podle zpětného feedbacku se diváci cítili meditativně, zapadli do atmosféry, „hudbu pociťovali lépe“. Minusem performance je to, že vyžaduje řadu technického vybavení: zvuková karta, MIDI-kontrolér, pomocný laptop a speciální software.

Waves

Přestože je projekt hotový po technické a výtvarné stránce, nebyl představen širšímu publiku. Tentokrát bylo výsledkem video, které jsem natočila během mořské plavby. Video představuje oceán během bouře: šumivý, neklidný, nebezpečný. Po natáčení, lehkém střihání a barevné adjustaci videa v aplikaci iMovie, jsem přeposlala vzniklý mp4 dokument hudebníkovi X. Tentokrát měl hudebník za úkol poskládat volnou audio koláž podle vizuálního materiálu (naopak od předchozího projektu, kde bylo video vytvořeno na hudebním základu). Poté, co byl zvukový materiál hotov, použila jsem pro jeho interaktivní editování původní video v MMV. V aplikaci jsem provedla malé barevné a haptické úpravy. Interaktivní video tentokrát ponechávám u prezentace úplně autonomní (nebudu využívat MIDI-kontrolér). Audio složku díla plánuji využít spolu s interaktivní video instalací, kde audio nebude konstantní, ale bude vystřídáné dlouhým tichem. Toto ticho ponechávám pro diváky, kteří také obdrží možnost ovládat dynamiku díla. Díky zvuku (ať produkovanému diváky a/nebo dílem), předaný do MMV prostřednictvím mikrofonu předpokládám přeměny barevnosti a haptické mobility videa, jeho rychlosti a transparentnosti. Například, pokud bude v místnosti maximální ticho (což je však otázkou senzibility používaného mikrofonu), video se pozastaví. Oceán ztichne, skrz mrak vysvitne světlo (způsobené možnou průhledností videa). Tato videoinstalace je o propojení lidské bytosti a prostoru kolem ní, o integraci. O tom, že nikdy nejsme izolováni od přírody/města/místa, jsme jejich částí..

Didaktická část

I. Klady poznání videoartu

V rámci didaktické části bakalářské práce mám za cíl navrhnout modelový projekt výuky pro předmět výtvarná výchova. Hypotetickou výuku zaměřím dle předmětu mé práce. Větší důraz však pokládám na takové projevy videoartu, jako videoinstalace a videoperformance, vzhledem k jejich kolektivním a kooperačním výtvarným stránkám. Než přejdu k návrhu samotnému, chtěla bych naznačit klady poznání videoartu a videa, jako média pro školní výuku.

1. Video jsou dostatečně krátká, není problém udržet pozornost žáků.
2. Video jsou plná symboliky a mají skutečnou atmosféru. Učitel proto může přivést žáky k tomu, aby se pokusili vyjádřit slovy pocity, které u nich pohyblivé obrazy vyvolávají. Dále, aby přemýšleli o tom, jak se cítí, proč na ně reagují tak, jak reagují, a proč si umělec zvolil takový či jiný způsob prezentace.
3. Video jsou součástí vizuální kultury. Studium videoartu by mělo vést k růstu vizuální gramotnosti.
4. Videoart (případně experimentální film) přímo navazuje na vývojové trendy umění 20. století (Hlávková, 2009), což může být cestou k hlubšímu porozumění tohoto období.
5. Široká dostupnost digitální videokamery a editačních softwarů nyní umožňuje nejen profesionálům, ale i školám, žákům a studentům vytvářet videoart, praktikovat cvičení vnímání a reprezentovat pohyb.
6. Jelikož je videoart prostředkem k reprezentaci pohybu, může být prospěšným při výuce vnímání pohybu (Nadaner, 2008).
7. Pokud děti prožívají krize výtvarného projevu, videotvorba je velmi vhodná jako alternativa k manuálnímu umění. Žák, který není zaujatý natáčením, může například vystoupat jako „herec“, editor nebo zvukař.
8. Manipulace s videem a telefonní kamerou je to, co se přímo vztahuje ke každodennímu životu žáků. Je proto velká pravděpodobnost, že se žáci při tvorbě cítí komfortně.

II. Modelový projekt výuky videoartu ve škole

II.1. Cíle a očekávané výstupy

Navrhovaný projekt má přispívat k seznámení žáků s videoartem, jeho unikátem a základy jeho tvorby. Cílovou skupinou jsou žáci posledních ročníků gymnázií a středních škol. Podle Hlávkové „právě na vyšších stupních škol by již měla být ambice vybočit z klasického negativu a více experimentovat s možností stříhové skladby a dalšími prvky důležitými pro videoart, kupř. vizuální složka, rytmus, koncept apod. Právě takové experimenty, které mají více částí, by totiž mohly přinést velké možnosti v rozvíjení a tříbení vizuálního módu, směřujícího k promýšlení výtvarné strukturace stříhových segmentů a vrstev naplňující konkrétní koncept a nikoli ustálené filmové klišé.“ Základní cíle mého projektu jsou: seznámit žáky s médiem videoart obecně a specifikovat formy videotvorby (videoperformance a videoinstalace), seznámit žáky se způsoby produkce videoartu a s některými počítačovými programy, učit je koukat se kolem sebe a nebát se experimentovat. Dále ukázat, že videoart může být vytvořen z videa natočeného na kameru mobilního telefonu, ale i bez vlastního videa vůbec; seznámit žáky s uměním instalací a videoinstalací, pokusit se společně o praktické využití těchto znalostí; cestou propojení videa a audia u videoperformance, ukázat žákům možnost vztahu těchto dvou médií. Cíle, ke kterým směřuji svůj návrh podle rámcového vzdělávacího programu pro gymnasia (RVPG), odpovídají očekávaným výstupům (Jeřábek, a další, 2007) a žák tak:

1. porovnává různé znakové systémy, např. mluveného i psaného jazyka, hudby, dramatického umění (hlavně u videoperformance)
2. rozpoznává specifičnosti různých vizuálně obrazných znakových systémů a zároveň vědomě uplatňuje jejich prostředky k vytváření obsahu při vlastní tvorbě a interpretaci (např. odlišnost videa vůči filmu, vůči animaci, vůči statickému digitálnímu obrazu)
3. pojmenuje účinky vizuálně obrazných vyjádření na smyslové vnímání, vědomě s nimi pracuje při vlastní tvorbě za účelem rozšíření citlivosti svého smyslového vnímání
4. při vlastní tvorbě uplatňuje osobní prožitky, zkušenosti a znalosti, rozpozná jejich vliv a individuální přínos pro tvorbu, interpretaci a přijetí vizuálně obrazných vyjádření
5. na příkladech objasní vliv procesu komunikace na přijetí a interpretaci vizuálně obrazných vyjádření; aktivně vstupuje do procesu komunikace a respektuje jeho pluralitu

6. nalézá, vybírá a uplatňuje odpovídající prostředky pro uskutečňování svých projektů
7. využívá znalosti aktuálních způsobů vyjadřování a technických možností zvoleného média pro vyjádření své představy
8. vytváří si přehled uměleckých vizuálně obrazných vyjádření podle samostatně zvolených kritérií
9. samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění
10. vědomě uplatňuje tvořivost při vlastních aktivitách a chápe ji jako základní faktor rozvoje své osobnosti; dokáže objasnit její význam v procesu umělecké tvorby i v životě
11. objasní podstatné rysy aktuálního (pluralitního, postmodernistického) přístupu k uměleckému procesu a na základě toho vysvětlí proces vzniku „obecného vkusu“ a „estetických norem“
12. dokáže vystihnout nejpodstatnější rysy dnešních proměn a na příkladech uvést jejich vliv na proměnu komunikace v uměleckém procesu.

II.II. Navrch realizace

Název výtvarného bloku: *Když město mluví*

Výuku navrhují rozdělit do čtyř bloků, podle metodické řady, tedy metodou logické gradace: *umělecký videozáznam – úprava videa – videoinstalace – video performance*. Vyučování se tak postupně rozplyne od nejobyčejnějšího (natáčení na mobilní telefony) k nejvíc vzácnému, od familiárního k neznámému. Pro každý výtvarný námět je třeba počítat s 1 či 2 vyučovacími jednotkami, někdy s domácími úkoly. Výukový blok by mohl být navázán na další téma – nová média či digitální umění. Teoretický úvod na začátku projektu pokládám za nezbytný. Během úvodu (motivace), je vhodné seznámit žáky s médiem videa, videoartem a jeho vedoucími osobnostmi, například Nam June Paik, Steina a Woody Vasulka, Bruce Nauman, Bil Viola, Pipilotti Rist a další. Zeptat se žáků, zda vědí, čím se videoart liší od filmu (popsáno v kapitole III.III.), animace. Na příkladech poté vysvětlit, jaké složky mají společné. Rozdíl, který je také daný historickým vývojem elektronických technologií, je důležitý, avšak podle Hlávkové (2012) mnozí učitelé a žáci mají o videoartu vágní představu a většinou ho chápou jako malý film. Vzhledem k technické náročnosti předložených námětů na konci výtvarného bloku, si může učitel vybrat mezi realizací performance či instalace. Může však

zorganizovat oba dva výtvarné náměty. Může se o tom poradit s žáky, například během evaluace. Pokud si třída vybere zorganizování dvou výtvarných aktivit, je dobré je rozdělit časově. Například uskutečnit videoinstalaci v listopadu a video performance v dubnu. Požadavkem k výuce daného bloku je změna (představím si, že je možná) klasické výtvarné učebny na vybavenou počítačovou. Dalším požadavkem je nainstalování potřebných softwarů na úpravu videa a v případě pokračování s video performancemi i software na živou manipulaci s video obsahem.

II.III. Výtvarné náměty

III.II.I. já všechno vidím

Výtvarný záměr: kreativní využití kamer mobilních telefonu za účelem tvoření kvalitního videozáznamu, práce se světlem u natáčení, uplatnění základů kompozice při volbě záběru

Výtvarná technika/postup: volný videozáznam

Pomůcky: mobilní telefony, tablety, videokamery/fotoaparáty, počítače, paměťové karty

Motivace: Ukázka významných uměleckých videí prostřednictvím klasické a(nebo) netradiční projekce dle možností. Pro inspiraci mohou být používány: platforma *Video Data Bank*³⁹, list *50 velkých videoartu dostupných online*⁴⁰ na seznámení s raným videoartem, webové stránky galerií, např. *Tate* a *MoMA*, *AQNB* platforma⁴¹ pro inspiraci současným uměním.

Realizace: Po seznámení žáků s videoartem a specifiky videa jako média, je třeba krátce vysvětlit žákům základní principy natáčení⁴². Důležitá je kompozice, rakurs (náklon kamery), pohyb kamery a světlo. Ve skupinkách vyzkoušet praktické natáčení ve třídě a venku a porovnávat záběry. Jako domácí úkol nabídnout žákům, aby pomocí svých telefonních kamer hledali specifika městské krajiny a okolního veřejného prostranství, zajímavosti, neobvyklosti, vlastně cokoliv k tématu města, co bych rádi použili jako východisko či surový materiál pro budoucí tvorbu, například: záběry přírody, města, sebe sama (s tím ale opatrně!), blízké záběry detailů pasáží/budov/věcí, záběry ptáků apod. Důležité je, sdělit žákům, že u

³⁹ <https://www.vdb.org/collection/Early%20Video%20Art>

⁴⁰ <https://www.flavorwire.com/399191/50-great-works-of-video-art-that-you-can-watch-online>

⁴¹ <https://www.aqnb.com/>

⁴² Informace může být nalezena třeba u projektu české televize ZOOM neboli Ondřejova škola <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10169539134-zoom/3212-prehled-dilu-ondrejovy-skoly/>

natáčení osob je třeba respektovat práva filmovaných a s tím přímo souvisí i právní regulace fotografování a filmování viz. občanský zákoník (89/2012 Sb.). Vítá se práce ve dvojicích či skupinách.

III.II.II. copy – paste

Výtvarný záměr: kreativní využití open source video katalogu a vlastních záběrů vzniklých v průběhu předchozí etapy výtvarné činnosti pro účel seznámení se s některými video editory, studium střihu, a základy editování videa.

Výtvarná technika/postup: osvojení video editorů

Pomůcky: mobilní telefony, tablety, fotoaparáty a videokamery, počítače, internet

Motivace: Pokračování v seznamování studentů s videoartem, tentokrát je jako příklad možné uvést experimentální práci Steiny a Woody Vasulka, díla Pipilotti Rist, Joan Jonasové.

Realizace: Než jít k práci s editorem, je třeba, aby žáci měli předem připravený video materiál. Tímto materiálem mohou být videa z vlastních archivů žáků, videa vytvořená v rámci předchozího námětu, volná videa z open source video archivu jako třeba internet archive. S těchto volných zdrojů se dají stáhnout legální všeobecně dostupná videa. Pro tento výtvarný úkol je třeba mít na počítačích předem nainstalovaný video editor. Video editor by stačil nejjednodušší jako třeba *IMovie* na Mac OS nebo *Movie Maker* na Windows. Pokud škola má dostupnou knihovnu Adobe je možné vyzkoušet aplikace Premier Pro (úroveň této aplikace je značně vyšší, a je těžko zvladatelná bez předběžného studia). Vyzkoušet spolu s žáky možnosti video editorů: barevnou adjustaci a efekty, nastavení rychlosti zobrazení apod. Stříhat videa kreativním způsobem, a pokud je zájem, pokusit se kombinovat svoje videa s archivními soubory. Žáci nemající vlastní videa mohou využívat internet archive. Navíc volně dostupnou aplikaci *Glow Doodle* ke zkoušení videoartu na škole nabízí Slánská (2014). K realizaci výtvarného projektu je nutná webová kamera a světelné zdroje.

III.II.III. naše práce – urbanistická videoinstalace

Výtvarný záměr: kreativní využití prostranství školy a uměleckých objektů pro vytvoření videoinstalací. Pomocí instalačních prvků a uměleckých videí se pokusit o imitaci veřejného prostoru uvnitř školního prostoru

Výtvarná technika/postup: umělecké skupinové video a prostorová instalace objektu

Pomůcky: žákovská videa, DATA-projektor, kus školního prostoru, vhodný pro nestálou instalaci, stůl, keramiplast, akrylové barvy, palety, štětce, štěrk/písek/alobal, tenká izolepa, lepidlo, elektřina.

Motivace: Rozhovor o fenoménu urbanistického umění. Co to je? Proč je to pro dnešní dobu tak aktuální? Ukázka práce Isaaca Cordala a Olacura Eliassona, proč si zvolili právě medium instalace? Na příkladu vodoinstalací Nam Jun Paika, Bruce Naumana diskutovat jaké prostředky používá umělec pro začlenění videa do 3D prostoru. Dále nabídnout žákům zorganizování malé školní výstavy, na níž budou promítány žákovské frotáže, doplněné instalačními prvky.

Realizace: Poté, co žáci vytvoří videa v předchozím úseku výuky, mají je pečlivě uložit na karty paměti nebo on-line úložiště (např. dropbox) a odevzdat učiteli pro následné poskládání všech videí do jediného „filmu“. Třída, mezi tím bude mít za úkol postarat se o přípravu a instalování prostorové instalace. Vzhledem k urbanistickému tématu instalace – lze vytvářet spolu s žáky malou imitaci města či (přijde mi ještě více zajímavější) vytvořit lidské postavičky obyvatel tohoto místa z keramiplastu. Pro tuto aktivitu bude zapotřebí využít dvě další hodiny výtvarné výchovy, a tak celková realizace tohoto námětu by trvala dvě či tři vyučovací hodiny. Je třeba počítat s první hodinou věnovanou pro motivaci a modelování a druhou hodinou pro malování uschlých objektů. Poslední hodina bude věnována skutečné instalaci. U práce s keramiplastem je předem třeba se dohodnout na nějakém společném parametru figur (postav), například jejich výška bude kolem 10 cm. Pokud někdo z žáků nechce tvořit lidi (třeba prožívá krizi výtvarného projevu) může tvořit ulici, domy, stroje, přírodní prvky, jiné urbanistické objekty. Jediným požadavkem je myslet na parametry, například, aby domečky nebyly menší než lidi apod. Jakmile figury a domy jsou vytvořené můžeme začít instalaci instalovat. Na stůl (pokud se nenajde lepší plocha pro instalaci) nasypat štěrk nebo písek nebo nalepit alobal jako imitaci městského asfaltu. Dále pomocí izolepy a lepidla ukotvit postavy, domy a jiné výtvary. DATA projektor nastavit tak, aby projekce byla mapovaná alespoň částečně na „místo“, částečně na zeď. Keramiplastové figury obyvatel pak budou vloženy do „reálného“ městského vizuálního pozadí.

III.II.IV. video performance

Výtvarný záměr: osvojení interaktivního videoartu

Výtvarná technika/postup: práce na počítačích, doporučena další aktivní spolupráce s hudební výchovou

Pomůcky: VJ-software (pro tento návrh použijí Magic Music Visuals), počítače, internet či vlastní videa, karty paměti, laptop pro učitele, DATA-projektor.

Motivace: Ještě během předchozích výukových etap vysvětlit žákům fenomén interaktivity, zeptat se, jestli to chtějí vyzkoušet. Než se začne výuka, zapnout software, aby se žáci po příchodu do učebny dostali do interaktivního prostoru. Zkoušet žáky, jestli uhodnou, na co zobrazení reaguje a proč se mění.

Realizace: MMV – je program, který byl mnou používán během přípravy živé performance. Jeho bezplatná verze analogicky umožňuje tvorbu živých vizuálních efektů. Zápor bezplatné verze je však to, že program nedovolí uživatelům uložit vytvořený projekt. Taková verze je vhodná pro zkoušku, inspiraci, pro jednodenní či jednorázovou práci. K realizaci výtvarného projektu stačí počítač s mikrofonom. Tvorba v dané aplikaci může být východiskem pro další spolupráci výtvarné výchovy a hudební výchovy. Nejjednodušším materiálem pro tvorbu mohou být záznamy z telefonních kamer, pozměněné – i prostřednictvím dané aplikace se často zcela liší od původních. Dalším syrovým materiálem mohou být například 3D modely (mohou být staženy z webu) a to, co poskytuje sám program (fraktály, geometrické figury, vlny). Již v průběhu tvorby bude pro žáky zřejmé, jak scény reagují na zvuk ve třídě. Aby bylo možné uskutečnit podobu performance, aniž by škola měla instalovat předplacenou verzi daného programu na všechny počítače, žáci mohou udělat screenshot svých scén a dodat učiteli surový materiál. Učitel pak lze žákovské návrhy znovu vytvořit (škola tedy bude muset alespoň na jeden počítač plnou verzi tohoto programu nainstalovat). Poté, co se učiteli podaří scény reprodukovat a poskládat do seznamu – playlistu. Může být dohodnutá spolupráce s učitelem hudební výchovy, popřípadě zorganizování menšího koncertu, kde žáci budou moci zkusit manipulovat připravené scény v reálném čase.

Závěr

“Díky práci s videem jsem se toho tolik naučil - mnohem víc než co potřebuji k výkonu své profese.

Skutečným vyšetřováním je život a bytí samo; médium je v tomto vyšetřování jen nástrojem.⁴³

- Bill Viola (1985 str. 101)

Ve své práci jsem zkoumala videoart a prostor. Galerijní, alternativní, veřejný. Snažila jsem se zjistit, jakým způsobem videoart pracuje s prostorem, jak komunikuje, jak modifikuje. Literárním pilířem mojí práce se stal *Video Art* od Michaela Rushe (2007), stejně jako digitální knihovna *JSTOR*⁴⁴, kde jsem čerpala mnoho zdrojů, inspirace a informací. Zjistila jsem, že videoinstalace a videoperformance jsou dva druhy videoartu aktivně s prostorem svázané a způsob prezentace videa je principiální součástí díla. Základní povahou média je dynamická interakce mezi videem a momentem prožívání videoartu, nejen technologie a jazyk samotného média.

V praktické části své práce jsem provedla malý výzkum diváckého postoje k místu sledování videoartu. K tomu byla použita metoda internetového dotazování. Při volbě mezi čtyřmi možnostmi, subjekty mého výzkumu jednoznačně daly přednost galerii s projekcí v temné, pohodlné, kinu podobné místnosti. Další galerie – s prostorovou videoinstalací – byla favorizovaná před ostatními možnostmi (YouTube a veřejné náměstí), které byly pro subjekty méně atraktivní. Přičemž veřejné náměstí se stalo nejméně přitažlivou možností. Dále bylo zjištěno, že pro většinu respondentů podstatnými charakteristikami prostoru, v němž na videoart nahlížíjí byly: dobrá akustika, vysoké rozlišení videa, cenová dostupnost přehlídky a také tma a možnost relaxování a ležení u sledování. Což, lze říci, také připomíná klasickou atmosféru kinosálů.

Dalším úkolem mojí práce bylo vytvořit videoinstalace a videoperformance v negalerijním/alternativním, veřejně přístupném prostoru. Pro tento účel mnou byly zrealizovány 2 audiovizuální projekty a vymyšlen jeden další. V průběhu práce nad projekty

⁴³ I've learned so much through my video work-far more than what I need to practice my profession. The real investigation is of life and being itself; the medium is just the tool in this investigation. *(překlad vlastní)*

⁴⁴ <https://www.jstor.org/>

jsem se naučila základům, především vidění, natáčení, montáže, práce s interaktivním softwarem, fundamentům organizace show a spolupráce s hudebníkem.

Svoji didaktickou část jsem navázala na získané praktické a teoretické znalosti. Zde jsem si vymyslela výtvarný blok pro výtvarnou výchovu, jehož záměrem bylo seznámit (potenciální) žáky s fenoménem videoartu, jeho unikátem a základy jeho vnímání, tvorby, prezentace. Můj didaktický projekt dále seznamoval žáky se specifickými formami videotvorby, jako videoperformance a videoinstalace, přes činnosti (sochařskou tvorbu, instalování) a některé počítačové programy (MMV, IMovie, Premier Pro). Můj výtvarný blok byl zaměřen na tvořivost, uplatnění subjektivity, ověřování komunikačních účinků, využíval familiární a sofistikovanou elektroniku a způsobem vytržené dialogu byl navázán na každodenní život.

Seznam použitých informačních zdrojů

ZBIKOWSKI, Dörte. 2002. Bruce Nauman. [autor knihy] Thomas Y. Levin, Ursula Frohne a Peter Weibel. CTRL [SPACE] Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother. Cambridge : The MIT Press, 2002. ISBN: 9780262621656.

VIOLA, Bill a BELLOUR, Raymond. 1985. An Interview with Bill Viola. October. 1985, Sv. 34, Autumn, 1985, stránky 91-119.

ANASTASI, William. 2001. Interview. [autor knihy] Michael Rush. Video Art. New York : Thames & Hudson, 2001. ISBN-13: 987-0-500-28487-2.

SCHJELDAHL, Peter. 1998. O umění a umělcích: Peter Schjeldahl odpovídá na otázky Roberta Storra. [autor knihy] Tomáš Pospiszyl. Před obrazem. Antologie americké výtvarné teorie a kritiky. Praha : OSVU, 1998. ISBN: 9788023812862

SPIELMANN, Yvonne. 2006. Video: From Technology to Medium. Art Journal. 2006, Sv. 65, Iss. 3, stránky 54-69.

RUSH, Michael. 2007. Video Art. New York : Thames & Hudson, 2007. ISBN-13: 987-0-500-28487-2.

ROSE, Peter. 2011. Filmmaker Peter Rose: Video Art in a Public Space. Bryn Mawr Film Institute. [Online] BMFI, 8. 12. 2011. [Citace: 22. 3. 20.] URL: <<http://brynmawrfilm.blogspot.com/2011/12/filmmaker-peter-rose-video-art-in.html>>.

STARUSEVA-PERSHEEVA, Aleksandra. 2019. Видеоарт: запечатленное время в галерейном пространстве. PostNauka. [Online] ПостНаука, 4. 7. 2019. [Citace: 3. 3. 2020.] URL: <<https://postnauka.ru/faq/100594>>.

STARUSEVA-PERSHEEVA, Aleksandra. 2020. Видеоарт и пространство. PostNauka. [Online] ПостНаука, 31. 1. 2020. [Citace: 7. 4. 2020.] URL: <<https://postnauka.ru/video/154821>>.

STARUSEVA-PERSHEEVA, Aleksandra. 2020. Понятие видеоарта. PostNauka. [Online] ПостНаука, 10. 1. 2020. [Citace: 20. 3. 2020.] URL: <<https://postnauka.ru/video/154790>>.

HAL, Foster. 2015. Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus. Praha : Slovart, 2015. ISBN 978-80-7391-975-7.

BOLTER, David Jey a GRUSIN, Richard. 2000. Remediation: understanding new media. Cambridge, MA : The MIT Press, 2000. ISBN: 9780262522793.

BULLOCK, Natasha. 2017. Pipilotti Rist: Sip My Ocean. Museum of Contemporary Art Australia. [Online] MCA, 1. 11. 2017. [Citace: 28. 3. 2020.] URL: <<https://www.mca.com.au/stories-and-ideas/pipilotti-rist-sip-my-ocean-curatorial-essay/>>.

CHRIST, Robert D. a WERNLI, Robert L. 2014. The ROV Manual: A User Guide for Remotely Operated Vehicles. Oxford : Butterworth-Heinemann, 2014. stránky 249-283. ISBN: 978-0-08-098288-5.

CROWTHER, Paul. 2008. Ontology and Aesthetics of Digital Art. The Journal of Aesthetics and Art Criticism. 2008, Sv. 66, 2.

DANIELS, Dieter. 2013. Média → Umění / Umění → Média: Předchůdci mediálního umění v první polovině dvacátého století. 25fps. [Online] přeložila Pavlína Binková, 8. 1. 2013. [Citace: 17. 3. 20.] URL: <http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/forerunners/1/>.

DVOŘÁKOVÁ, Vladimíra a kol. 2010. Evropeizace veřejné sféry. Praha : C. H. Beck, 2010. Sv. 1. v. ISBN: 978-80-7400-193-2.

FREED, Hermine. 1976. Where do we come from?, Where are we?, Where are we going? [autor knihy] Ira Schneider a Beryl Korot. Video Art: An Antology. Michigan : Harcourt Brace Jovanovich, 1976. ISBN-13: 978-0151936328

FÖLLMER, Golo a GERLACH, Julia. 2007. Audiovisions. Music as an Intermedia Art Form. Medien Kunst Netz. [Online] Medien Kunst Netz, 1. 2. 2007. [Citace: 25. 3. 2020.] URL: <http://www.medienkunstnetz.de/themes/image-sound_relations/audiovisions/1/>.

GROYS, Boris. 2001. Медиаискусство в музее. Художественный Журнал: Moscow Art Magazine. 2001, Sv. 40, Iss. 88.

DZHAGAROVA, Lili Atila. 2018. Video Installation in Public Space. Open Journal for Studies in Arts. 2018, Sv. 1, Iss. 1.

DOLANOVÁ, Lenka. 2003. Vstup "pohyblivých obazů" do galerie. Iluminace. 2003, Sv. 15, Iss. 4(52), stránky 85-99.

HANHARDT, John G. 2008. From Screen to Gallery. American Art. 2008, Sv. 22, Iss. 2.

HERTZMANN, Aaron. 2018. Can Computers Create Art? Arts. 2018, Sv. 7, Iss. 18.

HLÁVKOVÁ, Marie. 2012. Analýza současného stavu výuky videoartu na školách a základní východiska pro vznik metodiky videoartu. RVP Metodický portál. [Online] RVP, 08. 3. 2012. [Citace: 13. 3. 2020.] URL: <<https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/13935/analyza-soucasneho-stavu-vyuky-videoartu-na-skolach-a-zakladni-vychodiska-pro-vznik-metodiky-videoar.html/>>.

HLÁVKOVÁ, Marie. 2009. Možnosti práce se stříhovou skladbou ve videoartu na školách. [autor knihy] Hana Babyrádová. Mezi viděním a věděním. Ústí nad Labem : PF UJEP, 2009. ISBN: 9788074141522

HLÁVKOVÁ, Marie. 2010. Projekt metodiky videoartu pro učitele a jeho teoretická východiska. Rokycanské Listy. [Online] Klub Svobodných demokratů Rokycany, 8. 5. 2010. [Citace: 23. 3. 2020.] URL: <<https://www.rlisty.eu/?p=86>>.

JANUCHTA-SZOSTAK, Anna. 2010. The Role of Public Visual Art in Urban Space Recognition. [autor knihy] Karl Perusich. Cognitive Maps. místo neznámé : IntechOpen, 2010, Sv. DOI: 10.5772/7120.

JEŘÁBEK, Jaroslav, KRČKOVÁ, Stanislava a HUČÍNOVÁ, Lucie. 2007. Rámcový vzdělávací program pro gymnázia. Praha : Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. ISBN: 978-80-87000-11-3.

KIRKHMAYER, Viktor. 2000. Пустота из «Чёрного ящика». Художественный Журнал: Moscow Art Magazine. 2000, Iss: 33.

MAZANEC, Martin. 2013. Pohyblivý obraz filmu a videa 2. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci, 2013. ISBN: 978-80-244-4009-5.

MORSE, Margaret. 1991. Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-Between. [autor knihy] Doug Hall a Jo Sally Fifer. Illuminating Video An Essential Guide to Video Art. New York : Aperture, Bay Area Video Coalition, 1991. ISBN: 9780893813901

NORMAN, Thomas. 2014. Electronics Elements (Detailed Discussion). Science Direct. [Online] Science Direct, ?? .?. 2014. [Citace: 17. 3 20.] URL:<<https://www.sciencedirect.com/topics/engineering/analog-video>>.

KENNEDY, Randy. 2009. The World's Most Colorful Video Artist. New York Times. [Online] The New York Times Magazine, 11. 11. 2009. [Citace: 22. 3. 20.] URL:<<https://www.nytimes.com/2009/11/15/magazine/15rist-t.html>>.

ZÁLEŠÁK, Jan. 2007. Rámce interpretace: K interpretaci obrazů v odborných diskurzích a ve výtvarné výchově. Brno : Masarykova univerzita. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy. Vedoucí dizertační práce: Doc. PaedDr. Radek Horáček, PhD., 2007. str. 246.

SEDLÁKOVÁ, Kristýna. 2012. Narcisismus ve videoartu. Brno : Masarykova Univerzita v Brně. Filozofická fakulta. Seminář estetiky. Vedoucí diplomové práce: Mgr. Ondřej Krajtl, 2012. str. 62 .

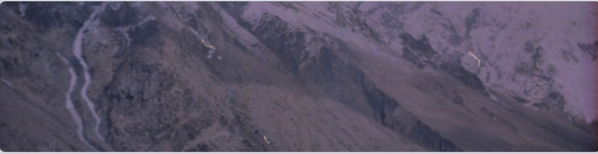
MALINA, Ondřej. 2014 . Pojem "Veřejný prostor" v ČR [online]. Brno, 2014 [cit. 2020-05-04]. Dostupné z: <<https://is.muni.cz/th/lly3/>>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Pavel Pospěch

FAULKNER, Michael a D-Fuse. 2006. VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture. London : Laurence King Publishing, 2006. str. 8. ISBN: 9781856694902.

ROUBAL, Pavel. 2012. Informatika a výpočetní technika pro střední školy: Praktická učebnice. Brno : Computer Press, 2012. ISBN: 978-80-251-3228-9.

FRAUENGLASS, Richard M. 2015. Art in Public Spaces. The New York Times . [Online] The New York Times, 27. 6. 2015. [Citace: 11. 4. 20.] URL:<<https://www.nytimes.com/2015/06/28/opinion/sunday/art-in-public-spaces.html>>.

Obrazová příloha



Video_Space

(I'm asking for an email to avoid people doing the test twice. I will not send you any mail or share your email address with anyone.)

*** Required**

Email address *

Your email _____

Imagine that your favorite artist has made a video art piece. People you trust are full of praise for it. The piece is shown in three different locations: two art galleries and also at [insert your favorite public square]. Where are you more interested in seeing the art piece?

Rate each option from 1 to 6, where 1 is the least attractive option and 6 is the most desirable option.

A. Gallery A with a projection in a dark room with good acoustics and comfortable seats. *

1 2 3 4 5 6

Not interested Very much interested

B. Gallery B with a video installation in a room that you can freely walk around in. *

1 2 3 4 5 6

Not interested Very much interested

C. A public square with the video projected on the façade of a building, without sound. *

1 2 3 4 5 6

Not interested Very much interested

D. Later at home, on YouTube. *

1 2 3 4 5 6

Not interested Very much interested

When you experience a video art piece, the space in which it's shown can have a number of different characteristics, listed below. Rate how important each characteristic is for you in making your experience better. *

	Not important	Usually not so important	Important	Highly important	I don't know
Unusual way to watch a video (example: image is projected on a ceiling, floor etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Darkness and movie-theater-like atmosphere	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
High-resolution video (meaning: highly detailed images)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Being able to relax and lie down while watching	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
An absence of other people, or being in an uncrowded space	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Good acoustics (meaning: high-fidelity sound)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
The show being free or affordable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Being able to share my real-time experience with the others	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Being able to control my watching-experience: to pause, save and share the piece	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Being able to see, touch or explore physical objects that are part of the art piece	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Which kind of video art piece do you prefer? *

A single video shown on one screen

Multiple, related videos shown on different screens at the same time

Your age (optional)

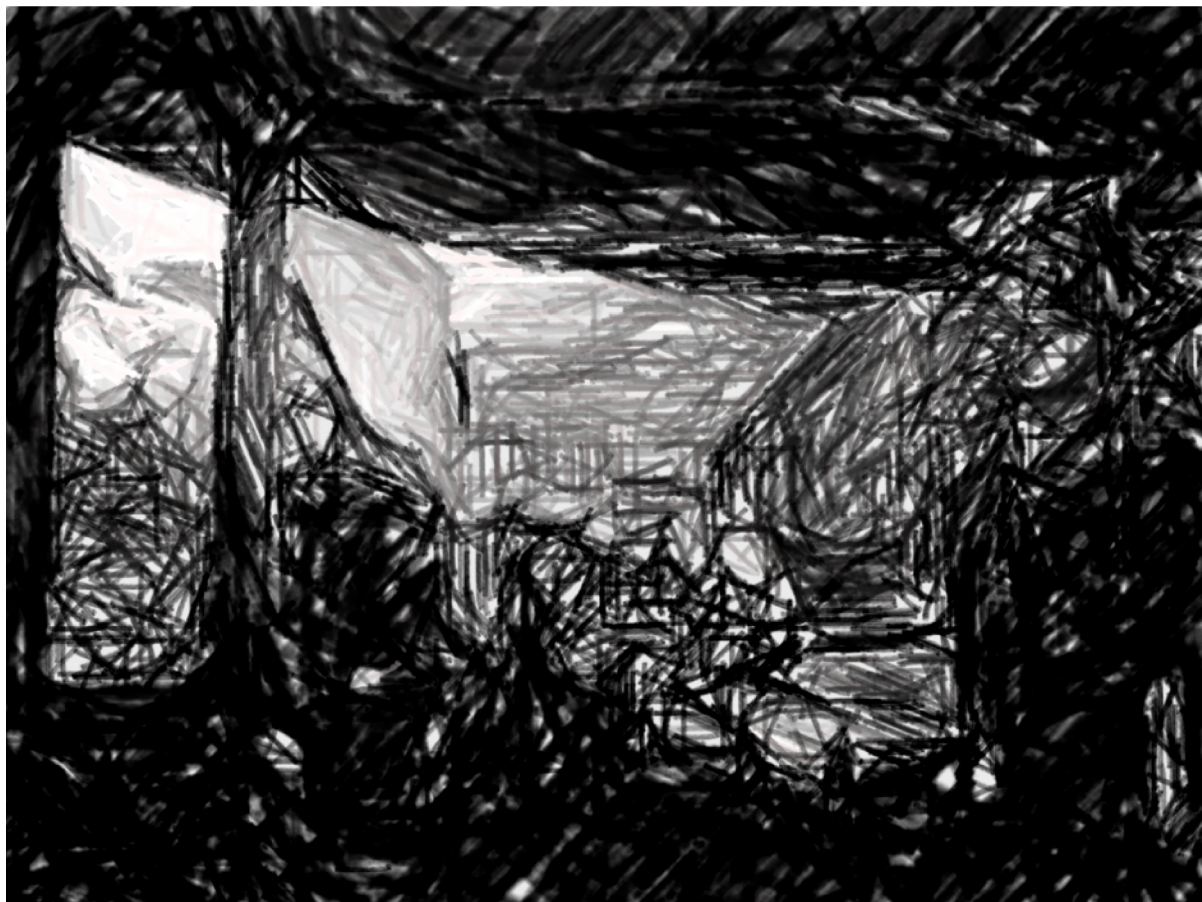
Your answer _____

That's all, thank you very much for your answers <3

Submit

Obr. č. 1: originální dotazník v angličtině, screenshot s Google Forms

Mountain, forest, ocean



Obr. č. 2: skica budoucí projekce, digitální kresba, vlastní tvorba



Obr. č. 3
57



Obr. č. 4



Obr. č. 5



Obr. č. 6: snímek s časovou ukázkou

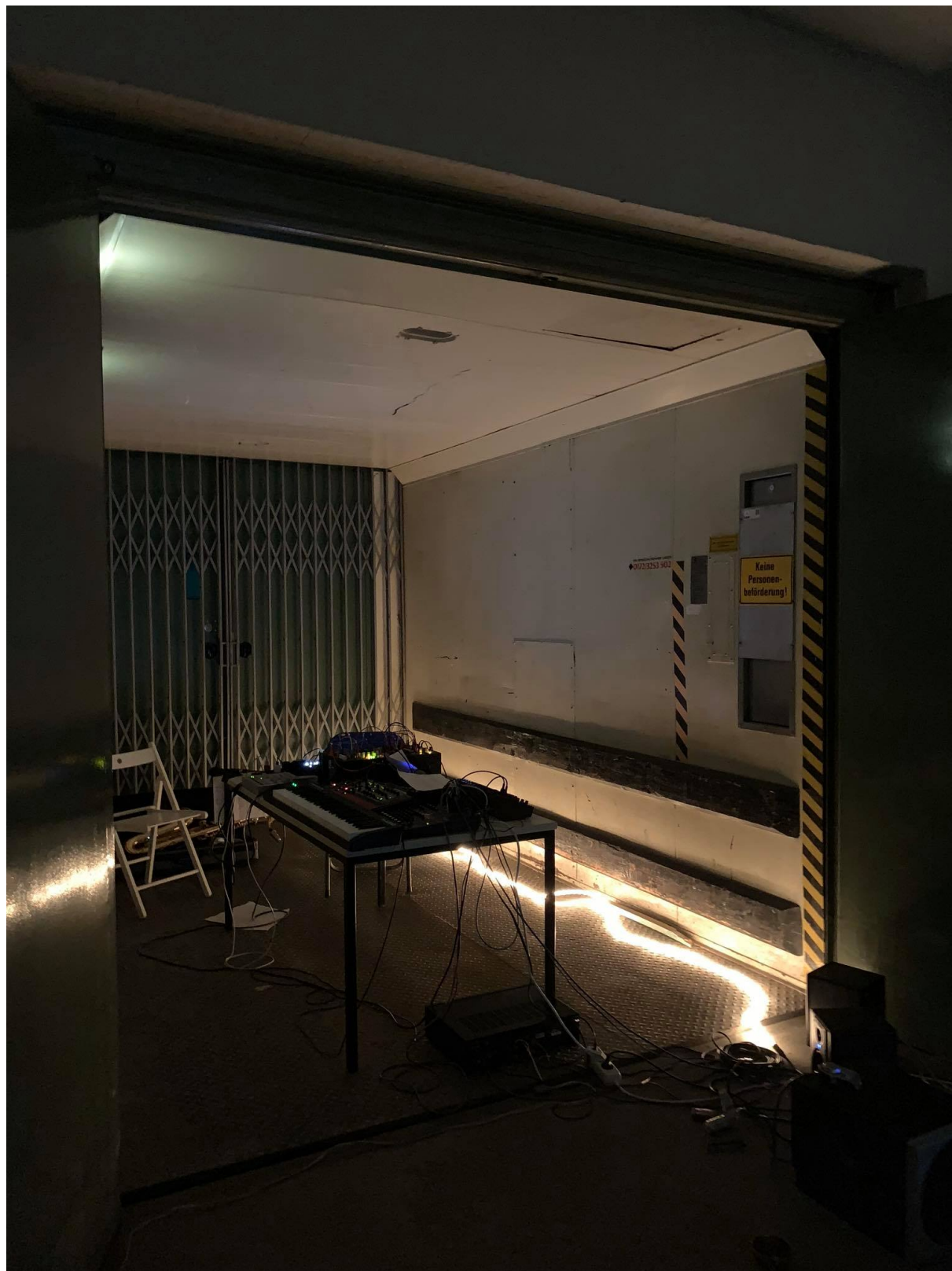


Obr. č. 7: snímek s časovou ukázkou

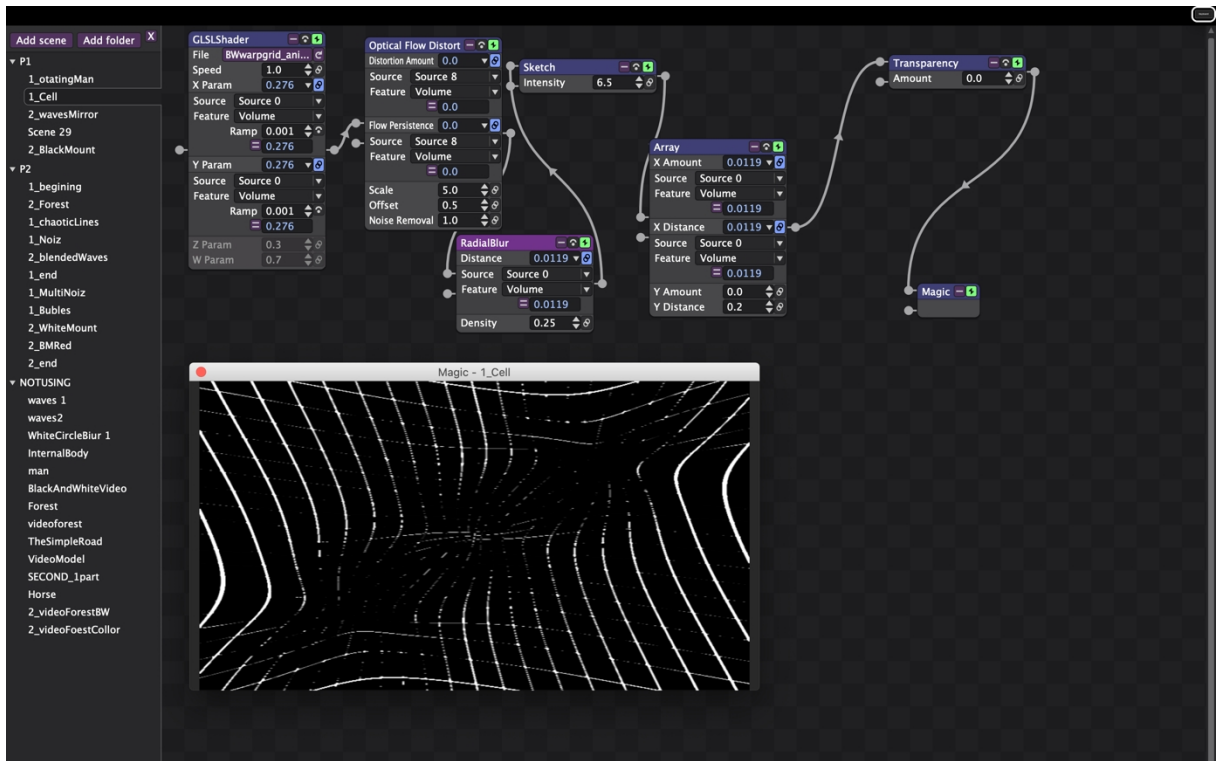


Obr. č. 8 a 9: hudebníci, performance

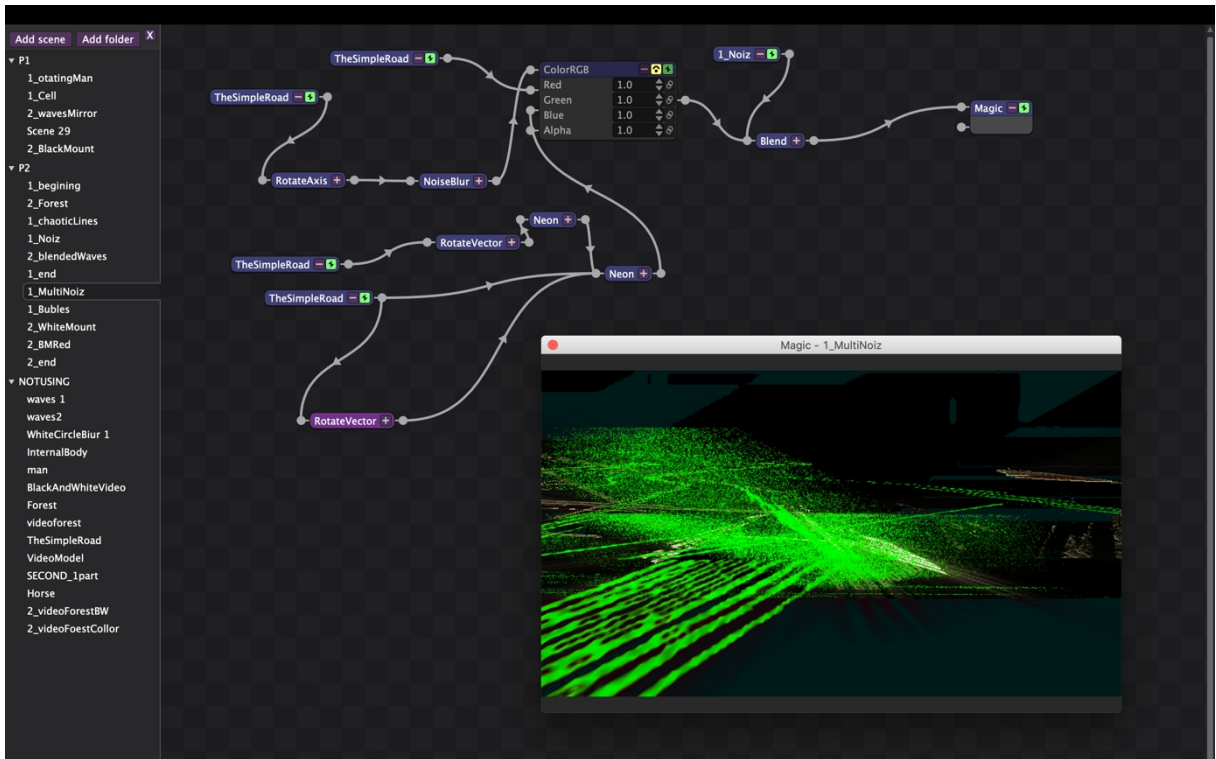
Ape Finger to the Stars



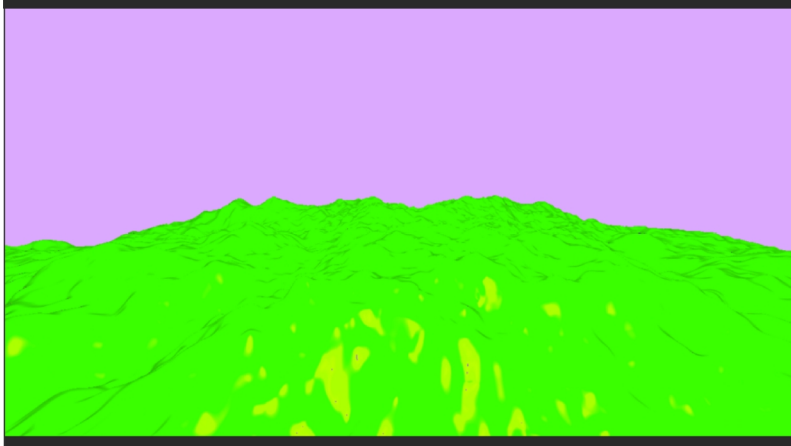
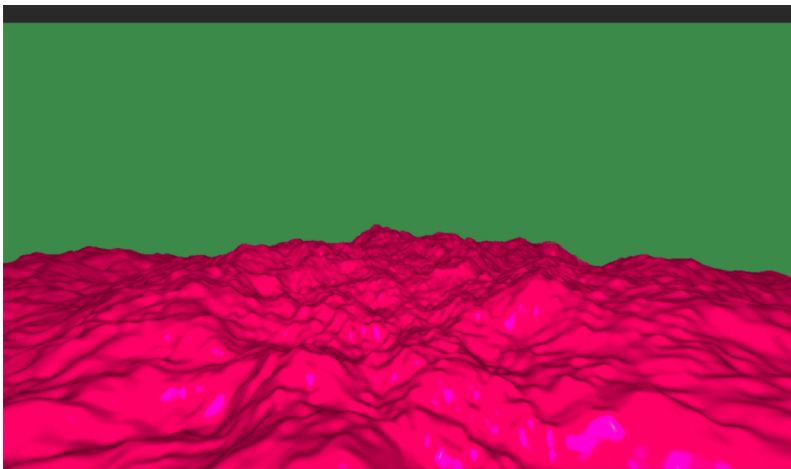
Obr. č. 10: příprava show, "scéna"



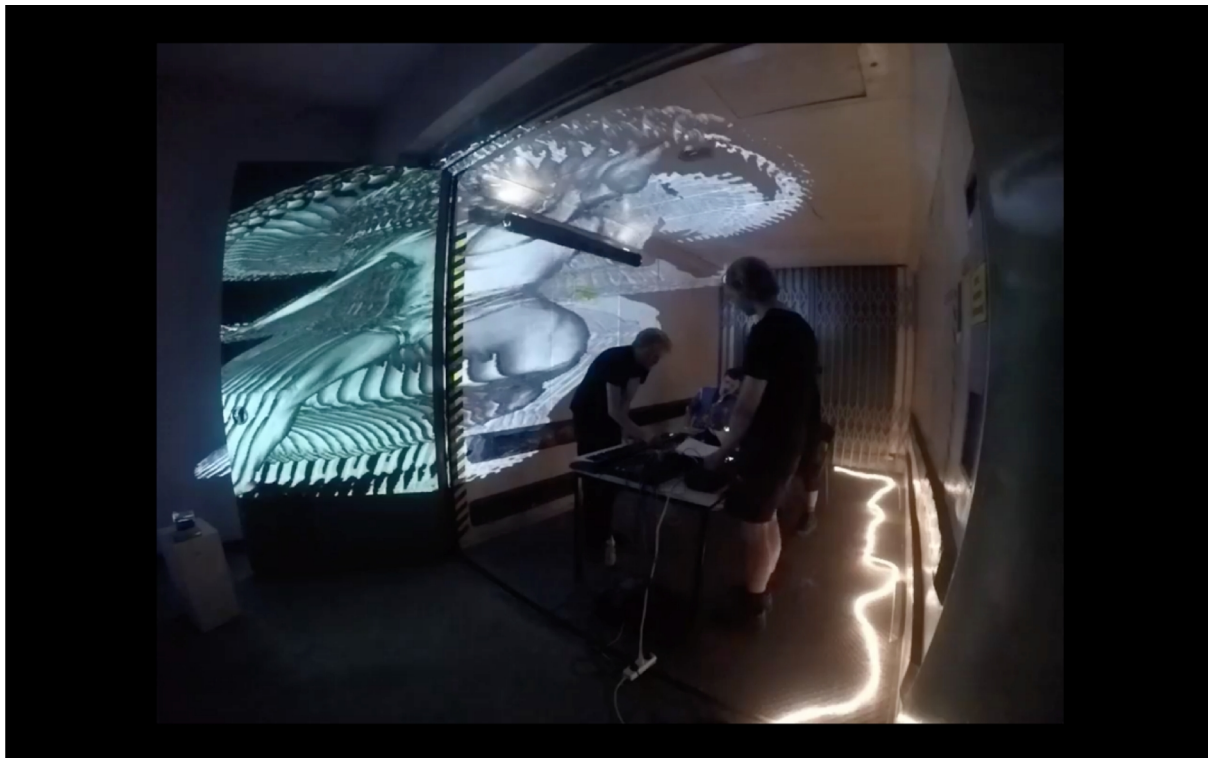
Obr. č. 11: příprava performance, tvorba v MMV



Obr. č. 12: tvorba v MMV



*Obr. č. 13-16:
snímky z videa,
vlastní tvorba*



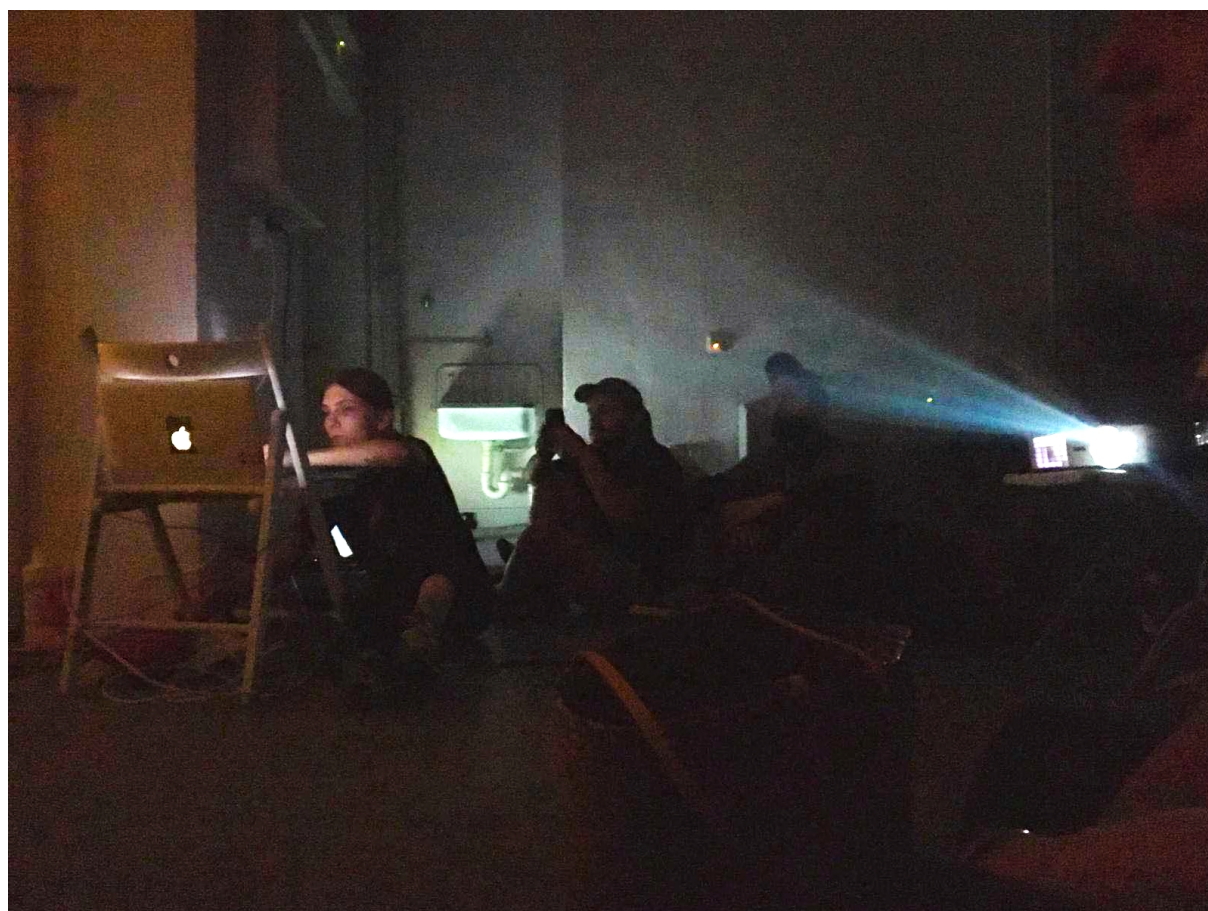
Obr. č. 17: živý performance, hudebníci a videoprojekce



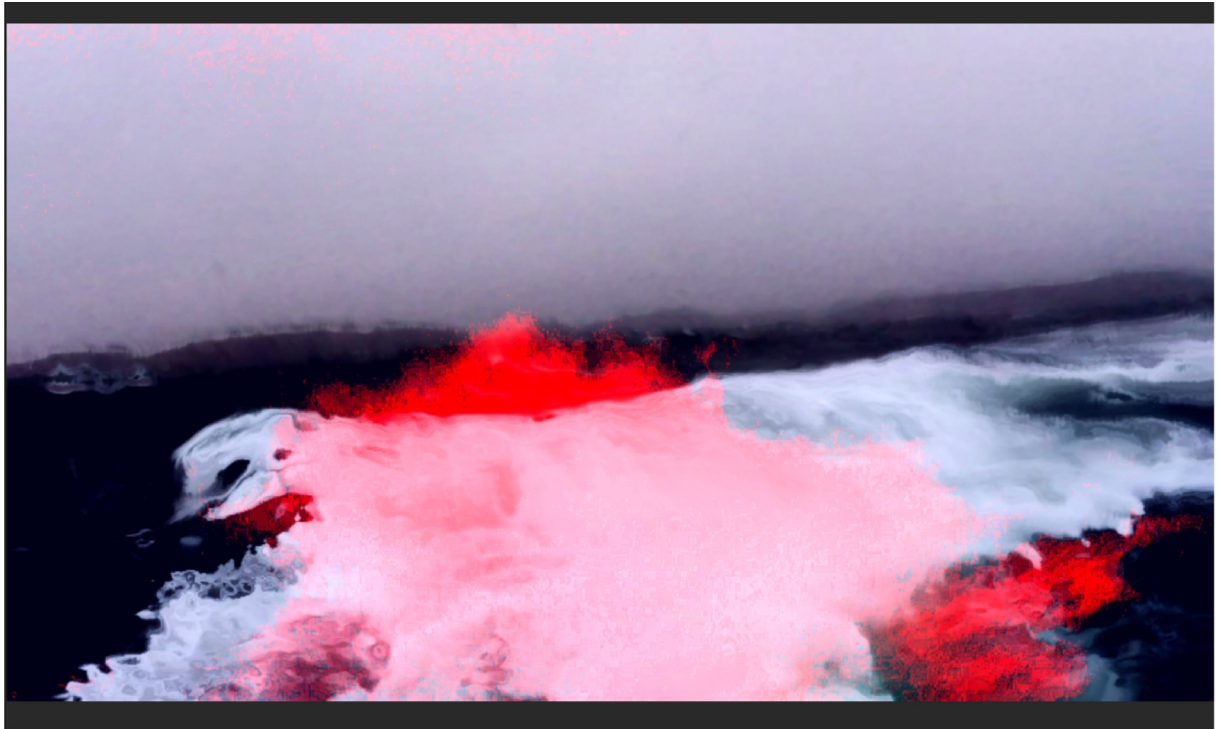
Obr. č. 18: živý performance, hudebníci a videoprojekce



Obr. č. 19 a 20: živá performance a autorka manipulací s vizuální knihovnou v MMV



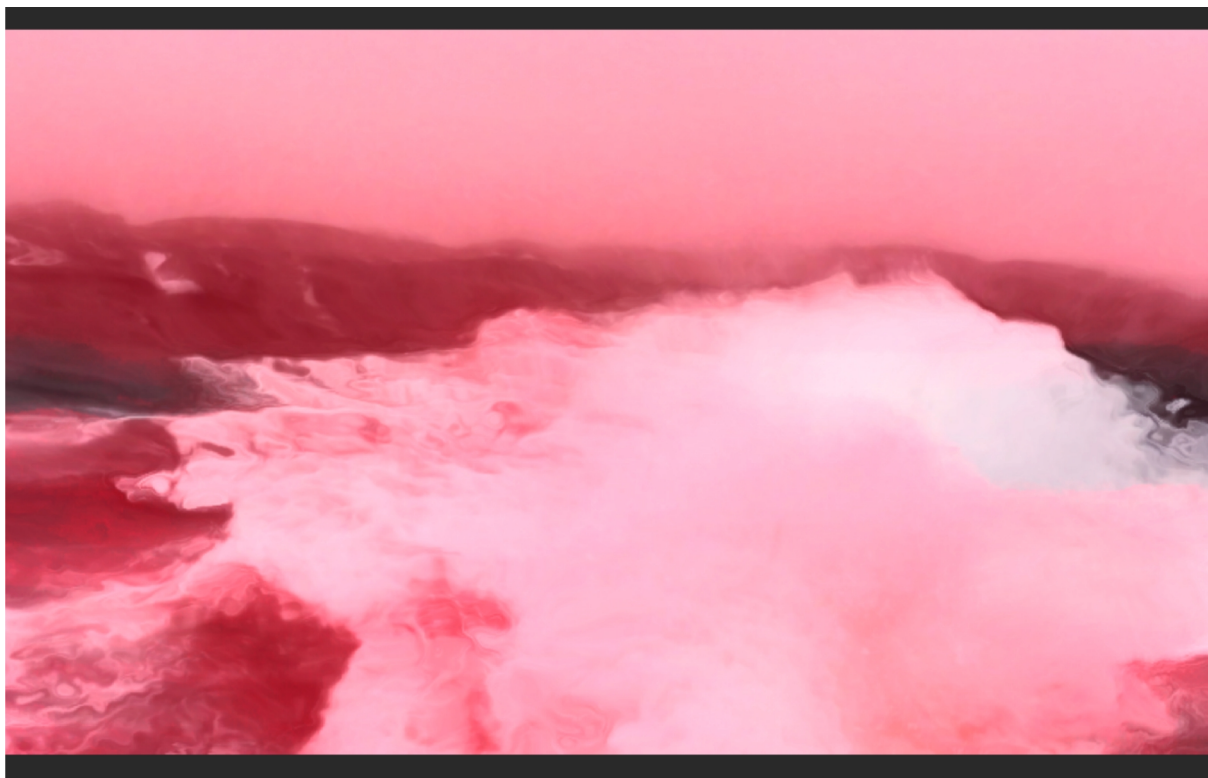
Waves



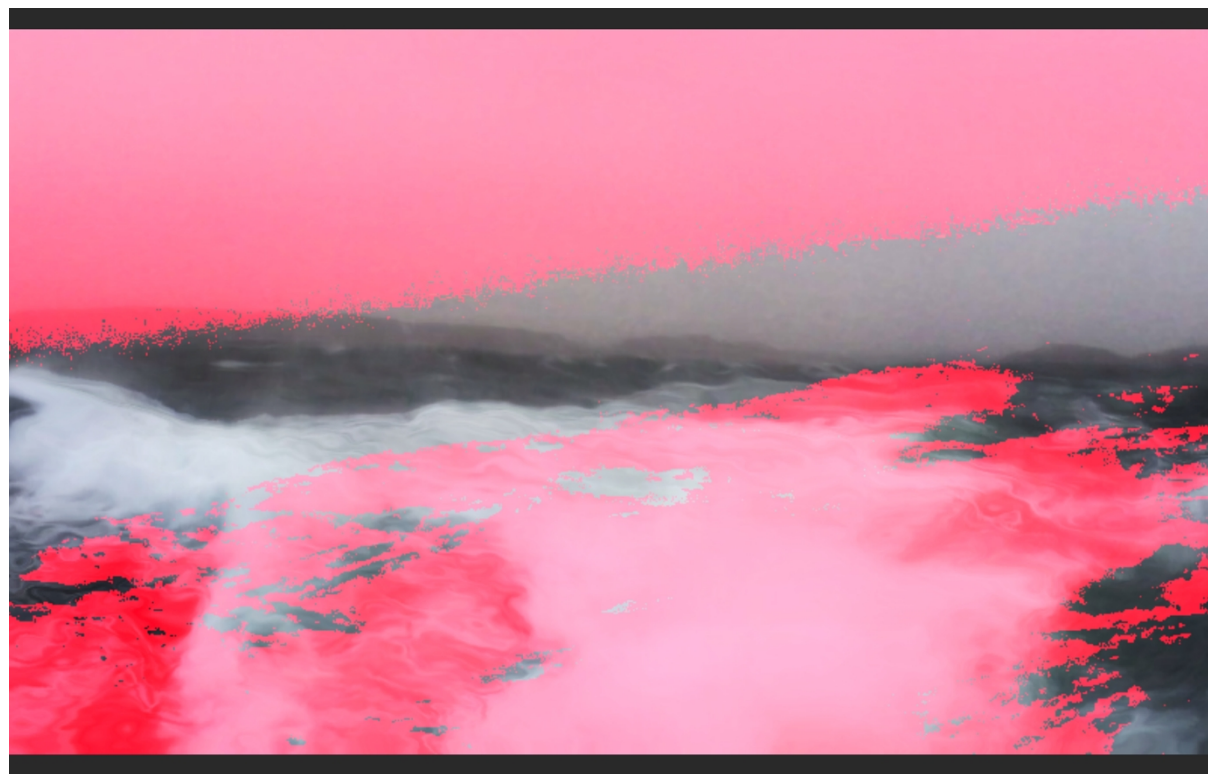
Obr. č. 21



Obr. č. 22



Obr. č. 23



Obr. č. 24