

Univerzita Karlova – Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Název práce

Černé na bílém (bitva ilustrátorů, bezprostřední výtvarná událost a její potenciál pro výtvarnou výchovu)

Black and White (battle of illustrators, immediate artistic event and its potential for the art education)

Téma práce

Fenomén Secret Walls

Phenomenon Secret Walls

Bc. Kamila Zawadská, Dis.

Vedoucí práce: doc. PhDr. Martin Raudenský, Ph.D.

Studijní program: Učitelství pro střední školy (N7504)

Studijní obor: N PG-VV (7504T223, 7504T228)

Červenec 2019

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci Černé na bílém (bitva ilustrátorů, bezprostřední výtvarná událost a její potenciál pro výtvarnou výchovu) vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 9. 7. 2019

.....

Podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala svému vedoucímu práce doc. PhDr. Martinu Raudenskému, Ph.D. za cenné rady týkající se realizace výtvarné akce v městě Rakovníku a správné nasměrování mých kroků co se týče celkového zpracování tématu práce.

Dále děkuji PhDr. Leonoře Kitzbergerové, Ph.D. za ochotu konzultovat se mnou didaktický výtvarný projekt.

Autorská část práce by nemohla být realizována bez velké pomoci Ondřeje Jaroše, který zaštil logistickou a technickou stránku příprav akce a byl mi velkou oporou během celého průběhu Concrete Wall.

Moje poděkování patří učitelům Základní školy v Chropyni, kteří mě ochotně přijali ve svém kolektivu. Děkuji také všem, kteří se účastnili výtvarné akce v Rakovníku jako účastníci či diváci.

Za veškerou podporu děkuji též své rodině, která mi pomáhala během všech etap celého studia a v poslední fázi mi dodávala tolik potřebnou psychickou podporu.

Těm všem patří můj vřelý dík.

Anotace

Diplomová práce je věnována fenoménu Secret Walls, využití jeho specifik a potenciálu pro výtvarnou výchovu jako motivačního prvku pro výuku. Těžiště teoretické části práce leží na popisu charakteristik a rozboru bezprostřední výtvarné akce koncipované jako live art battle a její zasazení do kontextů kulturních a kontextů naší doby.

Součástí práce je realizovaný výtvarný projekt Černé na bílém, který je tvořen šesti výtvarnými etudami zaměřenými na kresbu a inspirovanými Secret Walls. Výtvarné etudy na sebe plynule navazují. Práce obsahuje detailní popis celé tematické řady, její náměty a reflexe.

Vlastní autorskou práci představuje výtvarná akce konaná ve městě Rakovníku, která si kládla za úkol oživení veřejného prostoru města, tvůrčí spolupráci místních obyvatel a poukázání na potenciál vlastní výtvarné činnosti při aktivním, plnohodnotném trávení volného času.

Klíčová slova

ilustrátorské bitvy, umění okamžiku, současná ilustrace, street art, bezprostřední výtvarná akce, umění ve veřejném prostoru, projektové vyučování

Annotation

Master's thesis is devoted to the phenomenon of Secret Walls, its specifics and potential for art education as a motivational element for teaching. The focus of the theoretical part is on the characteristics and analysis of work in the field of cultural art and contexts of our time.

This work is realized as an art project focused on drawing and inspiration of Secret Walls. The art etudes follow each other smoothly. The thesis contains a detailed description of the whole thematic series, its topics, and reflection.

The author's own work is an artistic event which took place in Rakovník and whose aim was to revitalize public area of the town, inspire creative collaboration of locals, and also to point out the potential of own artistic work within spending active and fully-fledged free time

Key words

illustration battles, live art, contemporary illustration, street art, action art, art in public space, project teaching

Abstrakt

Diplomová práce je věnována fenoménu Secret Walls, ilustrátorskému klání s osobitou koncepcí.

Cílem teoretické části je osvětlit základní východiska a kontexty této live art battlové události a popsat prostředky vhodné k motivaci žáků a studentů při práci na vlastní tvorbě, které vychází a jsou inspirovány SW. Stručně řečeno, provázat prvky této bezprostřední výtvarné akce s výukou výtvarné výchovy.

V didaktické části je pak cílem realizace jednotlivých etud výtvarné tematické řady, která je zaměřena na rozvoj kresby u žáků 2. stupně ZŠ a ověřuje popsané motivační prvky v praxi.

Autorský projekt realizovaný v rámci diplomové práce si klade za úkol prostřednictvím akce Concrete Wall oživit veřejný prostor města Rakovníka a zprostředkovat výtvarný zážitek pro místní obyvatele. Motivovat je k vlastní tvorbě v jejich volném čase a poukázat na relaxační aspekt výtvarné tvorby.

Těžiště práce leží v realizaci a detailním popisu tematické řady výtvarných úkolů a v realizaci výtvarné události v Rakovníku. Dále se práce soustřeďuje na ověření motivačních prvků k vlastní volné tvorbě využitých ve školním prostředí a ve volném čase veřejnosti. A v neposlední řadě jsou zde také vytyčeny definice a klasifikace pojmů jako umění ve veřejném prostoru, street art, komiks, ilustrace či bezprostřední výtvarná akce a její podoby.

Z textu zároveň vyvstávají otázky týkající se současné vizuální kultury, které doplňují příklady umělců (především české scény), kteří se ve svém díle dotýkají či dotýkali obdobných témat, kterým dávám v textu vlastní prostor.

Abstract

Master's thesis is devoted to the phenomenon of Secret Walls, an illustrative contest with a distinctive conception.

The aim of the theoretical part is to explain the basic bases and contexts of this live art battlement event and describe the means suitable for motivating pupils and students to work on their own work, which is based on and inspired by SW. In short, linking the elements of this immediate art event with teaching art.

In the didactic part, the aim is to realize the individual stages of the thematic art series, which is focused on the development of drawing in the pupils of the second grade of primary school and verifies the described motivational elements in practice.

The aim of the project is to revive the public space of the town of Rakovník through the Concrete Wall event and to convey an artistic experience for local residents. To motivate them to create their own free time and to point out the relaxing aspect of art.

The focus of the work lies in the realization and detailed description of the thematic series of artistic tasks and in the realization of the artistic event in Rakovník. Furthermore, the thesis focuses on the verification of motivational elements for own free work used in the school environment and in public leisure time. Last but not least, definitions and classifications of terms such as art in public space, street art, comics, illustrations, and immediate art events and its forms are also outlined.

At the same time, questions concerning contemporary visual culture arise from the text, which are complemented by examples of artists who touch or touched on similar topics in their work.

Obsah

1. Úvod	10
2. Teoretická východiska výtvarné akce Secrete Walls a její potenciál pro hodiny výtvarné výchovy	12
2.1. Představení fenoménu Secrete Walls	12
2.2. Vznik a historie Secret Walls	15
2.3. Kulturní souvislosti Secret Walls, přesahy do jiných disciplín	16
2.3.1. Subkultury spojené s SW	17
2.3.2. Komiks a ilustrace	35
2.3.3. Umění ve veřejném prostoru, bezprostřední výtvarná akce – live art	57
2.4. Přínos SW pro výtvarnou výchovu	77
2.4.1. Týmová práce – výchovný prostředek a motivační prvek	79
2.4.2. Freehand a freestyle jako způsob tvorby podporující rozvoj osobitého výtvarného projevu + improvizace	80
2.4.3. Nalézání úsporného tvaru, využití výtvarné zkratky, stylizace	81
2.4.4. Soutěživost jako motivační prvek pro vlastní tvorbu ve výuce výtvarné výchovy	81
2.4.5. Časové omezení procesu tvorby jako aktivizující metoda	82
2.4.6. Tvorba na veřejnosti, před diváky	83
2.4.7. Seznámení s jedním z projevů současné vizuální kultury	84
3. Tematická výtvarná řada „Černé na bílém“	85
3.1. Úvodní slovo a obecné cíle výtvarné řady	85
3.2. Koncepce výtvarných úkolů	87
3.3. Popis výtvarných etud a jejich realizace na ZŠ Chropyně	89
3.3.1. Bez kontroly (kresba vedená pamětí a intuicí)	89
3.3.2. Linka – co jí dokážeme vyjádřit	95
3.3.3. Kresebný battle	111
3.3.4. Komiksový hrdina, kterého bych chtěl potkat	118
3.3.5. Komiksový hrdina v mé realitě	123
3.3.6. Závěrem k celému výtvarnému projektu „ Černé na bílém“	129
4. Concrete wall – bezprostřední výtvarná akce pro oživení veřejného prostoru města Rakovníka	130

4.1.	Stručná charakteristika akce	131
4.2.	Spolupráce na projektu :	131
4.3.	Cíle a myšlenky, ze kterých vzešla akce Concrete Wall	133
4.4.	Popis jednotlivých kroků k realizaci Concrete wall	135
4.4.1.	Prezentace akce	135
4.4.2.	Zajištění materiálů a pomůcek	137
4.4.3.	Příprava prostoru a zázemí	138
4.5.	Tři stanoviště, tři různé činnosti v rámci akce Concrete wall	138
4.5.1.	Vlastní autorský počín - Mapy	139
4.5.2.	Malba, kresba, sprejování na betonovou zeď	145
4.5.3.	Malování na plátna	148
4.6.	Reflexe realizace akce Concrete wall	149
5.	Několik slov závěrem	151
6.	Seznam použitých informačních zdrojů	153
7.	Seznam vyobrazení	161
8.	Seznam příloh k diplomové práci	164

1. Úvod

*„Setkání s uměním a tím,
co je pro nás běžně neobvyklé,
v dobře známé, praktické každodennosti,
člověka kultivuje a vtahuje do veřejného dění.“¹*

Navštěvování veřejných výtvarných akcí je stále důležitější součástí běžného života kulturního člověka. Poptávka si žádá nabídku a ta nezaostává. Živé umění se čím dál častěji dostává do bezprostředního kontaktu s diváky, dere se do veřejného prostoru. Už dlouho není prezentace umění jen otázkou knih, vzdělávacích pořadů, muzeí a galerií.

Dostává se čím dál blíže k lidem, a to i prostřednictvím live artových akcí, kde je možné vidět komplexní vznik díla, celý proces. Odehrává se v prostředí, které je diváku dobře známé, a ten se často stává i spoluvůrcem díla – zde je absolutně odstraněna bariéra mezi umělcem, uměleckým dílem a divákem.

Diplomová práce je věnována fenoménu Secret Walls, ilustrátorskému klání s osobitou koncepcí.

Cílem teoretické části je osvětlit základní východiska a kontexty této live art battlové události a popsat prostředky vhodné k motivaci žáků a studentů při práci na vlastní tvorbě, které vychází a jsou inspirovány událostí Secret Walls.

V didaktické části je cílem realizace jednotlivých etud výtvarné tematické řady, která je zaměřena na rozvoj kresby u žáků 2. stupně ZŠ a ověřuje popsané motivační prvky v praxi.

V autorském projektu se snažím prostřednictvím akce nesoucí název Concrete Wall oživit veřejný prostor města Rakovníka a zprostředkovat společný výtvarný zážitek pro místní obyvatele. Motivovat je k vlastní tvorbě v jejich volném čase a poukázat

¹ MELKOVÁ, Pavla, Kateřina FREJLACHOVÁ a Jakub HENDRYCH. Umělecká díla na veřejných prostranstvích: Plug-in → Manuál tvorby veřejných prostranství hlavního města Prahy [online]. Praha: © IPR/SDM/KVP, 2018 [cit. 2019-04-01]. ISBN ISBN 978-80-87931-82-0. Dostupné z: http://manual.iprpraha.cz/uploads/assets/umelecka_dila-web-final_150dpi.pdf

na relaxační aspekt výtvarného umění a ukázat jim jednu z podob současného výtvarného umění – street artu.

Těžiště práce leží v realizaci a detailním popisu tematické řady výtvarných úkolů a realizace výtvarné události v Rakovníku. Ověření motivačních prvků k vlastní volné tvorbě využitých v praxi a to ve školním prostředí i ve volném čase veřejnosti. Dále definování a klasifikace pojmů jako je street art, umění ve veřejném prostoru, komiks, ilustrace a bezprostřední výtvarná akce.

Z textu zároveň vyvstávají otázky týkající se současné vizuální kultury, které doplňují příklady převážně českých umělců. Práce v sobě obsahuje, jak doufám, didaktický potenciál a nabízí i několik rad pro primárního adresáta celé diplomové práce, kterým je pedagog výtvarné výchovy na základní nebo střední škole. Dále to může být i člověk, který se zajímá o živé umění na veřejných prostranstvích. Tomu jsem se alespoň trochu snažila přizpůsobit podobu a znění celého textu.

Diplomová práce je členěna do několika hlavních kapitol. Jde ale o rozdělení trochu násilné, jejich obsahy se mezi sebou značně navzájem prolínají. Pro mě důležitá hesla, myšlenky z jednotlivých kapitol práce jsem pro lepší přehlednost vyznačila tučným písmem.

2. Teoretická východiska výtvarné akce **Secrete Walls** a její potenciál pro hodiny výtvarné výchovy

Jak může být výtvarná událost inspiračním prvkem pro pedagogickou činnost ve výtvarné výchově, jak může oživit dění ve veřejném prostoru a být přínosem pro obyvatele daného místa, co obecně může přinést pro rozvoj vizuální komunikace?

Částečnou odpověď na tyto otázky, jak pevně věřím, je možné nalézt na následujících stránkách.

2.1. Představení fenoménu **Secrete Walls**



Obrázek 1: Logo Secret Walls na popředí fotografie z průběhu akce

Secret Walls (dříve nazývané Secret Wars) je celosvětově první koncept live art battlu. Kořeny akce sahají do roku 2006, kdy se v malém baru ve východním Londýně (v Shoreditch) zrodila myšlenka k jejich pořádání. Po několika letech a značném úsilí organizátorů se ilustrátorská klání dostala do New York City, Londýna, Lisabonu, Berlína, Tokia, Kodaně, Dublinu a Amsterdamu, kde se ukázalo, že neexistuje příliš velká stage pro, dalo by se říci, průlomovou akci (streetovou novinku) jako jsou Secret Walls. Výtvarná akce se všude těšila velké oblibě a to vedlo k jejímu rozmáhání po celém světě. Síť kreativců roste každým dnem, souboje se již konaly ve více než 40 zemích

světa (USA, Evropa, Rusko, Blízký Východ, Asie). Soutěžícími umělci jsou jak amatéři, tak profesionálové. Přihlásit se může prakticky kdokoliv, kdo chce prezentovat svůj um přes otevřenou registraci. Pokud se pak SW konají poblíž místa zaregistrovaného umělce, je kontaktován a přizván k účasti. K roku 2019 si mohou Secret Walls zapsat na své konto přibližně dva tisíce pořádaných show². Jedná se o inspirující akci pro umělce s různými styly tvorby, které se svou estetikou vztahují ke komiksové tvorbě. Umělecký počin vzniká přímo před očima diváků. Z velké části se jedná o freestyle tvorbu bez předlohy. Diváci vidí celý proces vzniku díla a ne tak, jak jsou běžně zvyklí vidět již hotové kousky např. někde v kamenných a online galeriích, což je velkým přínosem.

Bitvy se pořádaly na skrytých a unikátních lokacích ve větších městech (dnes už se pořádají spíše ve vyhlášených prostorách, kam je možný přístup většího množství diváků).

U nás se konaly již několikrát a to v roce 2012 a v roce 2013 v Praze. Událost se k nám dostala přes Viktora Rosinckého, který se s fenoménem setkal při svém pobytu v zahraničí a rozhodl se jej realizovat i u nás.

Ilustrátorská klání vždy probíhají mezi dvěma jednotlivci nebo mezi dvěma týmy (umělecké skupiny, kamarádi, spolužáci z umělecké školy apod.).

„SW“ stále rostou a rozšiřují pole své působnosti. „*The dream is slowly paint the world black and white.*”³ Volně přeloženo: „Snem je pomalu vymalovat svět černobíle.“

Svůj sen si organizátoři SW plní i prostřednictvím projektu School Walls, který vznikl roku 2009 a BlackBookBattles z roku 2014. Snaží se v umělcích probudit spontánní kreativitu a hlavně spolupráci. BlackBookBattles je akce, kterou zaštiťuje SW umělec, který je dostatečně zkušený pro vedení druhých osob. Snaží se podpořit freestyle kresbu a spolupráci jednotlivých účastníků akce prostřednictvím krátkých skicářských bitev. Ty se řídí obdobnými pravidly jako mateřské Secret Walls. Je zde snaha o vyhledávání talentovaných studentů z různých škol a vést je k uskutečnění jejich přání stát se

²Secret Walls. *Secret Walls Our Story* [online]. [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://secretwalls.black/ourstory>

³Secret Walls. *Secret Walls Our Story* [online]. [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://secretwalls.black/ourstory>

umělcem. Kromě toho se též vedou debaty o tom, jak uchopit svou tvorbu, debaty o životním stylu, týmové práci. Hovoří se o negativních dopadech vandalismu v podobě graffiti. Pořadatelé BlackBooksBattles hlásají, že akce dávají tytéž pocity vzrušení jako nelegální činnost writerů. Mladým účastníkům je poskytován mentoring, který je má vést správnou cestou, aby se co nejlépe prezentovali nejen před svými vrstevníky. Vítězové se mohou účastnit Secret Walls a mohou být přizváni, aby se připojili ke stále rostoucímu tvůrčímu týmu Terryho Guye.⁴

Charakteristika Secret Walls v bodech

- 90 minut času – povzbuzující účinek časového omezení.
- Live artový souboj s jednoduchou koncepcí.
- Individuální souboje, skupinové souboje
- Tady a teď.
- Publikum, porota, hudba, adrenalin.
- Atmosféra spojená s klubovou nocí.
- Dvě bílé zdi, výzva velké bílé plochy.
- Bezprostřední kresba černou barvou – jednoduchost monochromatické palety.
- Pouze černé, pro potřebu Secret Walls vyrobené fixy a černá akrylová barva.
- Žádné tužky, žádné náčrtky.
- Souboj rozhoduje systém tří bodů – dva neutrální sudí (pro každou battle jiní) a hlas davu (měřeno na decibely).
- Akce, která inspiruje umělce i diváky, podpora nových talentů.

⁴Secret Walls. *Secret Walls Education* [online]. [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://secretwalls.black/education>

- Zábava s přidanou hodnotou, která propojuje umělce s diváky a naopak.
- Série událostí – soutěží.
- Otevřené registrace.

V souvislosti s SW by se dalo hovořit o propojení různých forem zprostředkování umění na interdisciplinární bázi. Základem je využití výtvarné formy – kresby, kde je výrazně dbáno kromě estetických aspektů i na komunikační aspekty vzniklého díla. Jde o sdělení osobitého zpracování zadaného tématu divákům a porotě, kteří jej pak hodnotí. Setkáme se zde s využitím hudební formy jako doprovodu tvůrčího procesu a dotvoření celkové atmosféry výtvarné akce. V neposlední řadě je nutno zmínit, že umělci předvádí v jistém ohledu na pódiu divadlo, prezentují sami sebe, improvizují v komunikaci mezi sebou a diváky.

Během studia různých článků a komentářů k události jsem narazila na označení akce jako „Visual Rap battle“, které mi utkvělo v paměti. Myslím si, že to vcelku dobře a jednoduše vystihuje podstatu.

2.2. Vznik a historie Secret Walls

První konaná výtvarná zápasení se přirovnávají atmosférou k filmu Klub rváčů a k wrestlingu – zápasení. Byly nazývány tzv. „Fight club of art scene“. Proč tomu tak bylo?

První události se pořádaly takzvaně pod rouškou tmy a tajemství. Povědomí o konání ilustrátorských soubojů se většinou šířilo „šuškanou“ a přes sociální média určitých skupin (subkultur). Akce se konaly na nepříliš známých místech a tam, kde bychom to neoznačili za lukrativní prostory. Zápolení se odehrávala v prostoru připomínajícím arénu a často za bouřlivého doprovodu vybraných diváků. Od té doby akce ušla dlouhou cestu a pozměnila se i její prezentace, otevřela se širšímu publiku.

Na počátku událost nesla označení Secret wars (Tajné války), které je odvozeno od série komiksů Marvel světa. Tomuto tématu se budu více věnovat níže v textu. Zakladatelem a hlavní postavou pro realizaci akce SW je Terry Guy.

Dle jeho slov došlo k založení SW několik let po spuštění designového studia nesoucího jméno Monorex. Byl to původně tým asi deseti umělců, kteří se snažili pořádat výstavy pro známé a různá živá vystoupení. Poměrně rychle si vytvořili silnou základnu příznivců, kteří se pravidelně účastnili koncertů a byli svědky „živého umění“ v pivní zahradě (zde jsou úplné počátky). I když měly večerní akce dobrou atmosféru, Terry Guy byl přesvědčen, že jim něco chybí. Začal zkoumat nové nápady a koncepty pro živou uměleckou show, která by vynikla, inspirovala a zvyšovala povědomí o zúčastněných umělcích, dávala jim prostor k rozkvětu a chtěl, aby se akce co nejvíce otevřela světu.

Po několika pokusech a omylech byly Secret Walls koncipovány a uspořádalo se několik zkušebních událostí. Byl vytvořen živý umělecký formát, který nenechá diváka jen tak v nečinnosti.

Původním záměrem bylo pořádat akce pouze v Londýně, ale pověst SW se rozšířila a byl tu zájem o jejich konání v celé Velké Británii a nakonec i po celé Evropě. Dnes má akce formu specifického „turné“, které propojuje umělce z různých koutů světa.

Dnes sami pořadatelé považují akci za světovou live artovou událost, která v sobě nese poslání podporovat živou uměleckou scénu.

V časopise FullMoon jsem se dočetla: „*Terry Guy, zakladatel SecretWalls, nebyl spokojený s tím, aby rok od roku byly Secret Walls stejné. Proto se vždy snaží concept posouvat dále, a tak se Secret Walls vypracovaly do celosvětové soutěže, která se dá v prostředí umění přirovnat k americkému baseballovému Superbowlu.*“⁵

Z textu je patrné, že nejen pořadatelé hodnotí svou akci v superlativech, ale že ji tak vnímá i širší veřejnost.

2.3. Kulturní souvislosti Secret Walls, přesahy do jiných disciplín

Fenomén Secret Walls je postaven na čtyřech stěžejních pilířích:

⁵ Fool Moon: Jen fix a plátno! První kolo Secret Walls bude už tento víkend. *Www.fullmoonzine.cz* [online]. 25. 05. 2013 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://www.fullmoonzine.cz/novinky/prvni-kolo-secret-walls-v-sobotu-v-roxy-nod>

- **Marvel komiks** – komiks témata, cartoon estetika, dynamičnost Marvel komiksů, časté propojení obrazu s písmem
- **Hip Hop**, taneční battly – atmosféra akce, způsob hodnocení, soutěživost mezi dvěma skupinami, hudba doprovázející akci
- **Graffiti, street art** – volné umění, využití estetiky, písma, velké formáty, volná tvorba
- **Umění současné ilustrace**

To vše ovlivňuje výslednou podobu ilustrátorských klání a také to, pro jaké skupiny jsou přitažlivá.

Umění ve veřejném prostoru, umění odehrávající se bezprostředně v daném okamžiku, to jsou odkazy, které v sobě výtvarná událost nese. Jedná se o interdisciplinární propojení uměleckých oborů. Je to akce, při které jde od malujících, kreslících tvůrců velká vlna energie směrem k divákům a naopak. To je jeden z podstatných rysů live artových událostí.

2.3.1. Subkultury spojené s SW

To, co utváří atmosféru akce, jsou lidé, kteří ji pořádají a kteří se jí účastní jako soutěžící či jako diváci. Proto pokládám za důležité napsat alespoň krátce několik informací k subkulturám, které jsou v mých očích s SW propojené. SW jako jedna událost spojuje odlišné subkultury.

Které jsou ty nejvýraznější, které mají nejpočetnější zastoupení? Níže uvedu tři z nich, které považuji za nejnositelnější a uvedu jejich specifika.

Propojuje je například určitý typ estetiky, který využívají při své prezentaci a se kterým se můžeme setkat na SW a principy spojené s jejich tvorbou (např. improvizace před publikem) a životním stylem (např. tvorba jako ventil vlastních emocí).

Velmi hezky popsal propojení osob jedné subkultury Vladimír 518 v rozhovoru pro knihkupectví Kosmas: „*Jaká je definice "kmene" ve vašem pojetí? Společný lov, společné*

území, společné rituály? Hlavně společný oheň. Tím nazýváme to, co tyhle lidi spojuje a může to být naprosto cokoli“⁶

Ano, ohněm může být skutečně cokoli. Pokud je dostatečně silný, zapálí lidi okolo, uchvátí je a ti jej pak šíří dál. Za vsutku silný oheň můžeme považovat i SW, které dávají dohromady lidi z nejedné subkultury a propojují je.

V dnešní době už se dosti stírají hranice mezi samotnými subkulturami a i mezi subkulturami a většinovou společností (což je znát i na pestrosti zastoupení jedinců na této výtvarné akci).

Ale i současné subkultury mají svůj folklor, kterým se mohou definovat. Má ho každá skupina vyznačující se alespoň jednou sdílenou charakteristikou, významným faktorem, na jehož základě udává a vytváří vlastní tradice, hodnoty. Osoby patřící k dané skupině spojuje jistý způsob trávení volného času.

Pro upřesnění cituji definici odborníka Václava Soukupa: „*Subkulturu lze definovat jako sociální skupinu, jejíž artefakty, sociokulturní regulativy a ideje se do jisté míry odlišují od majoritní kultury, která tvoří kontextuální rámec daného společenství.*“⁷

Za důležité považuji zmínit, že subkultury, o kterých budu v souvislosti s SW psát, se odrážejí v životním stylu jedinců, kteří se k nim hlásí. Za obecnější pojem, než pojem životní styl, je považován pojem životní způsob, což je systém významných činností a vztahů, životních projevů a zvyklostí typických, charakteristických pro určitý subjekt.⁸

S tím jde ruku v ruce sociální identita, která je v těchto kruzích velmi důležitá, jak je dále uvedeno.

⁶ WEISS, Tomáš. Pár otázek pro...Vladimira 518, editora Kmenů 0. *Www.kosmas.cz* [online]. 8. 4. 2014 [cit. 2019-06-20]. Dostupné z: <https://www.kosmas.cz/oko/rozhovory/10221/par-otazek-pro...vladimira-518-editora-kmenu-0/>

⁷ SOUKUP, Václav. *Přehled antropologických teorií kultury*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2004. Studium (Portál). ISBN 80-717-8929-1.

⁸ Volná citace: KUBÁTOVÁ, Helena. *Sociologie životního způsobu*. Praha: Grada, 2010. Sociologie (Grada). ISBN 978-80-247-2456-0.

Graffiti

Akce probíhající pod rouškou tmy, běh, zrychlený dech, vylamování zámků, nebezpečné výpravy zahalených osob, vandalismus, bezmyšlenkovité stopy po tagovacích fixech a sprejích na nepatřičných místech, konflikty s policií...

Výtvarné vyjádření umělce využívajícího veřejná prostranství, sebevyjádření autora, „legály“, součást současné vizuální kultury, jedna z forem street artu, kreslířský a malířský um, zvelebování šedých, zapadlých míst a ulic...

Graffiti má dvě stránky. První zmíněná je v očích veřejnosti viděna čistě negativně. Bohužel pro graffiti je tato jeho stránka více známá a pro veřejnost často jediná vnímaná (což se ale naštěstí pomalu mění). Graffiti legální a graffiti ilegální, s tím jde ruku v ruce graffiti na správném místě a graffiti na místě, kde je nepatřičné. Graffiti dobré, povedené versus graffiti amatérské, hyzdící. Graffiti velké, barevné, propracované, s obsahem, zdobící prostor takzvané „piece“ versus málo oblíbené v lince provedené „tagy“ a bezmyšlenkovité čáranice. Tak bych mohla pokračovat ještě dlouho. Tato forma umění má zkrátka dvě strany mince, je těžké tyto dvě stránky striktně oddělit, obecně je pojmenovat, uchopit, vytvořit si jednoznačný názor. Často je velmi těžké vymezit kladnou a negativní stránku tohoto fenoménu. Alespoň já to tak vnímám.

O této subkultuře se rozepíšu nejvíce, protože je mému srdci nejbližší, a také protože tvorba lidí z tohoto okruhu velmi ovlivňuje, ať přímo či nepřímo, tvorbu soutěžících ilustrátorů na SW.

Osobně jsem se s graffiti subkulturou setkala na střední škole, kdy jsem tančila v hip hopové taneční skupině v Hradci Králové. Někteří z tanečníků a lektorů dříve dělali graffiti a ukazovali nám svou tvorbu. Ve zmíněném městě bylo i dost legálů s poměrně kvalitními pracemi. Teď, během studia v Praze, se mě dotklo mnohem více. Praha je městem, kde se s graffiti potkáváme doslova na každém kroku, **stačí se jen nedívat, ale vidět** (najednou vidíme drobné tagy, nálepky od writerů, můžeme ocenit originalitu, nápaditost detailů, pomáhá to stírat předsudky). Tato forma pouličního umění mě začala lákat. V rámci praxe jsem na magisterském studiu realizovala dvě výtvarné činnosti

věnované čistě graffiti a tím se můj zájem prohloubil ještě více. Největší průlom ve vztahu k tomuto fenoménu a částečné nahlédnutí do subkultury mi bylo zprostředkováno prostřednictvím skateboardingu. Hodně mých kamarádů dělalo či stále dělá graffiti. Jedním z nich je Tomáš Javůrek neboli **Javor**. Javorova tvorba je k vidění téměř na všech skate spotech a v jejich blízkém okolí nejen v Praze. Javorovo graffiti je dobře rozeznatelné stále se opakujícími motivy (skejt'áci, číslo 67, hořící kostely, atd.), rychlou nervózní linkou a zdánlivou ledabylostí. Často ho vidím, jak své oko a ruku trénuje pomocí rychlokreseb, které vytváří prakticky vždy a všude. Bez fixu a malého bločku si jej nedovedu představit. V pracích má vždy odkaz k dění kolem své osoby propojený se vzpomínkami na průlomové období, kdy žil v Mánesově ulici na Vinohradech. Je v nich často ironie propojená s ostrým vtípem a často i nadsázkou. Rád pracuje s jednoduchou barevností či monotónní barevností, kterou sem tam vystřídá za pestrou změť barev, kterou nelze jen tak přehlédnout. Jeho opravdu osobitý styl se mi hodně líbí. Natolik, že jsem jeho práce využila v rámci motivace výtvarného úkolu s názvem Kresebný battle výtvarné řady z didaktické části. Kromě graffiti vytváří drobné kresby, ale i velké malby, malby v interiérech, designy na trička, mikiny, skatové desky apod. Pokud by měl někdo ze čtenářů zájem, může se podívat na záznam z jeho výstavy ve Výzkumáku v Liberci „Možná si zhasnu“, která proběhla v roce 2017 (viz odkaz na video⁹). V záznamu autor blíže specifikuje své inspirace a motivace k tvoření.

⁹ Video na : Tomáš Javůrek Www.youtube.cz: Tomáš Javůrek - Možná si zhasnu [online]. Publikováno 17. 10. 2017 [cit. 2019-05-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=BMOjMerGEzc>



Obrázek 2: Javorova tvorba na streetu.



Obrázek 3: Graffiti pod mostem.

Zde je dobře znatelná Javorova specifická práce s linkou a opakujícími se motivy. Obraz jakoby se stával písmem a naopak.

Graffiti je neustále se vyvíjející fenomén, který je, a asi vždy do určité míry bude, kontroverzní formou umění spadajícího pod street art (někdy je vnímáno i jako speciální forma pop-artu, názory se různí). Mnoho lidí nevidí v graffiti vysoké umění, ale já mezi ně nepatřím. Některá jsou vyloženě skvosty, prezentující umění svého autora. Navíc vidím graffiti jako fenomén, který výrazně spoluutváří vizuální podobu vesnice či města (ve městech více zastoupeno) ať už ve své kladné či záporné formě. Je k vidění prakticky kdekoli.

Myslím, že se v tomto místě hodí citovat snad všemi známou osobnost graffiti světa, a to Takiho183, který v rozhovoru řekl: „*Graffiti je skvělá věc, když není zrovna na vašem domě.*”¹⁰

Já dodávám – pokud si ho na něm nevytvoříte sami nebo o něj někoho nepožádáme. Druhá varianta je k vidění čím dál častěji. Lidé oslovují writery, aby jim ozdobili dveře, brány, rolety do obchodů, garáží apod. Někdy se tak děje i kvůli tomu, že jim před tím někdo jejich majetek pokreslil nezvhledně či nevhodnými znaky, slovy. Jednoho takového recoveru jsem byla svědkem, když jsem šla kupovat materiál do Molotow Praha (obchod specializovaný pro writer) pro výtvarnou akci, která je součástí autorské části

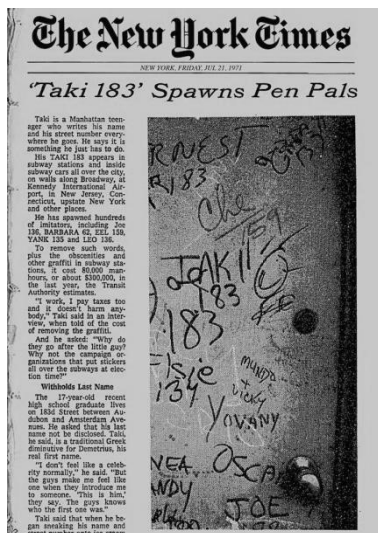
¹⁰ HÜBNER, Petr. *Graffiti, konformní nonkonformita aneb role graffiti ve výuce výtvarné výchovy* [online]. 2013 [cit. 2019-07-10]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/135364>. Vedoucí práce Jan Šmíd.

diplomové práce. Prodejci z Molotow zrovna sprejovali na roletu kousek vzdáleného obchodu. Majitel měl z výsledku radost a „kluci“ měli možnost se odreagovat.

Termín graffiti pochází z řeckého slova graphein. Tak byly označovány různé nápisy či malby vyškrabávané do zdí. Můžu zmínit i antický Řím, v jehož dobách bylo psaní po zdech poprvé označeno jako graffiti. Zde je možno spatřovat jeho kořeny.

V současné době se pojmem graffiti označují specifické výtvořivé lidi, kteří si říkají writeři či sprejeři (jsou označováni i jako graffitáři a streetartisti) a jejichž tvorba spadá pod „**moderní současné**“ graffiti, které vzniklo ve 2. polovině 20. století v USA. Počátky jsou spojeny se jménem - nickem již zmíněného Takiho 183. Taki svůj podpis (tag) rozšířil v prostorech metra v takové míře, že to jen málokdo mohl přehlédnout. Jeho počiny nezůstaly bez reakce. „**Tagování**“ neboli „značkování“ území se stalo v 70. letech populárním. Tagy, graffiti začalo pomáhat teritoriálnímu vymezování gangů a různých vyhraněných skupin. Později se začaly objevovat i takzvané **piece**, které na rozdíl od tagu nejsou provedené v lince, ale v ploše (čím větší, tím lepší) a jsou značně barevné. Zde už nebyla primární kvantita, tak jako u tagů, ale kvalita. Šlo o prezentaci osoby autora a jeho dovednosti. Autoři si začali pohrávat s různými estetikami a více tříbit svůj osobitý styl tvorby, k písmu přidali obrazy různých motivů.

V tomto místě je patřičné si říci, pokusit se nějak definovat **co je to vlastně graffiti?** Nerada bych se pouštěla do nějaké příliš konkrétní definice. Myslím, že u graffiti to zrovna ani není úplně možné. Já bych ho ze svého pohledu definovala jako svérázný způsob sebevyjádření písmem a obrazy ve veřejném prostoru, jako grafickou komunikaci s okolním světem a prezentaci autora, jako zanechávání osobité stopy v lokalitách, které writer považuje pro svou osobu za důležité, či jen chce upozornit na to, že místo navštívil.



Obrázek 4: Zmínka o Takiho tagování v New York Times

Počátky graffiti na našem území spadají zhruba do doby kolem roku 1989 a to v oblasti pražských sídlišť (hlavně Jižní město) a Ostravy. Inspirace byla čerpána převážně ze západního Berlína a Francie. Dnes je u nás graffiti ve svých rozličných podobách hojně viditelné prakticky všude. V čem se však projevy writerů hodně liší, je kvalita zpracování, volba místa a kvalita obsahu.

Existuje celá řada represivních opatření, zákazů a omezení,

kteřá vznikla na základě toho, jak se začalo velkou rychlostí rozmáhat. Writeri mohou svým jednáním naplnit skutkovou podstatu trestného činu podle §228 (poškození cizí věci) trestního zákona.¹¹ Opatření s sebou nesou i tu skutečnost, že se graffiti ve své nelegální podobě stalo adrenalinovým zážitkem. V současné době u nás netvoří tolik známých crew a není tolik jednotlivých writerů, jak tomu bylo dříve. Mladí mají jiné zájmy, základna roste pomalu, to se podepisuje i na kvalitě toho, co můžeme v současnosti u nás vidět. Přijde mi ale, že se opět pomalu zvedá nová vlna zájmu o tuto formu umění a subkultura nabírá na nové síle.

Writeri tvoří značně uzavřenou skupinu, o čemž jsem se sama měla možnost přesvědčit při spolupráci na autorské části práce. Nebylo lehké k nim proniknout a přesvědčit je, aby se zúčastnili mé akce a předvedli svůj um. Povedlo se mi to až díky intervenci společných známých. Myslím, že je také důležité zmínit, že writeri komunikují převážně v rámci graffiti scény. Názor a náhled veřejnosti na věc a jejich dílo ve valné většině případů neberou za nikterak důležité. Zajímají je názory členů jejich crew či obecně názory členů této subkultury, u kterých chtějí mít respekt. Je pro ně poměrně důležitý pocit sounáležitosti se subkulturou. O tom svědčí i rozhovor s Vladimírem 518 pro hip hopový informační server Phat beatz: „Mít svoji crew je důležitý už pro pravidla hry, ale

¹¹ Trestní zákoník.cz: §228 Poškození cizí věci. *Trestní zákoník.cz* [online]. 2019 [cit. 2019-05-06]. Dostupné z: <http://www.trestnizakonik.cz/p-228>

i pro zázemí. Je těžký flákat se po štrýtu sám. Zároveň jsem vždycky spíš pocíoval jako svoji crew celou scénu, až na pár výjimek. Mám rád většinu lidí, který se kdy pohybovali, nebo pohybují kolem graffiti. Chodil jsem malovat s kýmkoliv. Společná tvorba graffs je setkávací bod ve městě. Sešli jsme se, a dokud budem chtít, můžeme jít spolu.“¹²

Když mluvím o graffiti, nemůžu se nepokusit definovat pojem **street art** a vztah těchto dvou pojmů. Pojem street art bych viděla jako zastřešující pojmenování, označující tvorbu ve veřejném prostoru, která je většinou do značné míry neoficiální. Do této sféry spadá i graffiti. Je mi jasné, že ne každý writer by s tímto zařazením souhlasil a netvrdím, že mé pojetí je to jediné správné. Můžeme se setkat i s pojmem „**post-graffiti**“, které je též součástí street artu. Jedná se o různé nálepky, plakáty, které v sobě mají estetiku graffiti, ale které jsou graffiti scénou přijímané spíše jako jeho podřadná verze (já jsem jiného názoru). Dalším pojmem je v dnešní době často skloňovaný pojem „**mural art**“, což jsou velkoplošné barevné malby v ulicích měst, které jsou vytvořeny legálně.

Striktní oddělování graffiti od street artu považuji za poměrně zbytečné. Obsahy těchto pojmů mají mnoho společného, překrývají se v mnoha důležitých bodech. Ke svému textu a názoru přikládám náhled na toto téma značně povolané osoby Epose 257, který na otázku, jak vnímá rozdíl mezi street artem a graffiti, odpověděl: „*Graffiti je hlavně o písmu, jménu a crew, zatímco street art může být v podstatě cokoli ve veřejném prostoru.*“¹³

Street artista se snaží prostřednictvím vlastní tvorby vyjadřovat k současnému světu a snaží se o daném rozpoutat společenskou diskuzi, nebo alespoň vyvolat v kolemjdoucím otázky. Writerovi primárně nejde o předání nějakého obsahu druhým, věc tvoří hlavně sám pro sebe a pro prezentaci a komunikaci ve vlastní subkultuře, v tom vidím možné odlišení.

¹² Phatbeatz.cz: Vladimír 518: o hudbě, graffiti i životě. [www.phatbeatz.cz: rozhovory](http://www.phatbeatz.cz/rozhovory) [online]. 2002 [cit. 2019-05-06]. Dostupné z: <http://www.phatbeatz.cz/vladimir-518-o-hudbe-graffiti-i-zivote>

¹³ *Ateliér: Epos 257: Proč?*. Praha: Ateliér, 2008, (19). ISSN 1210-5236.

Reprezentativním zástupcem, který odpovídá profilu street artisty je jeden z prvních u nás, a to **Pasta Oner**. Dříve byl čistokrevný writer, který postupem času svou tvorbu přetransformoval až do podoby „galerijního umění“. Pasta Oner (vlastním jménem Zdeněk Řanda) je umělec, u nějž je dobře vidět, že obě polohy „writer a street artista“ mezi sebou mohou volně přecházet. I to je důvod (kromě toho, že je výraznou personou na naší scéně vizuálního umění), proč se o něm chci více zmínit. Jeho tvorba je v současnosti inspirována především Americkým pop-artem. Typické je kombinování textu s obrazem, výrazná obrysová linka, používání čistých barev, uplatňování komiksové estetiky (hlavně u postav). Umělec reflektuje a poměrně odlehčeným způsobem ironizuje současnou společnost. Hodně vytváří takzvané muraly. Přijde mi zajímavé zmínit i to, že je Pasta mimo jiné vydavatelem a šéfredaktorem českého streetculture magazínu Clique. Podílel se na vzniku knihy mapující vývoj graffiti u nás a také na vzniku trochu zkrácených filmů zabývajících se fenoménem graffiti (Gyml a Vejška). Pasta Oner též reprezentoval Českou republiku na výstavě **Metropolis** na Expu 2010, kde bylo ústředním tématem graffiti a street art.¹⁴



Obrázek 5: Mural art Pasty v konfrontaci s potažovanou buňkou.

¹⁴ Volná citace, www.pastaoner.cz: Pasta Oner© [online]. [cit. 2019-06-03]. Dostupné z: <https://www.pastaoner.cz/>

Umělec byl zastoupen i na výstavě **Městem posedlí** z roku 2013, která u nás od té doby neměla obdobu. Snad jen graffiti a street art festival **Names** pořádaný v roce 2008 by se dal k výstavě přirovnat. Jednalo se o mezinárodní výstavu graffiti – street artu, tedy ilegální umění v legálním světě. Propojovala zdánlivě nepropojitelné. Umělci, kteří se potkali v Městské knihovně, měli před sebou bílé zdi, na místě improvizovali (improvizace v galeriích pomalu nachází své místo), doplňovali se a pak ještě vyrazili společně do ulic. Jednalo se o riskantní, ale živou akci. Kurátorem výstavy byl Radek Wohlmuth. Na výstavě se prezentovala část naší české writerské i zahraniční špičky. Tým lidí podílejících se na výstavě se snažil ukázat pestrost (formální i obsahovou) pouličního vizuálního umění. Výstavu pořádala Galerie hlavního města Prahy ve spolupráci s Taktum a Třafačkou.¹⁵

„Městem posedlí“ doprovodila řada akcí a programů, které nechaly promluvit nejen samotné autory, ale i české a zahraniční teoretiky, kteří se zabývali ekologií, postavením ženy ve světě graffiti apod. K výstavě vznikl podařený katalog, který má na starost kurátor výstavy, Vladana Rýdlová, Klára Voskovcová a Městská knihovna v Praze.



Obrázek 6: Ukázka příprav výstavy Městem posedlí.



Obrázek 7: Prostory Městské knihovny v Praze po společném zásahu umělců

¹⁵ Volná citace: Městem posedlí / Mezinárodní výstava street artu a graffiti – Ilegální umění v legálním světě. *Galerie hlavního města Prahy: Navštivte* [online]. 2012 [cit. 2019-06-12]. Dostupné z: <http://www.ghmp.cz/probehle-vystavy/mestem-posedli-mezinarodni-vystava-street-artu-a-graffiti-ilegalni-umeni-v-legalnim-svete/>

Výstava a její koncept mě oslovily. Především to, že jejím prostřednictvím měli lidé možnost vidět a uvědomit si, co kvalitního a pozitivního v sobě tzv. „pouliční umění“ graffiti může nést. Na druhou stranu pro mě graffiti v uzavřeném prostoru galerie působilo trochu nepatřičně, nemělo tu potřebnou sílu, hloubku, kterou v sobě má ve veřejném prostranství. Nejednen writer je toho názoru, že graffiti do galerií nepatří, že se tím stírá jeho podstata a vlastně už nejde o graffiti. Já nedokáži zaujmout jednoznačné stanovisko.

Radek Wohlmuth k výstavě pro Taktum řekl: *„Kromě toho, že se v našem prostředí na té nejvyšší úrovni podařilo se ctí prolomit tabu ohledně vystavování street artu a graffiti v galerii a vytyčili jsme tak další oborový mezník, mi udělal radost hlavně neutuchající zájem o výstavu z řad lidí všech generací. Osobně jsem pak rád i za to, že díky naší výstavě se dostalo dost pieců od legend evropského i světového streetu a graffiti jako jsou třeba SWOOn, HORFE, DELTA, HONET nebo SMASH137 – tam kam patří, především tedy do pražských ulic.“*¹⁶

Tuto malou sondu do světa graffiti z pohledu výtvarníka bych uzavřela prostřednictvím doporučení několika publikací k četbě, které se mi dostaly pod ruku při hledání zdrojů k sepsání této podkapitoly a které mám za dobře reprezentující a zajímavé a přišlo by mi škoda je zde nezmínit.

Pouliční umění - teorie na ulici => Sborník příspěvků zabývajících se aspekty street artu a graffiti.¹⁷

Street art => Obrazová publikace představující různé podoby současného street artu a graffiti skrze dvacet medailonků pouličních umělců.¹⁸

¹⁶ Městem posedlí 10. 10. 2012–13. 1. 2013, Městská knihovna. Mezinárodní výstava graffiti a street artu. *Taktum: Výstavy* [online]. 2013 [cit. 2019-06-12]. Dostupné z: <http://www.taktum.cz/vystavy/mestem-posedli/#c54>

¹⁷ KOLEKTIV AUTORŮ. *Pouliční umění - teorie na ulici*. Praha: Interaktiv.cz, 2008. ISBN 978-80-903904-4-7.

¹⁸ MATTANZA, Alessandra. *Street art: současná městská výtvarná scéna*. Přeložil Runka ŽALUDOVÁ. V Praze: Slovart, 2018. ISBN isbn978-80-7529-556-9.

Cap => Kniha mapuje produkci writerů, kteří se v roce 2005 sdružili pod názvem CAP. Uskupení a jeho činnost byly čerstvým závanem a vlitím nové krve do žil české graffiti scény.¹⁹

Tímto přecházím k další zastoupené subkultuře na ilustrátorských bitvách. S graffiti úzce souvisí hip hopová scéna. Proto není náhoda, že mají obě velké zastoupení právě na SW. Z jejich kultury, které obě subkultury šíří okolo sebe, vzešlo podhoubí, na němž se dostaly na světlo světa SW.

Hip Hop a Rap

Frázování světa a svébytná komunita nejen úderného jazyka, překonávání hranic a limitů sociálního členění, boj proti společenské předurčenosti, zpochybňování systému, provokace, současné přední hudební a taneční umění podporující daný životní styl, tak by se, v mém pojetí, mohla charakterizovat většina lidí spadajících do subkultury hip hopu.

O této subkultuře na našem území se ze sociologického hlediska ve své publikaci *Revolta stylem* zmiňuje Marta Kolářová. Hip hop pojímá z pohledu hudební subkultury (společensko-ideologický proud), která značně ovlivňuje naši mládež. Hip hop pak i jako žánr zkoumá z hlediska historického, uměleckého a z hlediska image, kterou vrhá na celou subkulturu.²⁰

Jak jsem v předchozí kapitole zmínila, sama jsem byla čtyři roky součástí hip hopové subkultury, a to v taneční sekci. Začlenění probíhalo hodně intenzivně a značně pozměnilo můj dosavadní způsob života. Tančení, taneční komunitě a hudbě s ní spojené jsem věnovala většinu svého volného času. K tanci, stejně jako k výtvarné tvorbě, nestačí mít jen talent, ale je to i o vzdělávání a pravidelném zdokonalování svého umu.

¹⁹ CAP: [Crew against people : Blez, Crap, Dize, Key, Kto, Masker, Mosd]. V Praze: Bigg Boss, 2007. ISBN 978-80-903973-0-9.

²⁰ KOLÁŘOVÁ, Marta. *Revolta stylem: hudební subkultury mládeže v České republice*. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2011. ISBN 978-80-7419-060-5; 978-80-7330-194-1.

Stejně tak jako graffiti i hip hop a rap mají u většinové společnosti spíše negativní punc a nemůžeme se moc divit. Proč, o tom je možné se dočíst na následujících řádcích. Obecně lze říci, že hip hop je umělecká forma zahrnující graffiti, hip hop dance, breakdance, beatbox, DJing a MCing, b-girling. Jednoduše řečeno, hip hopová kultura v sobě zahrnuje zejména tanec, hudbu, umění a s tím spojený životní styl. Já graffiti vnímám jako samostatnou subkulturu, proto jsem ji uvedla zvlášť. Dále se uvádí, že je hip hop úzce propojen se snowboardingem a skateboardingem stejně tak jako již zmiňované graffiti. To mohu jednoznačně potvrdit z vlastní zkušenosti. Tato subkultura není tolik uzavřená jako ta graffiti, ale také se snaží vymezovat a držet si hranice.

Počátky vzniku hip hopové kultury se většinou uvádí na počátek 70. let 20. století v USA, konkrétně v černošských ghettech. Došlo tehdy ke spojení jamajských a amerických vlivů. První zmínky o hiphopové kultuře pochází z Bronxu. Za předchůdce hip hop rapu, tak jak jej známe, je možno označit breakbeat, což je jamajský způsob zpěvu. Tehdy byl znám jako toasting, což bylo recitování improvizovaných veršů do rytmu reagge.²¹

Směr se rozšiřoval zejména mezi pouličními gangy, které mezi sebou velmi často bojovaly o svá postavení. Jejich boj časem přešel na parket v podobě tance dnes známém jako breakdance. Ne zřídka se prý stávalo, že se taneční souboj (battle) zvrhl ve skutečný boj. I proto získala hiphopová kultura nevalnou pověst - spojení s gangstery.²²

„V důsledku toho, že někteří tanečníci zůstávali zavázanými členy gangu, odhodlanými vyrovnat si své účty, propukly někdy boje přímo na tanečním parketu. Samozřejmě se toho chytila média a hip hop se velmi brzo v očích veřejnosti stal prostředím násilí, zločinu a problémů vůbec, ačkoli tyto nežádoucí jevy se stejně tak vyskytují v mnoha dalších oblastech zábavy.“²³

²¹ HIP HOP SHOP. Historie Hip hopu. HIP HOP SHOP. Hiphoper.cz [online]. © 2006-2011 [cit. 2019-05-30]. Dostupné na: <http://www.hiphoper.cz/clanky-historie-hip-hopu.html>

²² HIP HOP SHOP. Historie Hip hopu. HIP HOP SHOP. Hiphoper.cz [online]. © 2006-2011 [cit. 2019-05-30]. Dostupné na: <http://www.hiphoper.cz/clanky-historie-hip-hopu.html>

²³ FIEDLER, Martin. *Hip hop forever*. Olomouc: HANEX, 2003. ISBN 80-85783-41-x.



Obrázek 8: Taneční battle na streetu.

Josef Smolík uvádí, že do hip hopu bylo v průběhu 90. let vneseno násilí gangů spolu se zločinnou činností a drogová problematika. Docházelo k cenzurám hip hopových umělců. Důsledkem zájmu masmédií a gramofonových firem postupně docházelo k dobrovolné komercializaci rapperů a to zejména kvůli většímu úspěchu u bělošského publika a jeho kupní síle. Časem se hip hop stal součástí hudebního a tanečního mainstreamu.²⁴

*„Hip hopová kultura nemá dlouhou historii. Má však obrovskou schopnost ovlivňovat a oslovovat miliony svých příznivců. Něco takového na hudební a taneční scéně chybělo a volné místo bravurně vyplnil právě hip hop.“*²⁵ Druhá věta dobře vystihuje, proč je hip hop kultura součástí SW. Hip hopová hudba (nejen ona), zprostředkovaná známými Djs, je neodmyslitelnou součástí každé akce SW. Hudba umocňuje propojení mezi diváky a ilustrátory a vůbec vytváří propojení mezi návštěvníky akce. Dokáže je naladit, jak se říká, „na stejnou vlnu“ a všechny propojí v jednu organickou masu. Cokoli, co spadá do hip hop kultury, slouží k určitému způsobu sebevyjádření spoléhajícímu se na individuální kreativitu a originální specifický způsob sebepředstavení, opět prvky důležité pro SW.

²⁴ Volná citace: SMOLÍK, Josef. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-2907-7. s. 288, s. 195.

²⁵ REGULI, PH.D, Doc. PhDr. Zdenko a kolektiv autorů. *Společenský význam gymnastiky, tance a úpolů: Fenomén battlu v hip hop dance a streetdance*. Brno: Masarykova univerzita, 2013. ISBN 978-80-210-6291-7.

Prvek převzatý z hip hop kultury – **battle**, je základním principem celé ilustrátorské soutěže. Klíčová slova jsou souboj a volná improvizace vycházející z nitra tanečníka (v případě SW ilustrátora). Co je to tedy battle?

Battle může být rapový či taneční. Vždy funguje na stejném principu. Já se zde zmíním o problematice tanečního battle a pokusím se trochu přiblížit pro lepší představu a pochopení, o co jde. Prostřednictvím něj dochází k soupeření mezi jednotlivci či skupinami, buď předvádí předem připravenou choreografii či freestyle (taneční improvizace), který je nejvíce ceněný a který dává lepší možnost nahlédnutí a porovnání umu soupeřících. Zkrátka jedna skupina či jednotlivce se snaží svými kreacemi a dovednostmi překonat výkon druhé skupiny nebo jednotlivce. Kromě samotného tance jsou důležité i mimika a gesta, které jej doprovázejí, oživují a vtahují tak do děje publikum, motivují k odezvě soupeře. Jde o jakousi výměnu názorů, snaha předčit toho druhého, kdy tanečník musí během krátké doby ukázat to nejlepší ze sebe (další spojitost s SW).

Battle byl ve svých počátcích vyústěním napětí, soutěživosti a konfrontace mezi lidmi, kteří je začali řešit napřed nenásilnou formou.

„Mladí lidé upouští od hrubé síly a své problémy řeší dovedností, chytrostí a pohybovou inteligencí. Při pouličních vystoupeních se většinou střídají různé party, což je pomyslná „válka“, v níž je hlavní zbraní tanec. Tradiční válečné zbraně mlčí a v americké angličtině se takové chvíli říká „break“, což lze do češtiny volně přeložit jako pauza nebo přestávka“²⁶

Boj a tanec se pravděpodobně spojovaly již v pravěku v rituálních válkách a iniciačních obřadech, proto není divu, že se tato jeho stránka a možnost využití projevila v amerických ghettech a šířila se dál i v současnosti.

²⁶NÁVRATOVÁ, Jana, Roman VAŠEK a Jana BOHUTÍNSKÁ. *Tanec v České republice: definice, historie, financování, legislativa, sociální problematika, školství, reflexe oboru*. Praha: Institut umění - Divadelní ústav, 2010. ISBN 978-80-7008-241-6.

Zejména v extrémní, velmi expresivní formě tzv. „**streetdance dumpingu**“ můžeme být svědky až fyzického kontaktu tanečníků. Tanec jakoby přerůstá ve skutečný fyzický boj, který nenechává publikum chladné. Taneční battly se mohou vést na oficiální či neoficiální úrovni.

Když jsem byla svědkem neoficiálního (nesoutěžního) battle, v době, kdy jsem byla součástí subkultury, tak ten neoficiální měl v sobě mnohem více pravdivosti a těžce popsatelné energie a vytvořil pro mě dost silnou vzpomínku, ale musím říci, že i oficiální battly jsou intenzivním zážitkem pro každého, kdo je vidí (intenzitu prožitku chtěli vnést do SW i jeho organizátoři, využitím battle jako formy zápolení na akci se jim to dobře povedlo).

Hip hop subkultura má svou širokou základnu i u nás. Není žádným problémem se s ní přímo setkat a účastnit se jejich často publiku otevřených a veřejných akcí.

Pro příklad uvedu známého a úspěšného zástupce hiphopové, rapové scény u nás, a to člena skupiny PSH - již zmiňovaného **Vladimíra 518** (Vladimír Brož). Zde je přímo vidět propojení hip hopu a graffiti skrze jednu osobu, která je na naší hudební i výtvarné umělecké scéně dobře známá. Je jedním z nejdéle působících rapperů na naší hip hop scéně, zakladatel hudebního nakladatelství BiggBoss, persona graffiti scény, komiksový tvůrce (společně s Davidem Böhmem, Jiřím Frantou a Jaroslavem Plachým kreslí a vydává nezávislé komiksové noviny KIX), scénograf pro divadelní uskupení TOW, spoluautor knih jako Kmeny, Město = médium. Mohla bych pokračovat dále. Vladimír 518 (někdy označený pod přezdívkou X-kmen) je výraznou osobností na poli naší kultury a jeho činnost je hodně pestrá a často je i hodně vidět (nejen v médiích). Se slávou přichází podporovatelé, fanoušci, ale i naopak. Já Vladimíra 518 vnímám spíše pozitivně, i když vím, že je poměrně kontroverzní postavou. Jeho zásluhy v oblasti kultury mu prostě nelze odepřít. Se skupinou PSH vydal tři desky, které stále nalézají své fanoušky.

Působil i jako sólový interpret a za svou tvorbu obdržel prestižní ocenění hudební české scény Anděl v kategorii Hip hop a R'n'B.²⁷



Obrázek 9: Vladimír 518 během výtvarné tvorby, tvoří hlavně pro sebe.



Obrázek 10: Vladimír 518 během hudební tvorby, tvoří i pro druhé

Komiksový nerd, geek

Tato subkultura je od předchozích zmíněných zdánlivě trochu odstříhnutá a není s nimi napřímo tolik propojena. Ale zmínit ji má své opodstatnění.

SW, jak už jsem psala, vychází z estetiky komiksů zaměřených na životy Marvel hrdinů a tento fakt nelze opomenout. Navíc ne jeden zápasník na ilustrátorském klání je nadšenec do komiksové tvorby. Nejen, že je sbírají, čtou, ale často jsou i jejich autory (opět mohu tvrdit z vlastní zkušenosti a také dokládám příklady v následujícím text práce). Při soubojích pak prezentují způsob svého výtvarného vyjadřování. Účastníci akce nejsou úplně typickými zástupci této subkultury, tak jak ji vnímá společnost, ale mají k ní velmi blízko. Proto tedy nelze tuto subkulturu vynechat a nezabývat se jí, i když ji zmíním jen v několika větách.

Nerd a geek... *„Odlišují se zvoleným vkusem. Jednu skupinu tvoří často zmiňovaní fanoušci a čtenáři mainstreamového komiksu, druhou složkou jsou fanoušci artového,*

²⁷Volná citace: Vladimír 518. *BIGGBOSS: Interpreti* [online]. [cit. 2019-05-31]. Dostupné z: <https://www.biggboss.cz/interpreti/vladimir-518>

undergroundového komiksu. Tyto dvě skupiny patří do stejné lifestylové skupiny, ale jsou rozlišitelné v rámci vkusu i pravidel interpretace. “²⁸

„Vkus je charakteristikou, kterou sdílejí členové subkultury a která je širší společnosti jen těžce přístupná. Bourdieu mluvil v takovém případě o subkulturním kapitálu... Subkulturní kapitál se může objevovat v objektivizované nebo ztělesněné formě. První forma sociokulturního kapitálu je vyjadřovaná sběrem těchto komiksů i dalších kulturních artefaktů, které jsou s komiksem spojeny. Druhý typ je pro fandom i subkulturu možná ještě důležitější – do ztělesněného subkulturního kapitálu patří znalost nepsaných pravidel skupiny – tedy interpretačních vzorců užívaných v komiksové komunitě, stejně jako specifického vědění uznávaného v rámci komunity. “²⁹

Jak vidno, důležitým „trendem“ v komiksu a neodmyslitelná součást této subkultury je sběratelství, které se začalo aktivně rozvíjet v průběhu 2. pol. 20. st. hlavně v USA, ze kterého se později šířilo dál. Tento trend přímo podporovala některá vydavatelství, zejména DC comics a Marvel comics, která z toho důvodu začala v 70. letech vydávat limitované edice a jednotlivé speciální příběhy. Vydavatelství pro komunitu nadšenců komiksu zavedla na trh i mnoho doplňkových předmětů jako například figurky, trička, mikiny, plakáty, dokonce celé kostýmy konkrétních superhrdinů apod.

Když hovořím o subkultuře komiksových nadšenců, nelze opomenout **Comic-Con international**, což je bezpochyby největší událostí komiksového světa a pro tuto subkulturu zásadní akce. Tento legendární Festival je svátkem pro každého, jehož srdci je komiks blízký. Koná se každoročně v San Diegu od roku 1970.³⁰

²⁸ KRÁLOVÁ, Kateřina. *Komiksové publikum jako subkultura* (Analýza recepčních strategií) [online]. Brno, 2010 [cit. 2019-07-10]. Dostupné z: <<https://is.muni.cz/th/k54xr/>>. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Jaromír Volek.

²⁹ KRÁLOVÁ, Kateřina. *Komiksové publikum jako subkultura* (Analýza recepčních strategií) [online]. Brno, 2010 [cit. 2019-07-10]. Dostupné z: <<https://is.muni.cz/th/k54xr/>>. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Jaromír Volek.

³⁰ Comic-con International: San Diego: <https://www.comic-con.org/about>. <https://www.comic-con.org> [online]. 2019 [cit. 2019-06-05]. Dostupné z: <https://www.comic-con.org/about>

Jde o multižánrový veletrh, knižních, filmových, videoherních a podobných ztvárnění komiksů se sci-fi tématy. Já bych jej popsala jako pestrobarevnou oslavu pop kultury kreslených komiksových hrdinů, na níž se sjíždí tisíce lidí různých národností.

Během akce se koná předávání cen **Eisner Awards**, což je ocenění pojmenované po kreslíři Willu Eisnerovi. Udělují se nejlepšímu komiksovému tvůrcům a publikacím z předchozího roku. William Ervin Eisner je kromě kreslíře uznávaným komiksovým teoretikem. Během psaní diplomové práce jsem pracovala s jeho publikací.³¹



Obrázek 11: Logo Comic-conu International

2.3.2. Komiks a ilustrace

Obraz, slovo a písmo... V úvodu této kapitoly se nad těmito pojmy zamýšlím a vyjadřuji se k nim tak, jak je chápu nejen v kontextu s komiksem a ilustrací. Tyto pojmy jsou v diplomové práci vícekrát zmíněné a jsou důležitou součástí tohoto textu, proto považuji za patřičné je v tento moment, zejména v této podkapitole, částečně objasnit.

Obraz... „*V estetickém smyslu specifický odraz objektivní skutečnosti v lidském vědomí, kterým je přisvojován svět v noetických, gnoseologických, sociálních, třídních, etických, smyslových aj. aspektech bytí a jeho praxe. (...)*“ Tak obraz definuje ve Výkladovém slovníku pro výtvarné umění Jan Baleka.³² Z této definice lze vyvodit, že je obraz specifickým výtvozem člověka. Každý obraz je záznamem způsobu vidění a zobrazování

³¹ EISNER, Will. *Comics & sequential art: [principles & practice of the world's most popular art form]*. Tamarac, Fla.: Poorhouse Press, c1985. ISBN 0-9614728-1-2.

³² BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80200-0609-5.

daného umělce, je ovlivněn tím, s jakým záměrem je vytvořen. Jsou též sdělením o společnosti, změnách, které se v ní odehrávají.

Slovo... Zástupná jednotka jazykového systému, která vychází z dané kultury. Je úzce spojeno s člověkem a stejně jako obraz je jeho výtvořem. Zrcadlí se v něm společnost, která ho používá. V čase se proměňuje, i když ne v takovém rozsahu jako obraz, je stálejší. Je pro nás nástrojem k popisu světa, naší reality a představ, stejně jako obraz. Slovo dává do pohybu naši představivost a proto je velmi silným zdrojem obrazotvornosti. V komiksu se díky slovu propojují obrazy vytvořené autorem s obrazy, které si vytváříme sami ve své mysli. To nám zprostředkovává celistvý zážitek. I proto jsou komiksové příběhy tak oblíbené u všech věkových kategorií.

První byly zvuky, slova, pak obrazy a až později člověk vytvořil pro snažší a jasnější komunikaci písmo.

Písmo... Ruku v ruce se slovem jde písmo. Je vizuálním záznamem slova, ke kterému se můžeme vracet. Písmo uchovává slovo. *„Nejkrásnější je písmo, jímž zachycujeme a natrvalo upevňujeme řeč, samu o sobě prchavou a pomíjející, a jímž jako bychom ji zadržovali, aby trvala.“*³³ Výzkumy se shodují na tom, že jeho počátky se datují do doby před pěti tisíci lety do oblasti Středního východu, konkrétně Uruku. Písmo slouží k uchování a předání informací, sdělení a příběhů. V komiksu slouží k předání a uchování informace odvíjejícího se příběhu zaznamenaného obrazy a doprovázeného slovem. Forma písma často podléhá rázu sdělení. Má dokreslovat, umocňovat sdělení, které se ke čtenáři dostává. V komiksu a ilustraci můžeme odlišit dva způsoby užití písma: zaprvé přímo v obraze a zadruhé jako doprovodný text. Zde se liší důraz kladený na jednu či druhou složku písma. Složka formální nám určuje to, jakou má písmo formu, tedy můžeme říci, že se jedná o vizuálně-estetickou složku. Složku obsahovou určuje to, jakou informaci v sobě vizuální záznam slova vycházející z naší myšlenky nese.

³³ ŠRÁMKOVÁ, Karolína. *Obraz jako slovo* [online]. 2018 [cit. 2019-04-07]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/183659>. Vedoucí práce Martin Velíšek.

Když hovořím o písmu, měla bych se zmínit alespoň několika větami o rukopisu, který je spjat s vizuálně estetickou složkou písma. Každý z nás má vlastní (autentický) rukopis, který je otiskem naší vlastní osobnosti. Písmo použité v autorské komiksově či ilustrátorské tvorbě je často vlastním rukopisem autora kreseb, to dodává na jedinečnosti, autentičnosti celkového vyznění. Jde o soulad rukopisu v psaném slově i kresbě – korespondují spolu. V elektronické podobě je písmo přesně definované, neproměňuje se a je většinou přehlednější pro četbu. Slova psaná rukou nebo psaná elektronicky mají v sobě odlišný náboj. Je proto nutné vhodně volit variantu, která se pro daný záměr, potřebu hodí. V komiksu se někdy prolínají obě varianty.

V komiksu může být text součástí obrazu, jak už jsem zmínila. Toho jsme nezřídka svědky i při ilustrátorských kláních. Umělci sdělují svou myšlenku primárně skrze obraz obohacený o jednoduchý text. Jde o krátké jednoduché sdělení dotvářející sdělení obrazu. Napomáhá jeho porozumění a jasnější interpretaci. Dochází k prolínání prohlížení obrazu, čtení písma a konečnému utváření jednotného obrazu v mysli, nesoucího komplexní sdělení.

Obraz a slovo se v naší kultuře úzce prolínají. Na to jsem se snažila v předchozím textu poukázat. Všichni vyrůstáme a žijeme v době typografické, která se pomalu začíná „rozpouštět“, ale zatím úplně nedokážeme říci do čeho. Počátky doby typografické vidíme ruku v ruce s Guttenbergovým vynálezem knihtisku, tedy v roce 1444. Dnes začíná převažovat obraz nad písmem, či se slévají do jednoho. Obraz je otiskem do hlavy, informace se snadněji otiskne do mozkové tabulky a je tedy důležité médium zapamatování a paměti. Nemusíme vše podstatné sdělovat slovy, ale můžeme promlouvat, argumentovat obrazem. K tomu se v dnešní době čím dál více odkazujeme (tv reklama, billboardy, komunikace skrze obrázky v chatech sociálních medií apod.). Obraz se totiž lépe zapamatuje. Na druhou stranu může být nejednoznačný. Má více možností výkladu, a proto v komiksu (ale někdy i ilustraci) doplňují umělci obraz textem, aby došlo k jednoznačnému sdělení a pochopení toho, o co se autor snažil, jak uchopil téma. Divák, čtenář pak může ohodnotit nápaditost a často i vtipnou pointu myšlenky, kterou obraz nese.

Komiks aneb deváté umění

Obsahem této podkapitoly je zamyšlení nad tím, co komiks je, co jej tvoří a jak souvisí se Secret Walls. Jak ho definovat, kde jsou jeho počátky, v čem se liší od ostatních forem umění?

Obraz, slovo, písmo - jsou stavebními kameny pro tvůrce komiksu. To, jak s nimi nakládá, ovlivňuje konečnou podobu a vyznění jeho práce. Proto jsem považovala za důležité připomenout si v několika řádcích uvedených výše, co tyto důležité, vzájemně související pojmy, znamenají.

Co je komiks? „*Komiks je záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo vyvolání estetického prožitku.*“³⁴

„*Komiks je definován jako sekvenční umění.*“³⁵ Tuto definici můžeme přisoudit Willu Eisnerovi, jenž platí za uznávaného teoretika komiksu. Sekvence je u komiksu jasně rozpoznatelná. Jednoznačná sekvenční návaznost komiks pojí s filmovým uměním, a proto není divu, že se bok po boku vyvíjely a i ovlivňovaly. Často se komiksový hrdina dostal na filmová plátna a i ne jeden filmový hrdina časem získal své kreslené alterego. Film a komiks vidím jako nejtypičtější formy sekvenčního umění. Sekvenční navazování obrazů a jejich dominance nad textem odlišuje komiks od obrázkové knihy. Karel Saudek řekl, že: „Komiks je film nakreslený na papíře.“ Je to dosti zjednodušený pohled na věc, ale v jádru věci pravdivý.

Jak bych charakterizovala komiks já? Jako vizuální médium, kde se slova a obraz potkávají a dokáží k nám promlouvat ve vzájemném dialogu.

Na podporu své myšlenky zde přidávám úryvek z rozhovoru s Paulem Gravettem: „*Způsob, jakým komiks funguje, je vlastně daleko komplikovanější, než si lidé uvědomují, a proto jej často považují za něco jednoduchého a primitivního. Ale u těch nejlepších scén člověk přímo cítí, jak se mu aktivují obě mozkové hemisféry, protože čte a zároveň*

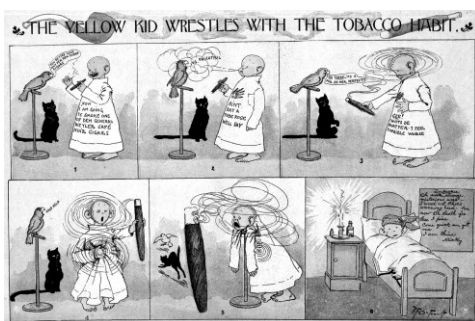
³⁴ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

³⁵ Překlad: EISNER, Will a Will EISNER. *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*. New York: W.W. Norton, 2008. ISBN 9780393331264.

prohlíží kresby, slova a obrazy spolu reagují. Komiks není úplný, dokud si ho nepřečtete. Není jako film, protože při sledování toho moc dělat nemusíte, někdo to všechno udělal za vás. Hudba vám říká, jak se máte cítit, herci velmi dramaticky předvádějí, jste chyceni v předpřipraveném okamžiku. Komiks je ale velmi specifická záležitost – jsou to jen kresby, pouhé linky na papíře, jenom tisk, nehýbe se... ale když se do něj skutečně ponoříte, komiks ožívá a animuje se v mysli svého čtenáře.“³⁶

Co komiks není. Rozhodně není pouze žánr. Komiks je dnes již příliš velký druh umění na to, aby se vešel pouze pod literární označení žánru. Zejména z pohledu výtvarníka jej já osobně vnímám a přijímám spíše jako výtvarnou uměleckou formu. Tento můj přístup je zřejmý i z dalšího textu.

Slovo komiks vzniklo z anglického “comic strips“, což v překladu znamená “veselé proužky”. U **počátku vzniku komiksu** (tak jak jej vnímáme teď - jeho současnou podobu) byl, vtip, legrace, nadsázka, tedy jednoduše řečeno snaha pobavit. První veselé proužky se objevily v roce 1895 v bulvárních novinách vlastněných Josefem Pulitzerem jako součást nedělní přílohy.³⁷ Tento prvotní komiks nesl jméno Yellow Kid neboli Žlutásek a nejprve měl pouze jediný řádek. Později se spolu se stoupající oblibou rozšířil na celou stranu. Autorem žlutásků je kreslíř Richard Felton Outcault. Spolu se Žlutáskem vznikla první komiksová bublina nesoucí sdělení pro čtenáře.³⁸



Obrázek 12: The Yellow Kid - 27 December 1886. Jedno z prvních použití komiksově bubliny.

³⁶ Rozhovor s Paulem Gravettem [online]. (10.6.2019) Zdroj citace nemohu zpětně dohledat.

³⁷ Kdo byl praotec komiksu? Yellow Kid, který vyšel poprvé před 120 lety. Lidovky.cz: Zajímavosti [online]. 2016, 4.1. 2016 [cit. 2019-05-05]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/relax/zajimavosti/usaty-kluk-ve-zlute-nocni-ksilil-zacal-pred-120-lety-eru-komiksu.A160103_103815_ln-zajimavosti_ELE

³⁸ KNUDDE, Kjell. *Richard F. Outcault*. Lambiek Comiclopedia: Artists [online]. [cit. 2019-05-11]. Dostupné z: <https://www.lambiek.net/artists/o/outcault.htm>

Zařazení komiksu na poli výtvarné vizuální kultury není úplně jednoznačné. Komiks se obecně stejnou měrou pohybuje na okraji jak výtvarného, tak literárního umění. Dochází k prolínání vizuálně výtvarných obsahů s literárně jazykovými a ruku v ruce nám předávají komplexní sdělení. Obraz slova dotváří a naopak. Jedná se o určitou symbiózu. V tom spatřuji velký potenciál komiksu.

Při vnímání obsahu komiksu zpracováváme určitý komiksový kód zaměřený na verbální a obrazovou složku. Tento systém „řeči“ moderní doby se proměňuje spolu s užitými principy, které se mohou volně prolínat a které vychází z metod využívaných ve výtvarném umění. Na následujících řádcích se budu zabývat vizuálně výtvarnou stránkou komiksu a popíšu, jaké prvky a principy převzaté z moderního umění u něj můžeme sledovat.

Při sestavování objemů v prostoru využívají komiksoví tvůrci metody, které stanovili teoretici **kubismu**. Při kresbě postav (hlavně při konstrukci několika záběrů jedné postavy) bývá uplatňován technický postup skládání těl z geometrických elementů v perspektivě. Dochází i ke zjednodušování přírodních tvarů dle základních těles z důvodu přehlednosti a lepšího pochopení děje v obraze. Na další tradiční postupy tvorby komiksu lze aplikovat principy **futurismu** - např. hledání výrazů pro pohyb, které je oběma oblastem společné. Děj mnoha kreslených seriálů vychází z velice dynamického pojetí pohybu, z rychlosti, útočné akce, dalo by se říci ze zásad zmiňovaných ve futuristických manifestech. Dále bych zmínila prvky **pop - artu**, jenž je výtvarným pojetím založený pouze na grafickém účinku rozličných černobílých, hlavně kresebných variací. V části komiksové produkce můžeme vidět prvky **naivního umění**. Znatelné je to v tradičních znacích „prostoduchosti“, bezprostřední symbolice, instinktivních řešeních grafických problémů a jednoduché obraznosti, kterou v sobě komiksy často mají. Paralelou naivního umění je tzv. **primitivní umění**.³⁹

³⁹FENCL, Bohumil. *Comics - Kreslené seriály, jejich historie a současnost z hlediska obsahu a formy a jejich didaktické využití*. Praha, 1992. Diplomová práce. Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy.

Veškeré zmíněné principy jsou zároveň principy hojně využívanými ilustrátory zápolícími během SW. Estetika komiksu je silně spojená s estetikou ilustrací vzniklých při ilustrátorském klání. Není náhodou, že hodně umělců účastnících se SW battlu má ve svém repertoáru tvorby nejméně jeden komiks.

V dnešní době je komiks tvořen dvěma hlavními proudy - tzv. mainstreamem, který je většinou tvořen několika lidmi souběžně a autorským komiksem, který poskytuje autorovi velkou míru volnosti a tvoří si ho k obrazu svému. Díky pokročilým technickým možnostem má šanci tvořit komiks prakticky kdokoli. Kromě papírové verze je čím dál více oblíben i komiks v elektronické podobě a tím je velmi snadno dostupný (to je dle mého názoru příčina zvyšování oblíbenosti komiksu jako takového). Zároveň dostává prostor i v interaktivních klikacích ‚animacích‘ tvořených např. ve Flashi, kde si sám čtenář určuje rychlost prohlížení a to, kterým směrem čte. Existují webkomiksy a jak již název naznačuje, jedná se o komiksy vycházející na webu. Jsou tedy volně k dispozici on-line. Dnes už je komiks celosvětovým fenoménem a většina už se s určitou formou komiksu setkala.

Počátky slávy komiksu doprovázel jistý zlozvyk chápat jej jako jednodušší, omezenější literární formu. S tím se jeho zastánci odmítali smířit. První vlaštovky - snahy o zařazení komiksu mezi plnohodnotné umělecké formy - se objevily již ve dvacátých letech dvacátého století. Nutno poznamenat, že tyto ojedinělé a uvědomělé snahy příliš neuspěly a komiksu se přílišného uznání nedostalo. Změna přišla až koncem 20. století. Vznikly profesionální studie, které zapříčinily zrovnoprávnění komiksu s jinými uměleckými formami. Komiksu se podařilo proniknout na akademickou půdu, obstál zde a dostalo se mu uznání.

Komiks má stále silnější základnu a to se odráží v pestrosti jeho podob. Je tomu díky filmům, ve kterých se objevují komiksové hrdinové, různým festivalům, specializovaným komiksovým knihkupectvím, které v poslední době rostou jako houby po dešti. Řekla bych, že je to do značné míry i tím, jak je v dnešní době nahlíženo na popkulturu, které je součástí. Stejně jako komiks je do jisté míry stále podceňována, ale stejně jako u komiksu

se její vliv rozmáhá. I nadále však existují laici i odborníci, kteří považují komiks za nižší formu umění.

V našich zemích nemá komiks tak dlouhou historii a svou fanouškovskou základnu si získával pozvolna. Prvním výraznějším projevem byl komiksový seriál Rychlé šípy ze 30. let minulého století. Zlom nastal v průběhu 60. let, kdy u nás vznikaly obsahem i formou kvalitní komiksy. Často byly určeny dětem, asi nejznámější je Čtyřlístek kreslíře Jaroslava Němečka. Pro dospělé tvořil jeden z nejplodnějších českých komiksových autorů Kája Saudek. Dnes se můžeme pyšnit komiksovou tvorbou, která získává své nadšence i v zahraničí. O současném českém komiksu se zmíním opravdu jen v krátkosti a začnu Generací 0.

Generace 0 je označení pro skupinu umělců, jejichž tvorba patří mezi to nejlepší, co u nás od roku 2000 vzniklo. Mimo jiné se tak nazývá almanach českého komiksu z roku 2010, který je analogií českého komiksu a mapuje práce čtyřiceti umělců prostřednictvím jejich medailonů. Autorem je Tomáš Prokůpek, přední historik českého komiksu. *„Dnešní aktivní autoři (obecně označováni jako Generace 0) se snaží prosadit ve sbornících, ti lepší vytvářejí vlastní komiksová alba.“*⁴⁰ Tak obecně popsal činnost Generace 0 a naznačil, že mezi autory jsou kvalitativní rozdíly.

Komiks u nás v posledních letech prožívá jedno z lepších období. Vymaňuje se z přežilých předsudků, udržuje kontakt s aktuálním děním nejen v uměleckém světě. Byla příležitost začít bilancovat, co se povedlo a co méně. Bilanci kromě zmíněné knihy napomohla i výstava nesoucí název „**Signály z neznáma**“ z roku 2012, která se stala putovní a která prezentuje sto let české tvorby vztahující se ke komiksu. *„Signály z neznáma si připsaly jeden výrazný úspěch. Za řešení výstavy v brněnském Domě umění, kde Signály začínaly, a úpravu stejnojmenného katalogu, v němž se také uplatnil motiv*

⁴⁰ PROKŮPEK, Tomáš. *Generace nula: český komiks 2000-2010*. V Praze: Plus, 2010. ISBN 978-80-259-0020-8.

komiksové bubliny, získali Branislav Matis a Matúš Lelovský slovenskou Národní cenu za design. ⁴¹

V Brněnském domě umění se snažili pracovat s komiksem jako s uměleckým médiem, které každý zná, ale málokdo o něm ví více. Řekla bych, že tato myšlenka byla signálem k realizaci výstavy. Zřejmě byla snaha o zmapování vývoje a proměn, pohled na fenomén z různých stran. K nalezení zde byl průřez pracemi od prvorepublikových až po práce již zmíněné Generace 0. Kurátorem výstavy nebyl nikdo jiný než Tomáš Prokůpek a Pavel Kořínek. V souvislosti s výstavou vznikla zdařilá rozsáhlá kolektivní monografie nesoucí název *Signály z neznáma, český komiks 1922-2012*, ve které jsem hledala informace pro sepsání tohoto oddílu diplomové práce.⁴² Konkrétní příklady současných českých komiksových tvůrců uvádím níže v textu této části práce.

Pro ty, kdo se chtějí obecně o komiksu dozvědět více, doporučuji publikaci McClouda – *Jak rozumět komiksu*, je to dobrý základ pro vhled do tématu, ale je nutné si jej doplnit současnými poznatky.⁴³

Dále u nás vyšla publikace s názvem *1001 Komiksů*, které musíte přečíst, než zemřete. Hlavní personou spojenou s knihou je Paul Gravett, který měl snahu prezentovat pohromadě nejzásadnější a nejvýraznější komiksovou tvorbu. V roce 2013 u nás proběhl křest této knihy a to velmi příznačně na **KomiksFestu**. Během rozhovoru se Gravetta zeptali, jak by definoval komiks, na otázku odpověděl možná trochu překvapivě: *„Komiks žádnou definici nemá, je mnoho způsobů jakým způsobem lze mixovat text a obraz...“*⁴⁴

⁴¹ POZVÁNKA: SIGNÁLY Z NEZNÁMA DOSTALY CENU ZA DESIGN, DORAZILY DO PARDUBIC. *Komiksárium* » vše o komiksu: Novinky[online]. 2013, 22. 6. 2013 [cit. 2019-05-15]. Dostupné z: <https://www.komiksarium.cz/index.php/tag/signaly-z-neznama/>

⁴² ČESÁLKOVÁ, Lucie, KOŘÍNEK, Pavel a Tomáš PROKŮPEK, ed. *Signály z neznáma: český komiks 1922-2012*. V Řevnicích: Arbor vitae, 2012. ISBN 978-80-7467-012-1.

⁴³ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

⁴⁴ BEZR, Ondřej. *Komiks našťestí žádnou definici nemá, říká jeho znalec Paul Gravett*. IDNES.cz: Kultura [online]. Vydavatelství MAFRA, 2013, 9. listopadu 2013 [cit. 2019-05-20]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/literatura/paul-gravett-rozhovor-o-komiksu.A131107_160211_literatura_ob

Tímto značně otevřeným náhledem na téma bych ukončila část podkapitoly obecně hovořící o komiksu. Dávám prostor k vlastnímu zamyšlení a věřím, že tak pootevírám dveře zájmu o fenomén komiksu, takzvané deváté umění.

V následující části diplomové práce se podrobněji zaměřím pouze na komiksovou tvorbu Marvel studia, která souvisí se Secret Wars, což je stěžejní pro mou práci.

Marvel, Secret Wars a Secret Wars



Obrázek 13: Celá rodina Marvel Universe

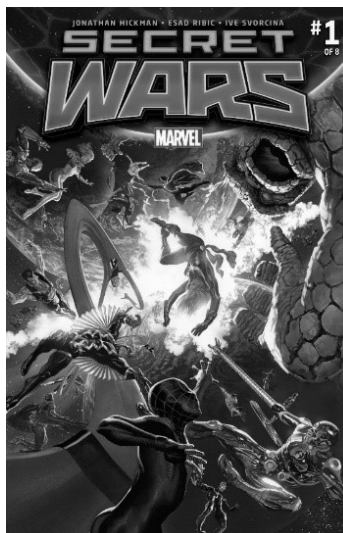
Na následujících řádcích se čtenář dozví, proč si Terry Guy zvolil pro svou akci název Secret Wars a jakou to má spojitost s celou akcí, která dnes nese název Secret Wars.

Dovolte mi drobné zamyšlení. Komiks dobře vypovídá o době a prostředí, ve kterém vznikl, což je jeho důležitý a nezanedbatelný rys. Každá země má odlišnou kulturu, psychologii, a proto se její komiksová tvorba liší od ostatních. Budu psát o americkém komiksu, do kterého spadá saga Secret Wars a který je pro naši středoevropskou kulturu poměrně dobře srozumitelný.

SW nesly původně jméno Secret Wars. Pojmenovány byly podle příběhu o univerzu Marvel, jenž nám je znám už od roku 1961. **Secret Wars (Tajné války)** jsou ve světě komiksu poměrně oldschoolová záležitost. První Tajné války se datují do let 1984-1985. Jsou označovány za začátek konce, protože další jejich pokračování z roku 1985-1986, 2010 a 2015 vedou k zániku všech dimenzí ve vesmíru včetně Marvelu. Jediné, co

zůstane, je jedna planeta s názvem Battleworld, jež je vytvořena z pozůstatků zdecimovaných planet. V komiksu Secret Wars šlo prakticky o „gladiátorské“ soupeření mezi hrdiny a padouchy, dobrem a zlem. Boj se odehrával na tajném, odříznutém bojišti od všeho ostatního (našeho reálného světa). Aktéry tam přeneslo božské stvoření zvané Beyonder, které války zapříčinilo.⁴⁵ Podstata **epického souboje největších superhrdinů** dané doby a koncepce **boje mezi dvěma skupinami na utajeném místě** nám dobře nastiňuje, proč si Terry Guy pro výtvarný art battle SW původně zvolil stejný název. SW spojuje v často skrytých a určitém způsobu uapadlých prostorách nejlepší ilustrátory, malíře a kreslíře (dnes už z celého světa), kteří se utkávají v živých ilustrátorských soubojích.

Autorem kreseb k prvním Secret Wars byl zástupce klasického komiksového stylu **Michael Zeck**. Jeho kresba se vyznačuje přesností rukopisu a detailností. V Marvelu začal pracovat v roce 1977.



Obrázek 14: Secret Wars #1 - 1984 Obrázek 15: Secret Wars #1 2015

Porovnání obálek komiksu Secret Wars #1 z roku 1984 a 2015. Na porovnání obálek chci demonstrovat odlišný přístup k tvorbě dvou komiksových umělců Johnatana Hickmana a Alexe Rosse, které od sebe dělí celá jedna generace.

Ráda bych zde zmínila dva komiksové kreslíře Marvelu, kteří hodně ovlivnili tvorbu svých následovníků, a jejich stručné zmínění mám za opodstatněné.

⁴⁵ KERAM. *Začiatok konca...* ComicZone.cz: Secret Wars [online]. 2015, 11. května 2015 [cit. 2019-06-01]. Dostupné z: <http://www.comixzone.cz/view/1583-secret-wars>

Alex Ross patří k nejpobulárnějším komiksovým výtvarníkům současnosti. Jeho kresby jsou už na první pohled odlišné od ostatních jiných komiksových kreseb Marvel světa. Ross pracuje ve fotorealistickém stylu tak, aby hrdinové vypadali co nejvíce jako opravdoví lidé (viz obrázek 16). Tím se snaží ještě více přiblížit příběhy hrdinů jejich fanouškům.

Ale snad nejznámějším komiksovým Marvel tvůrcem je již nežijící, ale stále legendární **Jack Kirby**. Estetikou jeho kreslířského komiksového umění je do určité míry inspirována tvorba ilustrátorů na SW. Používají obdobné prvky a principy, které můžeme spatřit v jeho tvorbě, která je více “klasická” a od Rossovy se liší (viz obrázek 17).



Obrázek 16: Autorská práce Alexe Rosse **Obrázek 17: Autorská práce Jacka Kirbyho**

Porovnání stylu komiksové tvorby Alexe Rosse a Jacka Kirbyho. U Kirbyho Thora vidíme velkou míru stylizace, výraznou obrysovou linii, která podporuje dynamičnost výjevu.



Obrázek 18: Notoricky známé logo Marvel comics

Marvel comics bylo založeno roku 1939, původně jako Timely Comics, od roku 1951 se přejmenovalo na Atlas Comics a ke svému nynějšímu názvu přišlo v roce 1951. Zakladatelem je legendární Martin Goodman. Sídlo Marvel comics je v New Yorku. Jak z textu vyplývá, jedná se o čistě americké komiksové vydavatelství, které

spadá pod Marvel Entertainment (pozn. od roku 2009 je vlastníkem The Walt Disney

Company). První komiks “Marvel Comics #1” byl vydán v říjnu 1939. Marvel je spojen s příběhy superhrdinů zachraňujících náš svět „obyčejných“ smrtelníků. Superhrdinskou tematikou se začal zabývat v šedesátých letech, kdy také vznikla většina jeho nejpopulárnějších charakterů (např. Fantastická čtyřka z roku 1961). Hlavní zásluhu na tom mají Stan Lee (spisovatel), Jack Kirby a Stan Ditko (kreslíři).⁴⁶

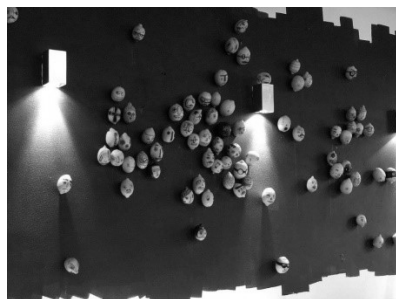
Dnes se Marvel pyšní superhrdiny, jako jsou Spiderman, Hulk, všemi vzývaný Iron Man, Captain America a už zmiňovaní členové Fantastické čtyřky. Nesmí se zapomenout také na všechny X-many. Upřímně musím konstatovat, že mi trvalo poměrně dlouhou dobu, než jsem pochopila všechny návaznosti týkající se postav super hrdinů Marvelu. Pomáhala jsem si nejen studiem literatury a pátráním na webových stránkách, ale pro urychlení jsem hledala i pomoc skrze Marvel filmy, jichž jsem se stala fanouškem. Jsem ráda, že jsem díky studiu materiálů a zdrojů pro sepsání diplomové práce objevila svět, do kterého se v případě potřeby velmi dobře uniká, protože zde vždy vítězí dobro nad zlem, které je rychle odhaleno a panuje tu velká míra spravedlnosti.

Většina příběhů Marvelu se odehrává na skutečných amerických místech, nejčastěji ve velkoměstech New York, Chicago, Los Angeles a tak jsou nám příběhy ještě bližší. Lidé si je mohou představovat ve své realitě. Náš svět je tedy součástí Marvel Universe, jehož podoba byla spolu s příchodem Secret Wars změněna.

V závěru kapitoly o komiksu bych ráda zmínila jednu zajímavou událost, která u nás proběhla v roce 2011 v Brně. Jmenovala se **Komixxx** a skládala se ze tří samostatných „kavárenských“ výstav. Každá byla koncipovaná trochu jinak a vytvořena odlišným přístupem k médiu komiksu. První výstavu měli na starost Jiří Franta a David Böhm a šlo o konfrontaci komiksu - u této dvojice jak jinak než s konceptuálním uměním. K vidění byla v kavárně Mezzanine. Druhou výstavou se prezentovala dvojice TIMO a ToyBox v kavárně Trojka, kde byl k vidění průnik komiksu se street artem. Na klasické pojetí komiksu zaměřená, ale rozhodně ne méně zajímavá než předchozí dvě, byla třetí výstava v kavárně Spolek. Zde jsme mohli vidět tvorbu Jána Lastomírského a Jiřího Staňka. Arty

⁴⁶ Volná citace: HOWE, Sean. *Marvel: co jste neměli vědět o komiksovém zázraku*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: Paseka, 2016. ISBN 978-80-7432-708-7.

vznikaly přímo na zdi a byly uzpůsobeny na míru prostoru kaváren, jejich duchu – šlo tak trochu o site specific. Během vernisáže mohl každý účastník sledovat proces tvorby, umělci totiž tvořili v průběhu běžného provozu kaváren. Šlo o akce, kdy byla komiksová tvorba přenesena do veřejného prostoru. O vernisážích informoval server Komiksárium-vše o komiksu.⁴⁷



Obrázek 19: Citróny Jiřího Franty a Davida Böhma



Obrázek 20: Spáček od dvojice TIMO a ToyBoy



Obrázek 21: Komiks na zdi Jána Lastomírského a Jiřího Staňka

Popisek obrázků 19, 20, 21: Na obrázcích můžete vidět 3 různá pojetí komiksu, která zkoumají hranice tohoto média, co ještě unese. Na prvním obrázku jsou citróny, které pokreslili J. Franta a D. Böhm, citróny zastupují komiksově hrdiny, mezi kterými se odehrává interakce-příběh. Na druhém obrázku je k vidění část práce dvojice TIMO a ToyBoy. Je zde značně patrný vliv street artu a autorova výtvarná reakce na daný prostor. Motiv je přizpůsoben a navádí k tomu, čemu by mohl prostor sloužit. Na posledním obrázku vidíme tradiční přístup ke komiksově tvorbě – jednotlivé sekvence kde je zpodobněn hrdina promlouvající skrze tzv. bubliny. Komiks je však vytvořen na místě, kde se běžně neobjevuje a to na stěnách kavárny. Jedná se o dílo Jána Lastomírského a Jiřího Staňka.

⁴⁷ PROKŮPEK, TOMÁŠ. *VÝSTAVA KOMIXXX POJME KOMIKS 3X JINAK*. Komiksárium » vše o komiksu: Novinky [online]. 2011, 22. 5. 2011 [cit. 2019-05-18]. Dostupné z: <https://www.komiksarium.cz/index.php/2011/05/vystava-komixxx-pojme-komiks-3x-jinak/>

Ilustrace - současná ilustrace – komunikace obrazy

„Ilustrátoři jsou většinou nenápadní obyvatelé města.

Když ale projdou zdí, symbolickou hranicí své mysli,

stávají se moderátory fantastického světa, jeho příběhů...“⁴⁸ Michal Bačák

Autorská ilustrace není pouhý doprovod knihy. Tento fakt bych ráda umocnila následujícím textem podkapitoly a doloženými příklady výtvarných umělců současné české scény. Obrazy vytvářejí náš svět, jsou symboly, znaky, poselství, alegorie... To v sobě nesou ilustrace vytvořené v minulosti i dnes.

Ilustrace je součástí naší vizuální kultury. Dokladem toho jsou spolky a akce zaměřené na ilustraci jako takovou. Přispívají k rozšíření významu klasické kresby, která se často v různých podobách dostává do veřejného prostoru.

Ilustrace je úzce spojená s nakladatelstvími a s tím jdou ruku v ruce granty a honoráře.

To hodně ovlivňuje podobu komerční ilustrace v ČR. Oblast, ve které ilustrace poměrně vzkvétá, je dětská ilustrace, ale peníze na to, aby se ilustrovaly knihy pro dospělé, příliš nejsou. Bohatě ilustrované knihy pro dospělé se objevují jen zřídka. I proto ilustrace s sebou někdy nese škatulku dětské knihy.

Klub ilustrátorů byl založen roku 1990 a sdružuje špičkové české ilustrátory, snaží se o udržení kvality ilustrací a výtvarné podoby knih. Hodně se specializuje na literaturu dětskou literaturu (do roku 2014 nesl název Klub ilustrátorů dětské knihy). Klub stál u zrodu ocenění nesoucí název **Zlatá stuha**, které je předáváno každoročně od roku 1993 a zaštiťuje volbu pro výtvarnou část ocenění. Spolupracuje s českou sekci IBBY⁴⁹ je členem European Illustrators Forum.⁵⁰

⁴⁸ BAČÁK, Michal. *Nahlédněte do fantazie ilustrátorů a zažijte LUSTR!*. LUSTR 2018: Festival Ilustrace 2018 [online]. [cit. 2019-07-10]. Dostupné z: <https://lustrfestival.cz/>

⁴⁹ IBBY official website: *BRINGING BOOKS AND CHILDREN TOGETHER* [online]. Switzerland, 2019 [cit. 2019-07-01]. Dostupné z: <http://www.ibby.org/>

⁵⁰ Klub ilustrátorů [online]. 2019 [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: <http://klubilustratoru.cz/cs>

Czech Illustrators je neziskový spolek, který si klade za úkol organizování rozhovorů a článků o tom, co se děje na české a slovenské ilustrátorské scéně, je možné dozvědět se něco o zákulisí tvorby ilustrátorů. Proč to dělají – pracují na ilustraci v rámci volného času, ilustrace jako umění, či ilustrace jako řemeslo? My známe práce, ale už ne okolnosti vzniku, příběhy související s tvorbou, co vše se odehrává v pozadí tvorby a během ní. Vše začalo časosběrnými rozhovory s umělci. Dnes se spolek podílí i na informování o akcích a příležitostech, doporučují ilustrátory časopisům, agenturám či studiím. Spolek vznikl ze zvědavosti a na popud Ilony Polanski a Nadii Sheshukové (hlavní organizátorka Lustr festival). Vedení spolku v současné době tvoří Věra Mezulániková, Nadia Sheshuková a Ilona Polanská⁵¹.

Lustr festival se prezentuje jako největší přehlídka současné autorské ilustrace a největší setkání ilustrátorů u nás. Troufám si říci, že tomu tak skutečně je. Během festivalu je možné vidět to nejnovější a nejkvalitnější, co u nás na poli ilustrace za uplynulý rok vzniklo. Zastoupení mají nejen čeští, ale i zahraniční tvůrci. Lustr bych popsala jako ukázkou zajímavých přístupů autorské ilustrace, poukázání na nové kontexty. Návštěvník, který by na zdech čekal pouze drobné obrázky zaměřené převážně na dětskou tematiku, by byl jistě překvapen rozmanitostí instalací. Akce je navíc doplněna workshopy, koncerty, přednáškami, projekcí, takže se stejně jako u SW jedná o multimediální zážitek, během kterého lze nahlédnout do světa fantazie ilustrátorů.⁵²

Lustr vznikl pod taktovkou letenského knihkupectví PageFive v roce 2014 a je organizován Czech illustrators z.s. Představu o podobě festivalu a prezentovaných dílech si můžete udělat na Instagramu festivalu.⁵³

⁵¹ Volná citace: Czech Illustrators [online]. © 2019 All Rights Reserved, 2019 [cit. 2019-05-10]. Dostupné z: <https://www.czechillustrators.cz/>

⁵² Volná citace: O Lustru. Lustr: Festival Ilustrace [online]. Kupodivu, ©2016 [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: <https://lustrfestival.cz/o-nas/>

⁵³ Instagram: *LUSTR festival* [online]. 2019 [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/lustrfestival/>

Scéna české ilustrace je plná talentovaných umělců. Vybrat jen některé zástupce, na jejichž osobnostech bych chtěla poukázat na pestrost a nápaditost české ilustrace, byl poměrně těžký úkol. Pomohla jsem si tedy konceptem, který mi usnadnil výběr. Prezentovat budu ilustrátorské duo, kde spolupracují muž a žena, duo pouze v mužském zastoupení a trio, které je tvořeno jen ženami. Dále jsem se rozhodla zmínit výtvarné studio, které považuji za jedno z nejvýraznějších a jehož práci považuji za velmi přínosnou.

Tomski & Polanski

Jde o ilustrátorskou dvojici provozující vlastní studio. Není náhodou, že je v této části práce zmiňuji. Kromě toho, že se jedná o velmi úspěšné duo na poli našeho výtvarného umění, oba se účastnili ilustrátorského klání SW, kde se spolu prvně setkali a dokonce spolu soupeřili. Začali jako “nepřátelé” a vzešlo z toho na naší výtvarné scéně nepřehlédnutelné uskupení. Roku 2013 jak sami říkají v rozhovoru pro internetový portál Insidecor.cz „*Vznikl čtyřruký ilustrátor.*“⁵⁴

Pro sólisty pracující v duu a spolupracující většinou na dálku, jsou charakteristické hravé kresby, zábavné a odlehčené, většinou hodně barevné, s ironií glosují společnost, zvyky, povahové rysy. Rádi kreslí ve veřejném prostoru. Dělají na zakázkách, ale i vlastních projektech. Svou ilustrací přesahují do produktů (které chtějí mít lidé „hezky pokreslené“), do fyzického světa. Můžeme od nich najít poilustrované tkaničky, peněženky, vyrábí porcelán, hračky, karty apod. Chtějí ukázat, že úkolem ilustrace není jen doprovázet text, ale jaký obrovský potenciál ilustrace v sobě má.

V rozhovoru pro radio Wave řekli: „*Neradi zpracováváme třeba politická nebo filozofická témata, radši si z věcí děláme srandu. Občas se nám stane, že přijde povídka s válečným tématem, ale to se pořád ještě dá zpracovat rozumně, protože tam nemusíme*

⁵⁴ Čáry máry rukama ilustrátorského studia Tomski & Polanski. Insidecor: Design jako životní styl [online]. ©2013-2019 [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: <https://www.insidecor.cz/blog/cary-mary-rukama-ilustratorskeho-studia-tomski-polanski/>

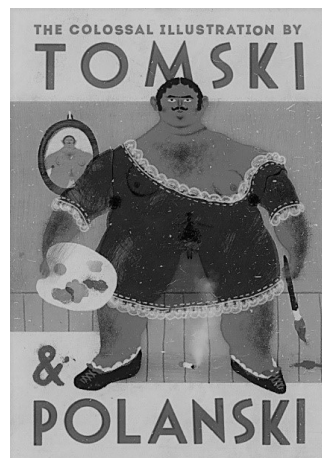
vsouvat svůj názor.“⁵⁵ Ještě bych dodala, že v jejich pracech je hodně symboliky a drobných legráček, kterých si třeba na první pohled nemusíme všimnout. Mají hodně dekorativní estetiku. Jeden z prvních projektů byla kresba na zdi Meet factory, Žrouti.

Iona Polanská je jednou z nejúspěšnějších komerčních ilustrátorek u nás. Inspiraci bere u současných kreslířů (polská ilustrace). Je výtvarnice se zálibou v buclatých stylizovaných postavičkách, výrazné barevnosti a nadsázky.⁵⁶

Lukáš Tomek inspiraci nachází hodně v asijském umění a jeho estetice, ale nápady prý k němu přichází ve většině samy. Za zdařilý považují jeho výrok o ilustraci v rozhovoru pro Czech illustrators: „Člověk s každou ilustrací něco zažije. Pro někoho je to nudný život, představa, že sedíš na místě, nikam necestuješ a kreslíš. Ale přitom v hlavě to šrotuje a zažíváš příběhy. Tohle mám na ilustraci rád odjakživa.“⁵⁷



Obrázek 22: Tomski a Polanski při společné práci na kresbě zvané The MONUMENT



Obrázek 23: Typická postavička ilustrátorské dvojice

⁵⁵ Ilustrátoři Tomski & Polanski: Jsme sólisti pracující v duu. *Radio Wave* [online]. Praha: Český rozhlas, ©1997-2019, 1. 6. 2015 [cit. 2019-07-10]. Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/ilustratori-tomski-polanski-jsme-solisti-pracujici-v-duu-5215437>

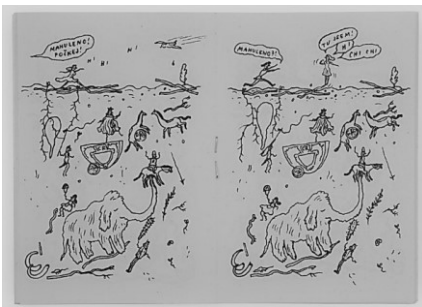
⁵⁶ Volná citace: Iona Polanski. Tomski&Polanski: Portfolio [online]. Tomski&Polanski, ©2019 [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: <https://www.tomskipolanski.com/polanski>

⁵⁷ CZECHILLU. Lukáš Tomek: Práce v týmu vyžaduje velkou toleranci. *Czech Illustrators: Rozhovory* [online]. Kupodivu, ©2019, 29. 1. 2018 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://www.czechillustrators.cz/2018/01/29/lukas-tomek-pracovat-v-tymu-vyzaduje-velkou-toleranci/>

NaPOLI

V roce 2011 Alžběta Skálová, Martina Kupsová a Alžběta Zemanová založily ateliér, studio, značku (lze použít všechna označení) NaPOLI, pod kterou společně tvoří “papírové hry”. Tak bych pojmenovalo to, co pod rukama trojice ilustrátorek vzniká. Výtvarné projekty jsou hodně spojené s ilustrací a autorskou knihou. Proč název Napoli? Prý protože vše může být na poli něčeho...třeba na poli ilustrace, ... Název mi přijde chytře vtipný, jako tvorba autorek. Pracují hodně s kresbou, animací, komiksem, zkrátka s různými formami vizuální kultury. Dle slov Alžběty Skálové předkládají svět, jak jej vidí ony.⁵⁸

Alžběta Skálová je jednou z největších osobností české výtvarné scény, a proto se o ní zmíním ještě krátce zvlášť. Je ilustrátorkou, která se hodně věnuje i vlastní volné tvorbě (malba, graffika, šperk, socha), která je stejně ceněná jako její ilustrátorské počiny. Je několikanásobnou nositelkou prestižního ocenění **Nejkrásnější kniha**. Autorka o sobě říká „*Jako autor nejsem schopna dělat jednu knihu za druhou. Potřebuji činnosti střídat. Dávám do toho možná moc energie... Vždy na všem strávím strašně moc času.*“⁵⁹ Spolupracuje hodně s nakladatelstvím Baobab, s nímž našla společnou řeč. Její práce jsou vždy velmi citlivě vedené s ohledem na to, pro koho či kvůli čemu jsou tvořeny.



Obrázek 24: Cirkus Rašelié, Skálová + NaPOLI



Obrázek 25: NaPOLI – rogalo; tvorba z papíru

⁵⁸ Volná citace: Napoli - festival mini [online]. festival mini, ©2016 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <http://festivalmini.cz/napoli/>

⁵⁹ Odhodlala jsem se malovat na velký formát, říká ilustrátorka a malířka Alžběta Skálová. Český rozhlas - Vltava: ArtCafé [online]. Praha: Český rozhlas, ©1997-2019, 19. červen 2019 [cit. 2019-07-10]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/odhodlala-jsem-se-malovat-na-velky-format-rika-ilustratorka-a-malirka-alzbeta-7968442>

Jiří Franta a David Böhm

Označit tuto dvojici za dvojici čistě ilustrátorskou by bylo značně krátkozraké. Nejvhodnější mi přijde označení “hraví experimentátoři s médiem kresby”.

Kresbu propojují s videem, performance (spojují vše dohromady jako jeden nerozdělitelný celek) a vytváří knižní a časopisecké ilustrace, prostorové instalace, graffiti, zasahují do veřejného prostoru. Zajímá je posouvání hranic kresby, její zkoumání. Kladou si různé překážky, ztěžují si proces tvorby, či využívají až bizarní kreslicí „pomůcky“. Jejich tvorba by se dala někdy označit za sportovní výkon či fyzikální experiment. Jejich tvoření má často povahu performativnosti, důležitá je pro ně procesuálnost a tvůrčí dialog.⁶⁰ Jsou finalisté prestižní ceny **Jindřicha Chalupického** (prestižní ocenění pro vizuální umělce do 35 let). Seznámili se na AVU a už v té době započala jejich plodná spolupráce. Jedna z prvních společných a výrazných vlastovek na poli knižní ilustrace je Ticho Hrocha.



Obrázek 26: Ukázka z autorské knížky Ticho Hrocha



Obrázek 27: Dílo s názvem Není to to, co by to mohlo být

Na obrázku 26 je vidět dvojlist z autorské knihy Ticho Hrocha, která získala ocenění 2. místo Nejkrásnější knížka roku 2009 a Zlatá stuha za výtvarný počín. Inspirací byly příběhy, které se vypráví v rodinách ve Středoafričské republice. Na obrázku 27 je vyfocena část díla s názvem Není to to, co by to mohlo být. V galerii NOD připisovali autoři vzkazy na zeď každý den po dva měsíce a ta se plnila postřehy, které si s sebou nosili z venku do uzavřeného interiéru galerie. Jejich autorský projekt byl nominován na cenu Jindřich Chalupického.

⁶⁰ David Böhm Jiří Franta: About [online]. ©2014 [cit. 2019-06-12]. Dostupné z: <http://www.bohmfranta.net/2718-2/?lang=en>



Obrázek 28: Experimentování s kresebným nástrojem - Kopie skutečnosti

Autoři zmenšili celý svět kromě jedné tužky. Obří tužky s sebou nosili na různá místa ve městě a pokoušeli se o experimentální kresby.

David Böhm se věnuje kromě ilustrací také komiksům, jichž je velkým fanouškem. Za velmi zdařilou považují publikaci s názvem *Hlava v hlavě* z roku 2013, která získala ocenění Zlaté stuhy za výtvarný počin a ocenění Nejkrásnější kniha. Na tvorbě knihy spolupracoval s Ondřejem Buddeusem. Jedná se o encyklopedii, komiks a obrázkovou knihu s říkankami v jednom. I zde se tedy projevila záliba v míchání žánrů.



Obrázek 29: Ukázka z dětské encyklopedie *Hlava v hlavě*



Obrázek 30: Ukázka obálek novin *KIX*. První číslo vyšlo symbolicky 1. 11. 2011

Závěrem textu o tomto uměleckém duu bych chtěla zmínit jejich spolupráci na autorském časopise - **novinách KIX**, které jsou věnované autorské ilustraci, komiksu a kresbě. Do novin krom Franty a Böhma přispíval třeba i Vladimír 518, Kakalík a Jaromír Plachý. Noviny vycházely pod jejich vedením do roku 2016, kdy pak předali pomyslný štafetový kolík dál.

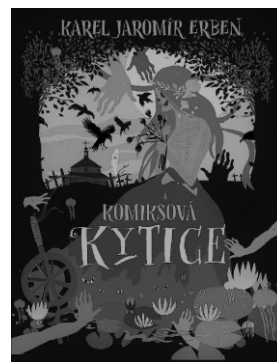
DRAWetc – vizuální studio

Zakladatelem studia je **Vladimír Strejček**, který je průkopníkem autorských práv pro kreslíře v ČR. DRAWetc zastupuje téměř sto pečlivě vybraných ilustrátorů s velmi pestrou paletou stylu tvorby.⁶¹ Studio má vlastní ateliér, kde vzdělává veřejnost a šíří radost z vlastní kresby. Krom toho se pod záštitou studia pořádá výtvarný souboj **RAW**, o kterém se více zmiňuji níže v textu.

Velkým projektem studia byla tvorba komiksu *Kytice*, tedy netradičně pojaté sbírky balad K. J. Erbena. Byla zde snaha o co nejsvébytnější vizuální podobu. Na práci se podílelo dvanáct ilustrátorů, kteří klasické dílo 19. století přetransformovali do komiksu (úvodní a závěrečná báseň jsou vizuálně zpracované ilustrace). Na práci se podílela mimo jiné i legenda pražského graffiti Delarock (nedávno bohužel zemřel) nebo umělec Marco Turini, který kreslí pro Marvel. Vladimír Strejček o *Kytici* řekl: „*Tato Kytice jde napříč časem, napříč styly a napříč žánry (...)*“⁶² Jak jsem v úvodu práce zmiňovala, jednotlivé její kapitoly jsou vytvořeny spíše uměle pro lepší orientaci čtenáře, ale stěžejní témata se neustále prolínají, navazují na sebe. Tato část textu je toho příkladem. Zde je vidět, kam všude sahají a navazují na sebe kontexty, se kterými pracuji.



Obrázek 31: Ukázka z *Kytice*



Obrázek 32: *Kytice*, která oficiálně spatřila světlo světa křtem 29.11.2016

⁶¹Volná citace: DRAWetc.: Illustrators [online]. DRAWetc., ©2003-2019 [cit. 2019-06-12]. Dostupné z: <http://www.drawetc.com/2019/illustrators.php>

⁶² CHALUPOVÁ, Sára. *Ilustrátoři u snídaně pokřtili Komiksovou Kytici*. Kulturio.cz: Fotoreporty [online]. ©2019, 2. 12. 2016 [cit. 2019-05-20]. Dostupné z: <https://kulturio.cz/fotoreport-krest-komiksu-kytice/>

2.3.3. Umění ve veřejném prostoru, bezprostřední výtvarná akce – live art

Počátky a formování akcí obdobných jako SW vidím u vzniku uměleckých forem happening a performance, tedy **umění akce**. Proto bych je ráda hned na úvod zmínila alespoň v několika větách, než se budu věnovat pojmům **umění ve veřejném prostoru** a **bezprostřední výtvarná akce**, které jsou pro diplomovou práci zásadní.

Co je možné chápat pod označením **happening**? „*Happening, to je společná zábava, do které se nenápadně proměnilo umělecké dílo.*“⁶³ „*Happening, jak naznačuje i český překlad příhoda, má svůj děj - příběh, a probíhá tedy v čase. Opouští galerie a muzea a stěhuje se na ulici, do přírody, ale může se odehrát...prostě kdekoliv.*“⁶⁴ Hlavní myšlenkou je aktivní zapojení diváka, díky němuž se zároveň i on stává spoluautorem na vznikajícím díle. Je předem stanovený průběh, co a kdy se udá. Určitou spojitost s SW vidím v tom, že divák rozhoduje o výsledku akce, může navádět ilustrátora (“hecovat“) při tvorbě, sám může tvořit (na bokem připravených panelech) a jsou jasně dané role a celkový průběh.

Další formou umění akce je **performance**, která však obsahovala odlišný akcent oproti svému „předchůdci“ happeningu. Divák totiž přestává být do tvorby díla zapojen a stává se opět „pouze“ divákem. Český překlad slova performance zní „představení“. „*Performance není divadlo – i když s ním má řadu společných rysů – ale akce; a performér není herec, který má přesně naučenou roli, ale aktér. To znamená, že není spoután předem danou režii, ale aktivně reaguje na situaci a další podněty.*“⁶⁵ Z pohledu soutěžících ilustrátorů jde při SW určitě o jistou formu performance, kterou předvádí pro návštěvníky akce.

⁶³ BLÁHA, Jaroslav, SLAVÍK, Jan. *Průvodce výtvarným uměním. Kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ.* [díl] 5. Praha: Práce, 1997. ISBN 80-208-0432-3. s. 50

⁶⁴ BLÁHA, Jaroslav, SLAVÍK, Jan. *Průvodce výtvarným uměním. Kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ.* [díl] 5. Praha: Práce, 1997. ISBN 80-208-0432-3. s. 51

⁶⁵ BLÁHA, Jaroslav, SLAVÍK, Jan. *Průvodce výtvarným uměním. Kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ.* [díl] 5. Praha: Práce, 1997. ISBN 80-208-0432-3. s. 54

Obecně o umění ve veřejném prostoru, public art

Co vše může být uměním ve veřejném prostoru? Pokud bych napsala, že prakticky cokoli, bylo by to legitimní. Jak je veřejný - urbánní prostor uměním proměňován, jaké jsou funkce takového umění a jak se mění interpretační postoje diváka ve srovnání s percepcí umění v galerii?

Většinou je umění ve veřejném prostoru prezentováno objektem - sochou a taky to tak hodně lidí chápe. To je však krátkozraké stanovisko. Pojem „umění ve veřejném prostoru“ je velmi obširný. Co nám může možná pomoci k lepší specifikaci je rozlišit si umění na legální a ilegální. Oba koncepty se podílejí na proměně veřejného prostoru, který mohou dále ozvlášťňovat, zkrášlovat, ale případně narušovat a ničit (subjektivně posuzováno).

Když mluvím o umění ve veřejném prostoru, považovala bych za chybu nezmínit projekt **Vetřelci a volavky**, který ve mě zanechal silnou stopu a vryl se mi do paměti díky výstavě **Vetřelci a volavky NOW!**, která proběhla v DOXu v roce 2012. Výstava prezentovala modelové situace současného stavu monumentálních výtvarných realizací z doby normalizace ve veřejném prostoru Prahy. Samotný projekt si kladl za úkol dokumentovat, chránit a popularizovat „pozapomenuté“ umění, které vznikalo díky velkému množství zakázek na díla do veřejného prostoru. Dělo se to díky existenci zákona, který nakazoval, aby každá státní stavba dala 1- 4% z celkového rozpočtu na „výzdobu“. Vznikaly estetické dominanty na veřejných prostranstvích různých kvalit. V současnosti dochází k nevybíravému, nekoncepčnímu zacházení a odstraňování těchto děl a to chtěl kolektiv projektu změnit.⁶⁶

Co je veřejný prostor? Je to prostor mnoha možností, kde dochází ke komunikaci, interakci a konfrontaci mezilidské a komunikaci, interakci a konfrontaci s prostředím, s kulturou místa. Tedy místo, kde dochází k setkávání jednotlivců s jednotlivci (komunikace verbální a nonverbální), ale i člověka s prostředím. Je to prostor, který je tu

⁶⁶ Volná citace: Vetřelci a volavky NOW!. DOX: Centrum současného umění [online]. DOX Prague, ©2008-2019 [cit. 2019-04-11]. Dostupné z: <https://www.dox.cz/cs/vystavy/vetrelci-a-volavky>

pro všechny, všichni na něj mají stejné právo. Zákonem České republiky (§ 34 zákona č. 128/2000 Sb.) je vymezen takto: „*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.*“⁶⁷

Je nutné mít určitou schopnost a potenciál jako občan, aby člověk uměl a mohl využít veřejný prostor „správně“, tak aby plně využil možnosti prostoru a člověku v něm bylo dobře. Jak je to možné? Pavel Pospěch (sociolog) píše o řádu, díky kterému fungují jistá pravidla: „...*lidé se specifickým způsobem adaptují na prostředí, přičemž jde o pasivní, vnucenou adaptaci... Řád regulující soužití ve veřejném prostoru je utvářen a udržován v činnosti aktivně, neboť v jeho základu stojí konkrétní významy a konkrétní pravidla, která je třeba dodržovat prostřednictvím konkrétního jednání.*“⁶⁸ Některé výtvarné projevy tento řád do určité míry (ať už vědomě či nevědomě, se záměrem či bez) porušují.

Jak jsem předeslala, existuje mnoho druhů projevů veřejného umění, navíc každý prostor je místem prakticky neomezených možností nejen uměleckých interakcí. Veřejný prostor je dobré využívat jinak, než jen jak jsme běžně zvyklí. To se děje prostřednictvím snah (nejen uměleckých) o oživení veřejných prostorů. Cílem je přilákat občany do ulic a seznamovat je s neznámým a netradičním, což má komplexní pozitivní dopad. Příkladem takové snahy jsou akce jako Praha 11 streetart (město Praha), Procházka za street artem v ulicích Holešovic (Muzeum hlavního města Prahy), Loop Grafficon Graffiti Jam Praha (Grafficon), vycházky s odborným výkladem Praha Neznámá apod. Nyní uvedu dva projekty, které pracovaly s uměleckým dílem a veřejným prostorem a které považuji za velmi zdařilé.

Ukradená galerie – aneb nástěnková kultura. Alessandra Svatek a Artur Magrot jsou iniciátoři experimentálního street artového galerijního projektu, který započal v květnu

⁶⁷ *Zákony.cz: Zákon o obcích (obecní zřízení)* [online]. 2018 [cit. 2019-05-11]. Dostupné z: <https://www.zakony.cz/zakon-SB2000128>

⁶⁸ POSPĚCH, Pavel. *Od veřejného prostoru k nákupním centrům: svět cizinců a jeho regulace*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2015. Studie (Sociologické nakladatelství). ISBN 978-80-7419-186-2. s. 36, 37

2010 v Českém Krumlově. Oba umělci se dlouhodobě zajímají o nevyužívané prostory ve veřejném prostranství. Principem projektu je vystavování ve veřejném prostoru a to v nepoužívaných nástěnkách, vývěskách apod. Výstavy se konají jednou týdně (většinou) v nočních hodinách. Hlavním cílem bylo vytvoření sítě galerií, jež by si mohly posílat umělecká díla, střídat umělce. Šlo o snahu podpořit kulturní život v místech, kde ho je dle názorů autorů projektu nedostatek. Ukradená galerie též dávala dobrý prostor pro umělce, kteří ještě nevystavovali, navíc se jedná o výstavní plochu - prostor, který není náročný (zejména rozměry) a nevytváří tlak (psychický, finanční) na vystavovatele.⁶⁹



Obrázek 33: Ukázka z projektu Ukradená galerie

Starší záležitostí je projekt pro vývěskovou skříň v ulici Komunardů skupiny **Bezhlavý jezdec**, která jej vytvořila v Praze v Holešovicích v rámci výstavy **Umělecké dílo ve veřejném prostoru**. Smyslem bylo konfrontovat umělecké postupy s každodenností - konkrétně s každodenním provozem ulice. Šlo o bezprostřední komunikační experiment v reálných podmínkách vybraného prostoru.⁷⁰ Členy skupiny jsou spolužáci z AVU - Josef Bolf, Ján Mančuška, Tomáš Vaněk a Jan Šerých (velká jména české umělecké scény). Začali spolupracovat roku 1996 už během studia.

⁶⁹ Volná citace: SÝKOROVÁ, Lenka. *Nástěnková kultura*. Artalk.cz: Rozhovory [online]. Artalk.cz., ©COPYRIGHT2007-2019, 8. 2. 2013 [cit. 2019-05-12]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2013/02/08/41761/>

⁷⁰ Wikipedie: Tomáš Vaněk (výtvarník) [online]. MediaWiki, 2019 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Tom%C3%A1%C5%A1_Van%C4%9Bk_\(v%C3%BDtvarn%C3%ADk\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Tom%C3%A1%C5%A1_Van%C4%9Bk_(v%C3%BDtvarn%C3%ADk))

Veřejné umění přitahuje pozornost, přispívá možnosti vzniku debat a to jak uměleckých, tak čistě sociálních i urbánních.

Vybrané funkce a významy vizuálního umění na veřejných prostranstvích, které vidím jako stěžejní:

- Za jednu z nejdůležitějších funkcí z pohledu výtvarníka považuji to, že umění na veřejných prostranstvích **seznamuje** širokou veřejnost s **podobou současného umění** a předává **kulturní hodnoty**.
- Umění působí příznivě na **duševní rozvoj** člověka. Veřejné výtvarné akce působí na rozvoj kreativity, hravá a uvolněná forma akce umožňuje odreagování a relaxaci, prostor pro seberealizaci.
- Má **estetickou funkci**, zvelebují prostor, posouvá jeho vizuální kvality dál.
- Napomáhá vytváření **vztahu k místu**, vnímání jeho kvalit a jedinečnosti.
- Umělecké dílo často na svém místě zůstává i několik let a tak se dle jednotlivých děl můžeme **orientovat v prostoru**. Mám osobní zkušenost. V průběhu studia jsem měla možnost účastnit se dvou zájezdů do Benátek. Pamatuji si kresbu na zdi (v podobě věnce) na náměstí, díky které jsem uměla určit, kterou uličkou se vydat k vaporetu. V běžném životě nám také dílo může být nápomocno při dávání srazu s druhou osobou. Výrazné umělecké dílo se pak může stát místem srazu, které snadno oba určí. V Praze je toho zářným příkladem „dát si scuka pod koněm“. Každý ví, že to znamená sejít se na Václavském náměstí u pomníku svatého Václava. Zkráceně řečeno, má funkci označení nebo určení místa.
- Umělecká tvorba spoluutváří „**image**“, kterou se může město proslavit, např. Berlín, Lisabon, Londýn jsou města, která mě velmi oslovila právě legálním i ilegálním uměním, na které člověk „narážel na každém kroku“. Dílo ve veřejném prostoru může mít imageability, což je „...*vlastnost objektu, která u každého pozorovatele vyvolává silný image. Může jít o tvar, zvláštní barevnost nebo uspořádání celého objektu... Město s vysokou mírou imageability, tzn. s vysokou*

mírou zjevnosti, čitelnosti či snad zřetelnosti se nám bude jevit i jako dobře utvářené, výrazné a obdivuhodné. Vzbudí pozornost našich smyslů a tím i zájem na věci se hlouběji podílet. Smyslové vnímání takového prostředí se tím nejenom zpřehlední, ale také rozšíří a prohloubí.“⁷¹ To, jak dílo ovlivňuje, spoluutváří a proměňuje image místa, se zrcadlí v **geniu loci**.

K sepsání výčtu výše zmíněných bodů mě částečně inspirovala publikace Umělecké dílo ve veřejném prostoru, v níž se naši umělci vyjadřují k tématům jako umělecké dílo na veřejných prostranstvích a veřejný prostor.⁷²

V současnosti čekáme od umění na veřejných prostranstvích, mnohem více, než jen statickou existenci hmotného, umělcem zpracovaného objektu bez hlubší koncepce. Je pro nás důležité najít smysl uměleckého díla, se kterým se setkáváme, chceme od něj určitou interakci, aby na nás promlouvalo a neslo sdělení a denně nám dělalo radost napohled. To nám pomáhají zprostředkovat výtvarné akce na veřejných prostranstvích pořádaných legálně, na které se nyní v textu zaměřím a které korespondují s tématem diplomové práce.

Live artové akce - bezprostřední výtvarná akce – živé umění

Umění tady a teď, bezprostřední výtvarná akce -> co si pod tím představit? Jaký je její obecný význam pro vizuální kulturu?

Níže v textu uvedu několik vybraných příkladů akcí konaných na našem území (včetně SW). Myslím, že je to prospěšné k pochopení konceptu a významu pojmu live art a bezprostřední výtvarné akce. Před tím ale stručnou definicí pojmů nastíním podstatu věci.

Bezprostřední výtvarná akce je široký pojem, pod kterým si můžeme představit každou výtvarnou akci, které se účastní diváci v přímém kontaktu s aktéry akce nebo se jimi sami

⁷¹ LYNCH, Kevin. *Obraz města: <>image of the city*. Praha: Polygon, 2004. ISBN 80-7273-094-0.

⁷² KOLEKTIV AUTORŮ, *Umělecké dílo ve veřejném prostoru = Artwork in public spaces* : [katalog 4. výročí výstavy Sorosova centra současného umění, Praha, 2.10.-2.11.1997]. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1997. ISBN 80-238-2695-6.

stávají. Během akce vznikají výtvarné artefakty různých podob (malba, kresba, objekt apod.). Jde o blízký kontakt člověka s uměním bez zbytečných hranic a omezení.

*Pojmem Live art-živé umění označujeme performance - představení nebo akci, při které umělec či skupina umělců realizuje, inscenuje vlastní činnost - tvorbu a představuje ji jako umělecké dílo, které je většinou inovativní či experimentální povahy. To vše se děje před zraky diváků, kteří se stávají nepostradatelnými svědky.*⁷³ Pojem je možné používat i ve spojení s akčním uměním 60. let, o kterém jsem se lehce zmínila v úvodu kapitoly.

Live art battle je podoba live artové akce, kdy mezi sebou zápolí dva jednotlivci či dvě skupiny umělců. Jde o výtvarný souboj, který hodnotí odborná porota a nezřídka i publikum. Live art battle mívá většinou několik kol, než proběhne finále dvou nejlepších. Umělci mohou k souboji vyzvat sami sebe navzájem, když chtějí porovnat síly nebo se jedná o organizovanou akci, do které se přihlásí a soupeř je jim vybrán organizátory. Vždy se jedná o intenzivní akci plnou emocí živého umění, které vzniká přímo před očima přítomných.

S pojmem Live art značně souvisí pojem **Freestyle artwork** (ve spojení s malbou - **freestyle painting**). Jde o vyjádření umělce v daném prostoru a čase bez předchozích příprav a přemýšlení. Jedná se o svobodnou improvizaci na zadané téma či o úplně volnou tvorbu bez předem daného námětu. Pojmem, který bych ve spojení s předchozími neměla opomenout, je **Freehand artwork**. Umělec nepoužívá žádných pomůcek k tvorbě, jako jsou šablony, příprava náčrtů, předkreslování na podklad, apod. Obraz jde z mysli přes ruku přímo na podklad (např. papír, zeď, plátno, lidská kůže při tetování).

Tyto pojmy jsou charakteristické pro tvorbu na výtvarných akcích, o kterých se nyní budu zmiňovat.

73 Volný překlad z: LIVE ART. Tate: *Art terms* [online]. [cit. 2019-05-13]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/l/live-art>

Secrete Walls a Česká republika, pořádání obdobných akcí na našem území a někteří zúčastnění umělci

Jak už bylo výše zmíněno, Secrete Walls byly jednou z prvních výrazných výtvarných akcí, která nese označení live art battlu, a která sklízí takový úspěch. V roce 2010 se u nás konala německá soutěž **The Paint Club**, která je barevnou verzí obdobného stylu soutěže, ale nemá takové jméno a přesahy.

SW se u nás konala několikrát a vždy s sebou nesla velmi kladné ohlasy. I to je důvod, proč u nás vznikají podobné akce, které se začínají stávat každoroční tradicí a těší se oblibě u širokého publika. Je znát, že tyto události už nejsou zajímavé jen pro vybrané komunity, subkultury, věkové skupiny, otvírají se široké veřejnosti. Dnes je SW „mekkou ilustrátorů a živého kreslení“. V následujícím textu popisují, jak jednotlivá ilustrátorská klání probíhala, jaké ohlasy spolu nesla a jaká výrazná či nová jména naší výtvarné scény se během nich zaskvěla.

O prvních ročnících nelze nalézt tolik informací, jako o těch, které se konaly později. Souvisí to hlavně s postupně se proměňujícím přístupem prezentace samotných SW (více se otevírají většinové společnosti, jak už bylo výše v textu zmíněno), ale i tím, že první akce zaznamenaly úspěch a pak o ně byl větší mediální zájem, což se příznivě projevilo i na možnostech zpětného vyhledání podrobnějších informací.

Secret Wars x Česko rok 2011 - 2012

Jedná se o první událost evropské ligy ilustrátorů na našem území. V pravidelných live art soubojích v několika městech ČR soupeřili vybraní umělci, vítěze čekala finanční odměna a postup do evropské ligy. Organizátorem byl Viktor Rosinský zvaný **Čistič**. V rámci tohoto ročníku se 13. 5. 2011 uskutečnil exhibiční souboj ilustrátorů ze Slovenska a Česka.⁷⁴ Důvod konání exhibice byl jasný. Šlo o představení novinky -

⁷⁴ Volná citace: Secret Wars dobývají Českou republiku. *CZECH DESIGN: témata-a-rubriky* [online]. Anymade Studio, ©2019, 4. 5. 2011 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/secret-wars-dobvyaji-ceskou-republiku>

akce, která se u nás ještě nekonala. Secret Wars se měla představit potencionálním zápolícím.



Obrázek 34: Plakát pro první SW zápolení na našem území, prezentující exhibici Secret Wars Česko z roku 2011.



Obrázek 35. Foto zachycené na první exhibici Secret Wars roku 2011, na kterém je dobře znatelná energie-vibe, které při akci panují.

Po exhibici se odehrávalo několik výtvarných klání, která vyústila ve velké finále konané v Londýně.

První ligový „zápas“ se konal 10. 6. 2011 ve 2. Patře na Dlouhé třídě. Tento prostor byl velmi dobře zvoleným nejen díky své poloze, ale i image a pověsti, která zapadá do konceptu SW.

Do soutěže se mohl přihlásit kdokoli, musely se jen zaslat ukázky prací organizátorům. Na základě zhodnocení zaslaných prací byl člověk do zápolení přijat či nikoli. Vybráno bylo celkem šestnáct umělců. „*Základným kritériem byla pestrost. Nechtěl jsem, aby to bylo všechno jenom karikatura, komiks nebo graffiti. Každý soutěžící je jiný, má vlastní styl a rukopis. Zároveň každý reprezentuje určitý obecnější směr, kterým se vydal.*“ Řekl Čistič pro rozhovor do časopisu Artikl.⁷⁵ Ročník 2011 byl speciální tím, že dal vzniknout výstavě, jejíž vernisáž se konala 2. 2. 2012 v multikulturním centru Cool Tour - Černá louka v Ostravě v rámci čtvrtfinále. Nesla název **Best of Secret Wars ČR** a bylo na ní

⁷⁵ KLÁROVÁ, Barbora. *Secret Wars dobývají českou kotlinu*. Artikl: Top story [online]. ARTIKL.ORG, 2019, 02. 08. 2011 [cit. 2019-05-13]. Dostupné z: <http://artikl.org/vizualni/secret-wars-dobývají-ceskou-kotlinu>

ke zhlédnutí to nejlepší, co vzniklo během dosavadních soubojů, projekce videa a slide show. Některé vystavené práce byly dokonce prodejné.⁷⁶



Obrázek 36: Plakát ke konání čtvrtfinále a zároveň vernisáže Best of Secret Wars



Obrázek 37: Vladimír Chalupa před svou vítěznou ilustrací

Autor vtipně reagoval na umělecké jméno své soupeřky Sasancy. Během ilustrátorských klání se často nezdává téma, ale jde o vyzdvihnutí sebe sama či o jistý útok na svého soupeře. Zde jsme svědky druhé varianty.

Absolutním vítězem tohoto ročníku se stal vystudovaný architekt **Vladimír Chalupa**, kdy 25. května 2012 v MeetFactory vyhrál svůj závěrečný souboj v celorepublikové konkurenci.⁷⁷ V současnosti se žíví jako výtvarník ilustrátor, který si během studií na střední uměleckoprůmyslové škole v Liberci oblíbil komiksovou kresbu. Dělá animace k počítačovým hrám i reklamu, vytváří malby ve veřejném prostoru (hlavně na Praze 8 je jeho činnost dobře viditelná zvelebováním temných podchodů pomocí barevných maleb) a graffiti.

Záměrem Secret Wars 2011 bylo v roce 2012 zorganizovat epický souboj výherců (superhrdinů) z celého světa, vzejít z něj měl: „Mega světový hero“⁷⁸, dle slov Čističe.

⁷⁶ Volná citace: BEST OF SECRET WARS ČESKO. *PhatBeatz* [online]. [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <http://www.phatbeatz.cz/best-of-secret-wars-cesko>

⁷⁷ KLÁROVÁ, Barbora. *Finále Černé na bílém*. Artikl: Kulturní měsíčník. Praha: Media4free, 2012, (6). ISSN 2336-2405.

⁷⁸ Secret Wars dobývají českou kotlinu. *ARTIKL: Top story* [online]. 02. 08. 2011 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <http://artikl.org/vizualni/secret-wars-dobývají-ceskou-kotlinu>

Znamenalo to, že se setkal vítěz z Evropy s vítězem Ameriky, Austrálie atd... O postup do tohoto zápolení se zapojilo i naše zastoupení v čele s V. Chalupou.

Secret Walls x Czech rok 2013



Obrázek 38: Plakát oznamující exhibiční mezinárodní art battle.

Plakát dobře vystihuje atmosféru, které měla doprovázet celý ilustrátorský souboj bez okolků mezi ženami a muži a motivuje k navštívení akce.

Exhibice:

I tento ročník byl zahájen exhibicí. Opět se jednalo o mezinárodní bitvu, na které se představili zástupci Slovenska i Česka => Dzivé a Synové Boží. Z každé trojice jsem vybrala jednoho zástupce, u kterého jsem níže v textu pro zajímavost uvedla ukázkou jeho tvorby.

Ženy versus muži, Česko versus Slovensko. Tak by se dalo popsat ilustrátorské klání, které proběhlo dne 19. 4. 2013 v Pop-up klubu Blink Excelent v Praze. V prostorách staré industriální haly se proti sobě postavily již zmíněné dvě trojice umělců ilustrátorů, tedy Dzivé ze Slovenska a Synové Boží z České republiky. Svým ilustrátorským soubojem poměrně pompézně zahájili české kolo SW pro rok 2013. O realizaci akce se opět postaral Viktor Rosincký. Zahajující exhibice si kladla za úkol představit SW opět v plné parádě a celou událost posunout zase o kousek dál. Diváci měli přijít na místo, kde se má zatajit dech a oči jsou doširoka otevřené... hudba, divadlo, instalace, street art.. to vše mělo intenzivně působit na jejich smysly. Hlavní však byla přehlídka kvalitního a dalo by se říci do jisté míry „drzého“ ilustrátorského umění.

Vyzyvatelkami souboje byly **Dzivé**. Trojici slovenských umělkyně tvoří Ivana “Dzivana“ Šáteková, Slaja Odrušová a Natalia “Patala“ Jarembaková. Společně představují novou vlnu Live artu ve své zemi. Každá z nich má svůj osobitý styl tvorby. Spojuje je společný specifický humor v tvorbě i mimo ní.

Pro příklad jsem si vybrala ukázkou tvorby **Ivany Šátekové**. Není jednoduché nějak její tvorbu konkretizovat. Věnuje se široké škále témat vycházejících z pozorování jejího okolí, kterým pak přizpůsobuje používané techniky, postupy, se kterými experimentuje. Přesto bych chtěla vyzdvihnout dvě oblasti, ve kterých dle mého názoru vyniká. Jedná se o komix (jeho estetika hodně ovlivňuje podobu jejích kreseb) a hledání podoby současné folklorní - lidové tvorby Slovenska, kterou se snaží neidealizovat. Skrze svá díla vyjadřuje vlastní postoje k aktuálnímu dění.⁷⁹



Obrázek 39: Akryl na zdi a dílo s názvem *Vzpomínky*.

Autorka po dobu zhruba půl roku (jednoho semestru) používala zeď jako deník, v němž se objevovaly asociace, myšlenky, události, které se v průběhu dní staly. Vznikly tak obrazové zápisy krátkodobé paměti. Toto je ukáзка toho, jak výtvarně pracuje s pozorováním, vnímáním svého okolí.

Synové Boží nastoupili ve složení Vladimír Chalupa (již zmiňovaný absolutní vítěz předchozího ročníku), Lazy Bastard a Emil Norm. Všichni tři se věnují ilustraci a své síly spojili dohromady kvůli výzvě od Dživé. Synové Boží se též společně účastnili ilustrátorské války v Londýně v květnu 2012, kde probíhala výroční exhibice a kde

⁷⁹ Volná citace: ŠÁTEKOVÁ, Ivana. ARTIST STATEMENT. Ivana Šáteková: Online artist portfolio [online]. Works.io, ©2019 [cit. 2019-05-14]. Dostupné z: <https://www.works.io/ivana-satekova/texts+>

zvítězili na britské půdě a zaznamenali tak velký úspěch. Bylo to důkazem, že česká ilustrace je rozhodně na evropské úrovni a jen tak se neztratí. O Vladimíru Chalupovi jsem už psala, pro příklad jsem si vybrala tvorbu jeho kamaráda v klání s expresivně zabarvenou přezdívkou.

Lazy Bastard (Vojtěch Velický) spolupracoval a spolupracuje s DRAWetc., spojení dalo vzniknout hodně povedeným projektům, na které se lze podívat na webových stránkách. Dále vytváří velké množství komerčních ilustrací pro různé české magazíny. Pro příklad mohu uvést časopis Legalizace a Nový prostor. Na svou volnou tvorbu dle jeho slov příliš času nemá. Kombinuje digitální a tradiční techniky.⁸⁰



Obrázek 40: Lazy Bastard při kresbě. Vidět můžeme mistrnou práci s linií v komiksovém stylu a vyváženou práci s bílou a černou plochou.

Exhibiční klání vyhráli se svým společným artem Synové Boží. O jejich vítězství rozhodli diváci prostřednictvím decibelometru v poměru 105:103.⁸¹

⁸⁰ Volná citace z rozhovoru: Rozhovor: Vojta Velický aka Lazybastard — o profesijní ilustraci, workflow, nástrojích a tipech z praxe. Kreativní kreatury: Streamy [online]. JuicyFolio, 6. 5. 2019 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <https://kreativnikreatury.cz/streamy/rozhovor-vojta-velicky-aka-lazybastard-o-profesionalni-ilustraci-workflow-nastrojich-a-tipech-z-praxe>

⁸¹ Volná citace: SECRET WALLS 2013 - Dzivé vs. Synové Boží. Phat Beatz: Reporty z akcí [online]. 2013 [cit. 2019-05-14]. Dostupné z: <http://www.phatbeatz.cz/secret-walls-2013-dzive-vs-synove-bozi>

První kolo ilustrátorského klání:

První kolo ilustrátorského zápolení pro ročník 2013 se pak odehrávalo 23. května 2013 v **Roxy NoD**, což je prostor, který je příznačný pro konání obdobné akce. Celou akci prováděl již zmiňovaný Viktor „Čistič“ Rosincký.

Roxy Nod je experimentální prostor s kavárnou, který je otevřen výstavám současného a experimentálního umění hlavně mladé generace, přednáškám, koncertům, divadelním představením apod. Nachází se v centru Prahy, což je velkou výhodou. Místo bych definovala jako prostor určený pro setkávání kulturně angažovaných lidí, kteří se společně mohou zabírat různými tématy.⁸²

V souboji se proti sobě postavili ilustrátor Rotr a tzv. Slakinglizard, kteří rozhodně nejsou neznámými postavami v našich uměleckých vodách.

Rotr je street artista věnující se hodně graffiti tvorbě, novinové ilustraci a malbě ve stylu pop - artu. Vytváří i objekty a šperky, využívá metody 3D tisku. Tvořil a vystavoval s libereckou skupinou **DrinkART**, která mimo jiné pořádala multižánrové víkendy. Častými tématy jeho tvorby jsou satirické komentáře k celospolečenskému dění, morální apely i různé bytosti a kreatury.

Slakinglizard (Jan Gruml) má za sebou již hodně samostatných výstav. K vidění byl například i v galerii patřící rodnému městu svého soupeře Rotra. Její jméno bylo 3x3 gallery, nacházela se v Liberci. Založena byla roku 2010 a fungovala čtyři roky. Slakinglizard vytváří ilustrace hlavně pomocí tradičních technik jako je akryl, tuš, pastelky, což je mi velmi sympatické a blízké. Věnuje se volné tvorbě, ale i vytváření plakátů, log, etiket, vytváří ručně designy na skatové desky a věnuje se komiksové tvorbě. Jeho dílo má poměrně široký záběr. Janovy ilustrace může hodně lidí znát ze žvýkaček Charity Gums, se kterými spolupracoval. Na přehled jeho tvorby se dá podívat na webových stránkách, které jsou velmi zdařile udělané a plné kvalitních,

⁸² Volná citace: O Galerii. NOD: Experimentální prostor [online]. Praha: NoD, ©2019 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <https://nod.roxy.cz/gallery/about>

originálních a značně osobitých prací.⁸³ Za sebe musím říci, že se jedná o mladého umělce, který mě svou tvorbou hodně oslovil. Na SW si nakonec vybojoval celkové druhé místo.

Srpnová exhibice Secret Walls x Czech:



Obrázek 41: Plakát k exhibici SW konané ve Stromovce v Tiskárně na vzduchu.

Tuto exhibici opět zaštiťoval ambasador SW pro Českou republiku Viktor Rosincký. K souboji pravil toto: „*Tři mazáci versus tři zelenáči, to je obsazení srpnové exhibice Secret Walls x Czech ve Stromovce.*“⁸⁴

Sice trochu nevybíravě, ale velmi dobře uvedl, na co se mohou potenciální diváci těšit. Akce byla speciální v tom, že ne každý se mohl dostat dovnitř. Každý, kdo chtěl show vidět, musel znát unikátní heslo, které mohl nalézt na plakátcích vylepených po městě.

Soupeření se ujali za „mazáky“ Synové Boží – Vladimír Chalupa, Lazybastard a Emil Norm (ti spolu byli v Londýně, kde zvítězili). Za „zelenáče“ to pak byli Plumm, Slakinglizard a Distingo alias Nová Krew.

⁸³ Volná citace: Slaking Lizard: Homepage [online]. Juicy Folio [cit. 2019-05-14]. Dostupné z: <https://slakinglizard.cz/>

⁸⁴ Srpnová exhibice Secret Walls x Czech. FMZine.cz: Hudební server [online]. 30.08.2013 [cit. 2019-05-14]. Dostupné z: <https://www.fullmoonzine.cz/srpnova-exhibice-secret-walls-x-czech>

Absolutním vítězem Secret Walls x Czech 2013 se stal **Ticho762 (Petr Novák)**. Je to kreslíř par excellence, který se věnuje ilustraci, komiksu a street artu, graffiti. Jeho tvorba je plná humoru a nadsázky. Po rozkliknutí jeho webových stránek na vás zasvítí nápis „*Pictures love peace and pictures.*“ T762⁸⁵ A to je vše. Vytvářel například komiks pro vydavatelství Mladá fronta DNES s názvem Češi 1918 - Jak Masaryk vymyslel Československo. Jednalo se o historický naučný komiks, který měl mládeži přiblížit naše dějiny. Sám o své tvorbě v medailonku pro Bublifuk (komiksová revue) řekl: „*Kreslím obrázky. Kreslím obrázky a občas přidám bublinu. Kreslím obrázky a bubliny... Někdy kreslím obrázky i po zdech. Když se budete dívat okolo sebe, nějaké určitě najdete.*“⁸⁶



Obrázek 42: Ticho762 tvořící v Olomouci

Jednalo se o akci, na kterou se sjelo devět komiksových umělců uctít svými výtvoři tvorbu Karla Soudka. V Olomouci se totiž konala výstava - retrospektiva na počest tohoto významného komiksového tvůrce. Pro umělce byla připravena bílá plocha s bublinami z komiksových děl, k nim pak kreslíři vytvořili motivy dle svých představ.

⁸⁵ Ticho762 [online]. [cit. 2019-05-14]. Dostupné z: <https://www.ticho762.com/>

⁸⁶ T762 ALIAS PETR NOVÁK. Bublifuk: Komiksová revue pro kluky a holky [online]. Triton [cit. 2019-05-14]. Dostupné z: <http://www.komiksbulifuk.cz/t762-alias-petr-novak>

Secret Walls 2014 na Colours of Ostrava:



Obrázek 43: Na plakátu můžeme vidět všechny zástupce ilustrátorského zápolení

Zápolení se událo v rámci akce Colours of Ostrava, která patří mezi naše největší kulturní akce. Jsou zde zobrazeny „portréty“ jednotlivých bojovníků, které vystihují jejich reálné podoby či umělecký profil - přezdívku.

Jedinou zbraní byla opět černá barva, štětce a fixy a používala se bojová technika zvaná freehand. I v tomto případě organizátoři sáhli po osvědčeném souboji mezi Českem a Slovenskem. Za naši zemi se do boje přihlásil Ticho 762, Vlád'a Chalupa, Ilona Polanski a LazyBastard. Slovenskými válečníky byli Mr.Cina, David Kurnavka, Klaudia Bulantova a Weni. Art battle se odehrál 3. 7. 2014. Vítěz byl vybrán pomocí decibelometru a jediným porotcem byli diváci. Všichni jmenovaní jsou kvalitními umělci a doporučuji se podívat na jejich pestrá portfolia.

RAW – Raw art wrestling

Místo svalů štětce, boj na život a na škrt, tužky a tablety, aneb když se perou umělci. Tak bych uvedla RAW – akci, která už má své jméno. Během události měří své síly špičkoví ilustrátoři. Jedná se tedy o další živý ilustrátorský souboj, který se u nás pořádá. Událost je určená pro všechny, kteří mají blízko ke komiksu, moderní ilustraci a designu, obecně pro vizuální umělce. Soutěž je zaštitěná studiem DRAWetc. Jde o ilustrátorský souboj. „Je to o talentu, odvaze, navazování kontaktů a zábavě. Je to o učení se, inspiraci, komunitě a příležitostech.“⁸⁷ Tak událost popsali sami organizátoři. Soutěží se v

⁸⁷ Raw art wrestling. DRAWetc.: Visual Fullservice [online]. DRAWetc, ©2003-2019 [cit. 2019-05-20]. Dostupné z: <http://www.drawetc.com/2019/raw.php>

kategoriích ilustrace, charakter design, komiks a speed sculpting (sochařina fyzická i virtuální).

Akci vidím jako velmi dobrou příležitost pro mladé kreslíře a dobrou možnost nastartování kariéry v našich podmínkách, seznámení se se stejně nastavenými lidmi a hlavně nabízí možnost načerpat inspiraci a motivaci pro další tvoření.

Nejprve se odehrají tři online kola, která zjednodušují průběh celé soutěže a pak se uskuteční živé finále s vybranými finalisty před diváckým publikem a za přítomnosti pětičlenné poroty.

I zde má veřejnost možnost dívat se umělcům přímo pod ruce (mimo jiné pomocí kamer, jejichž záznamy se promítají na obrazovky či plátna, stejně jak je tomu u SW) a zvolit vítěze jednotlivých kategorií. Akce je doprovázena přednáškami, různými workshopy a diskuzemi nad společným tématem - ilustrací, ale i třeba concept artem a mural artem. Všem soutěžícím se zadá jedno společné téma, které se dozvídají těsně před zahájením art souboje, na jehož zpracování mají 120 minut.

Nutno říci, že RAW má mezinárodní přesah a je otevřena všem vizuálním umělcům, pro které je ilustrace náplní života - jako práce či koníček. Na rozdíl od SW se u nás pořádá pravidelně každý rok.



**Obrázek 44: Dva přístupy, kterými můžete soupeřit na RAW - malba a digitální tvorba na tabletech
Fotografie zachycují finále ročníku 2017-2018.**

Comix Battle

U nás se konalo už více ročníků. Příkladem uvedu art battle, který se konal v rámci festivalu AFO (Academia film Olomouc). Zadaným tématem pro výtvarníky byla “touha po moci“. Battle probíhal na netradičním místě v osvěcené kapli Božího těla. Čtyři prázdná plátna, čtyři autoři a diváci sedící v modlitebních lavicích. Přihlášení komiksoví tvůrci pomocí výtvarných materiálů, které si sami přivezli, vytvořili malby omezené jen zadaným tématem a formátem plátna. Účastníky byli Chechula, Plumm, Viktor Svoboda a Ticho 762. Poslední jmenovaný battle vyhrál, a to už podruhé za sebou.⁸⁸



Obrázek 45: Prostor kaple byl skutečně ojedinělým pro konání live artové akce.



Obrázek 46: Spokojený dvojnásobný vítěz Comix battlu Ticho 762, který vyhrál se spodobněním prezidenta Trumpa, který si prý dělá velká ramena.

Drink & Draw:

Konceptem je tato akce odlišná od těch předchozích. Nejedná se o soupeření před diváky, ale setkání lidí zajímavých se o kresbu a malbu, kteří si spolu povídají a tvoří na místech, kde se to běžně neděje. Je to takové spojení večírku a umění, kde hraje hudba. Na každé setkání je nutné si zakoupit předem lístek, akce je značně kapacitně omezena. Jedná se o dirigovanou hodinu pohybového kreslení, která se pokaždé koná někde jinde. Je to setkání „laiků“ s „profíky“, kde se vyměňují tipy, kreslí se dle kostýmovaného či nahého modelu s rekvizitami a kde panuje přátelská atmosféra. Každý si na akci přinese vlastní

⁸⁸Volná citace: KONEČNÝ, Vojtěch. Comix battle: když se místo zbraní použijí barvy. VICE [online]. 8. 5. 2017 [cit. 2019-05-15]. Dostupné z: <https://www.vice.com/cs/article/kb4w4e/comix-battle-kdyz-se-misto-zbrani-pouziji-barvy/cs/article/kb4w4e/comix-battle-kdyz-se-misto-zbrani-pouziji-barvy>

materiály i pomůcky a tvoří tím, co je jeho srdci nejbližší. Kromě uměleckého zážitku tu jde také o vyměňování kontaktů a navazování spolupráce. Drink and Draw se koná různě po velkých evropských městech.⁸⁹



Obrázek 47: Oficiální logo Drink 'n' draw od Jamese Protana

Závěrem bych chtěla napsat, že pořádání artových akcí nesoucích se v tomto duchu považuji za velice přínosné, důležité. Dobře **prezentují živý charakter české vizuální scény**, dávají prostor tvůrcům, kteří ještě nemají vybudované své jméno, pomáhají objevovat talenty, motivují a hlavně přitahují pozornost široké veřejnosti a nenásilnou formou jí servírují kvalitní podobu části naší současné výtvarné kultury.

⁸⁹ Volný překlad a citace: Drink&Draw [online]. Vienna Drinking Drawers, 2016 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <https://www.drinkanddraw.eu/>

2.4. Přínos SW pro výtvarnou výchovu

Jaký význam má seznámit žáky, studenty s existencí SW a využít některé prvky akce přímo ve výuce výtvarné výchovy? V této kapitole se budu snažit shrnout a zdůraznit, co považuji za stěžejní a dobře využitelné při plnění cílů výtvarné výchovy.

Vzhledem k jedinečnosti předmětu výtvarné výchovy není divu, že se její cíle dosti liší od cílů ostatních vyučovacích předmětů. Dosažení cílů ve výtvarné výchově je spíše kvalitativního charakteru, na rozdíl od cílů většiny předmětů, jež jsou snadno změřitelné a kvantitativně vyjádřitelné. Ve výtvarné výchově se více pracuje s osobností a emocionální rovinou žáka, studenta. Je předmětem, který by měl dostávat formativnímu a osobnostně rozvíjecímu poslání. Plnění cílů výtvarné výchovy by měly napomáhat v této kapitole popsané prvky – prostředky, které mohou přispět k motivaci žáků a studentů při vlastní tvorbě a k rozvoji jejich vizuální gramotnosti, rozvoji kreativity, specifických forem komunikace a výtvarného projevu.

Současnou koncepci výtvarné výchovy vidím jako koncepci předmětu, kde je princip výchovy a vzdělávání dáván do širších konceptů, s tendencemi k renesanci a novému formulování duchovní a smyslové integrity člověka prostřednictvím výtvarných činností. Pavel Šamšula ve sborníku k 50. výročí založení Pedf UK a katedry výtvarné výchovy napsal: „... tendence k novému, vědecky fundovanému nacházení a strukturování možností výtvarných činností jako prostředku rozvoje individuálního výrazu (exprese) v nových sociálních kontextech (s významnou akcentací arteterapeutických a „artefiletických“ konotací v širším slova smyslu - Slavík), koncepce podněcující rozvoj představivosti a komplexitu nazírání i vyjadřování, spojené s neutuchajícím hledáním a ověřováním inspiračních zdrojů, výrazně přesahující oblast pouhé vizuality (Cikánová), v neposlední řadě pak koncepce zdůrazňující probouzení a vzájemné ovlivňování výtvarného citění, myšlení a výrazu a jejich kultivace (Roeselová), či na hluboce poučené bázi založené koncepce činného propojování „múzických aktivit“ v jednotě vnějšího a vnitřního světa žáků a studentů - hudby, výtvarného umění, literatury – (Bláha,

Fulková).⁹⁰ To co Pavel Šamšula popsal, je opak regresivních tendencí, se kterými se člověk v praxi stále setkává. Toto stanovisko můžu potvrdit sama ze své zkušenosti. Často jde ve výtvarné výchově jen o vytváření líbivých výkresů, dětských artefaktů pro rodinu. To je špatně. Ve výtvarné výchově je důležitější a lidsky podstatné to, co není vidět => prožitky, emoce, poznání, uvědomění.

Šimon Brejcha je výtvarný pedagog, jehož hodiny výtvarné výchovy jsou ukázkou toho, jak by se měla výtvarná výchova vyučovat. Jsem moc ráda, že jsem měla možnost setkat se s ním osobně, a to v roli jeho studentky. I proto bych zde ráda zmínila jeho myšlenku, která je mi blízká. Nejedná se o citaci, spíše o sdílení názoru. Jak jsem předeslala, moderní pojetí výtvarné výchovy tolik nelpí na výsledku práce, hmatatelném důkazu žákovy činnosti. Je zdůrazňován proces tvorby, prožitky, vjemy z průběhu aktivity. Dle Šimona Brejchy nejde o to, učit žáky a studenty pouze „kreslit a vnímat krásu“, ale o to, aby pochopili, že výtvarné umění se v jeho různých projevech pokouší něco sdělit. To je další obecný cíl výtvarné výchovy, který můžeme naplňovat mimo jiné skrze seznamování studentů se současnými projevy výtvarné kultury. Šimon Brejcha v článku „**Výtvarka není běžné vyučování**“ shrnuje v bodech osobní poznatky z praxe s předpoklady pro úspěšné hodiny výtvarné výchovy a uvádí, čeho se vyvarovat. Vřele doporučuji článek k přečtení.⁹¹

Závěrem úvodního slova bych chtěla shrnout výše zmíněné a naznačit jaké je mé pojetí a nazírání na výtvarnou výchovu jako takovou. Výtvarná výchova je jako součást vzdělávacího procesu nezastupitelná v tom, že se značně orientuje na emocionální složku člověka. Alespoň částečně tak vyrovnává na racionální složku zaměřený vzdělávací systém, kde je důležité verbální vyjadřování a zapamatování a utřídění faktografických

⁹⁰ ŠAMŠULA, Pavel. *Katedra výtvarné výchovy Pedagogické fakulty UK 1946-1996: O výtvarných činnostech viditelných a neviditelných, Kreslení, výkresy a výtvarná výchova*. 1. Praha: Pedagogická fakulta UK, 1996. ISBN 80-86039-08-0.

⁹¹ BREJCHA, Šimon. "Výtvarka" není běžné vyučování. *RVP.cz: Metodický portál, inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. Národní ústav pro vzdělávání, 1.3.2010 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/303/-vytvarka-neni-bezne-vyucovani.html/>

informací. Je nutné vyvažovat přívál racionálních informací dáváním prostoru pro určitou svobodu pohybu duševního, myšlenkového, ale i fyzického. K tomu je na hodinách výtvarné výchovy ideální prostor. Výtvarní pedagogové mají podporovat osobnost dítěte, jeho subjektivní přístup a dát možnost k vyjádření osobních postojů a prostor přirozené obecné tvořivosti. To vše samozřejmě v patřičné míře tak, aby docházelo k naplňování cílů výtvarné výchovy a smysluplné výchově žáka, studenta.

2.4.1. Týmová práce - výchovný prostředek a motivační prvek

Během ilustrátorského klání SW se souboje často dějí formou zápolení týmů, kdy je stěžejní spolupráce jednotlivých členů na společném díle. Umění spolupráce je důležité pro život člověka, a proto je dobré do hodin výtvarné výchovy zařadit i práci v týmech. Napomáhá to též osobnostnímu rozvoji jedince a vzájemným vztahům.

Týmová spolupráce napomáhá utváření **psychosociálního klimatu třídy** při vyučovacím předmětu výtvarné výchovy. Klima jednotlivých vyučovacích předmětů je významnou komponentou prostředí školy, která se spolupodílí značným způsobem na kvalitě a efektivitě všech výchovně - vzdělávacích procesů. Ve výtvarné výchově má pak příznivé klima zcela zvláštní, nezastupitelný význam. Výtvarná výchova je specifickým předmětem, který je zaměřen ve velké míře na **osobnostní a emocionální rovinu** žáka/studenta, jak už jsem zmiňovala v úvodu. Je tedy důležité, aby na hodinách panovala dobrá atmosféra. Dítě se pak tolik nebojí otevřít ve svém výtvarném projevu, snáze reflektuje svou vlastní práci a práci spolužáků. Týmová práce - celé třídy na jednom projektu, či několika skupin - napomáhá utváření a **kultivaci vztahů**, učí je společné **komunikaci**, respektování plurality názorů a umění kompromisu. Společné zážitky vytvářejí a upevňují přátelství. Zkušenost s participací na úkolu či projektu se pak žákovi/studentovi hodí i do budoucího života.

Z vlastní zkušenosti mohu říci, že je dětmi skupinová práce většinou kladně přijímána. Vnímají ji jako činnost, která oživí hodinu, je to pro ně zajímavé. Inspirovala jsem se tedy prvkem spolupráce - kooperace na SW a zařadila jej do výtvarného úkolu nesoucího název Dialog linií a Komiksový hrdina v mé realitě.

2.4.2. Freehand a freestyle jako způsob tvorby podporující rozvoj osobitého výtvarného projevu + improvizace

Tvoření bez předlohy, skic a přípravné kresby na podklad je jednou ze zásad SW art battlu. Je to přímo zakázané. Jedním z hesel, které celou akci doprovází, je „No pencils!“, které upozorňuje na to, že předkreslování je nežádoucí.



Obrázek 48: Pravidlo č. 1 na SW a jeho oficiální logo

Stejný přístup jsem nastolila i během realizace výtvarné řady z didaktické části. Jako první jsem volila artefieticky laděné úkoly, které děti tolik nesvádí něco si předkreslovat, u dalších úkolů jsem děti upozornila, aby tak nečinily a nebály se volně **přímo z vlastní hlavy** něco nakreslit. Dětem jsem nepředkládala předlohy, které by mohly překreslovat a obkreslovat. Nechtěla jsem, aby si něco přímo na podklad předkreslovaly a ani jsem nechtěla, aby si bokem dělaly přípravné kresby. Bylo to nežádoucí s ohledem na cíle, které jsem ve výtvarné řadě vytyčila. Jedinou výjimku jsem udělala u výtvarného úkolu s názvem Komiksový hrdina, kterého bych chtěl potkat. To jsem nechala děti udělat si bokem na papír návrhy, ze kterých si pak vybíraly k realizaci.

Je důležité zamýšlet se nad tím, jak **integrovat improvizaci do vzdělávání** skrze výtvarnou výchovu. Mnoho předmětů velký prostor k improvizaci nedává, přitom je improvizace vhodnou metodou k rozvoji velkého množství schopností, navíc má potenciál v **rozvoji lidské kreativity**. Učitel by měl umět nalézt harmonii mezi úkoly přesně a striktně zadanými a úkoly, kdy má dítě značně volnou ruku a kde jsou kladeny větší nároky na umění improvizace. Pokud má dítě před sebou omezené zadání, které musí řemeslně a skoro bezmyšlenkovitě ztvárnit, nemá příliš prostor k vyjádření **vlastní exprese**. Je důležité podporovat a udržovat schopnost dětí svobodně se výtvarně

vyjadřovat, nebát se improvizovat, jak se říká „jít s kůží na trh“ a čelit názorům ostatních na jejich tvorbu, protože ta bude opravdu jejich, nepůjde o nic uměle překresleného, za co by se dalo schovat. Teprve pak bude kontakt s tvorbou živý a pro dítě skutečně přínosný.

Žáci a studenti by se měli podporovat v hledání vlastního rukopisu, stylu tvorby. Je důležité předat jim povědomí o tom, že v tvorbě není hranic, že v ní mají volnost a svobodu. Mělo by se jim říci, že není za co se stydět, že má každý svůj **originální rukopis** a ten by si měl chránit a postupně tříbit ke své vlastní spokojenosti.

2.4.3. Nalézání úsporného tvaru, využití výtvarné zkratky, stylizace

Pro všechny umělce zúčastněné na SW je velmi důležité umění využití výtvarné zkratky, nalézání úsporného tvaru, který ale řekne vše co má, je dobrým nositelem obsahu, myšlenky. Vzhledem k časové dotaci, kterou na zpracování motivu soupeřící ilustrátoři mají, je tato schopnost prakticky nezbytná. Používání výtvarné zkratky je jedna ze stěžejních dovedností pro výtvarný projev. Je důležité v dětech **pěstovat vnímavost vůči formě a obsahu sdělení** a schopnost o tom kriticky uvažovat. Dětem jsem v rámci realizace výtvarné řady Černé na bílém ukázala záznam videa ze soutěže SW a fotografie vzniklých kreseb na plátnech. Mohly tak vidět, že i za krátký časový úsek se dá vytvořit kvalitní dílo velkých rozměrů, které nese jasnou informaci. Jde o to vzbudit zájem o to, **co a jak nakreslit, jak vyřešit výtvarný problém**. V obecné rovině šlo o to, zprostředkovat proces vzniku, způsob chápání a vnímání obrazu (vizuálně obrazného vyjádření umělce). Žáci si to pak mohli vyzkoušet prostřednictvím výtvarných etud, především během činnosti Nepopisuj, co můžeš nakreslit a Kresebný battle. Sami si mohli přijít na to, že je to dovednost, kterou je většinou nutné „natrénovat“, takzvaně **se vykreslit** a že je nutné nad kresbou přemýšlet, nalézat vhodné cesty.

2.4.4. Soutěživost jako motivační prvek pro vlastní tvorbu ve výuce výtvarné výchovy

Hned v úvodu považuji za důležité zmínit, že jsou děti, které jsou více soutěživé a děti, které se formám soutěžení vyhýbají. Proto je důležité umět dobře podat zadání úkolu,

který v sobě prvek soutěže nese a pracovat s ním opatrně. Je nutné si předem zjistit, jaká atmosféra a vztahy ve třídě panují, aby zařazení soutěže bylo pro dobro věci a ne naopak.

Já soutěž vidím jako možnost **oživení a obohacení hodiny** výtvarné výchovy. Prostor pro vybití vlastních ambicí dětí, ale v umírněné „zdravé“ míře. Rozhodně má své opodstatnění. Soutěž napomáhá zjišťování a tříbení charakterů dětí. Vítězství i prohra nás umí posílit (z neúspěchu se můžeme poučit), je však důležité udělat kvalitní reflexi činnosti, aby k tomuto kýženému efektu došlo. Tento způsob motivace má podpořit náš vnitřní elán a apeluje na druh **motivace**, které říkáme **výkonová**. Ta závisí na systému sebehodnocení, který podmiňuje jedincovy aspirace a informuje, nakolik byly uspokojeny. Jejím cílem je osamostatnění osobnosti a zhodnocování a ochrana vlastního „já“. Ve výtvarné výchově pro nás tento druh motivace není stěžejní, ale vynechávat jej úplně by dle mého názoru byla chyba. Proč nevyužít přirozené soutěživosti žáků, která je často již sama o sobě motivační prvek? Soutěž v hodině výtvarné výchovy může být přínosnou aktivizující metodou. Jak už jsem zmiňovala výše, je důležité umět s touto formou motivace pracovat, umět ji podat, vědět kdy a za jakých okolností si ji dovolit použít a hlavně vše patřičně reflektovat.

Motiv soutěže v hodině výtvarné výchovy jsem použila v rámci výtvarného úkolu Kresebný battle.

2.4.5. Časové omezení procesu tvorby jako aktivizující metoda

Proč mi přišlo zajímavé využít tento prvek ilustrátorského zápolení SW? Pro žáky se jedná o řešení nastolené problémové situace, která je předkládána jako okolnost dalo by se říci didaktické hry. Časové omezení pojmám jako způsob **aktivizující metody**, kdy cíleně žákům/studentům vytváříme ztížené situace přiměřené jejich dovednostem a schopnostem a oni se s nimi mají pomocí vlastních sil vypořádat. Jak by se to dalo definovat? Myslím, že zde mohu uvést slova: „(...) *pátrací proces prováděný žákem jako řešitelem problému v tvořivém procesu*“⁹². Časové omezení má motivovat k hledání

⁹² MOŠNA, F., RÁDL, Z. *Problémové vyučování a učení v odborném školství*. Praha: Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 1996. ISBN 80-902166-0-9.

nových přístupů ke zvládnutí zadaného výtvarného úkolu. Jde o řešení úkolu, ale zároveň do jisté míry o experiment, kdy dítě zkoumá hranice svého výtvarného projevu. Časový tlak vyvolává drobný stres, který napomáhá k lepšímu výkonu. Dítě nemá čas dlouze přemýšlet co a jak nakreslit, musí rovnou jednat, zbavuje se tak částečně fáze strachu z výsledku procesu tvorby.

Problémová metoda je zde realizována metodou řešení určitého problému při práci. Splňuje tak roli aktivizace, **stimulace a motivace** žáků/studentů k požadovanému výkonu na výtvarném úkolu.

Tento prvek jsem využila ve výtvarném úkolu Kresebný battle.

2.4.6. Tvorba na veřejnosti, před diváky

Výtvarná výchova je předmět zaměřený na **vlastní zkušenost a aktivní prožitek**. Prostřednictvím realizace výtvarného úkolu v netradičním prostoru mimo třídu se dá bojovat s nechtí, apatií, ignorací či leností žáků/studentů, se kterou se učitel výtvarné výchovy může setkat. Vyprovokovat žáky/studenty k akci, při které opustí své lavice a začínají objevovat, zkoušet a poznávat, to je jedním z motivů, proč vzít děti tvořit a poznávat ven. Navíc dochází k odlišné interakci s jejich tvorbou. Jsou zvyklí, že na hodinách VV jejich díla hodnotí oni sami, jejich spolužáci a učitel. Venku jsou jejich práce v konfrontaci s hodnocením náhodných kolemjdoucích. Mimo prostor třídy se i jakákoliv běžná výtvarná činnost, např. jako kresba stromu, stává úplně něčím jiným.

Pro velké množství učitelů je jednodušší vyučovat výtvarnou výchovu pouze v prostorách třídy, ale děti jsou tak připravovány o diametrálně odlišný zážitek z tvorby, nenabízí se jim přímý kontakt s realitou místa, kde žijí. Je dobré jednou za čas opustit prostory školy a **přenést proces tvorby jinam**.

I tento prvek inspirovaný SW jsem zařadila do výtvarné řady, a to v rámci poslední etudy Komiksový hrdina v mé realitě.

2.4.7. Seznámení s jedním z projevů současné vizuální kultury

Prostřednictvím seznámení žáků s fenoménem Secret Walls se můžeme dotknout několika témat, která jsou pro žáky/studenty atraktivní a jsou součástí soudobé vizuální kultury => současná ilustrace a komiks, live art battle, street art a graffiti. Skrze ně můžeme prezentovat tvorbu mladých českých umělců, kteří působí na naší výtvarné scéně. Na ukázkách děl vzniklých při ilustrátorském klání jde také dobře **prezentovat prvek vizuálně obrazného vyjádření**, a to konkrétně mistrnou prací s linií, využívání kontrastu a rytmu při kresbě černou barvou.

Seznámení s mladou tvorbou a výtvarnou událostí s klubovou atmosférou může být pro žáky určitý způsob motivace pro vlastní tvoření. V mladých umělcích se mohou zhlédnout a snažit se dokázat toho, co oni. Mladí umělci jsou jim nejen věkem bližší než staří mistři či umělci moderny. Tato forma soudobé tvorby může být pro děti srozumitelnější, a to i proto, že často řeší stejná témata. Na nás učitelích je umět zprostředkovat kontakt a ukázat možnou cestu, jak se se současným uměním setkávat a hledat si v něm to „své“.

Vnášení nových témat a současného umění do hodin výtvarné výchovy je nezbytné pro zdárné naplňování koncepce **oblasti Umění a kultura**, která si klade za cíl během výchovně - vzdělávacího procesu prohloubit u dětí zájem a tvořivý přístup k vizuálnímu poznání a vizuální komunikaci. Tím otevíráme dveře k pochopení vizuálních znaků, podnětům, se kterými se děti budou běžně v životě setkávat.

Jednou větou by se dalo napsat, že seznámení s jakýmkoli nosným projevem soudobého umění napomáhá celkovému rozvoji **vizuální gramotnosti** žáků/studentů.

3. Tematická výtvarná řada „Černé na bílém“

Kapitola je zaměřena na popis a zhodnocení realizovaného výtvarného projektu, který je určen pro studenty druhého stupně ZŠ a který v sobě do určité míry reflektuje principy tvorby využívané při ilustrátorských kláních SW a snaží se podpořit uvolněnost výtvarného projevu v procesu kresby.

Na následujících řádcích se tedy zabývám využitím SW jako inspiračního zdroje pro vytvoření konkrétní výtvarné řady, která byla zrealizována v praxi na ZŠ Chropyně a ke které zde čtenář nalezne detailní popis, rozbor realizace dílčích výtvarných kresebných etud, jež na sebe plynule navazují. Odůvodňuji, proč a jak jsem vybrané metody užila a zařadila do etud.

3.1. Úvodní slovo a obecné cíle výtvarné řady

„Kresba ukazuje na způsob dětského způsobu nazírání reality, na úroveň jeho uvažování. Kresbu lze chápat jako jednu ze symbolických funkcí, v níž se projeví tendence zobrazit skutečnost tak, jak ji dítě chápe.“ Jean Piaget

Už bylo mnohokrát napsáno, že kresba je jednou z nejpřirozenějších činností dítěte stejně jako například řeč. Jakmile dítě dokáže udržet v ruce tužku, čmárá, kreslí, vyjadřuje se. Kresba je pro něj přirozenou potřebou. S postupem věku se kresba rozvíjí, nabírá jiných rozměrů a dimenzí, ale stále zůstává vyjádřením individuality jedince, později dospělého jedince. Postupně přestává být pro děti pouhou hrou, začínají o ní přemýšlet jinak.

Během praxe ve školách, při různých výtvarných akcích přidružených ke galeriím, muzeím, a jiných aktivitách, jsem se velmi často setkávala s dětmi (i dospělými), pro které byla prázdná plocha podkladu připraveného pro kresbu stresující. Když už začaly kreslit, tak velmi často vyžadovaly použití pravítka a měly tendenci neustále gumovat.

Prostřednictvím následujících úkolů jsem chtěla podpořit **uvolněnost výtvarného projevu**, dosáhnout menších obav z vlastní kresby, vést k získání větší důvěry ve vlastní

ruku a tím větší jistoty při kresbě. Dílčím cílem je i integrace **improvizace** skrze výtvarnou tvorbu.

Věková skupina, pro kterou jsou výtvarné úkoly určeny, je specifická ve svém přístupu k vlastní tvorbě. Děti se nalézají ve složitém období, které není pro volnou tvorbu tolik příznivé. Jedná se o stadium formálních operací, kdy u dětí dochází ke zvýšené kritičnosti vůči vlastnímu zobrazování světa – reality, přichází o spontaneitu a vlastní invenční řešení, tedy originalitu a jedinečnost. Proto děti rády utíkají k obkreslování modelů a schémat, inklinují k předlohám, shazují svou tvorbu. Nedochozí k rozvoji výtvarného rukopisu jednotlivce a dochází k narušení estetiky dětského projevu. „*Tlak hotových forem*”,⁹³ tak to výstižně pojmenoval Jaromír Uždil. Neúspěch v tomto stádiu může trvale ovlivnit nazírání na výtvarnou tvorbu, může vést k vytvoření určité zábrany a nechuti kreslit, tvořit. Slepé obkreslování není pro dítě příliš přínosné. Možná je pohodlné a v očích dítěte bezpečné, ale nenese s sebou přidanou hodnotu, nedozvíme se nic o způsobu žákova nazírání na realitu, o jeho smýšlení a jeho pocitech. Proto je nutné s dětmi o kresbě mluvit, volit vhodné techniky a metody práce. Pomalu děti seznamovat s kresbou, vést je a učit je, aby měly svoji tvorbu rády, bavila je, rozvíjela a obohacovala jejich volný čas.

Uvědomuji si, že prostřednictvím vhodně volených činností pro žáky mohu jako pedagog pomoci při formování vizuální gramotnosti dětí.

Komunikativní funkce umění je v dnešní době již akcentována a v edukačním procesu se zejména ve výtvarné výchově naskýtá bohatá škála možností, jak ji využít. Snahu kultivovat dítě, mladého člověka i dospělého se snažíme promítat do všech umělecko-vzdělávacích disciplín. Jde o způsoby zprostředkování umění, o rozvoj schopností vyjadřovat se prostřednictvím uměleckých forem. Tříbení vizuální gramotnosti (nejen u dětí) je velkou a prioritní výzvou obzvláště pro výtvarnou pedagogiku.

Dětská kresba motivovaná předmětným světem bývá často povrchní. **Citový prožitek** do ní vkládá menšina žáků. Proto je důležité děti učit soustředěně pozorovat prostředí,

⁹³ UŽDIL, Jaromír. *Mezi uměním a výchovou*. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988, 463 s.

ve kterém žijí, (znovu) objevovat věci, jež je obklopují a naslouchat svému nitru. A to právě i formou „hry“ s výtvarnými prostředky.

Ráda bych děti podpořila v **hledání vlastního rukopisu - stylu**. Je důležité předat jim povědomí o tom, že **není hranic v kresbě** a mají v ní absolutní svobodu, volnost. Tyto dvě myšlenky jsou obsaženy v ilustrátorském zápolení *Secrete walls*, které je, jak jsem zmínila, zastřešujícím inspiračním zdrojem celého projektu.

3.2. Koncepce výtvarných úkolů

Tematická výtvarná řada je zaměřena na **rozvoj kresby u žáků 2. stupně ZŠ** a ověřuje v první kapitole popsané motivační prvky přejaté z SW ve školní praxi. Do úkolů jsem včlenila v různých formách práci s kresbou a výrazovým prostředkem - linií.

Koncipovala jsem je tak, aby na sebe plynule navazovaly a pomalu u žáků pomáhaly vytvářet **důvěru ve vlastní výtvarný projev**. Úkoly postupně kladou větší nároky na kontrolu výsledné podoby díla, více se konkretizují a zpřísňují hodnotící kritéria. Od artefieticky laděných úkolů se žáci dostanou ke konkrétním zadáním, která je vystaví jistým ztěžujícím faktorům procesu tvorby. Vše je však vedeno s odlehčením a určitou formou hry, soutěže - tak, aby žáci při konfrontaci se zadáním úkolů neměli obavy a nestresovali se.

V prvních úkolech výtvarné řady se žáci seznamují se svou kresbou, učí se s ní pracovat, reagovat na zásah ostatních, dochází k **interakci a spolupráci se spolužáky**. V dalších úkolech se přechází k figurativní kresbě, kresbě s jasným zadáním. Už jde o předem daný, cílený záměr konečné podoby kresby. V posledních úkolech pak kreslí žáci na nestandardní podklady, v nestandardních prostorech a v jednom případě také ve velmi krátkých časových úsecích.

Pomocí jednotlivých úkolů, kterými žáci projdou, se připravují na poslední zastřešující činnost, která je dle mého názoru nejkomplexnější a zároveň klade nejvyšší nároky na účastníky výtvarné etudy. Ti by při ní měli uplatnit všechny dosavadní načerpané zkušenosti z předchozích aktivit a naplno si ji „užít“.

Během participace na úkolech se žáci seznamují s tvorbou několika českých a zahraničních umělců, dozvídají se o fenoménu *Secrete walls*. Prostřednictvím ukázek (obrázky, video) jsem se snažila ukázat dětem, že se nemusí bát vlastní kresby, stopy, kterou zanechají. Chtěla jsem jim naznačit, co vše se dá pomocí černé barvy a linie vyjádřit, kam až mohou zajít.

Každá výtvarná etuda je zakončena **reflexí**, která je velmi důležitou součástí celého procesu, dovršuje ho. Pedagogy by neměla být opomíjená a vždy by se pro ni měl najít v závěru hodiny čas. Leonora Kitzbergerová se k reflexi ve výtvarné výchově (prostřednictvím myšlenek Jana Slavíka) v Textu *Didaktika výtvarné výchovy* vyjadřuje takto: „*Kromě běžně předpokládaných aktivit představovaných jako tvorba a recepce, je podstatnou a zásadní složkou výchovně - vzdělávacího procesu výtvarné výchovy reflexe, která oba tyto procesy podrobuje verbálnímu sdělování, zkoumání, porovnávání a ověřování a tím je zařazuje do uvědomované osobní zkušenosti žáka. Teprve v součinnosti a vzájemném propojení všech tří aktivit je výtvarná výchova účinným, fungujícím celkem.*“⁹⁴

Úkoly a jejich podobu jsem musela přizpůsobit podmínkám, ve kterých se na ZŠ Komenského v Chropyni vyučuje výtvarná výchova - prostory učebny, vybavení projektorem a přístupem na internet, vybavení školy výtvarnými pomůckami a materiály, které se dají použít apod. Na škole jsem měla k dispozici učebny s běžně rozestavenými lavicemi do řad s volným prostorem před tabulí, byla zde možnost využití připojení na internet a promítání na plátno přes projektor. K dispozici mi byly poskytnuty bílé a černé papíry formátu A4 a černé fixy. Ostatní materiály si museli žáci na hodinu přinést sami. Ve škole se nachází jedna specializovaná učebna pro výuku výtvarné výchovy, kde mají jednotlivci svou vlastní lavici, je zde stojan na výkresy a ve dvou skříních se nachází společné materiály (uhly, rudky, tužky, černé fixy, papíry A4, balicí papír),

⁹⁴ KITZBERGEROVÁ, Leonora. *Didaktika výtvarné výchovy* [online]. Praha: Pedagogická fakulta UK, 2014 [cit. 2019-07-11]. ISBN 978-80-7290-667-3. Dostupné z: https://uprps.pedf.cuni.cz/UPRPS-353-version1-didaktika_vytvarne_vychovy.pdf

kteře jsou volně k dispozici. Specializovanou učebnu jsem využít nemohla, protože zde nebyla možnost kvalitního promítání ukázek tvorby umělců a videí.

3.3. Popis výtvarných etud a jejich realizace na ZŠ Chropyně

3.3.1. Bez kontroly (kresba vedená pamětí a intuicí)

<u>Námět:</u>	Já a prostor, ve kterém se zrovna nacházím – kresba bez vizuální kontroly.
<u>Cílová skupina:</u>	Žáci 2. stupně ZŠ Chropyně – 7. třída
<u>Časová dotace úkolu:</u>	1 vyučovací hodina
<u>Inspirační východisko:</u>	Soubor kreseb „Vše přichází ze tmy“ Jana Pfeiffera
<u>Cíl:</u>	Žák se zavázanýma očima vytvořív kresbu prostoru, ve kterém se v daném okamžiku nachází pomocí vlastní imaginace, paměti, intuice a pocitů. Žák interpretuje kresby svých spolužáků a nachází rozdílnosti v jednotlivých výrazech kresby stejného motivu.
<u>Učivo:</u>	Práce s linií, kresba podle paměti, imaginace, intuitivní kresba, gestická kresba, práce s podvědomím, koncentrované smyslové vnímání prostoru (vyjma zraku).
<u>Pomůcky:</u>	Černé čtvrtky A4, bílé gelové popisovače, bílé pastelky, podložky, něco na zavázání očí

Výtvarný úkol má u žáků zprostředkovat radost z vlastní kresby. Má odbourat stres z obav o výsledek, nadměrnou kontrolu výsledku a poukázat na propojenost mysli a ruky, která zaznamenává vlastní myšlenku na papír. Žák se zavázanýma očima ve velké míře ztrácív přímou kontrolu nad svou prací. Tím, že pracuje ochuzen o jeden smysl, se více ponořív do vlastního nitra a zosťív zbývající smysly. V temných prostorách mysli se zjevuje v jistém ohledu nevědomá realita.

Žáci vytvořív spíše pocitové záznamy, které nepracují s estetikou kresby a omezují se hlavně na základní povahu dobře známého místa. Bez přímé kontroly zrakem se nám v mysli spíše než detaily promítá celková atmosféra místa, hlavní záchytné body, stěžejní

charakteristiky. V kresbách by tak mělo být vidno rozdílné vnímání žáků jednoho daného místa. Mělo by být patrné, co je pro jednotlivce v daném prostoru důležité, výrazné. Zážitek z kresby by měl být intenzivnější. Moment překvapení z výsledku též obohacuje dojmy z této výtvarné etudy.

Inspiračním východiskem mi je **tvorba Jana Pfeiffera**, především jeho dva výtvarné počiny “Bez kontroly” z roku 2010 a “Vše přichází ze tmy” z roku 2009, se kterými jsem se seznámila během přednášek a seminářů, které vedl v rámci mého studia.



Obrázek 49: Bez kontroly



Obrázek 50: Vše přichází ze tmy

Na obrázku 49 je fotografie, která dokumentuje průběh konceptuální díla Bez kontroly, kdy umělec konstruuje fiktivní město se zavázanýma očima. Autor svým počinem ironizuje plánování městské výstavby. Zbavením zraku potlačuje racionální vědomí, je dáván určitý prostor náhodě.

Na obrázku 50 je ukázka kresby z cyklu Vše přichází ze tmy. Ty vznikaly na základě vzpomínek na města, která umělec navštívil a která mu byla v době vzniku nejvíce vzdálená. Autor vnímá města jako pilíře lidské pile. Pro jejich modifikaci použil princip nekontrolovatelnosti a podvědomí. Rozvzpomínání napomáhá znovuobjevovat celkovou povahu a atmosféru místa.

Díky autentickému videozáznamu byl žákům představen umělec nejen skrze své dílo, ale také jako reálná osobnost. To napomohlo hlubšímu zájmu dětí o jeho tvorbu a o výtvarný úkol.

Motivace

Povídání si o intuitivní kresbě. Presentace tvorby Jana Pfeiffera, seznámení s jeho dílem (v úvodu puštění videa výtvarného počínu “Bez kontroly” a ukázka děl ze souboru “Vše přichází ze tmy”). Samotný průběh procesu tvorby.

Očekávané výstupy Rámcového vzdělávacího plánu pro základní vzdělávání

- Žák- užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie.

Zadání

„Vyberte si místo v prostoru a pohodlně se usadte. Umístěte před sebe váš papír s podložkou. Vedle něj si položte bílé gelové pero či pastelku. Pomocí šátku, mikiny, škrabošky apod. si zavažte oči tak, abyste vůbec nic neviděli.“

„V tichosti se zamyslete nad prostorem, ve kterém se nacházíte, vnímejte ho. Jak na vás teď působí? Jaký máte pocit? Zkuste si z vašeho místa, kde sedíte vybavit jednotlivé části místnosti. Odkud a jak se linou zvuky, co cítíte ve vzduchu, jak vnímáte povrch, na kterém sedíte.“

„Teď se pusťte do kresby. Jako první nakreslete sami sebe umístěné do prostoru tak, jak zrovna sedíte, třeba jen pomocí několika linek, začmáraného bodu a podobně. Je to jen na vás. Pak začněte kreslit prostor okolo vás.“

„Čas, který pro kresbu máte, je 20 minut. Kdo bude mít kresbu hotovou dříve, sundá si šátek z očí a pozorně se do své kresby zadívá. Nic nedokreslujte, nechte kresbu tak, jak je.“

Realizace

1. Výběr a usazení na místo, nachystání pomůcek a zakrytí očí.
2. Vnímání prostoru, dojmů a pocitů z něj, vybavování z paměti.

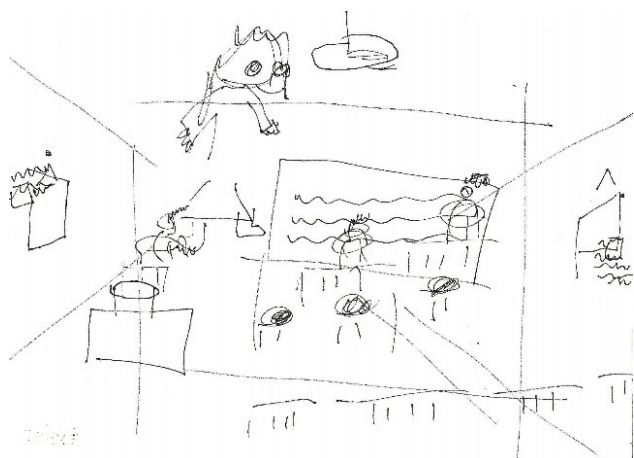
3. Vlastní intuitivní kresba známého prostoru bez vizuální kontroly a v tichosti.

Reflexe

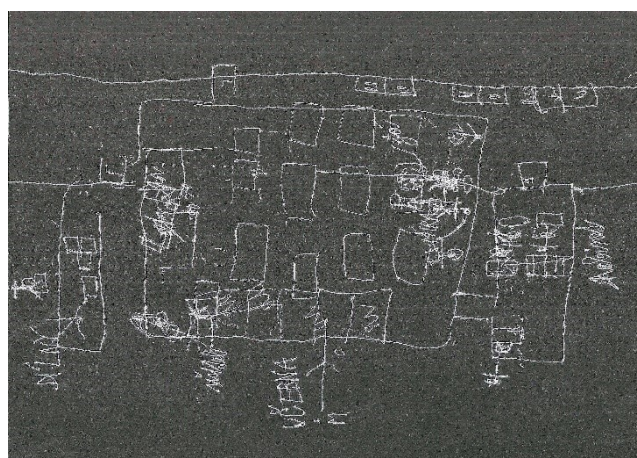
Všechny kresby se daly na jedno předem určené místo. Žáci vnímali rozdílnosti jednotlivých výtvorů. Diskuse o tom, jak se jim tento způsob kresby líbil/nelíbil. Co pro žáky bylo nejtěžší, jestli měli potřebu kontroly a chtěli se na kresbu podívat již v procesu. Hodnocení, jak jsou s výslednou kresbou spokojeni a zda je překvapilo, jak prostor zaznamenali a zda si výsledek uměli v mysli zhruba představit, či je překvapil.

Kritérium hodnocení

1. Žák po celou dobu procesu kresby pracuje se zakrytými očima a nepodvádí.
2. Žák se opravdu snaží vybavovat si prostor, ve kterém je a zaznačit jej na papír, nedochází k bezduchému čmárání.
3. Žák dokáže reflektovat svou práci.



Obrázek 51: Kresba třídy na bílém podkladu



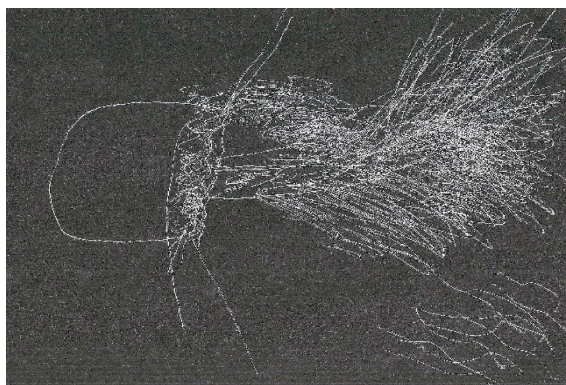
Obrázek 52: Kresba třídy na černém podkladu

Porovnání dvou prací žáků z jiných sedmých tříd. V první třídě žáci kreslili na bílý papír, v druhé na černý. Děti více ocenily práci bílým kresebným materiálem na černý papír. Bylo to pro ně zajímavější. I shromáždění všech prací na jedno místo bylo v provedení na černém papíru více „efektní“. Černý podklad lépe vyhovuje konceptu výtvarné etudy - vynořování vzpomínek a pocitů z nitra na světlo.



Obrázek 53: Co je za oknem (12let)

Žák prý špatně pochopil zadání. Místo toho, aby si představil sebe ve třídě, představoval si sám sebe mimo ni, venku za oknem. Nakreslil to, kde by chtěl být, vnímal a soustředil se na prostor mimo učebnu. Na obrázku je možné vidět cestu ze školy směrem k Chropyňskému zámku. Ocenila jsem originalitu kresby a bylo zajímavé ji konfrontovat s ostatními pracemi.



Obrázek 54: Průvan (13let)

Žák na této kresbě zachytil průvan, který prý intenzivně cítil na kůži. Nakreslil tedy proudění vzduchu skrze okno, které se dostávalo k místu, kde seděl. Šlo o ojedinělou kresbu, která mezi ostatními vynikala.

Vlastní reflexe realizace výtvarné etudy

Tuto výtvarnou činnost jsem dala na první místo záměrně. Dle mého názoru se jedná o vhodný motivační úkol na úvod celé výtvarné řady. Dítě s kresbou pracuje jiným způsobem, než je zvyklé. Úkol má pro něj formu volného experimentu. Kresba nepodléhá vlastní kritické kontrole. Myslím si, že tato volba byla správná. Měla jsem možnost pozorovat žáky při plnění pro ně netradičního zadání, otestovat skupinu, její míru spolupráce.

Realizace výtvarného úkolů s žáky 7. ročníku vedla ke zdařilým kresbám. Žáci pracovali se zaujetím. Někteří s vážností, jiní přistupovali k úkolu s hravostí. S výsledky byli

většinou všichni spokojení. Líbil se jim moment odkrytí očí, kdy spatřili hotovou kresbu. Většina si vybrala k tvorbě místo na zemi mimo lavice.

Měla jsem možnost činnost realizovat ve stejný den ve dvou třídách. V jedné jsem pracovala se žáky na bílý podklad, ve druhé na černý. Rozhodně doporučuji realizovat druhou z variant. Měla u dětí kladnější zpětné reakce.

Na většině kreseb se objevovala tabule, lavice, židle a spolužáci - charakteristické pojící prvky. Spolužáci byli důležitou součástí zobrazovaného prostoru, což mě mile překvapilo, poukazovalo to na důležitost kolektivu pro většinu žáků. Děti většinou třídu zobrazovaly z ptačí perspektivy (viz obrázek č.) , což jsem nepředpokládala. Myslela jsem si, že ji budou kreslit z pohledu místa, na kterém sedí. Děti mi řekly, že pro ně byla varianta pohledu z ptačí perspektivy přirozenější a snazší. Na koncepci úkolu bych nic zásadního neměnila. S průběhem hodiny jsem byla spokojená. Dle očekávání žáky zaujala určitá hravost procesu tvorby.

3.3.2. Linka – co jí dokážeme vyjádřit

<u>Námět:</u>	Emoce, vlastnosti, myšlenky znázorněné linkou - linka jako vypravěč v mediu kresby.
<u>Cílová skupina:</u>	Žáci 7. třídy ZŠ Chropyně
<u>Časová dotace pro 3 fáze úkolu:</u>	1. fáze - jedna vyučovací hodina, 2. fáze - jedna vyučovací hodina, 3. fáze - jedna vyučovací hodina
<u>Inspirační východiska:</u>	Kresba Dalibora Chatrného, tvorba Karla Malicha, artefietické pojetí kresby, umělecká dvojice Jiří Franta a David Böhm, kresby vzniklé na SW.
<u>Cíl:</u>	Žák využije výrazové možnosti kreslené linie, žák vede dialog prostřednictvím kreslených linií, žák interpretuje kresby svých spolužáků.
<u>Učivo:</u>	Práce s linií a využití potenciálu linie ve výtvarném vyjádření, úspornost výtvarného vyjádření, vyjádření emocí/pocitů pomocí jednoduché kresby, vyjádření příběhu/myšlenky pomocí dialogu linií, sociální interakce, řešení plochy a kompozice, abstrakce, gestická kresba, stylizace, práce s linií, komunikace (verbální i nonverbální), snaha o interpretaci kresby druhých.
<u>Pomůcky:</u>	Papír (A4), balicí papír, tužka, černý fix (různé tloušťky), černý uhlík, černá pastelka

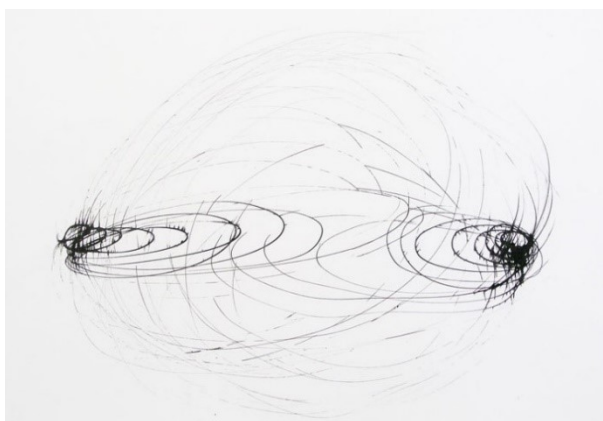
Výtvarný úkol č. 1 se skládá ze tří dílčích činností - fází. Vždy se jedná o práci s linií, ale dítě s ní nakládá různými způsoby dle zadání. Úkol je rozdělen do tří vyučovacích jednotek. Prioritou tohoto úkolu je prožitek dítěte v průběhu kresby, uvědomění si možností vlastní kresby, kresba vychází z mysli dítěte, nejde o překreslování, napodobování.

V rámci plnění výtvarného úkolu žáci poznávají výrazové možnosti linie. Jsou vedeni k pochopení skutečnosti, že linie může sama o sobě působit na diváka a přinášet mu určitou informaci. Pomocí plynulé linie, vytváření ostrých zlomů či změn přítlaču lze vyjádřit často více obsahů než prostřednictvím zjednodušujících, běžně

používaných symbolů. Díky objevení tohoto skrytého potenciálu linie pro vyjadřování nejrůznějších pocitů a nálad jsou žáci schopni inscenovat kresebný dialog pomocí čar. Důležitá je uvolněnost ruky, svobodná kresba beze strachu. Jde o kultivaci linie.

Jako inspirační zdroj uvádím kresbu jednoho z mých nejoblíbenějších umělců **Dalibora Chatrného**. Zmíněný umělec ohledával hraniční možnosti média kresby např. gesto – obouručné kresby. Patří mezi nejvýznamnější představitele abstraktního umění u nás. Na jednotlivých ukázkách jeho prací žáci dobře vidí možnosti práce linie, jak to vypadá, když člověk uvolní svou ruku, jaké napětí a pohyb mohou do linky vložit. Navíc se děti seznamují s projevem abstraktního umění, které je pro ně zdánlivě nesrozumitelné a ke kterému si samy většinou cestu nenajdou.

„Přestože abstraktní umění již oslavilo sté výročí svého zrození, průměrný divák je při setkání s ním stále stejně ostražitý, nedůvěřivý a často i bezradný. Postupy a principy abstraktní tvorby sice přirozeně prostupují běžnou vizuální produkcí, tajemství jejich vzniku však stále dráždí a znepokojuje onu většinu diváků, kteří trvají na okamžité a snadné srozumitelnosti uměleckých děl.“⁹⁵



Obrázek 55: Dalibor Chatrný, kresba tuší, 1995

Kresba, kterou vytvořil Dalibor Chatrný obouručně. Tvorba pro něj byla vždy v určitém ohledu experimentem. Důsledně ohledává hraniční možnosti média, s nímž v danou chvíli pracoval. Svou tvorbou se přiblížil projevům akčního a konceptuálního umění.

⁹⁵ KITZBERGEROVÁ, L. Didaktika výtvarné výchovy. Praha: Univerzita Karlova, 2014. ISBN 978-80-7290-6673. [online]. [cit. 2018-01-05].

Dostupné z: https://uprps.pdf.cuni.cz/UPRPS-353-version1didaktika_vytvarne_vychovy.pdf s. 68

Neměli bychom se bát zařazovat tento druh umění do hodin výtvarné výchovy. Jedná se o důležitý přerod v umění a zařazování abstraktní tvorby je pro děti tohoto věku vhodné (vzhledem ke krizi výtvarného projevu).

Tvorbě Chatrného se v některých momentech podobá experimentální tvorba umělecké dvojice **Jiřího Franty a Davida Böhma**. Proto jsem jako další inspirační východisko zvolila jejich značně konceptuální tvorbu. Mohli jsme tak se žáky porovnat přístupy k médiu kresby dvou odlišných generací umělců. Tato dvojice vytváří také ilustrace a komiksy (viz předchozí část diplomové práce), ukázkou těchto prací jsem použila v rámci motivace pro 3. fázi výtvarné etudy.



Obrázek 56: Cyklus Skoro nic není úplně, Kresba 13

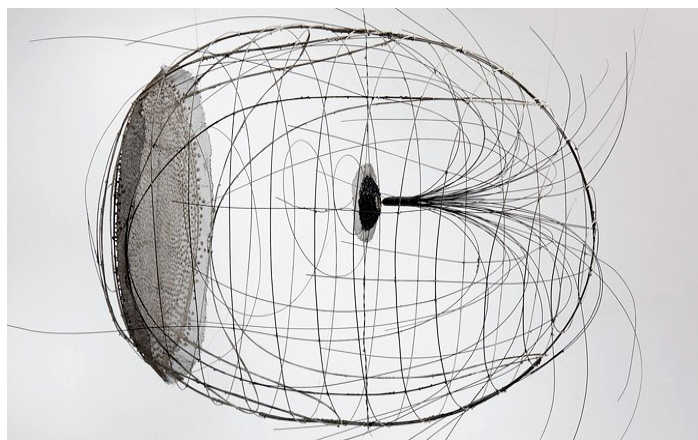
Experimentování Franty a Böhma s kresbou v rámci cyklu Skoro nic není úplně. Autoři přivázali na větvičky stromu pastely a uhly. Vítr si s větvemi pohrával a ty pak zanechávaly kresbu na různě rozestavených plátech.



Obrázek 57: Cyklus Skoro nic není úplně, Kresba 12

Zde vidíme umělce zavěšeného na hrazdě, jak se snaží kreslit figuru. Zkoumání hranic kresby a zároveň ztěžování procesu tvorby je pro toto umělecké duo typické.

3D „kresby“ **Karla Malicha** byly ukázkou toho, kam můžeme s kresbou zajít. Jeho přístup k tvorbě byl trochu odlišný od předchozích zmíněných. Spíš než o experiment mu šlo o vyjádření toho, co cítí, jak vnímá a vidí svět, přírodu, jaké jsou jeho vnitřní emoce a vztah k okolí. Pracuje s transformací reálného zobrazení, stylizací konkrétního tvaru. Ke své tvorbě autor bodře řekl: „*Chtěl jsem vědět, co všechno kolem mě a mezi mnou je, jak to roste a co to vyvádí.*“⁹⁶



Obrázek 58: 3D drátěná „kresba“ Karla Malicha

Dílo bylo prezentováno na výstavě Karla Malicha v Jízdárně Pražského hradu, která s sebou nesla hodně kladné ohlasy. Pro mne to byla jedna z nejsilnějších výstav, na které jsem byla. Zanechala ve mně hlubokou stopu. Už před tím jsem obdivovala dílo Malicha, ale přímá konfrontace s dílem vše ještě více umocnila. Měla jsem za důležité žákům představit tuto velkou osobnost naší výtvarné scény.

Motivace

V úvodu první vyučovací hodiny jsem vedla krátké povídání o kresbě, linii jako výrazovém prostředku. O tom, jak s ní můžeme pracovat a co se jí dá vyjádřit. Představila jsem dílo Jiřího Franty a Davida Böhma. Ve zkrácené verzi jsem zmínila povídku o kresbě luku, která v sobě nese poslání týkající se umu přenesení motivu z naší představy skrze ruku a kresebný nástroj na podklad. Do motivace před zahájením práce jsem zařadila i úryvek videozáznamu Dalibora Chatrného při kresbě (dokumentární film

⁹⁶ DesignMag: Světová výstava vizionáře Karla Malicha v Jízdárně [online]. © DesignMag.cz, 2013 [cit. 2019-04-10]. ISSN 2464-6202. Dostupné z: <http://www.designmag.cz/udalosti/39463-svetova-vystava-vizionare-karla-malicha-v-jizdarne.html>

Kreslen světem – Dalibor Chatrný)⁹⁷. Následovala krátká diskuse o tom, co žáci zrovna viděli. Dala jsem jim k porovnání dvě kresby Dalibora Chatrného, které měly odlišný náboj a děti měly popsat proč, jaký vidí rozdíl. Dále jsem dětem velmi krátce ukázala tvorbu Karla Malicha a jeho 3D kresby z drátů (další rozměr využití linie, kresby).

Pro druhou vyučovací hodinu je součástí motivace puštění krátké animace Moniky Plíhalové, která vytvořila poetické video, kde se v souhře proplétají oživlé kreslené linie v doprovodu hudby. Dále se žákům připomene tvorba Chatrného.

V začátku třetí vyučovací hodiny jsem žákům promítla ukázky tvorby umělců z výtvarného studia **DRAWetc** (viz předchozí část diplomové práce) a ukázky prací vzniklých během zápolení na SW a několik ilustrací vzniklých pod rukama Jiřího Franty a Davida Böhma. Na konkrétních příkladech jsem demonstrovala, co to jsou grafické symboly a jak se dá pomocí několika tahů vnuknout zobrazovanému živost, pohyb. Dále jsem žákům promítla krátkou ukázkou komiksové tvorby Marvel studia (Jacky Kirbyho).

Očekávané výstupy Rámcového vzdělávacího plánu pro základní vzdělávání

- Žák ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci.
- Žák rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu.
- Žák vybírá, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků.

⁹⁷ Odkaz na použité video: <https://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10123378705-kreslen-svetem-dalibor-chatrny/>

Dílčí fáze výtvarné etudy

První fáze: Linka – emoce

Zadání:

„V tichosti se zamysli a nakresli linku/linky, pomocí níž vyjádříš svou emoci, rozpoložení v daný moment, den anebo emoci, kterou zrovna neprožíváš, ale kterou hodnotíš jako velmi silnou.“

„Vyber vhodný způsob kresby pro vyjádření dané emoce. Přemýšlej nad tím, jaký výraz chceš lince dát, aby co nejlépe opsala danou emoci. Jak pracovat s fixem (přítlačit či se lehounce dotýkat papíru apod.), kam umístit kresbu ve formátu podkladu, využít oblé nebo lomené čáry? Kreslit můžete 15 minut.“

„Výslednou kresbu umístí na okraji své pracovní plochy a vedle polož papírek, na který budou moci tví spolužáci napsat, co si myslí, že tvá kresba vyjadřuje.“

„Obejdi práce ostatních a napiš k nim jedním slovem poznámku, jakou emoci v jejich kresbě vidíš. Vše se bude dít v tichosti. Po projití všech kreseb se usad' zpět na své místo a přečti si, jaké komentáře k tvé kresbě spolužáci připsali.“

Realizace:

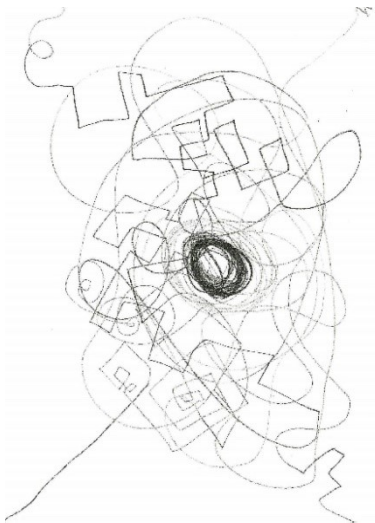
1. Zamyšlení a výběr emoce.
2. Vlastní zpracování výtvarného úkolu. Žáci samostatně vytvářejí osobitá zpracování jednoduché kresby odpovídající jejich záměru.
3. Prohlédnutí kreseb spolužáků a snaha o jejich interpretaci, připsání komentáře.
4. Několik vybraných žáků (dobrovolníků) popíše emoci, kterou chtěli vyjádřit a nahlas přečtou komentáře, kterou k jejich kresbě připsali spolužáci.

Reflexe:

Částečně prostřednictvím 4. bodu realizace úkolu a prostřednictvím individuálních rozhovorů s vyučujícím v průběhu hodiny. Žáci obhajují výběr formy výrazového prostředku.

Kritérium hodnocení:

1. Žák je schopen citlivě a účelně využít výtvarného prostředku – linie a umístit ji vhodně do formátu (práce s kompozicí).
2. Žák je schopný svou výtvarnou prací vyjádřit určitý obsah – emoci.



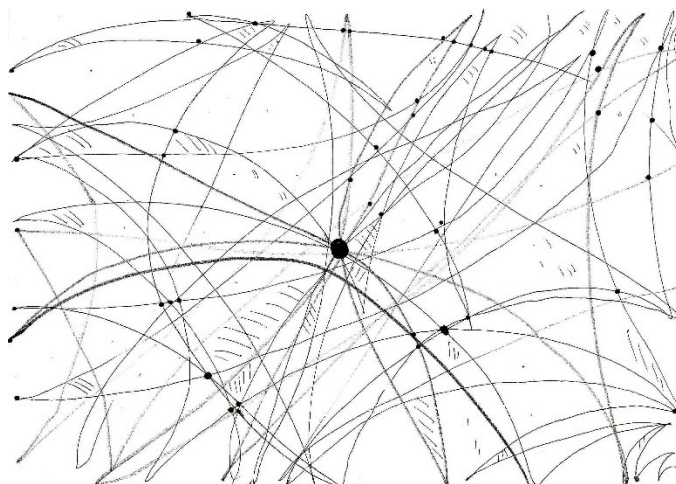
Obrázek 59: Zmatení - nerozhodnost (12 let)

Žačka dobře vystihla svou situaci. Je zmatená a neví, kterou cestou se vydat. Která cesta je ta správná? Jednotlivé cesty jsou dobře znázorněné ze středového bodu vyběhajícími liniemi do různých stran. Povahy linek jsou odlišné - lomené a oblé.



Obrázek 60: Bezmoc (13 let)

Žák prostřednictvím velmi citlivé kresby znázornil negativní emoci, kterou v tu chvíli prožíval. Zvýrazněná tmavá plocha „zahnaná“ na okraj formátu papíru je myslím všerikající. Tenké rozechvělé linky, které z ní vycházejí, umocňují celkový dojem z kresby. Žák velmi intuitivně použil výrazových prostředků kresby k vyjádření své emoce. Tuto práci hodnotím velmi kladně.



Obrázek 61: Eufórie - radost (12 let)

Žačka na rozdíl od většiny svých spolužáků pomocí linií znázornila kladnou emoci. Sebevědomými tahy fixem rovnoměrně zaplnila celou plochu formátu. Do středu umístila bod, který měl zastupovat ji samotnou. Okolo se rozbíhají vesměs rovné a oblé linie, jejichž průsečíky jsou místy zvýrazněny tečkou. Kresba působí velmi pozitivně a odvážně.

Druhá fáze: Dialog linií

Zadání:

„Vytvořte dvojice či trojice a usad'te se kdekoli v místnosti, kde se vám bude dle vlastního posouzení dobře tvořit a rozložte mezi sebe balící papír tak, abyste do něj všichni mohli stejnou měrou zasahovat.“

„Ve skupině rozvíňte dialog linií. Předem se dohodněte na scénáři dialogu a rozdělte si role. Jaký dialog mezi sebou linie povedou. Jaký příběh by se měl na balicím papíře rozvíjet, kdo má jakou roli, jak ji pomocí kresby vyjádří, jakou formu dá své kresbě? Na základě toho, jakou roli jste si vybrali, zvolte kresebný materiál (tužka, fix, černý suchý pastel, uhel, černá pastelka, apod.).“

„Cílem této aktivity je postupně nalézt určitý společný výrazový styl vaší skupiny, ale přitom neztratit pozornost věnovanou vlastní individuální osobitosti vašeho rukopisu a neodklonit se od role, kterou jste své lince přisoudili při vytváření scénáře dialogu.“

„Během vlastní práce nemluvte, pracujte v tichosti. Domlouvejte se pouze prostřednictvím mimiky, gest.“

„Balicí papír pokryjte vaším nonverbálním dialogem v celé ploše.“

„Na práci máte 20 minut.“

Realizace:

1. Krátké připomenutí toho, jaké vlastnosti linie může mít a jak jich žáci v tomto dílčím úkolu mohou využít.
2. Vytvoření dvojic či trojic, převzetí balicího papíru a nalezení vyhovujícího místa pro realizaci kresby.
3. Výběr tématu, ujasnění určitého scénáře kresby, rozdělení rolí. Výběr vhodného materiálu pro kresbu.
4. Vlastní kresba žáků ve skupinkách. Rozvíjení kresebného dialogu bez mluvení.
5. Společná prezentace vytvořených kreseb s názvem a krátkým popisem toho, co se v kresbě děje.

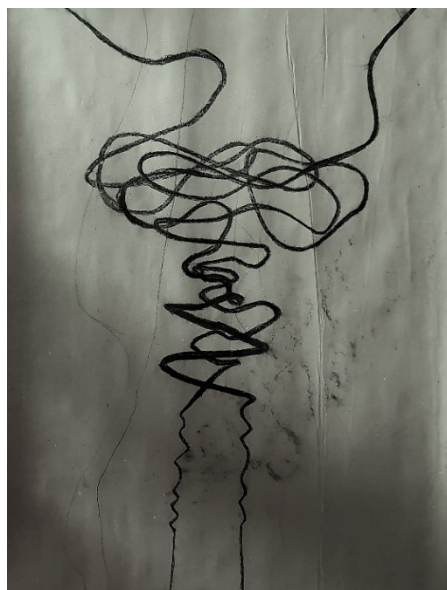
Reflexe:

Probíhá prostřednictvím pátého bodu realizace úkolu. Žáci dostávají zpětné vazby od spolužáků. Reflektují s nimi svoji práci. Vzájemně porovnávají typy linií. Popisují postupy, jež volili při tvorbě inscenovaného dialogu, zápletky, příběhu. Závěrečný komentář pedagoga.

Kritérium hodnocení:

Žák je schopen citlivě a účelně využít výtvarného prostředku – linie. Je schopen vhodného výběru materiálu pro realizaci své myšlenky.

Žák je schopen pracovat v malé skupině, reaguje na kresbu spolužáka a společně vytvoří celistvou kresbu.



Obrázek 62: Hádka se špatným koncem (12 a 13 let)

Žačky znázornily prostřednictvím dvou linek příběh komunikace. Na začátku probíhá vše hladce, zničehonic dojde ke střetnutí názorů, které ústí v hádku, na jejímž konci dochází k odloučení, rozdělení. Kladně jsem hodnotila moment, kdy dívky ve fázi hádky ztlustily - zvýraznily linky, použily agresivnější kresby přitlačením na uhel, který si ke své tvorbě vybraly.



Obrázek 63: Jeden velkej naštvanec (12 a 12 let)

Příběh, který se skrývá na pozadí této kresby, je úsměvný. Ve třídě zbyli dva chlapci, kteří neměli dvojici. I když se jim nechtělo, museli ji spolu na můj popud vytvořit. Na začátku práce každý pracoval na jiném okraji papíru a vůbec neprobíhal kýžený dialog linií. Za chlapci jsem přišla, znovu jim vysvětlila, o co v úkolu jde, jaké jsou cíle. Trochu neochotně začali linkami vybíhat do prostoru papíru. Později jsem viděla, jak jeden druhému zasahovali do trajektorie linky poměrně agresivními tahy. Na konci činnosti chlapci představili svůj "začerněný" balící papír plný změtí linek. Když jsem se jich v rámci reflexe ptala na jejich práci, byli skoupí na slovo a kromě názvu práce prakticky nic neřekli. Učitel, který byl na hodině se mnou přítomný mi pak sdělil, že se žáci o přestávce před výtvarnou výchovou pohádali a málem poprali. Svůj osobní spor znázornili v kresbě a dali tak částečně průchod svým emocím.



Obrázek 64: Bůh ví, co se děje (12, 12 a 12 let)

Trojice žáků (chlapců) si zpočátku nevěděla s úkolem rady. Neuměli se domluvit na příběhu a rolích, které si rozdělí. Snažila jsem se jim pomoci, navádět je prostřednictvím příkladů a připomenutí toho, čemu jsme se věnovali předchozí hodinu. Chlapci příliš nespolečovali, každý zaplnil tahy plochu balicího papíru bez hlubší interakce.

Svou bezmoc při plnění úkolu vtípně demonstrovali názvem své kresby, který plně vystihoval proces tvorby. Chlapci se snažili výtvarný úkol splnit, jen jim v daný moment tolik nesesl, proto jsem ocenila vtípnost a nadhled, s jakým k výsledku své snahy přistoupili

Třetí fáze: Nepopisuj, co můžeš nakreslit

Zadání:

„Teď vám rozdám dva papíry (pracovní listy).“

„Na prvním vidíte nedokončené, základní kresby a uprostřed prázdnou plochu. V horní části jsou znázorněny tři hlavy, v dolní je hrníček a dort. Vaším úkolem je dokreslit je vlastními zásahy pomocí fixy tak, abyste nakreslenému předmětu/postavě vtiskli určitou vlastnost (každému jinou), dali mu živost a výraz. U dvou hlav vám zadám ke znázornění dvě konkrétní emoce (rozpoložení), u té třetí si sami vymyslíte, co znázorníte. Teď se pokuste nakreslit, že je holčička smutná a chlapec uprostřed, že je nazlobený, našťvaný. Jakou emoci bude mít třetí postava? Můžete do ní zakreslit třeba to, jak se vyrovnává, nebo jak byste se chtěli cítit. Název vámi vybrané emoce napište na okraj listu, kde je na to vyhrazeno místo. Dole vidíte hrníček a dort. Rozdělím vás do dvou skupin po řadách. Jedna skupina dokreslí dort s hrníčkem, aby měl člověk chuť se do dortu zakousnout a napít se lahodného teplého nápoje, ta druhá předměty dokreslí tak, aby působily co nejvíce odpudivě, nepoživatelně. Do prázdného prostoru nakreslete

situaci, ve které bude znázorněn pohyb předmětu. Vybavte si možnosti z úvodu hodiny, jakými se to dá nakreslit. Situaci si můžete vymyslet, jak chcete, jen je důležité, aby byl v kresbě znatelný pohyb předmětu.“

„Na druhém pracovním listu vidíte hodně stylizované postavy dvou osob. Opět budete pracovat ve skupinách po řadách. Ve stejných tak, jak tomu bylo u předchozího pracovního listu. Vaším úkolem bude dokreslit postavy tak, abyste u nich bez pomoci užití konkrétních znaků docílili vyjádření souznění (první skupina) a nepříjemné napětí (druhá skupina).“ Záměrně jsem volila tyto značně abstraktní pojmy, aby děti neuplatnily zažité grafické znaky a konkrétní kresbu.

„Nejedná se o lehké úkoly. Během práce si uvědomte, jak pomocí několika tahů dokážete změnit vzezření kresby. Jak naznačit, že je čaj horký, jak naznačit, že je někdo nazlobený, že se něco hýbe apod.? Pracujte s rozmyslem a využívejte jednoduché kresby, pracujte úsporně, využijte jen nezbytné tahy pro „oživení“ předmětu, postavy. Vzpomeňte si na ukázky a na to, co jsme si říkali.“

Realizace:

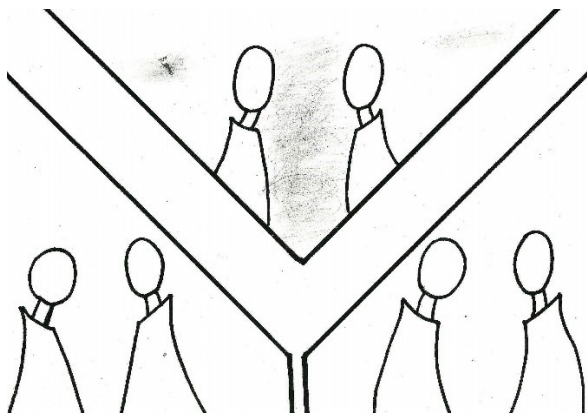
1. Rozdání pracovních listů jednotlivým žákům.
2. Rozdělení žáků do skupin po řadách – řady “na střídačku“ zpracovávají zadaná témata.
3. Práce s prvním pracovním listem, zásah vlastní kresbou do předkresleného předmětu. Znázornění tří emocí u postav a dokreslení vlastností dortu a hrníčku s horkým nápojem.
4. Práce s druhým pracovním listem. Dokreslení vztahů dvou značně stylizovaných postav pomocí abstraktně vizuálního zobrazení – abstraktní linky bez použití konkrétních znaků.

Reflexe:

Žáci reflektují svou práci průběžně během celé hodiny. Na konci prezentují hotové práce. Nejprve bez komentáře práci předloží – sama by za ně měla mluvit. Ostatní tipují, jaké vlastnosti dokreslené předměty mají, pak teprve autoři stručně sdělí, co a jak předmětu, postavě dokreslili. Rozprava o tom, jakými prostředky žáci docílili oživení předmětů, znázornění vztahu mezi nimi, znázornění pohybu. Které se vícekrát opakovaly, které byly dobře čitelné?

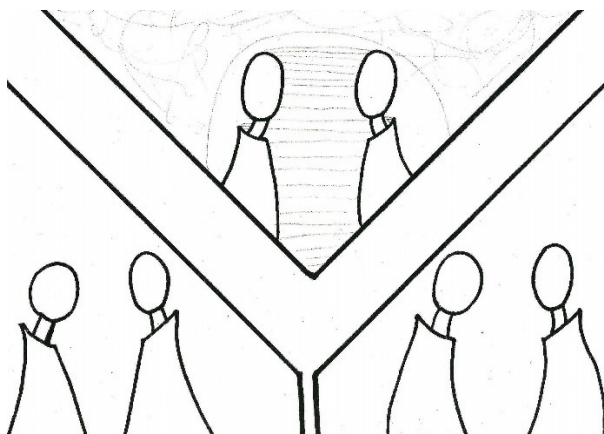
Kritérium hodnocení:

1. Žák vystihne pomocí jednoduché kresby, grafických tahů podstatu vlastnosti předmětu. Žák dokáže využít linie pro vyjádření zamýšlených vlastností, pohybu předmětu. Žák dokáže pomocí abstraktní kresby znázornit vztah mezi stylizovanými postavami.
2. Žák dbá na úspornost výtvarného projevu a do dané základní kresby zasáhne několika dobře promyšlenými tahy, aniž by změnil původní podstatu věci (nepřemění ji v něco jiného).



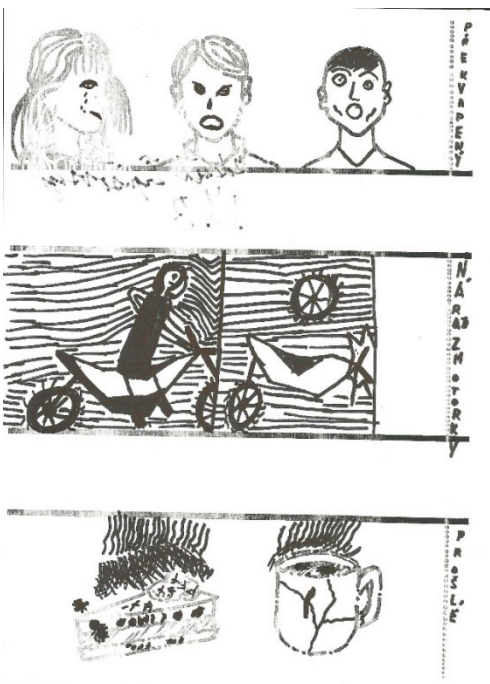
Obrázek 65: Napětí (13)

Autoru se podařilo pomocí neklidné linky, kterou ještě rozmazal prstem znázornit napětí, které se mezi dvěma postavami odehrává. Nakreslil mezi nimi temný oblak, který metaforicky symbolizuje negativní napětí. K umocnění dojmu vedle hlavy každé postavy dokreslil odlišné změti linek – jedna agresivní až došlo k protrhnutí papíru a druhá jemnější, těžko znatelná. Tento citlivý přístup k zadání úkolu jsem ocenila.



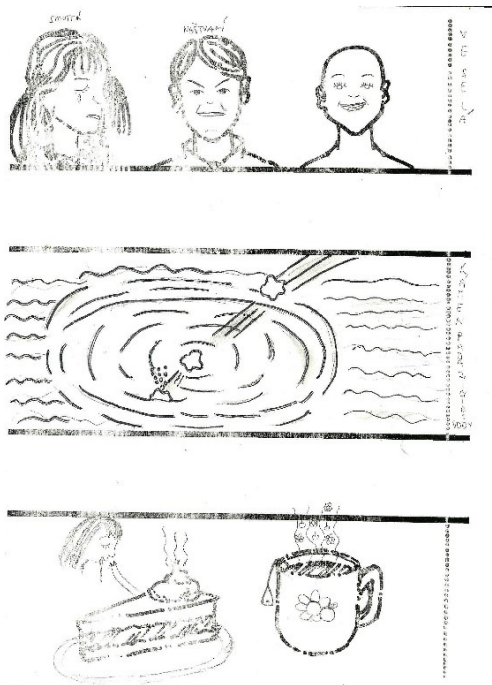
Obrázek 66: Souznění (12)

Dívka pomocí kresby v několika krocích znázornila napojení, souznění dvou postav. Aby naznačila vztah mezi postavami, nakreslila mezi nimi několik linek, které je silně propojují. Postavy pak dala do bubliny, které je chrání od ruchu kolem, který je nakreslen pomocí chaosu čar. Kresba nese jasné sdělení. Spolužáci bez váhání během reflexe určili téma, které autorka zdárně pojala.



Obrázek 67: Překvapený, náraz motorky a prošlé potraviny (12let)

Chlapec v obličejích výstižně vyjádřil smutek, naštvání a překvapení. Patřil do skupiny, která měla dortu a horkému nápoji přisoudit odpudivý vzhled. Po dortu leze hmyz a evidentně velmi silně zapáchá, hrníček je starý, špinavý a nápoj také čpí. Velmi dobře tak svou kresbou vystihl zadání. Co se týče úkolu, kde se měl zaznamenat pohyb předmětu, žák sáhl po použití dvou sekvenčních obrazů (ve stylu komiksu), kde vidíme postupný náraz motorky, která ztratila jezdce i kolo. Jednalo se o originální přístup ke splnění tohoto zadání



Obrázek 68: Veselá, pád kamene do vody, lahodný dort a horký čaj

Žačka dobře vystihla emoční rozpoložení, líbilo se mi, že negativní emoce doplnila kladnou. Žačka byla součástí skupiny, která měla znázornit potraviny tak, aby lákaly k ochutnání. K dortu dokreslila postavu, která si dle výrazu dezert vychutnává, tak poukázala na jeho vlastnost – lahodnost. Z hrníčku s čajem se line vůně (umocněno dokreslenými kytičkami) a hrníček ozdobila, aby se více líbil. Pohyb kamenů nakreslila pomocí linek, které znázorňují trajektorii, navíc rozčeřila hladinu kruhy na vodě.

Vlastní reflexe realizace všech tří částí výtvarné etudy

Realizace výtvarného úkolu poukázala na výhody rozčlenění výtvarného úkolu do tří samostatných zřetězených úloh. Žáci měli možnost pomocí několika návodných kroků prostřednictvím artefileticky laděných kreseb učit se zacházet s kresbou linky a dospět ke zdárnému zvládnutí třetí fáze výtvarné etudy, jejíž zadání rozhodně nebylo jednoduché. Mělo však žáky dobře připravit na závěrečný výtvarný úkol celé výtvarné řady.

Celkově jsem byla potěšena výsledky všech tří fází. Jediné co bych doporučila, by bylo rozdělení poslední fáze do dvou hodin. Obě zadání pracovních listů by si zasloužila samostatnou hodinu. Děti sice pracovaly velmi aktivně a vše zvládly, ale při reflexi mi sdělily, že pro ně byla hodina hodně náročná. Navíc nezbylo tolik času na rozbor

prací, který by si rozhodně zasloužily. U druhého pracovního listu jsme zvládli využít pouze centrální část, kde mělo být zpodobněno souznění a napětí. Na víc nebyl čas.

Během tří fází došlo k vytvoření abstraktního obrazu, v němž byly pomocí linií vyjádřeny pocity, nálady či charakter mezilidské komunikace. Dětem se podařilo využít výtvarné prostředky, které napomohly vnuknout vlastnosti, život, pohyb předkresleným předmětům z pracovních listů. Žáci experimentovali s vyzněním linky, a to hlavně během prvních dvou fází etudy, ve třetí využili metod vizuální komunikace pracující s jednoduchým obrazovým znakem. U některých výtvarných prací byl obsah dobře čitelný vnějšimu pozorovateli, což bylo naší snahou, u některých však bylo porozumění sdělení částečně vázáno na objasnění autora a uvedení do kontextů. Reflexe a zpětná komunikace nad pracemi byla tedy nedílnou součástí úkolů a ukázala se její důležitost.

3.3.3. Kresebný battle

<u>Námět:</u>	Uvolnění ruky aneb dynamická rychlokresba na časový limit.
<u>Cílová skupina:</u>	Žáci 2. stupně ZŠ Chropyně
<u>Časová dotace úkolu:</u>	1 vyučovací hodina
<u>Inspirační východiska:</u>	Rychlokresba v současném umění, kreslíř Mr Doodle, Javor.
<u>Cíl:</u>	Žák vytvoří soubor několika kreseb věcí, které mu jsou zadány, a to během přísně daných zkracujících se časových limitů. Bude vědět, co je to rychlokresba, znát její podoby a přínosy.
<u>Učivo:</u>	Práce s linií, uvolněná kresba, kresba na časový limit, zjednodušení a stylizace, úspornost výtvarného vyjádření, omezení kresby na základní poznávací rysy, charakteristiky a specifika zobrazovaného předmětu.
<u>Pomůcky:</u>	Papíry, tužka, černý fix, centropen

Během realizace tohoto úkolu by si žáci měli vyzkoušet, jaké je to kreslit pod tlakem vyvolaným časovým limitem. Mělo by jim to pomoci k přirozenosti jejich výtvarného projevu. V krátkém časovém limitu není příliš času na dlouhé přemýšlení a kontrolu, žák se musí zaměřit na „pouhé“ zachycení základních vlastností předmětu. Nemožnost zachytit předmět přesně, realisticky a v detailu v tak krátkém časovém intervalu jako je jedna minuta, by u žáků měla odbourat obavu z nepovedeného výsledku kresby, z nedokonalosti. Naopak by jim krátký čas měl dát určitou svobodu, pomoci uvolnit ruku, příliš nepřemýšlet nad výsledkem. Jedná se o kresebnou hru, ve které jde hlavně o to, aby se žák snažil vnímat propojení mysli a své ruky, aby pochopil, že kresba nemusí být realisticky a dokonale provedená, aby zachytila charakteristiky předmětu, postavy, situace apod. Žák by měl dojít uvědomění, že stačí pár dobře míněných tahů tužkou či jiným kresebným materiálem, aby došlo i tak k zobrazení kýženého. Stačí jen trénovat své oko a ruku a věnovat kresbě určitý čas koncentrace.

Inspiračními východisky pro tuto výtvarnou etudu je kresba **Javora** (již zmíněný Tomáš Javůrek v kapitole o subkultuře graffiti) a **Mr Doodla**. Jejich princip tvorby – kresby je hodně podobný, avšak obsahově se dosti liší. Oba tvoří prakticky všude a na všechno. V kresbě opakují naučené tvary a motivy, které jsou pro ně charakteristické. Oba mají bravurně zvládnutou techniku kresby. Nepotřebují dlouze přemýšlet a hned kreslí, ruka je „poslouchá“. Žákům jsem pustila záznam procesu jejich tvorby přes instagramové profily obou umělců.

Mistr Doodle je anglický umělec, jehož tvorba bývá označována jako „*Graffiti Spaghetti*“⁹⁸ Často kreslí seskupení různých objektů, roztodivných tvorů, obrázkových znaků, které sám nazývá „doodling“.

Javorovy kresby se značně podobají jeho graffiti. Jsou plné symboliky, odkazů na aktuální dění v našem prostředí a život skejťáka. Tito dva umělci dobře prezentovali to, čeho jsem chtěla s dětmi v rámci úkolu docílit.



Obrázek 69: Chodba kompletně pokreslená Mr Doodle a jeho doodlingem.

Popis obrázku č. : Chodba kompletně pokreslená Mr Doodle a jeho doodlingem. Umělec krom pláten kreslí na plochy interiéru, na zdi ve veřejném prostoru, na oblečení apod. Vytváří jednoduché kresby o jednom motivu, či spleti linií, ze kterých vzniká velmi složitý ornament, pro zrakové vnímání velmi intenzivní.

⁹⁸ About. *Mr Doodle* [online]. [cit. 2019-04-20]. Dostupné z: <https://mrdoodle.com/About>



Obrázek 70: Fotografie z části interiéru bývalého Forbidden spotu v Praze

Fotografie z části interiéru bývalého Forbidden spotu v Praze. Jedná se o prostor, kde se střetává nejen pouliční umění s módou (Life is porno), gastronomií, skateboardingem a celkově se vším co je zajímavé a originální. Prostor byl Javorovi poskytnut bez omezujících instrukcí, mohl s ním naložit dle libosti. Toto je výsledkem, záplava drobných kreseb, které vytvářel bez předchozích návrhů, freehand. Zbýlé místnosti jsou dotvářeny dalšími zásahy několika mladých českých umělců. Každá místnost má tak úplně jiné vyznění.

Motivace

Několik ukávek rychlokreseb a videí od tvůrců Mr Doodla (@mrdoodle) a Javora (@javorstalenemainstagram) na instagramu, což je médium blízké žákům této věkové skupiny, pracují s ním prakticky každý den, proto jsem je zvolila. Povídání o rychlokresbě, jejích možnostech a o tom, co může člověku přinést.

Očekávané výstupy Rámcového vzdělávacího plánu pro základní vzdělávání

- Žák vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření.

Zadání

„Vytvořte dvojice, položte před sebe 3 papíry a vedle nich kresebné pomůcky (fix, tužku či centropen). Sami si teď vyzkoušíte, jaké to je vytvářet rychlokresbu.“

„Zadám vám téma kresby, na kterou budete mít jen určitý krátký časový limit, limit se bude dvakrát zkracovat. Sami mezi sebou pak porovnáte kresby vaší dvojice, jak dalece jste dokázali v daném čase pomocí kresby vystihnout podstatu předmětu.“ Předmět budete kreslit třikrát, ale pokaždé v jiném limitu. Na první kresbu budete mít jednu minutu, na druhou třicet sekund a na poslední pět sekund. Vlastní hodnocení a porovnání provedete hned po uplynutí daného limitu. Na každý motiv budete mít jeden papír.“

„Ničeho se nebojte, berte to jako hru, test vaší ruky. Jak rychle a v jaké míře dokáže něco zachytit. Kdo bude chtít, může měnit kresebnou pomůcku a zjistit, čím se mu lépe kreslí, co mu lépe sedí a porovnat hotové kresby mezi sebou.“

„Zkusíte si takto nakreslit tři věci. Dvě vám zadám já, třetí si určíte sami ve dvojici. Čas vám stopuji já. Vždy začnete kreslit či kresbu ukončíte v momentu, kdy k tomu dám pokyn.“

„Vyzkoušíte si práci pod tlakem časového limitu a zároveň formu malého osobního art battlu se svým spolužákem.“

Realizace

1. Vytvoření dvojice a nachystání pomůcek.
2. Nejprve jsem se žáky vyzkoušela princip práce s časovým limitem, aby děti věděly, co je čeká, než se dají do kresebného zápolení. V rámci zkušebních kreseb jsem dětem dala jako první limit dvě minuty, ty jsme posoudili jako příliš dlouhé, proto jsem zkrátila výchozí limit na jednu minutu, která už byla adekvátní.
3. Kresba prvního zadání učitele ve třech zkracujících se limitech. Ukázka konkrétního předmětu kresby – tekuté mýdlo na ruce. Porovnání prací ve dvojici.
4. Kresba druhého zadání učitele ve třech zkracujících se limitech. Každý si mohl pod pojmem pokojová, hrnková rostlina představit něco odlišného. Porovnání výsledků art battlu mezi soupeřícími.

5. Kresba motivu, který si žáci sami ve dvojici zvolí a opět ji kreslí ve třech variantách během zkracujícího se časového limitu. Porovnání a určení vítěze art battlu.

Rexlexe

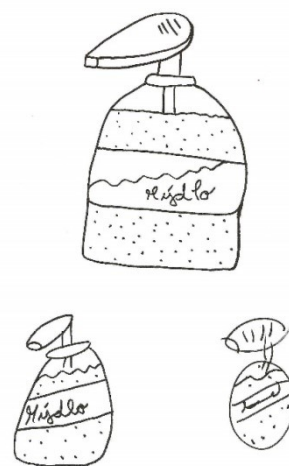
Debata nad jednotlivými kresbami, porovnávání jejich podob, proměn ve třech fázích. Poznají spolužáci kresby těch druhých, kdo co vytvořil? Jak moc se projevuje náš rukopis při rychlokresbě, kdy ruce nedáváme tolik kontroly. Souhlasí ostatní s určením vítěze battlu? Jak se dětem pracovalo s vědomím zkracujícího se striktně daného času? Rozprava o tom, který časový limit byl pro žáky nejvíce vyhovující a zda žákům přišla činnost zábavná a zda jim něco dala.

Kritérium hodnocení

1. Žák vytvoří devět kreseb dle zadání a dodrží při tom patřičný časový limit.
2. Žák projevuje snahu zadaný úkol splnit jak nejlépe je v jeho silách a neodbude jej bezmyšlenkovou čmáranicí a využije zkušeností z předchozích výtvarných etud.

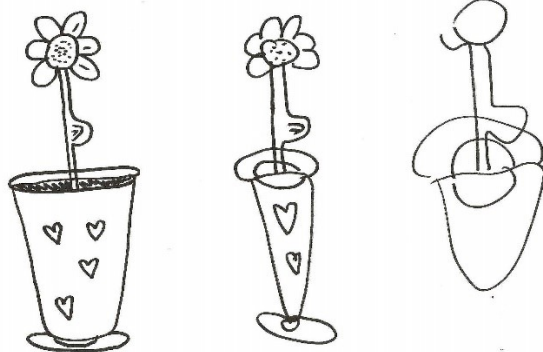


Obrázek 71: Kresba mýdla – 1 (12)

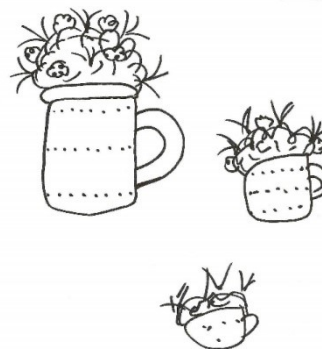


Obrázek 72: Kresba mýdla – 2 (12)

Oba autoři (dívky) zachovali charakteristický tvar plastové nádoby mýdla. Z obou kreseb je dobře patrné, o jaký předmět se jedná a jakou funkci plní. Kresby první autorky více odpovídají realitě, podobě modelu. Druhá žačka má ale kultivovanější práci s linkou. Svě tahy neopravovala, byla si v nich jistá. Kresba tak působí přesvědčivěji.

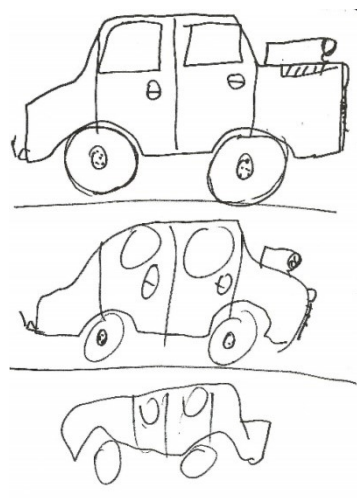


Obrázek 73: Pokojová rostlina 1 (12 let)

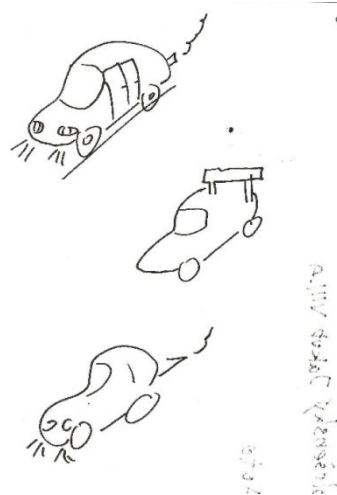


Obrázek 74: Pokojová rostlina 2 (12)

Obě autorky zvládly provést kresbu dle zadání, ale u obou je vidět, že limit pěti sekund už jim nedovolil květinu plně zobrazit s jejími charakteristikami. Pokud bychom třetí kresbu vnímali zvlášť, asi bychom vážali, co na kresbě vlastně vidíme. Srovnání všech tří kreseb nám umožňuje sledovat, jak se proměňuje výtvarný projev v reakci na zkracující se časovou dotaci.

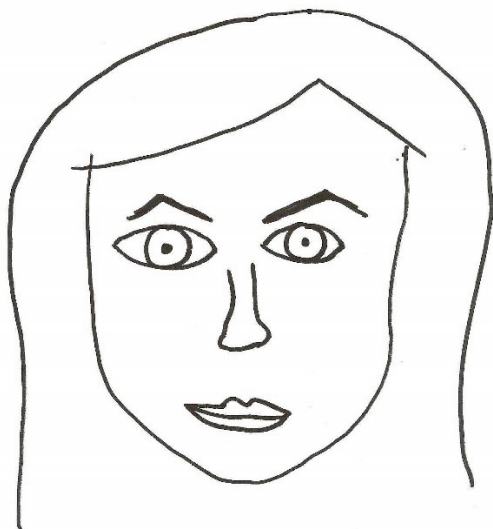


Obrázek 75: Vlastní téma - auto 1 (12)

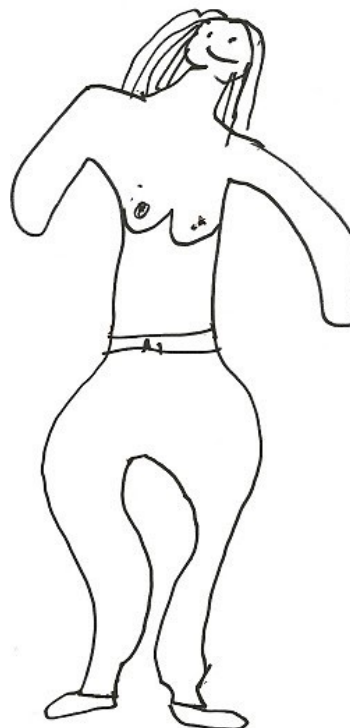


Obrázek 76: Vlastní téma - auto 2 (13)

Autoři (chlapci) si zvolili pro svůj závěrečný art battle ke kresbě motorové osobní vozidlo (typický námět kresby u chlapců). První žák zvolil přímý boční pohled na auto, jehož kresba je asi nejjednodušší. Spolužák volil odlišný přístup, kresbu též z bočního pohledu, ale z ptáčí perspektivy. S tímto pohledem se dobře vypořádala kresba působila živěji a celkově jistějším dojmem (jasný rukopis kresby). První kresba je pro diváka výraznější - a to díky využití celé plochy formátu.



Obrázek 77: Paní učitelka - portrét (13)



Obrázek 78: Paní učitelka - postava (13)

Výtvarná etuda děti zaujala a bavila je, proto jsem jim ve zbytku času rozdala papíry a provedli jsme ještě jeden krátký pokus s rychlokresbou. Žákům jsem zadala, aby nakreslili během limitu jedné minuty mě. Návrh se jim líbil. Většina nakreslila můj obličej, ale několik jedinců se odvážilo ke kresbě celé postavy. Kresbu postavy, kterou zde prezentuji, v nestřeženém okamžiku dva spolužáci svému kamarádu nevhodně dokreslili. Přemýšlela jsem, jestli kresbu do diplomové práce zařadit. Jedná se však o určitou sondu do smýšlení žáků druhého stupně ZŠ, a proto tady je. Když jsem žáky konfrontovala, proč zasáhli do kresby svého kamaráda, jedinou jejich obhajobou bylo to, že jim to přišlo vtipné. Bylo vidět, že se za své počínání trochu styděli, mysleli si, že si jich nikdo nevšimne. Žáci na druhém stupni začínají vnímat své tělo jinak, mění se i vztahy mezi dívkami a chlapci. To se projevuje v jejich vyjadřování (i tom vizuálním). Dokreslení detailů prsou je toho důkazem. Tento případ by mohl být kapitolou sám o sobě. Jedná se o velmi zajímavé téma.

Vlastní reflexe realizace výtvarné etudy

Celou tvorbu doprovázela příjemná tvůrčí atmosféra. Žáci kladně ohodnotili tvorbu umělců Javora a Mr Doodla, projevíli o ni vřelý zájem. Většinou se shodli na tom, že pro ně bylo nejzábavnější tvořit v časovém limitu deseti vteřin a že jim soutěžení mezi sebou a porovnávání prací přišlo zajímavé. Všichni byli mile překvapeni, kolik kreseb zvládli během jedné hodiny nakreslit a ze zpětných reakcí byla znatelná spokojenost s činností. Nenastal žádný problém s určováním vítěze art battle, čehož jsem se trochu

obávala. Žáci se sami dovedli domluvit na tom, kdo je vítězem. Pokud by došlo k situaci, kdy by se dvojice neuměla dohodnout, stala bych se já a zbytek třídy porotcem, který by o vítězi prostřednictvím hlasování rozhodl.

S realizací etudy jsem spokojená a nic zásadního bych neměnila. Určitě by šlo s motivem art battle a soutěže s žáky dál pracovat, rozvíjet jej.

3.3.4. Komiksový hrdina, kterého bych chtěl potkat

<u>Námět:</u>	Komiksový hrdina a jeho náležitosti
<u>Cílová skupina:</u>	Žáci 2. stupně ZŠ Chropyně
<u>Časová dotace úkolu:</u>	2 vyučovací hodiny
<u>Inspirační východiska:</u>	Komiksová tvorba a hrdinové Marvel komiksu
<u>Cíl:</u>	Žák se seznámí se základními principy kresby komiksově postavy a hlavními žánry komiksu. Vytvoří charakteristiku - identitu vlastního hrdiny a zařadí jej do patřičného žánru. Žák bude stručně obeznámen s tvorbou autorů Marvel comics a jejich odkazem.
<u>Učivo:</u>	Tzv. deváté umění => umění komiksu, práce se stylizací, imaginace, specifický jazyk komiksově tvorby, komiksová gramotnost.
<u>Pomůcky:</u>	Průsvitné papírové kelímky, černé lihové fixy, papíry na skici

Žáci v průběhu tohoto výtvarného úkolu více nahlédnou pod pokličku tvorby komiksů. Blíže se seznámí s tvorbou komiksových tvůrců Marvelu. Získají povědomí o náležitostech tvorby komiksově postavy. Komiks je určitý způsob komunikace, se kterým se tvůrci i čtenáři musí seznámit. Musí pochytit určité zákonitosti, aby mohli jazyk komiksu snadno využívat, orientovat se v něm.

Existují komiksy, kde autora daleko více zajímá podoba předaného sdělení, než zaměření na jeho umělecké kvality. Pak jsou ale komiksy, které mají velkou estetickou, uměleckou kvalitu a s těmi bych chtěla žáky blíže seznámit, dát podnět k tomu, aby si sami nějaké vyhledali. Médium komiksu by mělo být žákům této věkové kategorie poměrně blízké. Zamyslí se nad tím, jakého hrdinu by ve svém městě chtěli potkat a proč. Výtvarný úkol je dalším odrazovým můstkem, přípravou pro realizaci posledního úkolu výtvarné řady. Pokud bych se se žáky rozhodla věnovat tématu komiksu více, určitě bych se inspirovala publikací-metodickou příručkou pro využití komiksu ve výuce *Jak vyzrát na komiks?!*, která vznikla v rámci projektu *Školy k světu*. Příručka je přehledně udělána a je dobrým odrazovým můstkem ke zpracování tématu komiks.⁹⁹

Motivace

Rozprava o tom kdo, nebo co je hrdina. Co si pod tímto pojmem žáci představují. Ukázka tvorby Jacka Kirbiho a jeho komiksových hrdinů z Ligy spravedlivých. Povídání o komiksu jako takovém. Jaké děti znají, které komiksy se jim líbí. Stručné povídání o tom, jak komiksový hrdina vzniká a čím se mohou žáci při své tvorbě inspirovat.

Očekávané výstupy Rámcového vzdělávacího plánu pro základní vzdělávání

- Žák vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření.
- Žák užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie.

⁹⁹ SMOLÍKOVÁ, Klára, Nina RUTOVÁ, Petra SKALICKÁ, Kateřina SOBOTKOVÁ a Blanka ZEMANOVÁ. *Bohouš a Dáša mění svět: jak vyzrát na komiks?!: metodická příručka pro využití komiksu ve výuce*. Ilustroval Karel JERIE. Praha: Člověk v tísni, 2017. ISBN 978-80-87456-96-5.

Zadání

„Pomocí jednoduché kresby černým lihovým fixem vytvořte vlastního komiksového hrdinu, vytvořte jeho identitu a charakteristiku dle toho, do jakého žánru by měl dle vás zapadat. Vymyslete si takového hrdinu, kterého byste chtěli potkat.“

„K dispozici dostanete tři plastové kelímky. Na první kelímek nakreslete základní obrysy postavy vašeho hrdiny. Na druhý kelímek nakreslete oděv hrdiny, jeho doplňky apod. ve třech variantách. Na třetí kelímek nakreslete obličej, výrazy hrdiny opět ve třech variantách. Kresba se musí držet vždy ve stejných proporcích tak, aby když do sebe kelímky poskládáte a budete s nimi otáčet, bude vše sedět k základní obrysové kresbě postavy. Díky otáčení kelímků tak budete moci jednoduše měnit oděvy a výrazy vašeho hrdiny dle toho, v jaké situaci a rozpoložení se bude nacházet.“

„Po dokončení kresby na kelímky sestavte svého hrdinu tak, v jaké podobě jej budete chtít prezentovat a vymyslete mu jméno či přezdívku a jeho poslání.“

„S hrdinou, kterého si dnes vytvoříte, budete pracovat i na příští hodině výtvarné výchovy.“

Realizace

1. Vytvoření přípravných skic a návrhů budoucího hrdiny - promyšlení základní představy o budoucí podobě hrdiny, konzultace s vyučujícím.
2. Kresba obrysu postavy hrdiny na 1. kelímek.
3. Kresba oděvu, doplňků, pomůcek hrdina na 2. kelímek.
4. Kresba obličeje hrdiny s různými emocemi - výrazy na 3. kelímek.
5. Poskládání kelímku tak, aby byl žákův hrdina připraven k prezentaci.

Reflexe

Žáci před sebe umístí své hrdiny, po vyzvání sdělí jejich jméno a poslání. Stručně popíší, jestli se jedná o kladného či záporného hrdinu a proč by se s ním daný žák chtěl potkat.

Debata nad výsledky a průběhu práce.

Kritérium hodnocení

1. Žák vymyslí identitu svého hrdiny a zařadí ji do správného žánru.
2. Žák vytvoří stylizovanou kresbu plnohodnotného hrdiny a dokáže sdělit, proč vytvořil právě jej a dokáže tak reflektovat svou práci.



Obrázek 79: Komiksová hrdinka Arwen (13 let)

Přípravné kresby komiksové hrdinky Arwen. Žačka se inspirovala podobou a vlastnostmi šperku, který patřil postavě z filmu Pán prstenů, jenž se jmenovala Arwen. Šperk měl být symbolem věčného života, měl chránit před smrtí. To stejné poslání má i tato hrdinka. Má ochraňovat lidi před násilnou smrtí. Žačka správně zařadila postavu do žánru fantasy komiks.



Obrázek 80: Kachna zámecká (13 let)

Hotový hrdina a jeho dvě možné podoby. Žačka k hrdinovi napsala: „Jedná se o Kachnu zámeckou, která sídlí na Chropyňském rybníku. V období klidu si spokojeně pluje na vodní hladině spolu s ostatními kachnami. Když se ale někdo nechová dobře ke zvířatům, nebo ničí přírodu a okolí zámeckého rybníka, stává se z ní kachní agentka a zahání všechny nepřátele přírody pryč.“ Je zde vidět úzké napojení na město, ve kterém žákyně žije. Inspirovala se konkrétním prostředím. Po poradě s učitelem byl hrdina zařazen do dětského komiksu.

Vlastní reflexe realizace výtvarné etudy

Zajímavé byly dopsané komentáře žáků k jejich hrdinům. Komentáře reflektují práci žáků a osvětlují obsah vkládaný do jejich vizuálně obrazného vyjádření, jejich pointu. Komunikace při plnění výtvarného úkolu i při prezentaci výsledných prací - hrdinů zde nabyla velké důležitosti. Jednalo se o činnost, kdy má ověřování komunikačních účinků vizuálně obrazného vyjádření silnou pozici.

Kresba na netradiční podklad dle zpětné vazby od žáků nebyla snadná, ale líbila se jim možnost proměňování hrdiny pomocí otáčení kelímků. Dalo mu to živost. Žáci si se svými hrdiny hráli, ukazovali je spolužákům a stavěli je do humorných situací i prostřednictvím toho, že si kelímky mezi sebou vyměňovali a své hrdiny kombinovali. Z této míry kreativity jsem byla nadšená a určitě by se jí dalo inspirovat a pracovat s ní dále.

Na to, jak vypadalo proměňování hrdiny pomocí pohybování kelímku, je možné se podívat prostřednictvím videa v příloze č.1 diplomové práce.

3.3.5. Komiksový hrdina v mé realitě

<u>Námět:</u>	Dokreslování (dotváření) reality svého města viděnou skrze potravinářskou fólii
<u>Cílová skupina:</u>	Žáci 2. stupně ZŠ Chropyně
<u>Časová dotace úkolu:</u>	2 vyučovací jednotky
<u>Inspirační východiska:</u>	Umění ve veřejném prostoru, výtvarná akce, fenomén Secrete walls
<u>Cíl:</u>	Žáci vyberou místo ve veřejném prostoru svého města, společně vytvoří autorské kresby na průsvitnou fólii, dokreslí (obohatí) svou realitu všedního dne svými hrdiny z minulé hodiny výtvarné výchovy dle vlastního tvůrčího záměru.
<u>Učivo:</u>	Kresba na velký formát, začlenění kresby do reálného prostředí, práce s konkrétním místem při tvorbě, zvládnutí stylizace, úspornost výtvarného vyjádření, práce s linií a obrysem
<u>Pomůcky:</u>	Tenká průsvitná fólie, černé lihové fixy, dřevěné tyče, nůžky, balicí papír na přenos pokreslených potravinových fólií

Tuto formu výtvarného úkolu jsem zvolila, protože umožňuje práci v týmu. Pro žáky to je oživení a také mají možnost vyzkoušet si jinou formu interakce a spolupráce než běžně ve třídě zažívají. Pocity z tvorby ve veřejném prostoru jsou pro žáky jistým oživením, novou zkušeností. Zvolit námět situace, rozehrát příběh vlastního hrdiny, a to před očima náhodných kolemjdoucích.

Motivace

Připomenutí si hrdinů z minulé hodiny a jednotlivých výsledků práce žáků. Rozhovor o tom, co je bude v následující hodině čekat, co je to umění ve veřejném prostoru a co je to vlastně veřejný prostor. Ukázka spolupráce ilustrátorů při SW a vzniklých děl,

na kterých byli zobrazeni hrdinové v různých rolích. Samotná technika práce by měla být pro většinu žáků motivující.

Očekávané výstupy Rámcového vzdělávacího plánu pro základní vzdělávání

- Žák užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie.
- Žák vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření, porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření.

Zadání

„Společně se vydáme ven z budovy školy do parku na náměstí. Zde si ve skupinách, které společně určíme, najdete místo pro svou tvorbu. Zamyslete se, do jakého prostoru promítnete - včleníte své kresby.“

„Na vybraném místě natáhnete mezi stromy, či mezi dřevěné tyče potravinovou fólii. Zadíváte se a uvědomíte si, co skrze potravinovou fólii vidíte. Lihovým fixem obtáhnete obrysy dominantních prvků vybraného místa, se kterými budete chtít v kresbě pracovat. Do takto připravené fólie nakreslíte svého hrdinu z minulé hodiny v nějaké situaci, např. jak leze po budově, prochází se po chodníku, letí nad městem apod. Je to na vaší fantazii. Začleníte ho kresbou do místa, které jste si určili. Ve skupině tak oživíte místo, které dobře znáte, svými hrdiny. Pozměníte viděnou, dobře známou realitu. Můžete rozehrát příběh mezi vašimi hrdiny (např. souboj, zamilování apod.).“

Realizace

1. Přesun do parku na náměstí.
2. Nalezení místa pro natažení potravinové fólie jako podkladu pro kresbu.
3. Přípravné práce a natažení fólie.

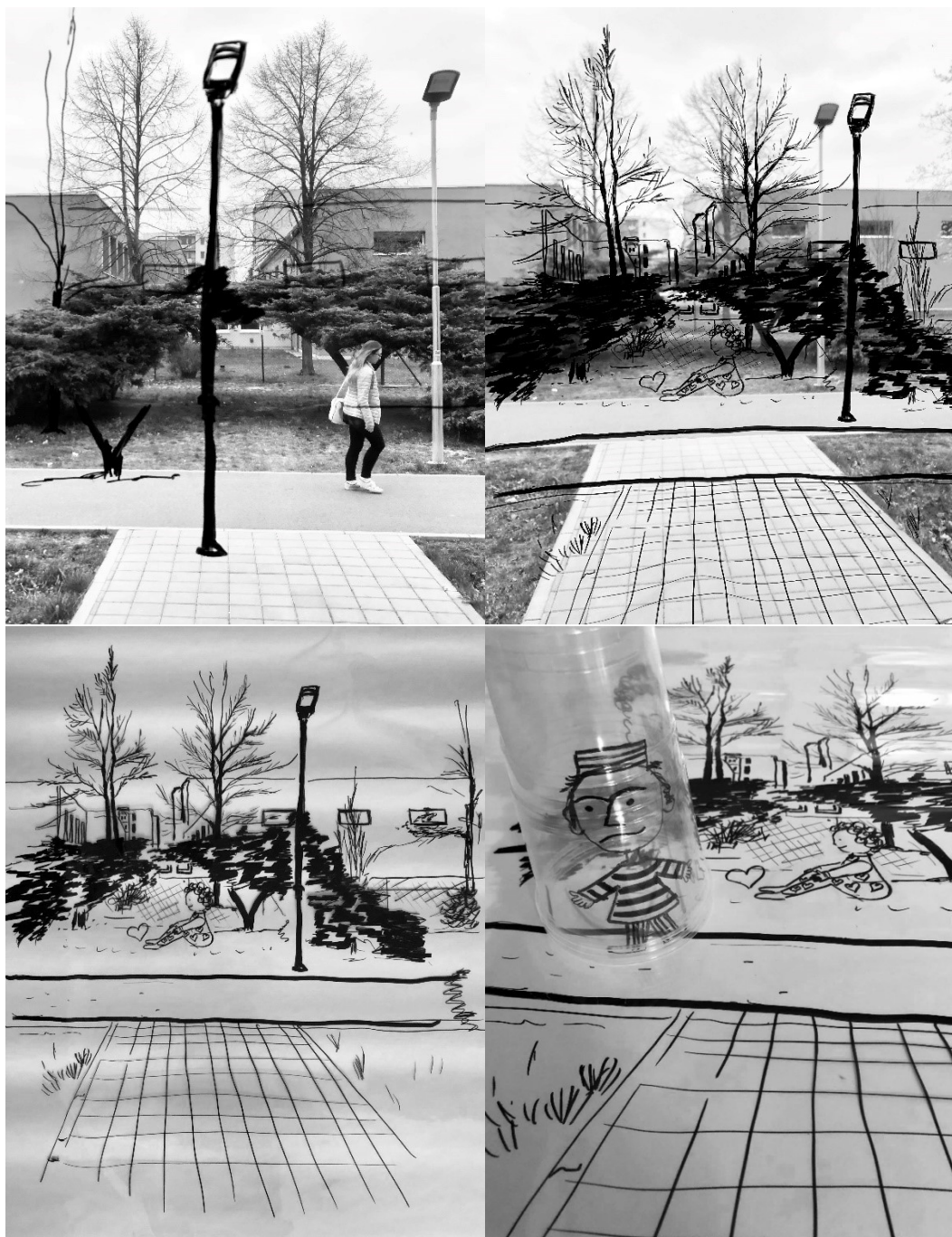
4. Výběr konkrétního úseku pro kresbu na fólii, obkreslení obrysů dominantních prvků vybraného pohledu na město a příprava na samotnou kresbu hrdiny.
5. Kresba hrdiny v situaci, pozici, která bude vycházet ze žákem vybraného pohledu na určitou lokalitu města.
6. Nafocení výsledků snažení žáků.
7. Ustříhnutí fólií, zabalení do balicího papíru a společný přechod do budovy školy.

Reflexe

Rozložení fólií s hrdiny na podlahu třídy. Debata o tom, jak se žáci cítili, když kreslili uprostřed města a před očima kolemjdoucích, jaký to byl pocit mít diváky při realizaci vlastní výtvarné práce. Rozprava o tom, jak se jim líbila kresba na netradiční podklad, zda jsou se svými výsledky spokojeni a jak se jim pracovalo ve skupinách.

Kritérium hodnocení

1. Žák pracuje bez problému v dané skupině. Je schopen se domluvit na postupu společné práce a její konečné podobě, respektuje rozhodnutí společné skupiny.
2. Žák zvládá vybrat dominantní prvky určitého prostoru a zvýraznit je obtažením jejich obrysu.
3. Žák vytváří plnohodnotnou kresbu hrdiny, která bude zapadat/reagovat na vybraný prostor a nebude negativně zasahovat svou kresbou do procesu tvorby svých spolužáků ve skupině.



Obrázek 81: Ječmenman (12)

Na prvním obrázku je vidět počáteční fáze kresby. Na druhém je zachycena konečná verze. Na třetí vidíme sejmutou fólii rozloženou na podlaze a poslední fotografie ukazuje kresbu společně s hrdinou vytvořeným na kelímku. Příběh, který žačka ke svému hrdinovi vymyslela, se inspiroval postavou krále Ječmínka (postava z pověsti, která se váže k městu Chropyně): „*Je to ochránce mého města a má nadpřirozenou sílu. Když se děje něco špatného, dokáže toto zlo do sebe nasát a zneškodnit. V tu chvíli vypadá jako trestanec. Když je klid, šíří mezi lidmi lásku a dobro. Při tom je jeho oblečení ze srdíček. Jmenuje se Ječmenman.*“



Obrázek 82: Špinožrout obecný (12let)

Žák si vymyslel hrdinu, který číhá na střechách města a bdí nad pořádkem. Jakmile někdo zahodí odpadky, rozzuří se. Nepořádek pohltní, vstřebá jej do sebe a transformuje na květiny. V této práci je silný environmentální náboj. Chlapec se zajímá o přírodu, a to vztáhl i do své tvorby.

Vlastní reflexe realizace výtvarné etudy

Vzhledem k deštivému počasí, které v době realizace etudy panovalo, jsem se žáky byla nucena tvořit v interiéru. Práci jsme tedy realizovali v prostorách chodby školy, kde nebyla příliš možná práce v týmech, a tak žáci pracovali jednotlivě. Každý si našel své místo u dveří, či okna, kde za pomoci spolužáků natáhl a připevnil průsvitnou fólii. Žáci byli ochuzeni o přímý kontakt s kolemjdoucími diváky, ale i tak je bavilo, že se na ně

někdo dívá a pozoruje, co v budově dělají. I přes nepřízeň osudu vznikly ve většině velmi kvalitní práce. Žáci vhodně volili pohledy, se kterými pak pracovali a přenášení reality pomocí kresby na fólii zvládali bez problémů. Tato činnost měla velmi kladné ohlasy. V rámci reflexe mi žáci sdělili, že je činnost bavila (i když zpočátku se k ní stavěli trochu nedůvěřivě).

3.3.6. Závěrem k celému výtvarnému projektu „ Černé na bílém“

Je mi jasné, že realizací jednoho projektu nemůžu změnit příliš mnoho zásadních věcí, co se týče způsobu výuky výtvarné výchovy na dané škole, celkovému přístupu dětí ke svému výtvarnému projevu apod. Na druhou stranu nemůžu napsat, že by mé snažení bylo bez výsledků. Důkazem toho pro mě byly zpětné reflexe dětí, kladná slova kolegů učitelů. Z průběhu činnosti jsem měla velkou radost. Spolupráce s dětmi mě velmi naplňovala, jejich kladná zpětná vazba pro mě byla hnacím motorem, díky kterému jsem se vždy na výuku těšila a byla jsem zvědavá, co se nám povede vytvořit. Na ZŠ Chropyně není žádný aprobovaný učitel pro předmět výtvarná výchova. Rozhovory s učiteli o způsobu výuky, jejich možnostech a zdrojích, ze kterých jsem čerpala jsem nastínila určitou možnost, jak k VV přistupovat a že to pro ně nemusí být takový „strašák“ a pro děti a vlastně i samotné učitele nuda. Realizaci projektu beru jako další cennou zkušenost pro svůj profesní život a jsem zase o krok blíže poznání, co a jak chci dělat, jakým způsobem pracovat. Věřím, že jsem se dotkla prostřednictvím realizace výtvarných etud základu každé tvořivé činnosti, v němž leží smyslový, emocionální a psychický odraz skutečnosti, poznání, prožívání a hodnocení jevů okolního světa (včetně současné vizuální kultury). To je totiž hlavním obecným smyslem pedagogické činnosti ve výtvarné výchově, já to tak vnímám.

Žáci i já jsme odcházeli z hodin s pocitem zajímavě prožitého času, děti si dle jejich slov vyzkoušeli něco nového a zajímali se o tvorbu některých prezentovaných umělců a to mi úplně stačí. Věřím, že si žáci budou něco z našeho společně stráveného času a realizace výtvarné řady “Černé na bílém“ pamatovat. To, co jsem si sama sobě předeslala splnit, jsem splnila.

4. Concrete wall – bezprostřední výtvarná akce pro oživení veřejného prostoru města Rakovníka

„Jedna z hlavních rolí veřejných prostranství, stejně jako umění, je role kulturní a společenská. Umění vytváří, kultivuje, rozvíjí a obohacuje kulturní rozměr života společnosti i jednotlivce a prohlubuje smyslové i rozumové vnímání prostředí a života okolo nás. Umění ve veřejném prostoru spoluvytváří jeho kulturní hodnotu. Umělecké dílo situované na veřejném prostranství zároveň zhodnocuje místo jako celek a umožňuje předat kulturní hodnoty široké veřejnosti.“¹⁰⁰

V rámci autorské části diplomové práce jsem se rozhodla pro naplánování a uskutečnění výtvarné akce na veřejném prostranství. Jedná se o můj první samostatně realizovaný počín tohoto typu. Byla to výzva, ale i dobrá zkušenost. Ke konání akce mě inspirovalo samo téma diplomové práce a prostor, na který jsem náhodně narazila při procházení městem Rakovník. Myšlenka realizovat výtvarnou akci pro veřejnost, kde zanechám svou stopu já i návštěvníci akce, se mě držela tak dlouho, až jsem se jí přestala bát a začala jsem rozhazovat sítě, zjišťovat možnosti a tříbit myšlenky...



Obrázek 83: Hromadné foto několika účastníků akce, kteří zůstali až do samého závěru.

¹⁰⁰ MELKOVÁ, Pavla, Kateřina FREJLACHOVÁ a Jakub HENDRYCH. Umělecká díla na veřejných prostranstvích: Plug-in → Manuál tvorby veřejných prostranství hlavního města Prahy [online]. Praha: © IPR/SDM/KVP, 2018 [cit. 2019-04-01]. ISBN 978-80-87931-82-0. Dostupné z: http://manual.iprpraha.cz/uploads/assets/umelecka_dila-web-final_150dpi.pdf

4.1. Stručná charakteristika akce

Výtvarná akce nesoucí název Concrete wall (dále CW) byla realizována 9. 6. 2019 ve městě Rakovník a trvala zhruba pět hodin. Popsala bych ji jako volnočasovou live artovou akci ve veřejném prostoru zaměřenou na seznámení s existencí bezprostřední výtvarné akce SW, na poznání oblasti vizuálního umění street artu a na vytváření vlastních freehand kreseb a maleb na připravenou betonovou zeď a bílá plátna. Celá akce se nesla v duchu proaktivně stráveného nedělního odpoledne.

Vše se odehrálo v prostoru obvodové zdi místní betonárky Trochta, kde jsou vysázené stromy a kolem protéká Rakovnický potok. Během akce panovala příjemná tvůrčí nálada doprovázená hudbou (repertoár Dj's ze SW viz odkaz v poznámce¹⁰¹) a povídkám. Protože se jednalo o déletrvající akci, účastníci se mohli občerstvit v relax zóně, kde bylo připraveno sezení, drobné občerstvení, pitný režim pro děti i dospělé a gril, kde si mohli zájemci něco ugrilovat.

4.2. Spolupráce na projektu :

Během příprav a realizace akce jsem spolupracovala s místními spolky a zastupitelem města Rakovníka, majitelem betonárky, vedoucími místních spolků, vedení galerie a jednotlivci žijícími v dané oblasti. Jednalo se o komunikaci, která byla pro úspěšnou realizaci akce nutná a byla důležitou součástí při koncipování konečné podoby CW.

Oživení Raka z.s.

Se spolkem jsem řešila prezentaci akce na jejich stránkách a případnou finanční dotaci, kterou mi měli pomoci vyjednat, tu se bohužel od města nepodařilo získat.

Oživení veřejného prostoru města Rakovníka

Jedná se o spolek, který má svou facebookovou stránku. Vedoucí osoba spolku, pan Mudra mi byl nápomocen při sdílení události přes Fb profil spolku a také mi byl

¹⁰¹ SoundCloud - Hear the world's sounds. SoundCloud - Hear the world's sounds [online]. Dostupné z: <https://soundcloud.com/monorex-1>

kontaktní osobou, na kterou jsem se mohla odkazovat při vyjednávání realizace výstavy fotografií a prací vzniklých na Concrete Wall.

Legal Graff Rakovník

Jedná se o uskupení writerů pocházejících z Rakovníka. Ti se scházejí a tvoří na několika legálech nacházejících ve městě. Je to uzavřená skupina, která pořádá akce hlavně pro sebe a writery z blízkého okolí. Výjimkou je událost nesoucí název Graff jam Rakovník, kterou pořádají každoročně v létě a kam je přizvána i široká veřejnost. Na akci je vymezen prostor se spreji, kde si mohou lidé vyzkoušet sprejovat. Původně jsme chtěli Graff jam a Concrete Wall spojit, ale vzhledem k omezeným možnostem prostoru a neshodě na jednotném datu, jsme se rozhodli akce udělat zvlášť. Zpětně to vidím jako lepší variantu. Navíc dva členové skupiny přišli na mou akci a lidem, kteří měli zájem se podívat, jak vzniká graffiti pod zkušenýma rukama, ukázali, co umí.

Betonárka Trochta

Událost se sice odehrávala na pozemku patřícímu městu, ale obvodová zeď je ve vlastnictví soukromníka Karla Trochty, který nám dovolil jeho zeď využít a bez omezení „pokreslit“. Pan Trochta byl na akci přítomen a zapojil se do společného tvoření. Z toho jsem jako organizátorka měla velkou radost.

Městská knihovna Rakovník

V současné době jednám s ředitelkou městské knihovny paní Milenou Křikavovou o uskutečnění výstavy v prostorách knihovny, kde by byla k vidění některá plátna vzniklá během akce Concrete wall doplněná fotografiemi a textem popisujícími konání akce. Text by obsahoval informace o jakou událost se jednalo, proč byla realizována a kdo se jí účastnil. Pomíjivost (jedna ze základní charakteristiky graffiti a street artu), by tak byla částečně popřena vystavením fotografií dokumentujících již neexistující. Plátna by byla reálnými hmotnými artefakty akce.

4.3. Cíle a myšlenky, ze kterých vzešla akce Concrete Wall

Cíle výtvarné události dělím do stěžejních a pak několika menších, které se přidružují k těm hlavním a v určitém ohledu je definují.

- **Obohacení kulturního života jednotlivců z města Rakovníka**
 - prohloubení oživení smyslového, estetického, ale i rozumového vnímání prostředí, ve kterém se místní běžně pohybují
 - celkový duševní rozvoj prostřednictvím volnočasové a výtvarně edukační činnosti
 - inspirace pro vznik pravidelných aktivit občanů, ukázka materiálů a technik, nový zážitek, který mohou sami pro sebe opakovat => nadneseně řečeno „nová občanská aktivita“, potenciál pro vznik nové tradice (zprostředkování možnosti pro každoroční opakování)

- **Zhodnocení místa v prostoru betonárky pro místní**
 - posunutí perspektivy vnímání daného prostoru skrze výtvarnou akci
 - dotváření místa vlastní tvorbou a posílení vztahu k němu, vnímání jeho jedinečnosti, to jaké kvality skýtá, jak se v něm dá trávit čas, posílení genia loci
 - zanesení živosti do prostoru betonárky, okolo kterého lidé běžně jen procházejí

- **Konfrontace občanů s výtvarnem (výtvarnou akcí)**
 - seznámení s podobou současného umění – zapojení nejširší „laické“ veřejnosti a určitá forma medializace-prezentace formy streetartového umění, seznámení s existencí výtvarné události Secret Walls
 - možnost seberealizace skrze výtvarné tvoření a rozvoj kreativity

- odreagování a relaxace prostřednictvím přímého kontaktu s uměním a pomocí vlastního tvoření

Akce byla nástrojem pro výše zmíněné a taky pro zprostředkování možného katalyzátoru společenského smýšlení o street artu, graffiti a vlastně umění obecně. Šlo o začlenění duchovních hodnot spojených s uměním do svého života a aktivně využít komunikační potenciál vlastní tvorby. Dále šlo o to aktivně zapojit místní do oživení jim dobře známého veřejného prostoru. Přínos netradičního zážitku z návštěvy místa, které lidé již dobře znají, vytvořit nové vzpomínky a vazby k danému prostoru města, domova.

Specifiky realizované akce jsou **jednorázovost, neopakovatelnost, časová omezenost a programové zaměření**. V tom je odlišnost např. stálé instance objektu a výtvarné akce. Pro lidi je tato forma prezentace umění více atraktivní, vyvolává větší pozornost, dovolím si tvrdit, že to je hlavně tím, že se mohou osobně zapojit. Pouhé moje výtvarné vyjádření na betonové zdi v podobě kreseb by jistě nemělo takový účinek jako konání **komplexní akce**.

Vztah mezi výtvarným dílem a veřejným prostranstvím by měl být reciproční. Tedy umění povyšující kvalitu místa a místo posilující význam - vyznění výtvarného díla. Prostory betonárky a hlavně obvodová zeď se přímo nabízí k realizaci výtvarného záměru v podobě umělecké formy street artu.

Šlo mi o to, využít veřejný prostor, kam by mohli přijít všichni, nejednalo se o akci pro malou „elitní“ skupinu návštěvníků. Akce byla určena pro všechny věkové skupiny => děti, mládež, dospělí i seniory. Nejmladšímu účastníku ještě nebyly dva roky a nejstarší měl 82 let. Když se na to podíváme v obecné rovině, tak umění ve veřejném prostoru zpřístupňuje umění laické veřejnosti, seznamuje se současným uměním ty, kteří nechodí do galerií a muzeí, zprostředkovává kulturní hodnoty a komunikuje o nich, vzdělává. Toho jsem alespoň částečně chtěla dosáhnout.

„Tím, že má umění v městském sdíleném prostoru schopnost k sobě přitáhnout pozornost veřejnosti, vytváří podmínky pro vnímání fyzického veřejného prostoru jako místa nás všech, kde se máme potkávat. V takovém místě setkávání se věci třeba i na tematický

*podnět umění společně řeší, dochází ke konsenzu, a tím společnost snáze odolává úplné atomizaci. Větším vzájemným sdílením společného prostoru veřejnost snáze vzdoruje aktuálnímu nárůstu, nesnášenlivosti, polarizaci či jiným sociálně - patologickým jevům, které jsou také důsledkem toho, že se spolu fyzicky setkáváme stále méně a svoje názory – rozhořčení ventilujeme nekorigovaně na sociálních sítích, které jen vytváří dojem diskuze.*¹⁰² Tak se vyjádřil k umění ve veřejném prostoru MgA. Pavel Karous, Ph.D. (sochař, autor projektu Vetřelci a volavky).

Akci lze chápat jako společné zapojení do části živého organismu města, kde denně projíždí lidé po cyklostezce, prochází se se psy, kochají se přírodou apod. Vzniklé malby a kresby na obvodové zdi se staly na nějakou dobu součástí prostoru a zprostředkovávají všem kolemjdoucím bez rozdílu kontakt s výtvarnými počiny spoluobčanů a se soudobou graffiti tvorbou writerů z Rakovníka, kteří přišli akci navštívit a ukázat něco ze svého umění.

4.4. Popis jednotlivých kroků k realizaci Concrete wall

4.4.1. Presentace akce

S prezentací akce mi hodně pomohlo kontaktování pana Jana Mudry, který mi byl nápomocen při šíření povědomí o akci prostřednictvím sociálních médií.

Sama jsem vytvořila facebookovou událost, prostřednictvím které jsem informovala případné účastníky o myšlenkách a cílech akce, o její přípravě, sdílela jsem, na jaké materiály k tvoření se mohou těšit apod.

¹⁰² MELKOVÁ, Pavla, Kateřina FREJLACHOVÁ a Jakub HENDRYCH. Umělecká díla na veřejných prostranstvích: Plug-in → Manuál tvorby veřejných prostranství hlavního města Prahy [online]. Praha: © IPR/SDM/KVP, 2018 [cit. 2019-04-01]. ISBN ISBN 978-80-87931-82-0. Dostupné z: http://manual.iprpraha.cz/uploads/assets/umelecka_dila-web-final_150dpi.pdf



Obrázek 84: Profilový obrázek pro fb událost

Poslední neodmyslitelnou součástí prezentace bylo vytvoření informačního plakátku, jehož elektronickou i papírovou podobu mi pomohlo po Rakovníku šířit několik lidí. Papírová verze plakátku byla vytvořena v počtu deseti kusů (5x formát A3, 5x formát A5) a zalaminována. Při tvoření plakátku jsem se inspirovala podobou plakátků tvořených pro události Secret Walls x Czech a znakem Rakovníka, který je součástí výzdoby fasády radnice města.



Obrázek 85: Ukázka zalaminovaných plakátků pro akci Concrete wall



Obrázek 86: Znak Rakovníka umístěný na radnici

4.4.2. Zajištění materiálů a pomůcek

Celou akci jsem financovala z vlastních zdrojů. Nepodařilo se mi získat grant od města Rakovníka. Povedlo se mi však získat podporu obchodu Molotow Praha. Vysvětlila jsem vedení obchodu, jakou akci chci realizovat a jestli by ji nějakou měrou nechtěli podpořit. Myšlenka akce se jim líbila a na akci věnovali sadu tagovacích fixů a náplň do nich. Molotow Praha se specializuje na prodej výtvarných materiálů potřebných pro převážně street artové umělce a writery.

Výtvarný materiál: akrylové barvy, tagovací fixy všech dostupných tlouštěk, náplně do fixů, akrylové fixy (různé tloušťky), spreje, plátna o rozměrech 150x100 cm

Výtvarné pomůcky: několik typů trysek, které ovlivnily podobu stopy spreje, štětce různých velikostí, válečky několika velikostí, nádoby na barvu

Ochranné pomůcky: ochranné roušky, gumové rukavice, velké odpadkové pytle, které byly připraveny jako ochrana oděvu

Ostatní: hygienické ubrousky na očištění rukou od barev, nádoby s vodou pro opláchnutí, papírové ubrousky, stoličky pro možnost sednutí či jako stupínek pro děti, molitany pro možnost práce v sedě či v kleče.



Obrázek 87: Ukázka části materiálu určeného pro CW

4.4.3. Příprava prostoru a zázemí

Boční prostor před betonovou zdí bylo nutné vysekat a zbavit trnitých šlahounů, které se v prostoru objevovaly (kvůli bezpečnosti účastníků).

Celá zeď se musela předem natřít bílou barvou, aby byla připravena pro tvorbu.

V prostoru před zdí jsem vyhradila místo pro relax zónu, kde byly připraveny stoly a lavičky zapůjčené od obce Pavlíkov. V prostoru relax zóny se nacházelo několik druhů pití chlazeného v kbelících s vodou a ledem, na stolech bylo nachystáno občerstvení, jednorázové talíře s příbory a byl připravený gril pro zájemce o grilování.

Před relax zónou byl umístěn stůl s publikacemi o street art a graffiti a byly zde vystaveny fotografie zachycené na akci Secret Walls.

Pro ty, kteří by nevěděli kudy se za betonárku dostat, jsem připravila návodné informační šipky o místě konání akce.

Veškeré materiály a pomůcky byly roztríděné v plastových přenoskách a byly volně k dispozici pro všechny návštěvníky akce.

4.5. Tři stanoviště, tři různé činnosti v rámci akce Concrete wall

Prostor betonárky jsem rozdělila do tří interaktivních, respektive aktivních zón.

Volila jsem pomůcky a materiály, se kterými reálně pracují umělci při tvoření na zdech veřejného prostoru => spreje, tagovací fixy, válečky a štětce, akrylové barvy.

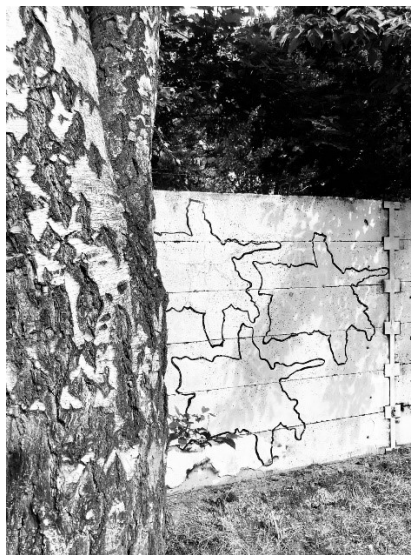
4.5.1. Vlastní autorský počín - Mapy



Obrázek 88: Mapy a v prostoru, který jsem si vybrala pro svou tvorbu.

Na bíle natřenou zeď jsem vytvořila graficky jednoduchou kresbu pomocí černých linií. Kresba vycházela z podoby satelitní mapy města, z níž vzešly tři stylizované mapy Rakovníka. Kresba reflektovala kresby (mapy) na kůře břízy, která roste hned vedle zdi. Vzhled kůry mě inspiroval k vytvoření map, ale ne náhodných, map místa, na kterém jsem se zrovna nacházela, tedy map Rakovníka. V příloze č. 2 diplomové práce naleznete video zachycující proces tvorby.

Chtěla jsem docílit souznění mé kresby s kresbou na stromě a tomu jsem podřídila podobu kresby map. První z map tvořila pouze obrysová linie. Do druhé jsem zakreslila hlavní cesty vedoucí skrze město. Do třetí jsem zakreslila bod, který zastupoval místo, na kterém se odehrávala celá akce a bod, na kterém se nachází místo, které je mi v Rakovníku nejmilejší.



Obrázek 89: Kresba na kmenu břízy v porovnání s mou kresbou na obvodové zdi betonárky.



Obrázek 90: Tři mapy Rakovníka připravené pro zásah návštěvníků akce Concrete wall.

Šlo o zprostředkování společné tvůrčí činnosti, o participaci na uměleckém díle. V první fázi se jednalo o rozehrání dialogu mezi divákem a mým výtvarným vyjádřením (mapami) a v druhé fázi o očekávanou účastníkovu tvůrčí reakci, která se stala součástí společného díla. Graficky jednoduchý tvar byl dobrým podkladem pro tvorbu dalších osob. Dobře tak vynikly postupně přibývajících zásahy účastníků.

Hlavním principem byla tedy interakce diváka s mou tvorbou a postupná participace na jednom díle. Tento princip je na poli umění znám a používán.

Pro příklad uvedu výraznou postavu české umělecké scény **Tomáše Vaňka** (laureát Ceny Jindřicha Chaluppeckého za rok 2001, představitel post-konceptuálního umění u nás), který s prvkem participace pracuje různými způsoby. Umělec svá díla, realizace pojmenovává Participy. Sám k tomu řekl: „*Participy. Tento termín používám pro akce koncipované pro určité místo či situaci.*“¹⁰³ Jeho umělecké projevy by se daly charakterizovat slovy public art, street art, performance, kresba, nová média. Většinou mu jde o zkoumání prostoru „mezi“ – „...*mezi realitou a fikcí, mezi umělcem a divákem, mezi tvůrčím a rutinním přístupem, mezi soukromým a veřejným, mezi percepcí a vědomím...*“¹⁰⁴ Umělci jde o zaktivování divákovy percepce a participace na čtení díla. Umělcovy Participy jsou závislé na okolnostech, prostředí, formě jednotlivých akcí, vstupují do reálného prostředí. Příkladem opravdu participačního umění je **Particip č. 67**, kdy autor navádí osoby, aby se autorsky podílely na pokračování komiksu. „*Kamarád mi dovezl Manga komiks o lásce napsaný v japonštině. Bílým korektorem jsem stránku po stránce překryl všechny texty v knize a po té napsal svoje podle obrázků, opět stránku po stránce, bez toho abych věděl, jak bude příběh pokračovat.*“¹⁰⁵

Příběh spoludotvářeli náhodní lidé, kteří navštívili výstavu Participy TV z roku 2007.



Obrázek 91: Particip č. 67

Na fotografii je vidět připravený Manga komiks, do kterého mohl každý přikreslit, dopsat co chtěl dle své libosti a podílet se tak na vzniku nové podoby komiksu.

¹⁰³ Tomáš Vaněk. Artlist: Databáze současného umění [online]. Praha: Centrum pro současné umění Praha, o.p.s., 2019 [cit. 2019-04-03]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/tomas-vanek-879/>

¹⁰⁴ Tomáš Vaněk. Artlist: Databáze současného umění [online]. Praha: Centrum pro současné umění Praha, o.p.s., 2019 [cit. 2019-04-03]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/tomas-vanek-879/>

¹⁰⁵ Particip č. 67 - 2007 - manga. Participy Tomáše Vaňka [online]. 2007 [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <http://www.particip.tv/participy#!/gallery-72157627800633391>

S obdobným principem, ale dalo by se říci v opačných rolích, pracuje umělec i v rámci **Participu č. 56**. Šlo o jeho napojení na kresbu Inge Kostkové. Autor participoval na přeměně a konečné podobě jejího díla, které bylo součástí galerie 36 v Olomouci na základě interakce a asociace, které v něm dílo vyvolalo.

Autor k Participu řekl: „*10m dlouhá zeď galerie. Inge Kostková chodila zleva do prava a zpět. Šest hodin kreslila černou fixou jednoduché čáry. Myslela při tom na stromy rostoucí za zdí galerie. Já jsem pak v rámci své výstavy dělal to samé s tím rozdílem, že jsem kreslil bílou fixou přes její černou kresbu.*“¹⁰⁶



Obrázek 92: Particip č. 56

Autor během výtvarné interakce s dílem Inge Kostkové.

Spojitosť Participu č. 56 se svým autorským dílem vidím v interakci a participaci na jednom díle. V obou případech šlo o kresbu na zeď vedenou v černo - bílé barevnosti. Zásahem druhé osoby se dílo proměnilo, vstřebalo do sebe nový obsah, rozměr. U map šlo spíše o zásah doplněním ze strany participantů. U Participu Tomáše Vaňka šlo o přímou autorskou reakci, během níž autor využil stejného postupu tvorby jako předchozí umělec a prakticky přepracoval již existující dílo, ve své. V obou případech šlo o zásah do hotového díla bez přičinění původního tvůrce. Byla ponechána volnost asociacím, interakci s dílem dílo samo navedlo k formě dotváření, změně.

¹⁰⁶ Particip č. 56 - 2007. Participy Tomáše Vaňka [online]. 2007 [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <http://www.particip.tv/participy#!/gallery-72157627922677528>

Můj výtvarný počin Mapy by se dal označit i jako určitá forma **environmentu (environmentálního umění), land artu a site specific art**. Environmentální umění, land-art i site-specific, je těžké jednoznačně definovat a shrnout je v jednom výkladu. Jsou značně širokými uměleckými disciplínami, které se prolínají. Podmínkou je neopakovatelnost a jedinečnost uměleckého díla, které je propojené s místem, ve kterém se nachází, což můj výtvarný zásah do prostoru betonárky splňuje. Pojmem environment můžeme označit jakékoli prostředí, se kterým se v našem životě běžně setkáváme, čím jsme obklopeni a co vyplňuje okolní prostředí místa, kde žijeme nebo kde se zrovna nacházíme.

„Za ranou fází site specific prací je možné považovat také environmenty – prostředí, která rozšiřují zkušenost diváka o komplex prostorových zážitků a o jeho přímou účast na uměleckém díle. Environment se naplno rozvinul v rámci akčního umění jako prostředí vytvořené či vybrané k happeningu.“¹⁰⁷

„Land art vznikl v 2. pol. 60. let 20. stol v USA a je charakteristický vytvářením uměleckých děl v krajině s využitím přírodních materiálů. Dílo se vztahuje ke konkrétnímu místu, které proměňuje výtvarnými zásahy, a tak vytváří nový, v první řadě estetický kontext jeho vnímání (v dalších rovinách lze jednotlivé realizace vnímat i ve vztahu k historii, ekologii, někdy i sociální či politické specifičnosti konkrétních míst.“¹⁰⁸

Popis průběhu participace účastníku na dotváření map

Nikomu ze zúčastněných jsem neřekla, co je na zdi zobrazeno před tím, než do kresby nějakým osobitým způsobem dle vlastního přesvědčení zasáhl. Pokud měl pak někdo zájem, vysvětlila jsem mu, co a proč jsem nakreslila.

¹⁰⁷ Radka Schmelzová - *Site specific art: Lekce z landartu, performance a konceptuálního umění*.

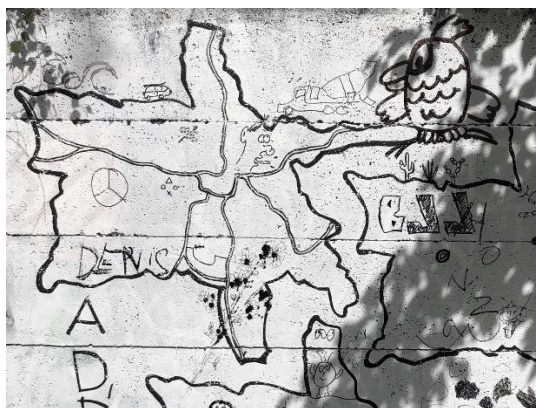
<http://www.culturenet.cz:aktuality> [online]. 6. 2. 2008 [cit. 2019-03-13]. Dostupné z:

<http://www.culturenet.cz/aktuality/radka-schmelzova-site-specific-art-lekce-z-landartu-performance-a-konceptualniho-umeni/n:3480/>

¹⁰⁸ FIŠER, Zbyněk, Vladimír HAVLÍK a Radek HORÁČEK. *Slovem, akcí, obrazem: příspěvek k interdisciplinarietě tvůrčího procesu*. Brno: Masarykova univerzita, 2010. ISBN 978-80-210-5389-2. s.105

Bylo čistě na volbě účastníků, jak a pomocí jakého materiálu, který byl na akci k dispozici, do mé kresby zasáhnou. Nechala jsem jim absolutně volnou ruku, vše bylo na jejich asociacích. To, jak participace na díle vypadala, je možné vidět v příloze č. 3.

Pro mě trochu překvapivě se nikdo z participantů nepustil do výraznějšího - hrubšího zásahu. Všichni přistupovali k výtvarné interakci spíše opatrně, pomocí drobných stop a kresbiček.



Obrázek 93: Výsledek participace 1

Zde je vidět vtipný zásah do kresby v podobě dokreslené sovičky sedící na větvi. Autor využil jako základ výběžek obrysu Rakovníka, ve kterém si asocioval větev.



Obrázek 94: Výsledek participace 2

Zde je vidět další zvířecí motiv dokreslený na mapu. Autor si v části obrysové linky mapy představil rozevřenou tlamu krokodýla, a tak ji tam dokreslil.



Obrázek 95: Výsledek participace 3

Minirampa se skejtující osobou vetknutá do jednoho z výběžků mapy Rakovníka.



Obrázek 96: Účastníci při výtvarné interakci s mapami. Na první fotografii je při kresbě zachycen nejmladší účastník akce.

4.5.2. Malba, kresba, sprejování na betonovou zeď

Aktéři akce byli při tvorbě omezeni pouze barevností, materiálem, pomůckami a vyhrazenou plochou. Šlo o volnou tvorbu bez zadání tématu, regulace. Účastníci se měli seznámit s tvorbou street art a graffiti. Tyto formy umění se většinou dějí „tak nějak samy od sebe“, z vůle autora, nezávisle na nějak stanovených, daných pravidlech, a to jsem chtěla zprostředkovat i účastníkům akce. Na proces tvorby je možné se podívat v příloze č. 4 diplomové práce.

Na obvodovou zeď měli kreslit, malovat a sprejovat obrazy a nápisy dle vlastních preferencí. Šlo o zprostředkování zážitku z vlastní tvorby na veřejném prostranství, tvořit s vědomím, že za nějaký časový úsek můj zásah, stopa zmizí (což je přirozený proces a osud většiny street artových počinů). Tato přechodná existence dává všem výtvořům ve veřejném prostoru jakousi přidanou hodnotu. Šlo o odreagování a relaxaci prostřednictvím přímého kontaktu s uměním a prostřednictvím vlastního tvoření a posunutí perspektivy vnímání prostoru betonárky.



Obrázek 97: Já při komunikaci s účastníky akce

Během společného tvoření vzniklo něco jako **Pixacao**. Alespoň to mi hned výsledek počinání účastníků připomněl. Pixacao je osobitou podobou brazilského graffiti (tzv. urban calligraphy), které se utvářelo v Sao Paulu. Oproti nám známému graffiti zde byla barevnost vyměněna pouze za černou barvu, zdobná plná písmena byla nahrazena „pouhou“ linií a tvorba má zdánlivě na pohled jednotný styl. Pixacao má zajímavou historii, pro zájemce přikládám do citace odkaz, kde si o něm mohou přečíst více.¹⁰⁹



Obrázek 98: Pixacao ve srovnání s částí posprejované a potagované zdi z akce Concrete wall

¹⁰⁹ JUAREZ, Benjamin. The visual and social indeterminacy of pixação: the inextricable moods of São Paulo [online]. Córdoba [cit. 2019-06-17]. CIECS-CONICET.

Pokud bych měla tvoření na zeď betonárky specifikovat jinak než jako určitou formu street artu, dalo by se to opět označit za možnou formu site specific.

„Projekt site specific by se v pozdním stadiu dal přeložit jako událost na určitém místě, která vzešla z konkrétního setkání konkrétních lidí na konkrétním místě s cílem ono místo oživit či zviditelnit. Tyto typy projektů jsou stavěny na specifiku dotyčné lokality, jejím genui loci, kultuře, historii, topografii a vždy se snaží zapojit místní komunitu...“¹¹⁰



Obrázek 99: Účastníci akce při tvorbě na betenovou zeď. Nejstarší účastník akce (82let) kreslí svého kocoura Macíčka.

¹¹⁰ Radka Schmelzová - Site specific art: Lekce z landartu, performance a konceptuálního umění.

[Http://www.culturenet.cz:aktuality](http://www.culturenet.cz:aktuality) [online]. 6. 2. 2008 [cit. 2019-03-13]. Dostupné z:

<http://www.culturenet.cz/aktuality/radka-schmelzova-site-specific-art-lekce-z-landartu-performance-a-konceptualniho-umeni/n:3480/>

Akce Concrete wall se zúčastnilo i několik místních writerů, kteří se uvolili předvést své sprejerské umění. K dispozici jsem jim vyhradila konec bíle natřené zdi, kde zájemcům předvedli, jak vypadá proces tvorby writera.



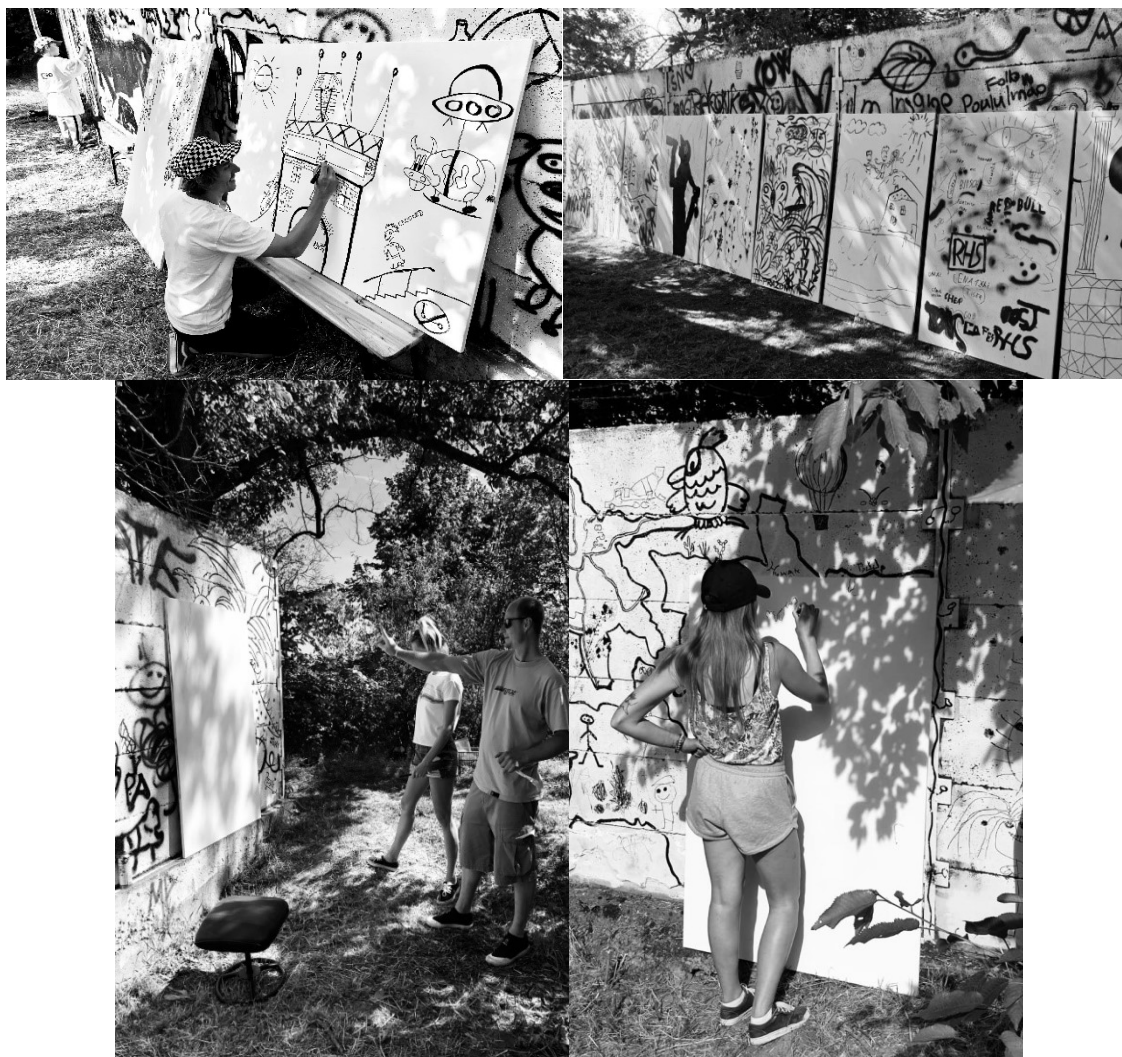
Obrázek 100: Rakovníčtí writeři při práci a jejich dílka

4.5.3. Malování na plátna

K dispozici jsem měla pro účastníky akce jedenáct bílých pláten o rozměrech 150x100 cm. Kdo měl zájem, mohl kromě zdi zkusit vytvořit něco na plátne. Většinou se jednalo o skupinovou tvorbu (rodiny, kamarádi), ale našlo se i několik jedinců, kteří si na plátno „troufli“ sami. Cíle, princip tvorby a materiály byly stejné jako při tvoření na zeď, jen se obměnil podklad a to, že vznikl hmotný výtvarný artefakt, který se dal odnést z místa průběhu akce. V příloze č. 5 diplomové práce je zachycen průběh tvorby na plátna.

Všechna plátna jsem jejich tvůrcům věnovala s jedinou prosbou, aby mi je ještě zapůjčili na výstavu, kterou se snažím zorganizovat v městské knihovně.

Účastníci akce chtěli, abych jim i já ukázala něco ze své tvůrčí činnosti, a tak jsem před jejich očima postupně vytvářela freehand kresbu, která byla inspirována městem Rakovník a jeho architektonickými dominantami (Pražská brána, Vysoká brána, Chrám sv. Bartoloměje a industriální kolos Rakona). Pro lepší vystihnutí podob architektury jsem si během procesu tvorby pomáhala vyhledáváním fotografií dominant na internetových stránkách.



Obrázek 101: Tvorba na plátna

4.6. Reflexe realizace akce Concrete wall

Organizační stránka projektu byla obtížnější, protože jsem na začátku neměla kontakty na žádné zastupitele z města Rakovník a neznala jsem mnoho lidí, které bych mohla na akci pozvat. Postupně jsem se ale ke kontaktům dostávala a setkala jsem se většinou se vstřícným jednáním. Náročná práce na projektu samotném mne osobně poměrně zocelila, získala jsem spoustu cenných zkušeností, které určitě aplikuji v budoucím životě. Byl to test, co ještě můžu sama ze své pozice zvládnout. Akci bych hodnotila jako velmi zdařilou, toto tvrzení si troufám napsat, protože jsem od účastníků dostala pouze kladné zpětné reakce.

Co bych si vytkla, bylo podcenění množství zakoupených sprejů. Nečekala jsem takové množství účastníků. Spreje se během dvou hodin vypotřebovaly a pozdější příchozí si museli vystačit s tagovacími fixy a akrylovými barvami.

Kladný ohlas jsem dostala i od organizace Oživení veřejného prostoru města Rakovníka. Pan Jan Mudra byl s výsledky akce spokojen. Fotografie zaznamenávající akci a krátký text, který jsem k akci sepsala, prezentoval na facebookových stránkách organizace.

Když jsem šla zpětně druhý den nafotit výsledky tvoření na zeď, potkala jsem v jejím prostoru několik kolemjdoucích, kteří si se zájmem prohlíželi zmeť obrázků a nápisů. To bylo také potěšující zpětnou vazbou.



Obrázek 102: Dívky zvědavě si prohlížející obvodovou zeď

Mám velkou radost, že se mi podařilo zorganizovat akci, během níž se více než padesát občanů města Rakovníka a přilehlých obcí zapojilo do společného tvoření a oživení prostoru za betonárkou a že se povedlo zprostředkovat lidem zážitek z vlastní tvorby a místa, které je součástí jejich životního prostoru. Věřím, že jsem docílila naplnění většiny cílů, které jsem si v rámci realizace akce Concrete wall stanovila.

5. Několik slov závěrem

Napsat diplomovou práci na toto téma pro mě bylo velkou výzvou stejně jako příležitostí. Mým cílem bylo vytvořit práci, která přinese podnětné, zajímavé informace a nová témata k zamyšlení týkající se současné vizuální kultury v oblasti kresby, ilustrace, street art a live art battlů, a to především vyučujícím výtvarné výchovy.

Práce je do jisté míry osobitou výpovědí přinášející nové pohledy na fenomén, který si dle mého názoru zaslouží pozornost. Jedná se o jakousi sondu, nahlédnutí a ukázkou toho, co můžeme objevit při bližším pohledu „za oponu“ živých výtvarných akcí. Musím konstatovat, že jsem práci psala do jisté míry pocitově a srdcem. Myslím, že jí to dodalo na autentičnosti a snad je z textu znatelné, že jsem do práce vložila hodně ze sebe.

Celá **teoretická část** je propojena s příklady vybraných umělců a jejich děl, kteří danou tematikou zapadali do kontextu jednotlivých kapitol.

Na teoretickou část navázala **didaktická část**, v níž se čtenář mohl dočíst můj názor na důležitost kresby a její roli v dětském výtvarném projevu. Chtěla jsem alespoň trochu přispět k rozvoji kresby u studentů 7. ročníků ZŠ Chropyně skrze výtvarnou řadu, která se nesla v duchu práce s linií a seznamováním s několika zástupci výtvarné scény. Důležitým bodem bylo, že jsem využila potenciálu SW jako inspiračního zdroje při vymýšlení projektu a aplikovala jsem několik převzatých prvků (jako motivačních) přímo ve výuce výtvarné výchovy. Didaktickou část jsem rozdělila na výtvarně edukační etudy.

Autorská část popisuje celkovou realizaci výtvarné akce na oživení veřejného prostoru Rakovníka prostřednictvím výtvarné akce, které jsem byla organizátorkou. Její realizace, jak už jsem zmínila, prošla několika fázemi. Od hledání, zjišťování, přes domlouvání, zajišťování až k samotnému konání akce Concrete wall, v rámci které jsem sama tvořila a vedla druhé osoby k tvorbě.

Celá práce je protkaná **příklady primárně českých umělců**. Měla jsem k tomu tři důvody. Usnadnilo to výběr z velkého množství zástupců daných oborů. Je snazší

zaujmout a vytvořit vazbu prostřednictvím něčeho, co k sobě umíme lépe vztáhnout, co patří k naší vizuální kultuře. Diplomová práce je, jak už jsem v úvodu napsala, určena primárně pro české pedagogy a s tímto ohledem je psána. Přejde mi velmi důležité se v první řadě odkazovat k vlastní kultuře, a tu pak dávat do kontextu se světem.

Práce s prameny byla během sepisování práce poměrně specifická. Kvůli zvolenému tématu jsem nemohla v rozsáhlé míře využívat klasické zdroje knihovny, ale musela jsem pátrat na internetu mezi různými články, rozhovory a recenzemi akcí, kde jsem se v záplavě různých odkazů místy ztrácela. Věřím, že i přesto jsem dala dohromady přehledný, nosný a smysluplný text, který bude nápomocný každému čtenáři, který se hlouběji zajímá o live artové soutěže.

V jednotlivých podkapitolách se objevovala **nosná témata**, o kterých by se daly napsat samostatné práce. Bylo pro mě často velmi těžké udržet své myšlenkové pochody na uzdě a do práce napsat jen podstatné, nastiňující informace, aby se mi nerozpadl celý koncept diplomové práce. Věřím, že jsem dokázala dobře zvážit co do práce napsat a co už ne, i když jsem v boji sama se sebou zažívala značně horké chvílky.

Celá práce je vedena v černobílé barevnosti. Chtěla jsem být symbolicky věrna odkazu Secret Wall - „*The dream is slowly paint the world black and white.*“, který jsem zmínila v první kapitole práce.

Musím konstatovat, že **téma jsem zdaleka nevyčerpala**, jeho potenciál je mnohem větší, než jsem si na začátku psaní dovedla představit. Proto vidím tuto práci jako možný odrazový můstek pro osoby, které budou zpracovávat obdobné téma.

6. Seznam použitých informačních zdrojů

Použitá literatura

BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80200-0609-5.

BLÁHA, Jaroslav, SLAVÍK, Jan. *Průvodce výtvarným uměním. Kapitoly k učebnici dějepisu pro 9. r. ZŠ. [díl] 5*. Praha: Práce, 1997. ISBN 80-208-0432-3.

CAP: [Crew against people : Blez, Crap, Dize, Key, Kto, Masker, Mosd]. V Praze: Bigg Boss, 2007. ISBN 978-80-903973-0-9.

ČESÁLKOVÁ, Lucie, KOŘÍNEK, Pavel a Tomáš PROKŮPEK, ed. *Signály z neznáma: český komiks 1922-2012*. V Řevnicích: Arbor vitae, 2012. ISBN 978-80-7467-012-1

EISNER, Will a Will EISNER. *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*. New York: W.W. Norton, 2008. ISBN 9780393331264.

EISNER, Will. *Comics & sequential art: [principles & practice of the world's most popular art form]*. Tamarac, Fla.: Poorhouse Press, c1985. ISBN 0-9614728-1-2

FENCL, Bohumil. *Comics - Kreslené seriály, jejich historie a současnost z hlediska obsahu a formy a jejich didaktické využití*. Praha, 1992. Diplomová práce. Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy.

FIEDLER, Martin. *Hip hop forever*. Olomouc: HANEX, 2003. ISBN 80-85783-41-x.

FIŠER, Zbyněk, Vladimír HAVLÍK a Radek HORÁČEK. *Slovem, akcí, obrazem: příspěvek k interdisciplinarnitě tvůrčího procesu*. Brno: Masarykova univerzita, 2010. ISBN 978-80-210-5389-2.

HOWE, Sean. *Marvel: co jste neměli vědět o komiksovém zázraku*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: Paseka, 2016. ISBN 978-80-7432-708-7.

KOLÁŘOVÁ, Marta. *Revolta stylem: hudební subkultury mládeže v České republice*. Praha: Sociologický ústav AV ČR, 2011. ISBN 978-80-7419-060-5; 978-80-7330-194-1.

KOLEKTIV AUTORŮ, *Umělecké dílo ve veřejném prostoru =: Artwork in public spaces* : [katalog 4. výročí výstavy Sorosova centra současného umění, Praha, 2.10.-2.11.1997]. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1997. ISBN 80-238-2695-6

KOLEKTIV AUTORŮ. *Pouliční umění - teorie na ulici*. Praha: Interaktiv.cz, 2008.

ISBN 978-80-903904-4-7.

KUBÁTOVÁ, Helena. *Sociologie životního způsobu*. Praha: Grada, 2010. Sociologie (Grada). ISBN 978-80-247-2456-0.

LYNCH, Kevin. *Obraz města: <>image of the city*. Praha: Polygon, 2004. ISBN 80-7273-094-0.

MATTANZA, Alessandra. *Street art: současná městská výtvarná scéna*. Přeložil Runka ŽALUDOVÁ. V Praze: Slovart, 2018. ISBN isbn978-80-7529-556-9.

MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

MOŠNA, F., RÁDL, Z. *Problémové vyučování a učení v odborném školství*. Praha: Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 1996. ISBN 80-902166-0-9.

NÁVRATOVÁ, Jana, Roman VAŠEK a Jana BOHUTÍNSKÁ. *Tanec v České republice: definice, historie, financování, legislativa, sociální problematika, školství, reflexe oboru*. Praha: Institut umění - Divadelní ústav, 2010. ISBN 978-80-7008-241-6.

POSPĚCH, Pavel. *Od veřejného prostoru k nákupním centrům: svět cizinců a jeho regulace*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 2015. Studie (Sociologické nakladatelství). ISBN 978-80-7419-186-2

PROKŮPEK, Tomáš. *Generace nula: český komiks 2000-2010*. V Praze: Plus, 2010. ISBN 978-80-259-0020-8.

REGULI, PH.D, Doc. PhDr. Zdenko a kolektiv autorů. *Společenský význam gymnastiky, tance a úpolů: Fenomén battlu v hip hop dance a streetdance*. Brno: Masarykova univerzita, 2013. ISBN 978-80-210-6291-7.

SMOLÍK, Josef. *Subkultury mládeže: uvedení do problematiky*. Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-2907-7. s. 288, s. 195.

SMOLÍKOVÁ, Klára, Nina RUTOVÁ, Petra SKALICKÁ, Kateřina SOBOTKOVÁ a Blanka ZEMANOVÁ. *Bohouš a Dáša mění svět: jak vyzrát na komiks?!: metodická příručka pro využití komiksu ve výuce*. Ilustroval Karel JERIE. Praha: Člověk v tísni, 2017. ISBN 978-80-87456-96-5.

SOUKUP, Václav. *Přehled antropologických teorií kultury*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2004. Studium (Portál). ISBN 80-717-8929-1.

ŠAMŠULA, Pavel. *Katedra výtvarné výchovy Pedagogické fakulty UK 1946-1996: O výtvarných činnostech viditelných a neviditelných, Kreslení, výkresy a výtvarná*

výchova. 1. Praha: Pedagogická fakulta UK, 1996. ISBN 80-86039-08-0.

UŽDIL, Jaromír. *Mezi uměním a výchovou*. 1. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1988, 463 s.

Použité elektronické zdroje

About. *Mr Doodle* [online]. [cit. 2019-04-20]. Dostupné z: <https://mrdoodle.com/About>

BAČÁK, Michal. *Nahlédněte do fantazie ilustrátorů a zažijte LUSTR!*. LUSTR 2018: Festival Ilustrace 2018 [online]. [cit. 2019-07-10]. Dostupné z: <https://lustrfestival.cz/>

BEST OF SECRET WARS ČESKO. *PhatBeatz* [online]. [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <http://www.phatbeatz.cz/best-of-secret-wars-cesko>

BEZR, Ondřej. *Komiks našťestí žádnou definici nemá, říká jeho znalec Paul Gravett*. IDNES.cz: Kultura [online]. Vydavatelství MAFRA, 2013, 9. listopadu 2013 [cit. 2019-05-20]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/literatura/paul-gravett-rozhovor-o-komiksu.A131107_160211_literatura_ob

BREJCHA, Šimon. "Výtvarka" není běžné vyučování. *RVP.cz: Metodický portál, inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. Národní ústav pro vzdělávání, 1.3.2010 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/303/-vytvarka-neni-bezne-vyucovani.html/>

Comic-con International: San Diego: <https://www.comic-con.org/about>. <https://www.comic-con.org> [online]. 2019 [cit. 2019-06-05]. Dostupné z: <https://www.comic-con.org/about>

Czech Illustrators [online]. © 2019 All Rights Reserved, 2019 [cit. 2019-05-10]. Dostupné z: <https://www.czechillustrators.cz/>

CZECHILLU. *Lukáš Tomek: Práce v týmu vyžaduje velkou toleranci*. Czech Illustrators: Rozhovory [online]. Kupodivu, ©2019, 29. 1. 2018 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://www.czechillustrators.cz/2018/01/29/lukas-tomek-pracovat-v-tymu-vyzaduje-velkou-toleranci/>

Čáry máry rukama ilustrátorského studia Tomski & Polanski. Insidecor: Design jako životní styl [online]. ©2013-2019 [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: <https://www.insidecor.cz/blog/cary-mary-rukama-ilustratorskeho-studia-tomski-polanski/>

David Böhm Jiří Franta: About [online]. ©2014 [cit. 2019-06-12]. Dostupné z: <http://www.bohmfranta.net/2718-2/?lang=en>

DesignMag: Světová výstava vizionáře Karla Malicha v Jízdárně [online]. © DesignMag.cz, 2013 [cit. 2019-04-10]. ISSN 2464-6202. Dostupné z:

<http://www.designmag.cz/udalosti/39463-svetova-vystava-vizionare-karla-malicha-v-jizdarne.html>

DRAWetc.: Illustrators [online]. DRAWetc., ©2003-2019 [cit. 2019-06-12]. Dostupné z: <http://www.drawetc.com/2019/illustrators.php>

Fool Moon: Jen fix a plátno! První kolo Secret Walls bude už tento víkend. *Www.fullmoonzine.cz* [online]. 25. 05. 2013 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://www.fullmoonzine.cz/novinky/prvni-kolo-secret-walls-v-sobotu-v-roxy-nod>

HIP HOP SHOP. Historie Hip hopu. HIP HOP SHOP. Hiphoper.cz [online]. © 2006-2011 [cit. 2019-05-30]. Dostupné na: <http://www.hiphoper.cz/clanky-historie-hip-hopu.html>

<https://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10123378705-kreslen-svetem-dalibor-chatrny/>

HÜBNER, Petr. *Graffiti, konformní nonkonformita aneb role graffiti ve výuce výtvarné výchovy* [online]. 2013 [cit. 2019-07-10]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/135364>. Vedoucí práce Jan Šmíd.

CHALUPOVÁ, Sára. *Ilustrátoři u snídaně pokřtili Komiksovou Kytici*. Kulturio.cz: Fotoreporty [online]. ©2019, 2. 12. 2016 [cit. 2019-05-20]. Dostupné z: <https://kulturio.cz/fotoreport-krest-komiksu-kytice/>

IBBY official website: *BRINGING BOOKS AND CHILDREN TOGETHER* [online]. Switzerland, 2019 [cit. 2019-07-01]. Dostupné z: <http://www.ibby.org/>

Ilona Polanski. Tomski&Polanski: Portfolio [online]. Tomski&Polanski, ©2019 [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: <https://www.tomskipolanski.com/polanski>

Ilustrátoři Tomski & Polanski: Jsme sólisti pracující v duu. *Radio Wave* [online]. Praha: Český rozhlas, ©1997-2019, 1. 6. 2015 [cit. 2019-07-10]. Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/ilustratori-tomski-polanski-jsme-solisti-pracujici-v-duu-5215437>

Instagram: LUSTR festival [online]. 2019 [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/lustrfestival/>

JUAREZ, Benjamin. The visual and social indeterminacy of pixação: the inextricable moods of São Paulo [online]. Córdoba [cit. 2019-06-17]. CIECS-CONICET

Kdo byl praotec komiksu? Yellow Kid, který vyšel poprvé před 120 lety. Lidovky.cz: Zajímavosti [online]. 2016, 4.1. 2016 [cit. 2019-05-05]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/relax/zajimavosti/usaty-kluk-ve-zlute-nocni-kosili-zacal-pred-120-lety-eru-komiksu.A160103_103815_In-zajimavosti_ELE

KERAM. *Začiatok konca...* ComicZone.cz: Secret Wars [online]. 2015, 11. května 2015

[cit. 2019-06-01]. Dostupné z: <http://www.comixzone.cz/view/1583-secret-wars>

KITZBERGEROVÁ, Leonora. *Didaktika výtvarné výchovy* [online]. Praha: Pedagogická fakulta UK, 2014 [cit. 2019-07-11]. ISBN 978-80-7290-667-3. Dostupné z: https://uprps.pedf.cuni.cz/UPRPS-353-version1-didaktika_vytvarne_vychovy.pdf

KLÁROVÁ, Barbora. *Secret Wars dobývají českou kotlinu*. Artikel: Top story [online]. ARTIKL.ORG, 2019, 02. 08. 2011 [cit. 2019-05-13]. Dostupné z: <http://artikl.org/vizualni/secret-wars-dobývají-ceskou-kotlinu>

Klub ilustrátorů [online]. 2019 [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: <http://klubilustratoru.cz/cs>

KNUDDE, Kjell. *Richard F. Outcault*. Lambiek Comiclopedia: Artists [online]. [cit. 2019-05-11]. Dostupné z: <https://www.lambiek.net/artists/o/outcault.htm>

KRÁLOVÁ, Kateřina. *Komiksové publikum jako subkultura (Analýza recepčních strategií)* [online]. Brno, 2010 [cit. 2019-07-10]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/k54xr/>. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Jaromír Volek.

LIVE ART. *Tate: Art terms* [online]. [cit. 2019-05-13]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/l/live-art>

MELKOVÁ, Pavla, Kateřina FREJLACHOVÁ a Jakub HENDRYCH. *Umělecká díla na veřejných prostranstvích: Plug-in → Manuál tvorby veřejných prostranství hlavního města Prahy* [online]. Praha: © IPR/SDM/KVP, 2018 [cit. 2019-04-01]. ISBN 978-80-87931-82-0. Dostupné z: http://manual.iprpraha.cz/uploads/assets/umelecka_dila-web-final_150dpi.pdf

MELKOVÁ, Pavla, Kateřina FREJLACHOVÁ a Jakub HENDRYCH. *Umělecká díla na veřejných prostranstvích: Plug-in → Manuál tvorby veřejných prostranství hlavního města Prahy* [online]. Praha: © IPR/SDM/KVP, 2018 [cit. 2019-04-01]. ISBN 978-80-87931-82-0. Dostupné z: http://manual.iprpraha.cz/uploads/assets/umelecka_dila-web-final_150dpi.pdf

Městem posedlí / Mezinárodní výstava street artu a graffiti – Ilegální umění v legálním světě. *Galerie hlavního města Prahy: Navštivte* [online]. 2012 [cit. 2019-06-12]. Dostupné z: <http://www.ghmp.cz/probehle-vystavy/mestem-posedli-mezinarodni-vystava-street-artu-a-graffiti-ilegalni-umeni-v-legalnim-svete/>

Městem posedlí 10. 10. 2012–13. 1. 2013, Městská knihovna. Mezinárodní výstava graffiti a street artu. *Taktum: Výstavy* [online]. 2013 [cit. 2019-06-12]. Dostupné z: <http://www.taktum.cz/vystavy/mestem-posedli/#c54>

Napoli - festival mini [online]. festival mini, ©2016 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z:

<http://festivalmini.cz/napoli/>

O Galerii. NOD: Experimentální prostor [online]. Praha: NoD, ©2019 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <https://nod.roxy.cz/gallery/about>

O Lustru. Lustr: Festival Ilustrace [online]. Kupodivu, ©2016 [cit. 2019-06-10]. Dostupné z: <https://lustrfestival.cz/o-nas/>

Odhodlala jsem se malovat na velký formát, říká ilustrátorka a malířka Alžběta Skálová. Český rozhlas - Vltava: ArtCafé [online]. Praha: Český rozhlas, ©1997-2019, 19. červen 2019 [cit. 2019-07-10]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/odhodlala-jsem-se-malovat-na-velky-format-rika-ilustratorka-a-malirka-alzbeta-7968442>

Particip č. 56 - 2007. Participy Tomáše Vaňka [online]. 2007 [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <http://www.particip.tv/participy#!/gallery-72157627922677528>

Particip č. 56 - 2007. Participy Tomáše Vaňka [online]. 2007 [cit. 2019-03-08]. Dostupné z: <http://www.particip.tv/participy#!/gallery-72157627922677528>

Phatbeatz.cz: Vladimír 518: o hudbě, graffiti i životě. *www.phatbeatz.cz: rozhovory* [online]. 2002 [cit. 2019-05-06]. Dostupné z: <http://www.phatbeatz.cz/vladimir-518-o-hudbe-graffiti-i-zivote>

POZVÁNKA: SIGNÁLY Z NEZNÁMA DOSTALY CENU ZA DESIGN, DORAZILY DO PARDUBIC. *Komiksárium » vše o komiksu: Novinky* [online]. 2013, 22. 6. 2013 [cit. 2019-05-15]. Dostupné z: <https://www.komiksarium.cz/index.php/tag/signaly-z-neznama/>

PROKŮPEK, TOMÁŠ. *VÝSTAVA KOMIXXX POJME KOMIKS 3X JINAK*. *Komiksárium » vše o komiksu: Novinky* [online]. 2011, 22. 5. 2011 [cit. 2019-05-18]. Dostupné z: <https://www.komiksarium.cz/index.php/2011/05/vystava-komixxx-pojme-komiks-3x-jinak/>

Radka Schmelzová - *Site specific art: Lekce z landartu, performance a konceptuálního umění*. <http://www.culturenet.cz:aktuality> [online]. 6. 2. 2008 [cit. 2019-03-13]. Dostupné z: <http://www.culturenet.cz/aktuality/radka-schmelzova-site-specific-art-lekce-z-landartu-performance-a-konceptualniho-umeni/n:3480/>

Raw art wrestling. DRAWetc.: Visual Fullservice [online]. DRAWetc, ©2003-2019 [cit. 2019-05-20]. Dostupné z: <http://www.drawetc.com/2019/raw.php>

Rozhovor: Vojta Velický aka Lazybastard — o profesinální ilustraci, workflow, nástrojích a tipech z praxe. *Kreativní kreatury: Streamy* [online]. JuicyFolio, 6. 5. 2019 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <https://kreativnikreatury.cz/streamy/rozhovor-vojta-velicky-aka-lazybastard-o-profesinalni-ilustraci-workflow-nastrojich-a-tipech-z-praxe>

SECRET WALLS 2013 - Dzivé vs. Synové Boží. Phat Beatz: Reporty z akcí [online]. 2013 [cit. 2019-05-14]. Dostupné z: <http://www.phatbeatz.cz/secret-walls-2013-dzive-vs-synove-bozi>

Secret Walls. *Secret Walls Education* [online]. [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://secretwalls.black/education>

Secret Walls. *Secret Walls Our Story* [online]. [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://secretwalls.black/ourstory>

Secret Wars dobývají českou kotlinu. *ARTIKL: Top story* [online]. 02. 08. 2011 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <http://artikl.org/vizualni/secret-wars-dobývají-českou-kotlinu>

Secret Wars dobývají Českou republiku. *CZECH DESIGN: témata-a-rubriky* [online]. Anymade Studio, ©2019, 4. 5. 2011 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/secret-wars-dobývají-českou-republiku>

Srpnová exhibice Secret Walls x Czech. FMZine.cz: Hudební server [online]. 30.08.2013 [cit. 2019-05-14]. Dostupné z: <https://www.fullmoonzine.cz/srpnova-exhibice-secret-walls-x-czech>

ŠÁTEKOVÁ, Ivana. ARTIST STATEMENT. Ivana Šáteková: Online artist portfolio [online]. Works.io, ©2019 [cit. 2019-05-14]. Dostupné z: <https://www.works.io/ivana-satekova/texts+>

ŠRÁMKOVÁ, Karolína. *Obraz jako slovo* [online]. 2018 [cit. 2019-04-07]. Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/183659>. Vedoucí práce Martin Velíšek.

T762 ALIAS PETR NOVÁK. *Bublifuk: Komiksová revue pro kluky a holky* [online]. Triton [cit. 2019-05-14]. Dostupné z: <http://www.komiksbulbifuk.cz/t762-alias-petr-novak>

Ticho762 [online]. [cit. 2019-05-14]. Dostupné z: <https://www.ticho762.com/>

Tomáš Javůrek www.youtube.cz: Tomáš Javůrek - Možná si zhasnu [online]. Publikováno 17. 10. 2017 [cit. 2019-05-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=BMojMerGEzc>

Tomáš Vaněk. *Artlist: Databáze současného umění* [online]. Praha: Centrum pro současné umění Praha, o.p.s, 2019 [cit. 2019-04-03]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/tomas-vanek-879/>

Trestní zákoník.cz: §228 Poškození cizí věci. *Trestní zákoník.cz* [online]. 2019 [cit. 2019-05-06]. Dostupné z: <http://www.trestnizakonik.cz/p-228>

Vetřelci a volavky NOW!. *DOX: Centrum současného umění* [online]. DOX Prague, ©2008-2019 [cit. 2019-04-11]. Dostupné z: <https://www.dox.cz/cs/vystavy/vetrelci-a->

volavky

Vladimír 518. *BIGGBOSS: Interpreti* [online]. [cit. 2019-05-31]. Dostupné z: <https://www.biggboss.cz/interpreti/vladimir-518>

Volná citace: KONEČNÝ, Vojtěch. Comix battle: když se místo zbraní použijí barvy. VICE [online]. 8. 5. 2017 [cit. 2019-05-15]. Dostupné z: [https://www.vice.com/cs/article/kb4w4e/comix-battle-kdyz-se-misto-zbrani-pouziji-barvy](https://www.vice.com/cs/article/kb4w4e/comix-battle-kdyz-se-misto-zbrani-pouziji-barvy/cs/article/kb4w4e/comix-battle-kdyz-se-misto-zbrani-pouziji-barvy)

Volná citace: SÝKOROVÁ, Lenka. *Nástěnková kultura*. Artalk.cz: Rozhovory [online]. Artalk.cz., ©COPYRIGHT2007-2019, 8. 2. 2013 [cit. 2019-05-12]. Dostupné z: <https://artalk.cz/2013/02/08/41761/>

Volný překlad a citace: Drink&Draw [online]. Vienna Drinking Drawers, 2016 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: <https://www.drinkanddraw.eu/>

WEISS, Tomáš. Pár otázek pro... Vladimira 518, editora Kmenů 0. *Www.kosmas.cz* [online]. 8. 4. 2014 [cit. 2019-06-20]. Dostupné z: <https://www.kosmas.cz/oko/rozhovory/10221/par-otazek-pro...vladimira-518-editora-kmenu-0/>

Wikipedie: Tomáš Vaněk (výtvarník) [online]. MediaWiki, 2019 [cit. 2019-07-11]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Tom%C3%A1%C5%A1_Van%C4%Bk_\(v%C3%BDtvarn%C3%ADk\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Tom%C3%A1%C5%A1_Van%C4%Bk_(v%C3%BDtvarn%C3%ADk))

www.pastaoner.cz: Pasta Oner© [online]. [cit. 2019-06-03]. Dostupné z: <https://www.pastaoner.cz/>

Zákony.cz: Zákon o obcích (obecní zřízení) [online]. 2018 [cit. 2019-05-11]. Dostupné z: <https://www.zakony.cz/zakon-SB2000128>

Použitá periodika

Ateliér: Epos 257: Proč?. Praha: Ateliér, 2008, (19). ISSN 1210-5236.

KLÁROVÁ, Barbora. *Finále Černé na bílém*. Artikl: Kulturní měsíčník. Praha: Media4free, 2012, (6). ISSN 2336-2405.

7. Seznam vyobrazení

Zdroje vyobrazení jsou uvedeny v příloze č. 6 diplomové práce.

Obrázek 1: Logo Secret Walls na popředí fotografie z průběhu akce	12
Obrázek 2: Javorova tvorba na streetu.	21
Obrázek 3: Graffiti pod mostem.	21
Obrázek 4: Zmínka o Takiho tagování v New York Times	23
Obrázek 5: Mural art Pasty v konfrontaci s potažovanou buňkou.	25
Obrázek 6: Ukázka příprav výstavy Městem posedlí.	26
Obrázek 7: Prostory Městské knihovny v Praze po společném zásahu umělců	26
Obrázek 8: Taneční battle na streetu.	30
Obrázek 9: Vladimír 518 během výtvarné tvorby, tvoří hlavně pro sebe.	33
Obrázek 10: Vladimír 518 během hudební tvorby, tvoří i pro druhé	33
Obrázek 11: Logo Comic-conu International	35
Obrázek 12: The Yellow Kid - 27 December 1886. Jedno z prvních použití komiksové bubliny.	39
Obrázek 13: Celá rodina Marvel Universe	44
Obrázek 14: Secret Wars #1 - 1984	45
Obrázek 15: Secret Wars #1 2015	45
Obrázek 16: Autorská práce Alexe Rosse	46
Obrázek 17: Autorská práce Jacka Kirbyho	46
Obrázek 18: Notoricky známé logo Marvel comics	46
Obrázek 19: Citróny Jiřího Franty a Davida Böhma	48
Obrázek 20: Spáč od dvojice TIMO a ToyBoy	48
Obrázek 21: Komiks na zdi Jána Lastomírského a Jiřího Staňka	48
Obrázek 22: Tomski a Polanski při společné práci na kresbě zvané The MONUMENT .	52
Obrázek 23: Typická postavička ilustrátorské dvojice	52
Obrázek 24: Cirkus Rašelié, Skálová + NaPOLI	53
Obrázek 25: NaPOLI – rogaló; tvorba z papíru	53
Obrázek 26: Ukázka z autorské knížky Ticho Hrocha	54
Obrázek 27: Dílo s názvem Není to to, co by to mohlo být	54
Obrázek 28: Experimentování s kresebným nástrojem - Kopie skutečnosti	55
Obrázek 29: Ukázka z dětské encyklopedie Hlava v hlavě	55
Obrázek 30: Ukázka obálek novin KIX. První číslo vyšlo symbolicky 1. 11. 2011	55
Obrázek 31: Ukázka z Kytice	56
Obrázek 32: Kytice, která oficiálně spatřila světlo světa křtem 29.11.2016	56
Obrázek 33: Ukázka z projektu Ukradená galerie	60
Obrázek 34: Plakátek pro první SW zápolení na našem území, prezentující exhibici Secret Wars Česko z roku 2011.	65

Obrázek 35. Foto zachycené na první exhibici Secret Wars roku 2011, na kterém je dobře znatelná energie-vibe, které při akci panují.	65
Obrázek 36: Plakát ke konání čtvrtfinále a zároveň vernisáže Best of Secret Wars	66
Obrázek 37: Vladimír Chalupa před svou vítěznou ilustrací	66
Obrázek 38: Plakát oznamující exhibiční mezinárodní art battle.	67
Obrázek 39: Akryl na zdi a dílo s názvem Vzpomínky.	68
Obrázek 40: Lazy Bastard při kresbě. Vidět můžeme mistrnou práci s linií v komiksovém stylu a vyváženou práci s bílou a černou plochou.	69
Obrázek 41: Plakát k exhibici SW konané ve Stromovce v Tiskárně na vzduchu.	71
Obrázek 42: Ticho762 tvořící v Olomouci	72
Obrázek 43: Na plakátu můžeme vidět všechny zástupce ilustrátorského zápolení	73
Obrázek 44: Dva přístupy, kterými můžete soupeřit na RAW - malba a digitální tvorba na tabletech Fotografie zachycují finále ročníku 2017-2018.	74
Obrázek 45: Prostor kaple byl skutečně ojedinělým pro konání live artové akce.	75
Obrázek 46: Spokojený dvojnásobný vítěz Comix battlu Ticho 762, který vyhrál se spodobněním prezidenta Trumpa, který si prý dělá velká ramena.	75
Obrázek 47: Oficiální logo Drink 'n' draw od Jamese Protana	76
Obrázek 48: Pravidlo č. 1 na SW a jeho oficiální logo	80
Obrázek 49: Bez kontroly	90
Obrázek 50: Vše přichází ze tmy	90
Obrázek 51: Kresba třídy na bílém podkladu	92
Obrázek 52: Kresba třídy na černém podkladu	92
Obrázek 53: Co je za oknem (12let)	93
Obrázek 54: Průvan (13let)	93
Obrázek 55: Dalibor Chatrný, kresba tuší, 1995	96
Obrázek 56: Cyklus Skoro nic není úplně, Kresba 13	97
Obrázek 57: Cyklus Skoro nic není úplně, Kresba 12	97
Obrázek 58: 3D drátěná „kresba“ Karla Malicha	98
Obrázek 59: Zmatení - nerozhodnost (12 let).....	101
Obrázek 60: Bezmoc (13 let)	101
Obrázek 61: Eufórie - radost (12 let)	102
Obrázek 62: Hádka se špatným koncem (12 a 13 let)	104
Obrázek 63: Jeden velkej našťvanec (12 a 12 let)	104
Obrázek 64: Bůh ví, co se děje (12, 12 a 12 let)	105
Obrázek 65: Napětí (13)	107
Obrázek 66: Souznění (12)	108
Obrázek 67: Překvapený, náraz motorčky a prošlé potraviny (12let)	108
Obrázek 68: Veselá, pád kamene do vody, lahodný dort a horký čaj	109
Obrázek 69: Chodba kompletně pokreslená Mr Doodle a jeho doodlingem.	112
Obrázek 70: Fotografie z části interiéru bývalého Forbidden spotu v Praze	113

Obrázek 71: Kresba mýdla – 1 (12)	115
Obrázek 72: Kresba mýdla – 2 (12)	115
Obrázek 73: Pokojová rostlina 1 (12 let)	116
Obrázek 74: Pokojová rostlina 2 (12)	116
Obrázek 75: Vlatní téma - auto 1 (12)	116
Obrázek 76: Vlastní téma - auto 2 (13)	116
Obrázek 77: Paní učitelka - portrét (13)	117
Obrázek 78: Paní učitelka - postava (13)	117
Obrázek 79: Komiksová hrdinka Arwen (13 let)	121
Obrázek 80: Kachna zámecká (13 let)	121
Obrázek 81: Ječmenman (12)	126
Obrázek 82: Špínožrout obecný (12let)	127
Obrázek 83: Hromadné foto několika účastníku akce, kteří zůstali až do samého závěru.	130
Obrázek 84: Profilový obrázek pro fb událost	136
Obrázek 85: Ukázka zalaminovaných plakátků pro akci Concrete wall	136
Obrázek 86: Znak Rakovníka umístěný na radnici	136
Obrázek 87: Ukázka části materiálu určeného pro CW	137
Obrázek 88: Mapy a v prostoru, který jsem si vybrala pro svou tvorbu.	139
Obrázek 89: Kresba na kmenu břízy v porovnání s mou kresbou na obvodové zdi betonárky.	140
Obrázek 90: Tři mapy Rakovníka připravené pro zásah návštěvníků akce Concrete wall.	140
Obrázek 91: Particip č. 67	141
Obrázek 92: Particip č. 56	142
Obrázek 93: Výsledek participace 1	144
Obrázek 94: Výsledek participace 2	144
Obrázek 95: Výsledek participace 3	145
Obrázek 96: Účastníci při výtvarné interakci s mapami. Na první fotografii je při kresbě zachycen nejmladší účastník akce.	145
Obrázek 97: Já při komunikaci s účastníky akce.....	146
Obrázek 98: Pixacao ve srovnání s částí posprejované a potažované zdi z akce Concrete wall	146
Obrázek 99: Účastníci akce při tvorbě na betenovou zeď. Nejstarší účastník akce (82let) kreslí svého kocoura Macička.	147
Obrázek 100: Rakovníčtí writeři při práci a jejich dílka	148
Obrázek 101: Tvorba na plátne	149
Obrázek 102: Dívky zvědavě si prohlížející obvodovou zeď	150

8. Seznam příloh k diplomové práci

Příloha č. 1: Video k výtvarné etudě Komiksový hrdina, kterého bych chtěl potkat.

Příloha č. 2: Video k autorské tvorbě Mapy. (akce Concrete Wall)

Příloha č. 3: Video participace účastníků na autorské tvorbě Mapy. (akce Concrete Wall)

Příloha č. 4: Video tvorby na betonovou zeď. (akce Concrete Wall)

Příloha č. 5: Video tvorby na plátna. (akce Concrete Wall)

Příloha č. 6: Seznam vyobrazení a jejich zdrojů.