

Univerzita Karlova v Praze / Charles University in Prague

Pedagogická fakulta / Faculty of Education

Katedra výtvarné výchovy / Department of Art

DIPLOMOVÁ PRÁCE / THESIS

Červen 2011/ June

Imaginace ve výtvarném umění / Imagination in Art

Hana Dočkalová

U Studně 19, Jihlava 586 05

5. ročník: Učitelství výtvarné výchovy pro ZŠ, SŠ a ZUŠ

Prezenční studium jednooborové

/ 5th year Art education, full-time, single-field studies

Vedoucí diplomové práce / The Head of the thesis : Doc. PaedDr. Pavel Šamšula, CSc.

Konzultantka / Tutor: Mgr. Kateřina Linhartová, PhD.

Název:

Imaginace v umění

Abstrakt:

Diplomová práce se zabývá pojmem imaginace z psychologického a filosofického hlediska. Z pohledu vývoje osobnosti dítěte nahlíží funkci imaginace v souvislosti s filmovou a audiovizuální produkcí. Na vybraných ukázkách zkoumá vztah imaginace a filmové a audiovizuální tvorby. Ukázky zahrnují experimentální film a animaci, surrealistickou a avantgardní tvorbu a videoart. Didaktická část obsahuje náhled na současné pojetí filmové a audiovizuální výchovy a na pojetí tvořivosti ve výtvarné výchově. Dále uvádí didaktické příklady z praxe.

Klíčová slova:

Imaginace, filmová a audiovizuální výchova, výtvarná výchova, tvořivost, animismus

Title:

Imagination in Art

Summary:

This thesis deals with the concept of imagination in terms of psychological and philosophical. Regarded the function of imagination in the development of the child's personality in relation to film and audiovisual production. It represents the relationship of imagination and the film and audiovisual works on selected examples from the period of experimental film and animation, surrealist and avant-garde work to video art. Educational section provides insight into the current approach to film and audio-visual education and the concept of creativity in Art education. It further states examples from practice.

Keywords:

Imagination, Film and audiovisual Education, Art Education, creativity, animism

Čestné prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a že jsem uvedla všechnu použitou literaturu.

Hana Dočkalová

16.6. 2011

Poděkování

Děkuji svému vedoucímu diplomové práce Doc. PaedDr. Pavlu Šamšulovi, CSc. za neobyčejnou podporu a spolupráci, za cenné rady a zajímavá doporučení. Děkuji své konzultantce Mgr. Kateřině Linhartové, PhD. zejména za podporu při tvorbě práce. Také bych chtěla poděkovat Mgr. Lindě Arbanové, PhD. za inspirativní rady a za možnost aplikovat didaktické projekty v praxi.

ÚVOD	2
1 TEORETICKÁ ČÁST	3
1.1 VYMEZENÍ TERMÍNU IMAGINACE	3
1.1.1 <i>Vymezení funkce imaginace v rámci vývoje osobnosti dítěte v souvislosti s filmovou a audiovizuální produkcí</i>	7
1.2 IMAGINACE NA POMEZÍ ANIMACE A EXPERIMENTÁLNÍHO FILMU	11
1.2.1 <i>Experimenty pohybu Normana McLarena versus československá poetika</i>	14
1.3 IMAGINACE V SOUVISLOSTI SE SURREALISTICKOU A AVANTGARDNÍ TVORBOU	17
1.3.1 <i>Imaginativní film Švankmajera „versus“ Lynchova skrytost</i>	20
1.4 IMAGINACE VE SPOJENÍ S AUDIOVIZUÁLNÍ TVORBOU	24
1.4.1 <i>Zastavení v čase Bill Viola“versus” fluidní tvary Pavla Mrkuse</i>	34
2 DIDAKTICKÁ ČÁST	36
2.1 IMAGINACE V POJETÍ FILMOVÉ A AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVY V KONTEXTU VÝTVARNÉ VÝCHOVY	36
2.2 PRAKTICKÁ ČÁST	44
2.2.1 <i>Dílny experimentální animace</i>	45
2.2.2 <i>Projekt film - Sen?</i>	50
2.2.3 <i>Multimediální experimenty</i>	57
3 OBHAJOBA VÝTVARNÉ PRÁCE – INTRO	59
ZÁVĚR	60
SEZNAM LITERATURY	62



Úvod

Téma diplomové práce jsem si vybrala vzhledem k mému zájmu o pojem imaginace. Zkoumám problematiku imaginace v diskurzech výtvarné výchovy a filmové a audiovizuální výchovy. V úvodu práce vymezuji pojem imaginace. V následující kapitole se věnuji dětské imaginaci ve spojení s recepcí a procesem tvorby filmového a audiovizuálního díla. Uvádím příklady z filmové a audiovizuální tvorby vztahující se k tématu. Předěl mezi teoretickou a didaktickou částí tvoří zamyšlení nad filmovou a audiovizuální výchovou, jež by měla sloužit jako obohacení vzdělávací oblasti Umění a kultura. V didaktické části se věnuji třem projektům aplikovaným v praxi, které využívají následující oblasti: experimentální animační tvorba, filmová a multimediální tvorba. Ve výsledném výtvarném projektu „Intro“ animací výtvarně reflektuji zkoumanou problematiku.

1 Teoretická část

1.1 Vymezení termínu imaginace

Imaginaci lze zkoumat z hlediska řady vědních oborů. V rámci diplomové práce se zaměřím především na psychologii a filosofii. Uvedu vybrané dostupné teorie zabývající se imaginací ve spojitosti s percepcí a psychologickým vývojem dítěte. Zmíním se i o teoriích, které zkoumají imaginaci na poli filmovém.

Z psychopatologického hlediska zkoumali imaginaci na přelomu 19. a 20. století především Sigmund Freud a Carl Gustav Jung. Rakouský lékař a psycholog Sigmund Freud rozvinul teorii psychoanalýzy na základě studia neurotických projevů, ludických aktivit (sen, snění, hry a vtipy) a výtvarných a literárních děl. Jeho teorie zkoumá především sny, nevědomé obrazy, a interpretuje je na základě neuspokojených sexuálních tužeb - jako příznak libida. Z psychoanalýzy vycházeli ve své umělecké tvorbě především surrealisté, samotnou uměleckou tvorbu brali jako osvobození potlačené touhy. Freudova psychoanalýza se zabývala především fantasmaty a nerozvíjela pojem imaginace v širším smyslu. Freudův pohled byl omezen pouze na neuspokojené sexuální touhy, které byly vykládány na základě symbolů a znaků.

Freudův žák, Carl Gustav Jung, se v mnohém s psychoanalýzou rozcházel. Jung zkoumání imaginace obohatil o oblast hlubšího kolektivního nevědomí, kdy paměť v raném dětství zahrnuje i obrazy související s vývojem národa, kmene a rasy. Nevědomé obrazy podle Junga nereprezentují neuspokojení biologického pudu, ale spíše duchovní smysl, který pomáhá jedinci žít ve společnosti. Jung pojímá symboly jako obrazy uložené v kolektivním nevědomí, které se projevují ve snech, při umělecké tvorbě a ludických aktivitách, a nazývá je archetypy.¹ Širší pojetí imaginace je zřetelné v Jungově metodě aktivní imaginace, která se nachází na hranici terapie a umělecké činnosti, aniž by se stala

¹ BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. Praha: Triton, 2005. ISBN 80-7254-503-5.

uměním. Neboť ve chvíli, kdy by se uměním stala, ztratila by svůj smysl pro jedince, u kterého by se měl rozvíjet podle Junga spíše proces individualizace jako sebepochopení a sebepoznání než pouze estetický účinek.²

V 1. Polovině 20. století se z epistemologického hlediska imaginací zabýval Gaston Bachelard, jeho teorie blíže souvisely s pokrokovým technickým vývojem na počátku 20.století, vzhledem k tomu Bachelard zkoumal imaginaci v souvislosti s vědou. Bachelard se nejprve zabýval psychoanalýzou, ale následně se s teorií rozešel. Akceptoval psychoanalýzu pouze v pojetí nočního snu a duševních nemocí. V rámci imaginace rozvádí pojem snění. „*Snění je snovou aktivitou, v níž přetrvává svit vědomí. Snivec je svému snění přítomen. I když snění vyvolává dojem úniku ze skutečnosti, z času a místa, snivec snění ví, že se vzdaluje on – on, z masa a kostí, se stává „duchem“, příznakem minulosti nebo cesty.*“³ Bachelardova imaginace je vědomím procesem oproti tomu v nočním snění máme předměty nejasné a nepamatujeme si je. V průběhu snové aktivity se soustředíme na určitý objekt, jež Bachelard nazývá *obraz* (image). Imaginace podle Bachelarda přímo podněcuje psychické dění, je energetickým a dynamickým základem psychiky, je zároveň základem tvořivosti neboli kreativity vůbec. Bachelard dával do souvislosti imaginaci především s básnickou tvorbou. Podle Bachelarda je na knize zajímavé to, že je „*současně skutečností virtuálního a virtualitou skutečného*“⁴. Při četbě tedy prožíváme příběhy někoho jiného za pomoci svých emocí, trpíme či soucítíme s hrdinou. Naše psychika se v průběhu četby zdvojuje, čtenář si uvědomuje, že jeho emocionální reakce jsou umělé.

Doposud jsem o imaginaci hovořila v souvislosti s autory, kteří psali v cizím jazyce, nyní přistoupím k autorům píšícím v mateřštině. Do češtiny bývá slovo imaginace překládáno jako obrazotvornost nebo obrazovost. Samo slovní spojení již obsahuje možný výklad

² CHRZ, Vladimír. (2011). „Nechť je slyšena druhá strana“: Červená kniha v kontextu Jungova pojetí aktivní imaginace. E-psychologie [online], 5 (1), 52-64 [cit.nedatováno]. Dostupné z WWW: <http://e-psychologie.eu/pdf/chrz.pdf>. ISSN 1802-8853.

³ BACHELARD, Gaston. *Poetika snění*. 1. Praha : Malvern, 2010. 230 s. ISBN 978-80-86702-71-1.

⁴ BACHELARD, Gaston. *Poetika snění*. 1. Praha : Malvern, 2010. 230 s. ISBN 978-80-86702-71-1.

pojmu jako „tvoření obrazů“. Následně se tedy budu věnovat dvěma českým teoretikům, Vladimíru Boreckému a Jiřímu Kulkovi, kteří s pojmem imaginace pracují významově odlišným způsobem.

Význam slova imaginace v pojetí psychologa a filosofa Vladimíra Boreckého neznamena pouze obrazotvornost, ale spojuje imaginaci i s pojmy jako představivost a fantazie. V Boreckého pojetí je imaginace vykládána jako jedna ze základních kognitivních funkcí vedle vnímání (percepce) a myšlení (pozornost a paměť). Teorie Boreckého je vystavěna na poměrně složitém systému mentálních obrazů. Imaginaci nedával do souvislosti pouze s nevědomím, do kterého zahrnuje fantasmata, hypnagogické úkazy, noční a denní sny, ale i s vědomými obrazy, mezi něž řadil paměťové a vjemové. Podstatnou složkou vědomých obrazů tvoří dále tzv. obrazy anticipační, jež souvisejí s předvídáním. Anticipační obrazy se podle Boreckého vztahují ke kreativní činnosti, jsou tedy jakýmsi hybným elementem imaginace. Celkově Borecký pojímal imaginaci za aktivní a kreativní zdroj kultury.

Jiří Kulka nezahrnuje pod pojem imaginace představivost a fantazii, rozlišuje jejich psychické funkce. Jeho pohled vychází z pojetí osobnosti jako individuálního souhrnu všech psychických funkcí a procesů, který slouží člověku k přizpůsobení se prostředí a také k jeho seberealizaci.⁵ Kulka imaginaci spojuje hlavně se slovem obrazotvornost. „*Jde o vytváření obrazů, které je zčásti kognitivní povahy, avšak podílejí se na něm významně také emoce a tzv. primární vědomí.*“⁶ Spojuje imaginaci s Bachelardovými *obrazy* a Jungovými *archetypy*. Představy považuje pouze za vědomou kognitivní činnost. Proti nim staví imaginaci a fantazii. Imaginace a fantazie má podle něj spojitost s nevědomím a emocemi. Fantazii dává do souvislosti hlavně se snovou činností, kdy se mentální obrazy za pomoci určité logiky spojují a vytvářejí nové souvislosti. Fantazie ale podle Kulky pracuje i s představami a imaginacemi v tzv. fantazijních a snových pracích, mezi ně řadíme: animismus, magismus, aglutinaci, schematizaci a další. Například v průběhu snové práce animismu jsou neživé předměty ožívovány a jejich chování se podobá lidem či

⁵ KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. Praha : Grada Publishing, a.s., 2008. 436 s. ISBN 978-80-247-2329-7.

⁶ KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. Praha : Grada Publishing, a.s., 2008. 436 s. ISBN 978-80-247-2329-7.

zvířatům. Animismus souvisí s vývojovou psychologíí Jeana Piageta. Animismu se budu blíže věnovat animismu v následující kapitole.

Nejnovější poznatky k pojmu imaginace pochází od Gregory Currieho a Ianema Ravencrofta. Teorie vychází z nejnovějších výzkumů experimentální psychologie. Imaginace je zde popsána jako činitel recepce uměleckého díla a jako socializační funkce. V kognitivních procesech je podle Currieho nedílnou složkou a aktivním činitelem. Currie a Ravencroft se ve své teorii zaměřují na specifický aspekt pojmu imaginace ve vztahu k mentální obraznosti. *„Když utváříme mentální obrazy věcí, používáme ty části našich mozků, které jsou obvykle aktivní, když se na věci díváme. Psychologické důkazy říkají, že lidé zpracovávají mentální představy způsoby, jež jsou velmi podobné způsobům, jak zpracovávají zrakové informace. O mentální obraznosti tedy můžeme uvažovat jako o recyklování mentálních kapacit určených pro percepci za nepřítomnosti percepčního vstupu.“*⁷ Zjednodušeně řečeno imaginaci lze definovat, jako využití mentálních cest, určených pro jeden účel (percepce) k účelu jinému (imaginace). V rámci teorie mentálních procesů Currie vymezuje dva stavy: přesvědčení a tužby, díky nimž probíhá poznávání. V souvislosti s imaginací uvádí, že probíhají stavy přesvědčení a tužeb na imaginativní rovině. Tento specifický aspekt imaginace spojuje s rozuměním fikčních narativů především ve filmové produkci.

⁷ SZCZEPANIK, Petr; SKOPAL, Pavel; KUČERA, Jakub. Imaginace a mentální stavy v diváckém rozumění filmové fikci : Rozhovor s Gregorym Curriem. *Iluminace : Časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. 2003, 15, 1(49), s. 89-101. Dostupný také z WWW: <http://www.iluminace.cz/Joomla/images/stories/clanky/currie_1_2003.pdf>. ISSN 0862-397X.

1.1.1 Vymezení funkce imaginace v rámci vývoje osobnosti dítěte v souvislosti s filmovou a audiovizuální produkcí

Sigmund Freud zkoumal vývojová stádia jedince na základě neuspokojených biologických potřeb a nevztahoval vývojové fáze k imaginaci. Freud přičítal dětem v senzomotorickém období, tedy ve věku do dvou let, vlastnosti pokročilejšího vývoje, fixace fantasmatických prožitků formou paměti a jejich budoucí uvědomění.

Roger Mucchielli již specifikuje rozvoj imaginace do období předškolního věku, kdy ještě nevnímáme logické vztahy mezi slovy a jejich významy. Pro děti v uvedeném období splývají pojmy se slovy a jejich významy, obrazy s city a vytvářejí mezi sebou spoje, jež jsou zdrojem pro imaginaci v dalším osobnostním rozvoji.⁸

S Mucchielliho poznatky se shoduje genetické epistemologie Jeana Piageta, který v senzomotorickém období uznává tzv. imaginativní osnovy, které se sestavují ze schémat smyslových počitků a vytvářejí tak struktury pro fungování imaginace v pozdější vývojové fázi. Piaget uvádí, že období „*senzomotorické inteligence postupuje jako zpomalený film, v němž se dají postupně vidět všechny obrazy, které však nesplývají a nedovolují vidět souvislosti, bez níž se porozumění celku neobejde.*”⁹ Podle Piageta si děti od senzomotorickém období projdou celkem čtyřmi stádii vývoje, v průběhu kterých se vyrovnávají s omezenou měrou reálných poznatků.

V předoperačním období, tedy mezi čtvrtým až sedmým či osmým rokem, se podle Piageta u dítěte rozvíjí fantazijní svět. Fantazijní představy jsou projevem animismu, dávají neživým předmětům vlastnosti živých. Děti si v tomto období projektují své fantazijní a čarovné světy a bytosti. Lze sem řadit i fiktivní přátele, s kterými děti v daném období často komunikují. Ve filmové animaci je podobou animismu antropomorfismus,

⁸ BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. Praha: Triton, 2005. ISBN 80-7254-503-5.

⁹ PIAGET, Jean. *Psychologie inteligence*. 2. Praha: Portál, 1999. 164 s. ISBN 80-7178-309-9.

kdy kreslené postavičky jsou obdařeny lidskými vlastnostmi.¹⁰ Pokud se v animaci pro děti vyskytuje násilí, většinou je pácháno kreslenými postavičkami a ne zobrazením člověka. Děti však ještě neumějí spojovat zobrazované násilí s reálnou situací, proto by nemělo sledování animací ovlivnit jejich další psychický vývoj.

V druhém stádiu animismu spojují děti životnost s obrazy v animaci, ale nejsou schopny podle Artura Nobila vnímat linku příběhu, ale pouze její fragmenty.¹¹ Ještě šestileté děti se soustředí pouze na dominantní epizodu děje, nevnímají jeho proměnu a posloupnost. Až od 11 let děti vnímají logiku dějové linky příběhu animace a jsou schopny si uvědomit, že lidé a zvířata jsou v animaci z biologického hlediska živí. Dětská psychika se relativně dlouhou dobu, až do 11 či 12 let, nachází v období animismu a možná právě proto je filmová animace pro děti blízkým sdělovacím prostředkem.

Gregory Currie řadí rozvoj imaginace do věkového rozmezí tří a půl a čtyř a půl let, kdy si děti začínají uvědomovat svá „já“, vymezují se oproti ostatním. V uvedeném období dochází podle Currieho, ale i podle Piageta, k vývojovému zlomu. Oba teoretici vycházejí ve svých studiích z empirického výzkumu. Na základě Piagetova výzkumu „stálosti“ si dítě až od dvou let dokáže uvědomit, že když před jeho očima schováme předmět a po té jej přemístíme z místa A na místo B, že tento předmět změnil polohu. Děti mladší prvotně předmět hledají v místě A. Až v následujícím období si dítě uvědomuje změnu. Currie uvádí pokročilý výzkum, kde situaci přemísťování předmětu nevidí druhá osoba a dítě musí odhadnout, kde by předmět hledala, když původně věděla, že je v místě A. Pro většinu dětí nacházejících se před vývojovým zlomem je těžké si uvědomit, že přesvědčení ostatních může být odlišné od jejich vlastního. Mnozí kognitivní psychologové a filosofové uvádějí, že výše uvedený vývojový zlom v uvědomění si, se objevuje, když dětská mysl přijme novou teorii nebo alespoň její část. Podstatné na vývojovém zlomu je, že si dítě

¹⁰ MESÁROŠOVÁ, Barbora. Animovaný film a vývinové osobitosti detského veku : Detský animizmus a animované filmy. *Homo felix : Odborný časopis o animovanom filme*. 2001/4, II., 1, s. 16-19. ISSN 1338-2268.

¹¹ MESÁROŠOVÁ, Barbora. Animovaný film a vývinové osobitosti detského veku : Detský animizmus a animované filmy. *Homo felix : Odborný časopis o animovanom filme*. 2001/4, II., 1, s. 16-19. ISSN 1338-2268.

uvědomí, nikoli pouze samotný fakt, že se událost stala, ale i to, jak věci fungují. Když si přestavuji sebe sama v pozici někoho jiného při příjmu stejných podnětů, při introjekci reflektuji jeho percepce, tužby a přesvědčení. Zjednodušeně řečeno, sleduji, jak bych reagovala v imaginaci díky simulaci myšlení.

V teorii mentálních stavů používá Gregory Currie pojmy přesvědčení (belief) a tužby (desire). Jedná se o různé stavy, reakce na ně je odlišná. Tyto stavy jsou úzce propojeny s naším emocionálním životem. Podle toho, jaké emoce cítíme a chceme cítit, se chováme. Gregory Currie uvádí příklad s deštěm¹². Víím, že venku prší a přeji si, aby přšelo. Z emocionálního hlediska bych měl být tedy šťastný. Když se situace obrátí. Víím, že venku prší, ale nechci, aby přšelo. Zákonitě bych měl na situaci reagovat smutně. Gregory Currie rozděluje i imaginaci na přesvědčení a tužby, toto dělení uplatňuje však při sledování fikčních narativů ve filmu. V tom je Currieho teorie omezující, neboť se nám zužuje zkoumané pole pouze na fikci ve filmu, Currie nezkoumá hybridní formy jako je animace a videoart. Přesto se domnívám, že některé prvky Currieho teorie lze aplikovat i na ně a to i vzhledem k úvaze Midhata Ajanoviće. Argumentace Ajanoviće spočívá v tom, že „*lidé vidí reálný svět, ale poznávají ho prostřednictvím fyziognomie, jde o dvě spojené úrovně percepce. Karikatura v animaci zachycuje typické znaky vizáže, její jedinečné rysy – tj. mikrofyziognomii – a zdůrazňuje je.*“¹³ Divák je tedy schopen díky mikrofyziognomii vnímat například animované postavy skoro jako reálné.

Při sledování fikčních obrazů, se podle Currieho pohybují naše přesvědčení a tužby v imaginativní rovině. Prožíváme emocionálně události na plátně, jako by byly reálné, i když vííme, že reálné nejsou. Výše uvedené informace nám vysvětlují zálibu ve sledování fikčních filmů a ve čtení fikčních příběhů. Currie vztahuje teorii dokonce i k evoluční teorii, kdy uvádí, že fikční příběhy, ať se jednalo o pověry, mýty či pohádky, nám napomáhaly s orientací ve společnosti a v místní krajině. Napomáhaly nám prožívat příběhy, varovaly

¹² CURRIE, Gregory. *Image and Mind : Film, Philosophy, and Cognitive Science*. Cambridge : Cambridge university press, 1995. 302 s. ISBN 0-521-45356-9.

¹³ URMANOVÁ, Kateřina. Animace je hra, která se hraje sama : Rozhovor s Giannalbertem Bendazzim. *Illuminace : Časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. 2009, Vol.21, No.4 (76), s. 113-119. ISSN 0862-397X.

nás před skutečnostmi, které by mohly ohrozit naši existenci. Zde ale Currie nevidí přímou souvislost se sledováním fikčním filmů, protože hranice je často posunuta do nereálných skutečností. Nakolik je divák schopen využít v reálném životě imaginativní přesvědčení a tužby získané sledováním fikčních filmů není zatím blíže prozkoumáno.

V současné době se vyskytují specifické druhy násilí na školách, střílení, virtuální či reálná šikana a podobné psychopatologické projevy nevyrovnanosti. Zda má ale současná situace spojitost se sledováním filmů a televize, přijímáním nevhodných imaginativních příkladů je stále otázkou k diskusi.

1.2 Imaginace na pomezí animace a experimentálního filmu

Médium filmu nám nabízí široké pole možností jak zpracovat téma imaginace. Jednak můžeme svoje fantazie a představy projektovat do samotného filmového pásu, mám tím na mysli experimentální film a animaci, nebo lze pracovat s narativní stránkou filmu, natáčet snová a nadreálná témata. Dále již samotný akt tvořivosti je nastartován imaginací a nejvíce v oblasti novátorských počínů vzhledem k technice, námětu apod. Když se obrátíme k úplným počátkům kinematografie, rozhodně bychom neměli opomenout kouzelníka filmu Geogrese Mélièse, který jako protipól bratří Lumiérů vtisknul filmu magické kouzlo, fantazii, hru a iracionalitu. Především mám na mysli jeho film *Cesta na Měsíc* (1902), který byl prvním impulzem k využití filmu jako nového média, i když využívá stále výrazné teatrální prostředky.

Od narativního pojetí filmu se již liší experimentální tvůrci 20. let. Už Walter Ruttmann vnímal film jako nové výtvarné médium. Razil názor, že film neuspěje ve svém literárním pojetí, ale že „*umělecké dílo se zrodí z možností a nároků na materiál.*“¹⁴ Podle jeho názoru jde o „*malbu médiem času*“, o odlišný druh umění, který nám nabízí umělecké vyjádření nového druhu pocitu.¹⁵ Myšlenku svých „pohyblivých obrazů“ realizoval až v sérii snímků *Opus* (1921 - 25). Při jejich tvorbě používal neobvyklou techniku, maloval olejem na sklo. Vlhké části malby na podsvíceném skle proměňoval a postup fotografoval z výšky.

Hans Richter a Viking Eggeling také upozorňovali na nutnost chápat film jako nové médium. Podle Richtera byl nový přístup ke skutečnosti v podání abstraktního filmu dán strukturou lidského vnímání. Podle něj v tradičním pojetí filmu divák spadá do pasivity, a

¹⁴ THOMSOVÁ, Kristin, BORWELL, David: *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny ; Akademie múzických umění, 2007. 827 s. ISBN 978-80-7106-898-3.

¹⁵ BERNÁTEK, Martin, et al. *Manifesty pohyblivého obrazu: barevná hudba*. Olomouc : Edice Paf, 2010. 106 s. ISBN 978-80-904515-4-4.

tak společně s Eggelingem hledali v umění filmu nástroj univerzální duchovní komunikace. Pojem film měl Richter na mysli: „*Optický rytmus zobrazený prostředky fotografické techniky, obojí jako materiál fantazie, která vzniká z elementárního a zákonného našich smyslových funkcí.*“¹⁶ Tvorbu filmu tedy Richter spojoval zvláště s vnímáním a pociťováním. Richter a Eggeling se původně věnovali svitkové malbě. Nejdříve naznačovali posloupnost obrazů a pak pohyblivý obraz realizovali, Hans Richter ve snímku *Rytmus 21* (1921) a Viking Eggeling ve snímku *Diagonální symfonie* (1924) ve spolupráci s animátorkou Ernou Niemeyovou.

Myšlenku filmu jako média rozvedl do neuvěřitelných esotericky imaginativních rozměrů Len Lye ve svém díle *Tusalava* (1929), které je přímo vyškrabáno snímek po snímku do již exponovaného filmového pásu. Neobvyklost díla se vyznačuje v organickém vyobrazení a jemném navazujícím pohybu.

Termín audiovizuální je vztahován k tvorbě Johna a James Whitneyových. Ve svých *Pěti cvičeních* (1943 – 44) využili experimentální zvukovou stopu, zaznamenání ruchu-pohybu kyvadel, obrazovou složku tvořila abstraktní animace za pomoci filmové kopírky. Jedná se tedy o klasickou ploškovou animaci. Termín audiovizuální hudba je v jejich souvislosti použit vzhledem k názoru na filmové médium. Uváděli že: „*Filmová kamera není o nic víc vylepšeným malířským štětcem a naše zvukové zařízení vylepšeným zvukovým nástrojem.*“¹⁷ Svou audiovizuální tvorbou se odvolávali k Pietu Modrianovi, který ve své malbě hledal „*pravdivější vizi reality*“. Whitneyovi se tedy snažili ve filmu najít rovnováhu dvou rovin: časové jednotky v podání hudby a obrazové stránky v podání vyváženosti kontrastních výtvarných rytmů.

Co se týče hravé imaginativní roviny ve filmu, neměli bychom opomenout tvorbu předního světového loutkového animátora Vladislava Stareviche. Původní profesí byl Starevich entomolog, zoolog zabývající se hmyzem. K animaci se dostal, když chtěl pro

¹⁶ BERNÁTEK, Martin, et al. *Manifesty pohyblivého obrazu: barevná hudba*. Olomouc : Edice Paf, 2010. 106 s. ISBN 978-80-904515-4-4.

¹⁷ BERNÁTEK, Martin, et al. *Manifesty pohyblivého obrazu: barevná hudba*. Olomouc : Edice Paf, 2010. 106 s. ISBN 978-80-904515-4-4.

muzeum zdokumentovat chování brouků. Při osvětlení se mu brouci ztratili ze záběru, a tak se rozhodl po zhlédnutí tvorby zakladatele kreslené animace Emila Cohla, že by bylo možné brouky vycpat a rozpohybovat je za pomoci postupného snímání kamerou. Svůj ojedinělý animační styl rozvíjel Starevich po celý svůj život. Jeho dílo na mě působí jako záznam dětského vidění z období animismu. Zajímavá je pro mě animace *Maskot* (1934), kde plyšové figurky hledají pro holčičku pomeranč k uzdravení. Domnívám se, že v mnohém Starevich ovlivnil především surrealistickou experimentální tvorbu, ale i celkově oblast loutkové animace.

Své proměnlivé a snové světy dokázal neuvěřitelným způsobem zobrazit Alexandr Alexeieff. Zavedl ojedinělou techniku „špendlíkového stolu“, který mu umožnil pracovat s velice jemnými přechody mezi hranicemi tvarů. Dalo by se říci, že se mu podařilo rozpohybovat stíny, napodobit pohyb mraků, zkrátka, dát život dvourozměrné ploše. Mezi oblíbené snímky z jeho produkce řadím *Poutníka* (*En passant*, 1943). Popisuje malíře, jenž vstoupí přímo do obrazu krajiny, nachází se tedy v šerosvitovém niterném prostředí obrazu. Jakoby se nám dvě výtvarné techniky v podobě malby a fotografie neuvěřitelným způsobem setkaly na filmovém plátně.

1.2.1 Experimenty pohybu Normana McLarena versus československá poezika

Filmovým tvůrcem s velice širokým záběrem inovací ve filmových experimentech byl kanadský tvůrce Norman McLaren. Z počátku se zajímal o klasický film a animaci. Ve filmu *Five till seven* (1933) se odkazuje ještě k Eisensteinovy, v animaci *Love on the wings* (1938)- pro změnu k Emilu Cohlovi. Následně již ale experimentoval s filmovým pásem jako Len Lye. Hravost s pohybem teček se objevuje ve snímcích *Dots a Lops* (1940). Kruhové motivy se v McLarenově tvorbě objevují často a dostávají různé podoby a formy jako například ve snímku *Mosaic* (1965). Kresba přímo na filmový pás nabízí rozpohybovanou změť barev ve snímku *Begone Dull Care* (1949). Svůj postoj k filmu McLaren srovnával s malbou, Podle něj se při tvorbě filmu také jedná také o jednoduchý a přímočarý počitek jako u malířské tvorby.

V českém prostředí jsme si na barevnou hravost ve filmových experimentech museli kvůli politické a kulturní situaci počkat až na konec 60. let, kdy techniku začali používat doslova „utajený“ experimentátor Petr Skala a animátor Radek Pilař. Blížeji se budu věnovat Petru Skalovi, který ve své tvorbě využíval rytí, škrábání, malbu, kresbu, propalování i specifické chemické postupy v pokusu o zobrazení jednoty a propojenosti veškerých jevů. Skalovou tvorbou prostupují existencionální otázky, vztah člověka k vesmíru, člověka ke společnosti. Barva pro Skalu byla vyzařováním světla, což je patrné u snímku *Šepot hvězd* (1971). Kde se prolínají barevné tvary s rytou kresbou v rytmickém pohybu. Následná Skalova tvorba nese prvky figurace. U snímku *Hledání rovnováhy* (1973) invertuje záznam pohybující se postavy, jejíž silueta se prolíná s barevných chaosem v pozadí. Rozdílný přístup pojal u *Postav v nás* (1977), které vycházejí s neurčitých tvarů a postupně se objevují a zanikají. Jak McLaren tak Skala se živil dokumentární tvorbou, což je poměrně zvláštní spojitostí obou tvůrců. V pozdějším období Skalovy experimenty přecházejí do digitální podoby, ale stále nesou podobné obrazové charakteristiky.

Oproti Skalovi Norman McLaren filmové postupy často střídal, proměňoval a vytvářel. Jakoby by neustále hledal tu správnou formu pro svou vizuální komunikaci. V 50. letech

zavedl techniku pixilace, kdy za pomoci jednotlivých snímků filmovou kamerou zabíral herce. Někdy se používá i pojem „triková animace“, neboť jednotlivé záběry byly využívány k filmovým trikům. Techniku uvedl v animaci *Neighbours* (1952). Snímek je protiválečnou povídkou, ve které McLaren nabízí specifický pohled na realitu, což dokládá i fakt, že snímek vyhrál Oskara za dokumentární film a nikoli za animaci. Hravě a originálně použil McLaren techniku pixilace ve snímku *The chairy tale* (1957), který je vlastně dokumentem dialogu mezi mimem a židlí. Díky animaci dosáhl McLaren u židle živých pohybů, které plně zastupují lidské pohyby a gesta.

Československou animátorskou scénu také prostupovala hravá pohybová poetika celkově zaměřená spíše na dětské publikum. Mám tím na mysli tvorbu Jiřího Trnky, Hermíny Týrlové a Jiřího Barty. Po hlubším bádání ale nalézáme v jejich tvorbě i druhou rovinu. Používají klasickou animaci jako formu kritiky společenských problémů, která povětšinou jinotajem komunikuje s divákem. Zde je na místě zmínit snímek Týrlové *Vzpouřa hraček* (1946), který pojednává o přepadení hračkářské dílny gestapákem a o následné vzpouře hraček proti němu, či *Trnkovu Ruku* (1963), která je obrazem umělce drženího ve spárách totalitní společnosti. V *Ruce* Trnka s neuvěřitelnou jemností znázornil nejniternější pnutí za pomoci loutky. Zmínit musím i Bártův film *Klub odložených* (1989) vypovídající o generačním střetu mladé a staré generace módních figurín, který bychom vzhledem k datu výroby mohli považovat za dokument revoluční situace v Československu. Ráda bych zmínila i tvůrce, u kterých druhá rovina zavítala spíše do světa představ, fantazie a snů. Na mysli mám Karla Zemana a Břetislava Pojara. Zemanův svět bývá často přirovnáván ke světu kouzelníka filmu, Meliésovi. Ve své tvorbě si Zeman pohrává s divákem a přenáší ho za pomoci filmového obrazu do svých vysněných světů, například ve snímku *Baron Prášil* (1961). Pojar pro změnu rozpohyboval snový svět dětského pokoje ve snímku *Motýlí čas* (1990) či hravě kombinoval akci herce s animací v *Kočí škole* (1961)

Když se znovu vrátíme k McLarenovi nezůstával pouze u formy pixilace a rozvíjel techniku dále ve spolupráci s hudebním doprovodem. Vznikl tak projekt *Canon* (1964), jenž je vytvořen na bázi hudebního kánonu, tedy skladby založené na principu přesného opakování. V první části nás McLaren zavádí do rozpohybované hry v kostky na motivy

kánonu „Frère Jacques“. Poté propojuje klavírní doprovod s poskakujícími kreslenými postavami, které pro nás mohou zastupovat noty. V závěrečné části se na elektronickou hudbu pohybují živí herci. Splynutí figurálního pohyblivého obrazu a hudby je ale neuvěřitelné až ve snímku *Pas de Deux* (1968), který je trefně nazýván vizuální básní lidských siluet. *Pas de Deux* je záznam baletního představení, ve kterém jsou lidské figury redukovány do jemných světelných linek a za pomoci několikanásobné expozice v některých částech snímku množeny. Vznikají tak prolínající se figurální koláže působící jako organické světelné sochy. Přímý vztah hudby a obrazu převedl do filmové podoby až snímek *Synchromy* (1971). Pohyblivý obraz se stal ve snímku hudbou a hudba pohyblivým obrazem, neboť McLaren zde klavírní záznam exponoval přímo na filmový pás za využití možností nové optické techniky. Vznikla tak abstraktní animace plná barevných geometrických tvarů běžících ve vertikálních pásech.

1.3 Imaginace v souvislosti se surrealistickou a avantgardní tvorbou

O přenesení imaginace přímo na filmové plátno se zajímali surrealisté. Našli ve filmovém médiu ojedinělé možnosti interpretace snů, které malba postrádala. Programově se hlásili k psychoanalýze Sigmunda Freuda. Pro surrealisty je prioritou spontánnost a samovolnost umění, základními inspiračními prvky se pro umělce stávají podvědomí a instinkty. Mezi průkopníky surrealistického filmu řadíme *Andaluského psa* (1928) od Luise Buñuela a Salvatora Dalího. Sám Buñuel film považuje za výzvu k sebevraždě, avšak sled snových obrazů otevírá další možné výklady.

Z mého pohledu ale více snové pojetí vyzařuje film *Emak Bakia* (1926) od Mana Raye, i když členové surrealistické skupiny filmu vytýkali nedostatek narace. Film je jakýmsi záznamem chaotického snu neznámé ženy. Filmový obraz nám připomíná rozpohybované „rayogramy“, tedy fotografické koláže vytvořené přímo na fotopapír bez použití kamery. V průběhu své filmové tvorby Ray experimentoval s řadou přístupů a forem.

Mezi filmaře, kteří pracovali doslova s nadrealitou, řadíme například Jeana Cocteau s filmem *Krev básníka* (1930). Jedná se o filmové vyobrazení básníka nesmířeného s vlastním údělem umělce. Filmové obrazy v podání Cocteau dostávají nový rozměr. Kam až se posune realita? Jednou se dívá básník do zrcadla a v mžiku se do něj propadá jako do vodní hladiny.

Neopominutelnou experimentální filmařkou se snovou tematikou plnou obrazového transu je Maya Deren. Paranoidní strach snícího vyobrazuje její film *Odpolední osidla* (1943), na kterém spolupracovala s manželem Alexandrem Hackenschmiedem. Její přepis snu do pohyblivého obrazu posouvá možnosti filmového média jako takového, především neobvyklou montáží. Filmový obraz v podání Mayi Deren přechází mezi odlišnými prostředími a snovou dějovou linku nám propojuje pouze hrdinka, která se ale v určitých okamžicích „rozštěpuje“ a v záběru je vidět čtyřikrát.

„Podle Brakhage zaznamenává lyrický film akt vidění a proud imaginace. V jeho filmové ich-formě se trhavá panoráma rovná letnému pohledu, přesvíceném okénku okamžiku,

v němž nazíráme okolní svět, a přivalu několikaokénkových záběrů okouzlení smyslů.“¹⁸ Světelné fantasmaticky chaotické experimenty rozvíjel v průběhu celé své tvorby, můžeme jmenovat například snímek *Mothlight* (1963) či pozdější sérii *Preludes* (1996). Za snímek stříhem, experimentálním obrazem a zpracováním připomínající zmatený sen můžeme považovat *Dog Star man* (1962-64). Brakhage ve své tvorbě usiloval o zachycení „nedotčeného“ okamžiku, zkoumal tedy neprobádaný svět snění, časoprostorového dění a neovlivněnou mysl sociokulturními vlivy.

Surrealistické koláže pro film rozpochoval Stan VanDerBeek. Vytvářel snímky za pomoci ploškové animace, jednalo se o koláže z novinových výstřížků, ke kterým připojil sekvence ze starých filmů. Vzájemným propojením materiálů vznikaly snímky jako například *Science friction* (Věda tření, 1959), který hned v úvodu odkazuje k Freudovi. Koláže vycházejí z dadaismu a surrealismu a obsahují v sobě hravou poetiku. V podání VanDerBeeka jsou ale drsné, neformální, plné expresionistického výrazu. Jeho tvorba celkově nese známky černého humoru a satiry. K humoru a satiri odkazuje i zakončení většiny snímků slovem Flim namísto filmu, kdy „flim-flam“ vyjadřuje v angličtině podvod, klam, iluzi. Pojetí kolážové animace lze později ve svébytném podání vidět u Terryho Giliama či Marthy Colburn. Pro VanDerBeeka byly pohyblivé obrazy jazykem, prostředky univerzální komunikace. Vždy hledal nové metody znázornění, zkoumal hraniční formy filmu ve spojení s novými technologiemi, architekturou a lidským vědomím.

V českém filmovém prostředí se surrealismus ujal až v šedesátých letech, do té doby neumožňovala takovou produkci politická a společenská situace. Surrealistická skupina se formovala kolem osobnosti Vratislava Effenbergera. Autoři z okruhu skupiny svou tvorbu označovali jako „imaginativní umění“, v oblasti filmu se používá spojení „poetický film“ nebo „nová vlna“. České podání surrealistického filmu překonává specifickým způsobem freudismus. Pro českou avantgardu již byla charakteristická poetizace a lyrizace vidění světa a samozřejmě humor, odstup a distance tvůrců od vážných témat.¹⁹ Přední

¹⁸ THOMSOVÁ, Kristin, BORWELL, David: *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny ; Akademie múzických umění, 2007. 827 s. ISBN 978-80-7106-898-3.

¹⁹ SVITÁK, Jan . Groteskní lyrika Jana Němce. *Film a doba*. 1966, 10, 2, s. 250-255. ISSN 0015-1068.

osobností stojící v pozadí většiny poetických filmů, práce na scénáři a výpravě, je Ester Krumbachová.

Spolupracovala například s Věrou Chytilovou na filmu *Sedmikrásky* (1966), v nichž se řeší otázka hodnoty lidského individua, tedy hodnoty, kterou si každý musí vytvořit a nalézt sám v sobě. Hledání se neobejde bez vnitřního zápasu, který Věra Chytilová ve filmu zobrazila neobvyklým způsobem, formou bizarní komedie plné groteskních barevných obrazů.²⁰ Chytilová ve své tvorbě umocňuje intelektuální přístup k imaginaci. Příběh Marií zasazuje do poeticky mnohoznačného prostoru, kde je svět otevřen vnímání diváka a nechává mu prostor pro hledání významu. Nevšední obraznost *Sedmikrásek* je někdy označována jako „zvrhlý balet“, což mi přijde značně výstižné.

Ester Krumbachová dále spolupracovala Janem Němcem na melancholicko-sentimentální grotesce o neúspěšných lidech, *Mučedníci lásky* (1966). Film je záznamem denního snění, kdy emotivita je ovlivněna stavem organismu. Snímek bývá přirovnáván k Andaluskému psu od Buñuela. „*Portréty nálad, zfilmované subjektivní světy, v nichž se stýká realita a sen, jsou záměrným mísením subjektivity cítění a objektivity světa, přesahují neustále dimenzi fakticity a polidšťují ji tím, že film se odvíjí jako záznam o žité realitě, jež neustále podřizuje zlomky skutečnosti touze, snění a tomu, co vytváří autentický záznam o čase v osobnosti člověka.*“²¹

Také bychom neměli zapomenout na film *Valerie a týden divů* (1970) od Jaromila Jireše. Jedná se o zfilmování prozaického díla Vítězslava Nezvala, jež mísí prvky „černého“ a „gotického“ románu. Jireš se také nacházel mezi realitou a snem, v jeho tvorbě se mísí prvky lyričnosti, děsivosti a erotismu.

Celkově však hlavní postava Valerie nepropadá svým neukojeným pudům, ale pouze nad nimi smýšlí, mystifikuje diváka.

Surrealisté pracovali s obrazotvorností ve filmu především v dějové lince, která vykládá snové či nadreálné příběhy. Film jako samotné médium využívají v neobvyklé stříhové skladbě a základních filmových efektech, avšak výrazně specifický přístup k surrealistické tvorbě můžeme najít u dvojce autorů, Jana Švankmajera a Davida Lynche.

²⁰ Citace Věry Chytilové. *Film a doba*. 1966, 4, 66, s. 169. ISSN 0015-1068.

²¹ SVITÁK, Jan . Groteskní lyrika Jana Němce. *Film a doba*. 1966, 10, 2, s. 250-255. ISSN 0015-1068.

1.3.1 Imaginativní film Švankmajera „versus“ Lynchova skrytost

Nezastupitelným a svou tvorbou specifickým tvůrcem českého surrealismu je Jan Švankmajer. V 60. letech se připojuje ke skupině Vratislava Effenbergera. Švankmajer však jde hlouběji, nebere surrealismus pouze jako umělecký směr, ale spíše jako duchovní cestu, po které prochází svou tvorbou. Což je patrné z jeho vlastního popisu procesu tvorby: *„Základem je vnitřní model, na jehož utváření se podílí jak složka vědomá, tak i nevědomá. Impulz, přicházející z okolního světa (z reality), je zpracováván v nevědomém kotli vnitřní laboratoře, do jejíchž prostorů nemám přístup. Inspirace jej potom zvonkem u domovních dveří, kterým je mě oznámeno, že vnitřní model je hotov a že si jej mohu vyzvednout. V průběhu tohoto procesu se několikrát meziprodukt vynoří na okamžik do vědomí k oplodnění dalšími impulzy reality, aby se opět ponořil pod hladinu, do nevědomí k dalšímu zpracování. Rytmus tohoto procesu až do zazvonění zvonku neovládám.“*²² Pojetí Švankmajerova surrealismu se ale od ostatních českých představitelů liší svým destruktivním pojetím, které má blíže spíše ke světové tvorbě, například Buňuelovi, kterého Švankmajer považoval za vzor.

David Lynch se programově svou tvorbou k surrealismu nehlásil, přesto zastává prvky vnitřního pnutí k tvorbě, uvádí: *„Všechno, co existuje, vychází z jednotného pole, je založeno na vši mysli a vši hmotě. Takže když tady máte nevědomí (Lynch naznačí rukou výšku) a tady nevědomí (ruka se sune níž), pak mezi tím existuje ono pole. A myšlenky, miliony, miliardy myšlenek prostě probublávají vzhůru, stoupají a pak, když vstoupí do vaší vědomé mysli, jste schopni je zaznamenat.“*²³ Přirovnává proces k situacím, jež nastávají ve vědních oborech, jako například při vynalezení rádia, které objevil Tesla v New Yorku a zároveň Marconi v Itálii. Jeho názor tedy souvisí s Jungovým kolektivním vědomím,

²² ŠVANKMAJER, Jan, DRYJE, František. *Síla imaginace : režisér o své filmové tvorbě / Jan Švankmajer .* [s.l.] : [s.n.], 2001. 271 s. ISBN 80-7272-045-7.

²³ HEJLÍČKOVÁ, Iva. Nápad může přijít kdykoliv. *Cinema*. 2007, 7, s. 88-92. ISSN 1210-132X.

imaginace jako kreativním impulsem prostupujícím všechny obory lidské činnosti, neomezujícím se pouze na umění.

Švankmajer byl původně loutkářem a výtvarníkem zabývajícím se informelem, asambláží, koláží. Následně začal pracovat v animovaném filmu, což bylo impulsem pro počátek jeho mimofilmových experimentací prostupujících celou jeho následnou tvorbou. Na počátku Švankmajer experimentuje s animací v explozionatistické variaci *J. S. Bach: Fantasia G-moll* či ve strukturální hravosti snímku *Hra s kameny* (1965). Experiment s klasickou animací neobvykle rozvádí ve snímku *Byt* (1968), ve kterém nás zavádí do místnosti, kde nic nefunguje podle našich představ a vše má absurdní pohyb a zákonitosti. Jako by člověk byl ve špatném snu, který se vymyká reálným zákonitostem a dělá si s nimi, co chce. Výrazným experimentálním snímkem je *Zánik domu Usherů* (1980). Síla imaginace snímku vyvěrá z oživené hmoty a struktury, jež zastupuje živé herce. Také literární předloha od Edgara Allana Poea bývá interpretována v souvislosti lidské psychiky. Dům je často interpretován jako nevědomí a jeho rozpad jako rozdvojení duše. Ve vyobrazení veršů *Očarovaného zámku* ve filmu *Zánik domu Usherů* využívá Švankmajer taktilní báseň. Hrouda hlíny se rozpohybovává na dané motivy a pohyb se stává ilustrací slov. Švankmajer se o gesto hluboce zajímal, více než gestické malířství, ale uznával gestické sochařství. Socha je pro něj čistou formou taktilního umění, protože ruka zde nekombinuje ani nevyhledává podobné struktury nejlépe odpovídající našim pocitům, ale přímo vytváří struktury vkládáním bezprostředních emocí. V souvislosti s animací, lze najít mezery v soudržnosti, kdy mezi kontaktem s materiálem probíhá záběr snímku, tedy není možné plynule s materiálem pracovat, ale i přesto se Švankmajer technikou zabýval dále. Lze jmenovat snímek *Možnosti dialogu* (1982) a především část *Dialog vášnivý*, kde se animátorovo gesto reálně projevuje přímo na těle postav, kdy vášeň je spojena s jejich rozpadem a splynutím, kdy emoce jsou vyobrazeny v gestu hlíny. Jiný výraz nese *Dialog věcný*. Jedná se o specifické uplatnění koláže. Sama využitá technika je střetem materiálu s materiálem. Vztáhneli tento střet do souvislosti s dialogem přichází až básnické sdělení, kdy jako diváci máme otevřené pole pro představy, pro možnou interpretaci jednotlivých částí dialogu.

David Lynch byl původně také výtvarníkem. Ve své figurální tvorbě kombinuje pastózní malbu s koláží a texty. Ve filmu se prosadil experimentální prvotinou *Babička* (1970), která je stále považována za jeho surrealistický debut. Film vypráví o chlapci, který má konflikt se svými rodiči. Rodiče jsou zde připodobněni psí smečce. Chlapec se před nimi uzavírá do svého světa a zasadí semena, z nichž vyrostou babička. Násilné útoky rodičů, tak vymění za jemné babiččiny doteky. Hraný film je propojen s animacemi a obsahuje expresionistické prvky. Obraz filmu je roztržštěn a doplňuje nám vnitřní pnutí hlavní postavy. Dalším Lynchovým snímkem pohybujícím se na surrealistické rovině je *Mazací hlava* (1976). Film můžeme považovat za záznam temné, děsivé nicoty. Černá chmura denního snění na plátně se všemi bizarnostmi, které souvisí s Lynchovou tvorbou: podivné struktury, neobvyklá světelnost, děsivé stvůry. Výklad děje zůstává otevřený a pro většinu diváků chaotický. Sám Lynch v rozhovorech uvádí, že hledal i on sám význam v průběhu natáčení a že se mu jednotlivé sekvence vyobrazovaly a on hledal neustále souvislosti a významy. Lynch se později znovu vrací k příběhu postavenému na principu snu, *Mulholland Drive* (2001). Lze chápat příběh jako záznam chorobné mysli, která z důvodu svých činů utíká do světa představ. Propletené příběhy dvou hlavních postav, mafiánské podsvětí, děsivé sny a modrá skříňka s neznámým obsahem, od které se dlouho hledá klíč. Film bez konce a začátku, snad každý divák hledá možné vysvětlení a varianty děje. Lynch považuje film za ukončený. Divákovi nevysvětluje podstatu, nechává mu dveře otevřené, ať si smysl každý najde sám.

K prožívání vlastní dětské imaginace, přesněji k animistické fázi vývoje, se Švankmajer vrací ve filmu *Něco z Alenky* (1988). Prostředí filmu je vymezeno Alenčíným pokojem, prostorem, v němž se odehrávají představy a sny. Jsou zde ožívovány předměty a autor zavádí Alenku do Lewisovy říše divů. U Švankmajerovy Alenky se nám propojuje sen a realita v závěrečné scéně, kdy se Alenka probouzí a uvědomí si, že vše bylo pouhým snem, až na to, že terárium je rozbité a králík pryč. Surrealisté se domnívali, že realita, jež člověka obklopuje je pouze fragmentem života, až ve vztahu s nevědomím se propojí do plnohodnotného celku. Můžeme tedy Švankmajerův závěr filmu považovat za případ, kdy se sen stal skutečností a skutečnost snem. Lze vzpomenout na známé „spojité nádoby“

zakladatele surrealismu André Bretona.²⁴ Švankmajer objektivně zhodnocuje představy z dětství, především taktilní smyslovou zkušenost. Možná právě Švankmajer je oním projevem materiální obraznosti ve smyslu snění o hmotě, o které píše Gaston Bachelard.

Doslova za dokument o Freudově teorii neuspokojeného libida můžeme považovat Švankmajerův film *Spiklenci slasti* (1996). Film je někdy vykládán jako vhled do podvědomí nebo jako satira na současnou společnost hledající uspokojení v podivných erotických praktikách. Podobné téma najdeme i v posledním Švankmajerově filmu *Přežít svůj život* (2010), kde se hlavní protagonista za pomoci specifického rituálu dostává do snů a zkoumá svá erotická fantasmata. Švankmajer zde postavou psycholožky vede dialog z Freudem a Jungem. Zajímavostí filmu je i jeho zpracování, neboť Švankmajer měl možnost využít digitální techniky animace, ale přesto stále zůstává o taktilní tvorby, u doteku animátora s materiál fotografie.

²⁴ ŠVANKMAJER, Jan, DRYJE, František. *Síla imaginace : režisér o své filmové tvorbě / Jan Švankmajer* . [s.l.] : [s.n.], 2001. 271 s. ISBN 80-7272-045-7.

1.4 Imaginace ve spojení s audiovizuální tvorbou

*"I re-enter the field. My image and I stand perpendicular to each other. The image is alive. The equation between matter and light energy formed. Photons of light penetrate the wall. I feel the emptiness around me I let myself go into this extension of self. For a brief moment I am at the same time this image and this self."*²⁵

Peter Campus, sev, 1975

Probíhající technický vývoj s sebou přinášel i nové možnosti ve vizuálněobrazném vyjádření²⁶, mám tím na mysli zavedení videoartu jako uměleckého média. Videoart otevřel další možnosti vyjádření tvůrčího potencialu a možnosti vizuální komunikace. V souvislosti s videoartem bychom neměli opomenout prvek intermedializace. Například film na rozdíl od videa je pojímán jako mediálně čistý. I přesto je historie filmu, například Rickem Altmanem, vysvětlována jako identifikace s jednotlivými médii: s fotografií, ilustrovanou hudbou, vaudeville, operou, komiksem, rozhlasem, fonografem a telefonem.²⁷ V průběhu času se ale nakonec objevují propojení s většinou médií. Samotný pojem „intermedia“ vychází od básníka Fluxu Samuela Taylora Coleridge. Používal ho k definici forem, které se začleňovaly do prostoru mezi již známá média. Konceptuální rozvoj videoartu měl již od svých počátků v 60. letech charakter mediálního hybridu, protože ve své formě vyjádření dekonstruoval prvky jiného média – televize.

²⁵ Volný překlad: „Zapnul jsem znovu video. Já a můj obraz stojíme naproti sobě. Obraz je v pohybu. Vytváří se rovnováha mezi mnou a světelnou hmotou. Fotony světla pronikají do stěny. Cítím prázdnotu okolo sebe. Nechal jsem se uvést do rozšíření sebe sama. Ve stejném okamžiku jsem obrazem a sám sebou.“

²⁶ „vizuálněobrazné vyjádření“ bylo zavedeno reformou kulikulárních dokumentů v rámci diskurzu výtvarné výchovy a výchovy k umění. „Pojem měl odlišit obsah pojmenování vázaného na obraz jako na obrazovou plochu od literárního obrazového vyjádření, které taktéž působí na obrazivost, a konečně měl sumarizovat všechna další díla, která mají obrazovou stránku (např. film či reklama).“ - VANČÁT, Jaroslav. *Vývoj obrazivosti od objektu k interaktivitě : Gnozeologické předpoklady analýzy obrazové stránky nových médií*. 1. . Praha : Karolinum, 2009. 246 s. ISBN 978-80-246-1625-4.

²⁷ SZCZEPANIK, Petr. *Intermedialita. Cinepur*. 2002, září, No.22, s. 56. ISSN 1213-516X.

I přední teoretik médií Marshall McLuhan nepředpokládal od tak „chladného“ média, za jaké televizi považoval „*pro její sníženou schopnost a technické omezení definovat a fixovat obrazovou představu*“²⁸, možnost uměleckého projevu. Televize podle McLuhana divákovi pouze zatemnila a rozmazala intelektuální příjem a vnímání obrazu, a to i vzhledem k jejímu informačnímu cíli, tedy roli masově-sdělovacího prostředku. V 70. letech i Theodor Adorno prohlásil televizi na „kulturní průmysl“ ve svém smyslu blížký totalitnímu režimu. Celkově s náhledem McLuhana a Adorna musíme souhlasit, neboť běžný televizní přenos stále nese výše uvedené prvky a jeho vliv na diváka se ještě více prohloubil.

I přesto se ale v 60. letech podařilo médium uchopit odlišným způsobem, který můžeme připodobnit experimentální a animační tvorbě u filmu. Samotný historický vývoj filmového média takový postup předpovídal. Na konci 19. století byl vyroben filmový pás. V průběhu 1. poloviny dvacátého století procházel filmový pás různými změnami ve velikosti, v 30. letech byla připojena zvuková linka. Filmový pás se ale musel poměrně složitým způsobem nechat vyvolávat, a tak možnost filmování nebyla pro každého přístupná. Až právě v 60. letech byl zaveden celuloidový film pro videokamery, který se nemusel vyvolávat. V průběhu dalšího technického vývoje, s příchodem osobních počítačů a díky finanční přístupnosti videokamer, se filmová a audiovizuální tvorba otevřela širšímu poli tvůrců. Důležitou roli sehrál i přechod analogového média k digitálnímu. „*Videoart zažil rychlý přechod od analogického, lineárně-horizontálního střihu a postprodukčních technologií k digitálním, lineárně-vertikálním postupům, které vedly k větší angažovanosti umělce, zažíváme období, pro jehož autory je charakteristická neobyčejná konceptuální zralost, důkladná znalost užitých technik, lepší využití nástrojů digitálního střihu a efektivnější komprese dat, nový cyklus, v němž se všechny tyto vstupní elementy proměňují.*“²⁹ Současní tvůrci z uvedeného hlediska mají v rukou nástroj, který mohou

²⁸ ČIHÁKOVÁ - NOSHIRO, Vlasta. Katalog výstavy - *Radek Pilař : Absolutní opona*. 1. . Jihlava : Městské muzeum a galerie ve Svitavách, 1991. 24 s.

²⁹ DUERO, Javier. Videoart ve věku dospělosti. *Film a doba*. 2007, 2, s. 88-89. ISSN 0015-1068.

předávat vizuálněobrazná sdělení, zkoumat společnost a hledat východiska, jak ji upozornit na komerčnost, stereotypnost a pasivitu při percepci televize.

Mezi průkopníky videoartu je tradičně řazen člen skupiny Fluxus Nam June Paik, který použil kameru Portapak v rámci výstavy elektronické hudby a televize v roce 1963. Paik měl záměr svou tvorbou upozornit na pasivitu televizního diváka, měl za cíl aktivizovat jeho percepci. V rámci videoartu zapojoval prvky akční tvorby a instalace. Ještě před prací s videem se snažil ve filmové tvorbě nabídnout divákovi odlišný pocit percepce ve snímku *Film pro Zen* (1962-1964), který je 8 minutovým záběrem bílého čtverce. Jakoby Paik nabízel divákovi plátno pro vlastní projekci. Paikova práce spočívala na destrukci média videa podobně, jeho předchůdci nakládali s filmovým pásem, rozdíl byl v tom, že manipuloval s médiem na digitální bázi. Přešla bych počáteční akce s performerkou, cellistkou Charlotte Moormanovou, při kterých jí připojoval televize s přímým přenosem na tělo violoncella nebo jí vytvořil televizní podprsenku. Zajímá mne následující tvorba, například *Elektronic opera No.1* (1966-9), kde pracoval se zkreslením za pomoci magnetu, prolínal a invertoval jednotlivé záběry. Důležitý je též snímek *Global Groove* (1973), u něhož použil syntetizér a figurální taneční kreace se tak proměnily do barevné změti tvarů a forem. Svým výrazem nám *Global Groove* (1973) může připomínat videoklip. Paralelně vedle práce s videoobrazem, rozvíjel Paik i instalace z televizorů, například do podoby věže *The more the better* (1989), kdy na nás objekt působí pohyblivou strukturou televizního obrazu či *Family of robot* (1986) a *Cage* (1990), kdy televizory jsou sestaveny do podoby figur.

Následující videoartista Peter Campus je specifický svou figurální videotvorbou, prolínáním forem a experimenty. Ve videoprojektech Campus řešil otázky lidské existence a identity. S videem pracoval jako performer, sám si stoupal před kameru. Například ve videoartu *Three Transitions* (1973) Campus zobrazuje prolínání dvou světů. Ve videu sám Campus zároveň prolézá a vylézá „plátnem“. Druhá část projekce zabírá tvář, která si svůj vlastní obličej stírá. Pod mizejícím obličejem se objevuje další tvář, která má jiný

emocionální výraz. Za pomoci techniky klíčování³⁰ Campus odlupuje vrstvy obrazu zpodobňující realitu. Campus se věnoval vztahu videa a reality. Videoart užíval jako prostředek širšího pohledu na svět. Máme-li se vyhnout problému s vytvořením vizuálního systému, který omezí kapacitu oka, je nutné dle Campuse rozlišit kameru od očí a učinit z ní prostředek k obsáhlejšímu vnímání prostoru. Vztah diváka a díla rozvíjí Campus především ve svých instalacích. V jeho videoprojektech jakoby by diváci přímo vstupovali do kamery. *Statis* (Městnání, 1973) je interaktivní instalací. Divák je zde zabírán dvěma kamerami zároveň, jednou statickou, která přenáší jeho obraz. Druhá kamera rotuje a vytváří grafický záznam divákovy pohybu. V posledních projektech přechází Campus od reality ke hře barvy, pohybu a světla. Především v sérii projekcí *Inflections: changes in light and colour around Ponquogue Bay* (Skloňování: změny světla a barvy kolem Ponquogue Bay, 2009). Campusův projekt mě připadá jako nová krajinomalba, pixilace pointilismu. Campus v souvislosti s instalací uvádí, že dnešní technologie nemají odlišný vztah k přírodě proti předchozím generacím, pouze mají jinou formu.³¹ Campus se věnoval studiu psychologie, zajímal se především o percepci. V téže době došel psycholog Warren S. McCulloch ve výzkumech k závěru, že poznávání je součástí percepce. Můžeme se tedy domnívat, že se jedná o počáteční pojetí percepce jako „dvojitého“ kanálu, jak nám nastínil Gregory Currie ve své teorii o imaginaci, kterou uvádím v první kapitole práce.

Postmoderní doba je spojena se slovy Hanse Beltinga „konec dějin umění“ či ve filmovém podání Douglase Gordona „film je mrtev“. Gordon uvedený vztah aplikuje ve své tvorbě, kdy reinkarnuje mýty, obrazy a filmy a uvádí je do galerijního prostoru. Gordon nutí ve svých projektech diváka přemýšlet, nabízí mu jiný úhel pohledu na svět. Vztah diváka a časoprostoru Gordon zkoumá ve videoinstalaci *Video 24 - Hour Psycho* (1993), v němž zpomalil Hitchcockův film. Gordon tak vyzdvihuje působivé části thrilleru. Když vrah útočí

³⁰ Technika nazývána i greenscreen se používá převážně v televizních zprávách a efektových filmech. Jedná se o vytvoření průhledného „alfa“ pozadí za pomoci zeleného či modrého plátna.

³¹ BASCIANO, Oliver . Art Review: ArtReview meets Peter Campus: ArtReview meets Peter Campus. *Art Review* [online]. December 19, 2009, nedat. , [cit. 2011-06-12]. Dostupný z WWW: <<http://www.artreview.com/forum/topic/show?id=1474022%3ATopic%3A963569>>.

na dívku ve sprše, vidíme podrobně detaily scény a sledujeme situaci subjektivněji. „Teprve při zpomaleném záběru spatříte detaily, které vnímáte podvědomě, ale jinak vám uniknou; začnete přemýšlet nejen o zobrazovaném ději, ale také o našem vnímání tohoto děje a vnímání vůbec“³², podotkl ke Gordonově výstavě *Krev, pot, slzy* (2010) kurátor Jaroslav Anděl. Gordon propadá fascinaci novými médii, ale především ho láká percepce. V 90. letech jeho tvorba zahrnuje video instalace, které jsou jakousi multimediální retrospektivou tvorby v jednom prostoru *What you want me to say* (Co chcete, abych řekl, 1998). Retrospektivu ve videoobrazu použil ve snímku *Self-Portraits of You + Me, after the factory* (Vlastní portréty tebe a mě v továrně, 2007), kde hledáčkem kamery prostupujeme prostorem rozpadlých pop artových obrazů. V současnosti nejrozsáhlejším Gordonovým dílem je celovečerní film *Zidane* (2006), na kterém spolupracoval s Philippem Parrenou. Snímek můžeme považovat za pokračování portrétní tvorby z 90. let, ale rozvedenou do pohyblivého obrazu. Podle Gordona se jedná o portrét muže 21. století Zinédina Zidana, který je sledován hledáčkem kamery. Divák v detailních záběrech může sledovat vědomé i nevědomé pohyby Zidana.

K filmové tvorbě se vztahuje i tvorba Johana Grimonpreze, například jeho videoprojekce ve smyčce *Looking for Alfred* (2005), která asi uvízla v mysli každého návštěvníka pražského Biennále v roce 2009. Jedná se o cyklické video s hitchcockovskými motivy, které jsou za sebou řazeny ve snovém sledu, a jsou pravděpodobně symbolicky propojeny. Video mi připadá jako vidění Hitchcockova snu.

Malířkou emocionální útěchy je Eija - Liisa Ahtila. Jedná se o finskou konceptuální umělkyni, která pracuje s mnoha uměleckými formami, ale přední je její videotvorba. V jejích pracích se většinou objevuje téma mezilidských vztahů. Ahtila ve videu pracuje s prvky filmového jazyka. Při instalaci využívá ale dvou až tří paralelních projekcí, díky čemuž se mění vnímání díla. Umožňuje nám jít více do hloubky a zkoumat detaily postav. Následná trojitá projekce *If 6 was 9* (1995) dokumentuje výpovědi několika pubertálních dívek. Téma se točí okolo jejich prvních sexuálních zkušeností a pocitů. Nahlížíme díky

³² DOX [online]. 2010 [cit. 2010-12-13]. Douglas Gordon: krev, pot, slzy. Dostupné z WWW: <<http://www.doxprague.org/cs/exhibition?5/about>>.

Ahtilině kameře do soukromí dívek, do jejich minulosti a současnosti. V dvouprojekci *Consolation servis* (1999) se odehrávají tři příběhy, které jsou mezi sebou propojeny silnou osudovou linkou. První část nás uvádí k rozvodovému řízení manželského páru, kde se otevřeně projevují emoce. Následně jsme zavedeni do jarní chladivé finské krajiny, v níž se pár s přáteli prochází po večírku. Děj se však láme, když se všichni propadnou do zamrzlého jezera. V třetí části sledujeme podvodní tragédii, prostředí již nastoleného ticha. Videotvorbu Ahtily prostupuje specifická forma výpovědi silně emocionálních příběhů, které jsou ještě dobarveny malířským filmovým obrazem.

Denní snění a přátelská poezie se vyjímá v tvorbě thajwanské mediální umělkyně Wang Ya-hui. Například v digitálním snímku *Falling* (2007), padají předměty na stůj, ale zároveň se zastavují v čase, třští se a mizejí. Jakoby černé pozadí se stolem bylo situováno v prostoru s neznámými fyzikálními zákonitostmi. Ve videosnímku *Visitor* (2007) sestupuje malý mráček z oblohy a proplová prostorem starého thajwanského bytu a ve smyčce se znovu navrácí zpět. Wang Ya-hui o své svou tvorbu prezentuje jako: „*Denní sny, snění předurčená jasným vědomím a očima do široka otevřenýma, sleduji přitom neobvyklé obrazy, a prostor kolem mě vypadá stejně jako vždycky. Je obyčejný i unikátní zároveň. Zdá se, že jde o skutečnost vyčleněnou z běžného světa. Je to jako sklouznout odsud kamsi do neznáma.*“³³

Za kontroverzního zástupce vybrané videoartové tvorby bychom mohli považovat Matthewa Barneyho, protože již od počátku své umělecké činnosti staví svou tvorbu na fyzickém vypětí. Což dokládají performance z 80. let, při kterých kreslil zavěšený na laně nebo při výskoku z trampolíny. I sérii *Drawing Restraint* (Kresba sebeovládáním, 1988-2005) vypovídá o fyzičnu, neboť se jedná o akční tvorbu vztahující se k odporu proti aktu kreslení. Za druhé Barney pracuje s filmovým formátem namísto videa, ale i přesto je prezentován především v galerijních prostorách. Mám na mysli rozsáhlou sérii filmů projektu *Cremaster* (1994-2002). Název série vychází z biologie a označuje sval, kterým mužské tělo řídí polohu varlat v závislosti na okolní teplotě. To nám napovídá, že celkově se cyklus točí okolo biologie a vnitřních procesů v těle člověka. Barney doslova převádí

³³ ULVER, Stanislav. Loop is loop is loop (smyčka je smyčka). *Film a doba*. 2007, 2, s. 90-94. ISSN 0015-1068.

fungování vnitřních orgánů do estetického, historického a mystického rámce. V této sérii filmů můžeme sledovat paralelu se současnými diskusemi o genetických manipulacích a klonování. Vztah těchto postupů k člověku je Barneyem zobrazován například v souvislosti s použitými materiály: guma, latex, teflon, vazelína. V mnohém souhlasím se Zdenkem Felixem, který o Barneyem napsal: „*Divákům nabízí složitý ikonografický klíč k podivnému a matoucímu světu obrazů a idejí, v němž se historie mísí s přítomností, věda s mystikou a realita se střídá s postsurrealistickými, fantaskními vizemi.*“³⁴

Mnozí audiovizuální umělci se ale dokážou plně oprostít od narativní linky svých děl, což působí, stejně jako u abstraktních filmových tvůrců, aktivizaci imaginace. Mám na mysli současné pojetí audiovizuální tvorby v podobě VJ-ingu a DJ-ingu, jež se objevuje především v prostorách hudebních klubů, někdy v prostorách galerií. Tvůrci tak v rámci klubové scény přímo komunikují s publikem. Jedná se tedy o odlišný postup, než jaký jsme probírali doposavad. Celkově lze v současné době uvažovat o audiovizuálně orientované kultuře. Mezi vybranými můžeme zmínit německého multimediálního umělce Carstena Nikolaie – Alva Notu, švédský audiovizuální duet The Knife či německou skupinu Kraftwerk.

V Československu se videoumění rozvíjí později, s ohledem na politickou situaci, jak již bylo nastíněno v kapitole o experimentálním filmu a animaci. Formy audiovizuálních experimentů můžeme spojovat s projekty z 60. let. Především mám na mysli kinetickou světelnou scénografii Josefa Svobody - Laternu Magiku. Svoboda vytvářel atmosféru sugestivního snu za pomoci filmové a televizní projekce, pohyblivých zrcadel a stěn. V pozdější době zařadil do své tvorby i prvky videoartu. Dalším ojedinělým projektem multimediálního charakteru byl Kinoautomat Radúze Činčery. Forma Kinoautomatu bývá přirovnávána k problematice hypertextu či počítačovému programování. S elektronickým zvukem a obrazem experimentoval Woody Vasulka.

K rozvoji videoartu ale dochází v Československu až v 70. letech. Do kontextu s videotvorbou je dávána tehdejší tvorba Miroslava Klivara, který pracoval v institutu

³⁴ FELIX, Zdenek . Umění v prenatálním stavu. *Art & Antique*. 2008, únor, ISSN 1213-8398.

průmyslového designu v Praze. Klivarovy videosnímky *Videopoezie* a *Video Dim Art* (1977) ale nespádají do rozsáhlejšího tvůrčího kontextu. Videoart v pravém, slova smyslu bývá uváděn až ve spojitosti s animátorem Radkem Pilařem a tvůrcem experimentálních filmů Petrem Skalou. Až v jejich podání se médium stalo tvůrčím. Videoart svým způsobem spadá na pole poetiky české filmové tvorby, i přesto že nemá taktilní charakter, tak výrazný pro Švankmajerovu tvorbu. Poetika videobrazu spíše směřuje k odhmotnění obrazu skutečnosti. Mám tím na mysli, že médium videa je sice určitým způsobem vzdáleno od fyzického kontaktu, ale přesto může komunikovat řadou zástupných obrazových módů. Zajímavý v tomto kontextu je postřeh multimediální umělkyně Sei Keiko, která zkoumala vývoj českého videoartu před rokem 1989. „*Ze zorného úhlu propracované estetiky a řemeslné techniky animovaného filmu se video vnímalo jako příliš technický a surový nástroj, umožňující příliš snadnou manipulaci s obrazem a časem. To budilo u řady umělců nedůvěru. Počáteční přístupy k médiu videa se proto v Československu odehrávaly ve znamení zušlechťování, podřizování poměrně vyhraněným výtvarným záměrům. To vedlo na jedné straně k tomu, že se do videa vnášely estetické postupy z jiných oborů, především z malby a animovaného filmu, a na straně druhé k jistému přehlížení specifických materiálních a strukturálních kvalit videobrazu samotného.*”³⁵

Radek Pilař se obrátil k video formátu kolem roku 1983, tedy jakmile mu to umožnila společenská situace. Pilař ve výrazových prostředcích videa spatřoval nástroj čistě osobní a intimní výpovědi. Videoart mu poskytl prostor pro svobodnou komunikaci, v rámci které mohl „zhmotňovat“ své představy do pohyblivého obrazu. Podle Bohdany Kerbachové Pilař pocítil sílu média videoartu. „*Uvědomil si rozdíl mezi percepcí běžného televizního programu, filmu, dokonce i klasického výtvarného díla a mezi vnímáním videoartu, který od diváka vyžaduje spolupráci, soustředěnost a ochotu ke vcítění. Pochopil, že nová média, pokud slouží uměleckým účelům, mají schopnost odhalit sílu lidské imaginace a kreativity, a že tato vlastnost se při jejich komerčním využívání jen stěží projeví.*”³⁶ Do videoartu

³⁵ BREGANTOVÁ, Polana, et al. *Dějiny českého výtvarného umění*. Praha : Academia, 2007. Od lumynodynamismu k médiu videa, s. 1140. ISBN 978-80-200-1488.

³⁶ BRUKNER, Josef, et al. *Radek Pilař*. Praha : Slovart, 2003. Radek Pilař - video, s. 196. ISBN 80-7209-470-X.

převodl i svou ranou experimentální filmovou tvorbu jako například snímek *Malování do vzduchu* (1965 - 1990), ve kterém ještě pracoval se zásahy do exponovaného filmu. Zaujaly mne i obrazové ukázky z videa *Zrcadlo času* (1985), kde podle Kerbachové Pilař symbolizoval fenomén vody, ve své pojímavosti a proměnlivosti. Vzhledem k Pilařovu duchovnímu postoji zde můžeme najít paralelu s lidským údělem. Radek Pilař je ale pro české prostředí i významný svou organizační iniciativou, kdy kolem sebe začal v 80. letech shromažďovat umělce podobného zaměření a vytvořil tak základ pro českou videoartovou platformu.

V rámci skupiny se setkal i s Petrem Skálou, který ve své videoartové tvorbě navázal na filmové experimenty z 60. a 70. let. Zpočátku vnímal video jako prostředek pro uchování experimentů z předešlého tvůrčího období. Až následně Skala vytváří videoartové snímky s lehce narativním pojetím. I spirituální tematika stále zůstává Skalovým klíčovým tématem. Ve snímku *Stín času* (1993) se mladá dívka konfrontuje s obrazem babičky či stařeny v zrcadle na louce. Skala zde prolíná obrazy, dává do kontrastu stáří a mládí v hororovém lehce rozkmitaném obraze. Ve snímku *Pláč země* (1993) nám v úvodu Skala přibližuje planetu Zemi, následuje ale pláč poloprůsvitného chlapce. Jeho silueta se propadá do bílého rámu ve středu obrazu a v závěru se jeho vyobrazení ztratí v šumu televize. Jakoby Pilař symbolizoval propad mladé generace masmédiím.

Mezi české tvůrce videoprojektů, kteří se přes experimentální film dostali k tvorbě a teoretickému náhledu videoartu řadíme Martina Blažička. Zajímavostí je projekt *Mikroloops* (2007-10, na kterém spolupracoval se Stanislavem Abrahámem, Michaiem Cabowitzem a Georgiej Bagdasarovem). Jedná se o audiovizuální performance, stroboskopické obrazy v propojení s elektronickými samplly. Zaujal mne i projekt *After Lethaby* (2009), který vznikl ve spolupráci se Stevenem Ballem. Dvojitá videoprojekce je záznamem točivých schodů, kdy se nám prolínají jak pohledy a tak nadhledy.

Další český autor Michael Bielický sice většinu času tráví v cizině, ale můžeme ho také zapojit mezi české audiovizuální umělce, neboť založil a nějaký čas vedl obor Nových médií na AVU. Od počátku jeho tvorbou prostupovalo video v podobě videoskulptur či videobásní. V poslední době je Bielického tvorba propojena s „video mappingem“ jako

například *Riding the mind* (2009), na kterém spolupracoval se svými studenty z Karlsruhe. Jedná se o textové pole promítané na fasádu budovy, jehož pohyb divák může ovládat za pomoci kormidla.

Pro současnou vlnu tvůrců můžeme najít jednotící pojem ve slově urbanismus, neboť otázka aglomerace a globalizace je v jejich tvorbě citelná. Mluvím například o tvorbě Jakuba Nepraše, v projektu *Kultury* (2007) převádí pohyb městské kultury na frekvenci přírody za pomoci videobrazu. Neprašova *Babylonská rostlina* (2007) je vyobrazením současné společnosti v mikroorganických strukturách. V přírodě bychom mohli instalaci přirovnat k podhoubí, které žije vlastním životem. Tématicky podobná je i poslední instalace na Expu v Šanghaji (2010), kde rozvedl „Kultury“ do tří videosoch umístěných na stropě. Jedná se o *Metropolii* (2010), v níž se Nepraš snaží postihnout rytmus současných měst. Město obrazově graduje a noří se do tmy. Další součástí je instalace *Aury komunikace* (2010), o které Nepraš uvedl: „Vztah ke komunikaci jako námi vysílané myšlenky a emoce vystupují do kolektivního vědomí a vrací se nám jako bumerang. Šlo mi o to vystihnout tento spleť vztah plný propojení a zpětných vazeb. Jako podprahový komunikační kanál jsem zde použil také znakovou řeč, která „mluví“ o stejném tématu.“³⁷ Třetím videoobjektem instalace je *Kultura a anomálie* (2010), která zkoumá prvek anomálií v rámci kultury. Urbanistické iluzivní obrazy jsou příznačné pro tvorbu Davida Možného, který ale pojímá videoart jiným způsobem než Nepraš. Městské aglomerace se v podání Možného rozpadají do rytmu hudby a transformují, například v projektech *Rahova* (2010) či *Naše věc* (2008).

³⁷ PTÁČEK, Jiří . Jakub Nepraš - Město na frekvenci přírody. *Flash Art*. 2010, Vol. V, No. 16, s. 28-31. ISSN 1336-9644.

1.4.1 Zastavení v čase Bill Viola“versus” fluidní tvary Pavla Mrkuse

O médium videa se do hloubky zajímá Bill Viola. Viola hledal cestu k sebepoznání prostřednictvím média videa. Ve své tvorbě se navrácí k základním otázkám lidské existence: zrození, smrt, výjevům z podvědomí. Spirituálně jeho tvorba vychází z euroamerické kulturní tradice a je inspirována zen - buddhismem, islámským sufismem a křesťanským mysticismem. Videoart pojímá jako časoprostorové médium, které je možné vnímat až meditativním způsobem. Vytváří v divákovi pocit zastavení běhu událostí, a to díky zastavení času či neobvyklé montáži. Viola pracuje s ojedinělým a svébytným jazykem, který oslovuje široké publikum. Zároveň nabízí divákům prostor pro vlastní interpretaci. Ve videoartu *The Reflection pool* (1977-79) nás Viola zavádí do lesa k zarostlému koupališti. Krajina je zabírána statickou kamerou, což lze sledovat na jemném chvění vodní hladiny. Podivné plynutí času zobrazuje až plavec, který se zastavuje při skoku do vody nebo se vynořuje dříve, než skočí. Viola si zde hraje s posloupností dějů a časově je přehazuje. Po delším pobytu v Japonsku Viola natočil snímek *A portrait in Light and Heat* (1979), který působí jako z povzdálí sledovaný rituál. Záběry vyvolávají sugestivní pocity blízkosti, jakoby nás obraz vtahoval do svého meditativního dění. Video *Silent Mountain* (2001) zobrazuje zpomalený záběr na řvoucí pár, zvuková složka chybí a tím se jeho výraz ještě více podmiňuje. Silně působí i Violovy videoinstalace jako například *Ocean without shore* (2007), kterou měl možnost instalovat v kostele z 16. století v rámci bienále v Benátkách. Viola uvádí, že když poprvé vstoupil do prostoru kostela, netušil, jak by měla jeho instalace vypadat. Poté se zaměřil na prázdné oltáře a uvědomil si, že v kostele jsou právě místem komunikace mezi živými a mrtvými, jsou jakýmsi průchodem víry na zemi. Rozhodl se tedy umístit velkoplošné plazmové televize přímo na prázdné oltáře. Ve videoprojekci nečitelné černobílé postavy přicházejí z tmavého pozadí do popředí. Procházejí proudem vody, který se objeví až při střetu s jejich těly. Postavy jsou tak transformovány, videoobraz se zbarví a zostří. Viola dokázal hladinu vodopádu seříznout linií laseru do takové podoby, že až do poslední chvíle divák netuší, že skrz vodu postavu sleduje. Vodní hladina působí jako průhledné sklo. Navíc rozostřené záběry

postav v pozadí natáčel Viola kamerou ze 70. let a záběry v popředí již digitální kamerou s vysokým rozlišením. V bodě transformace jsou obrazy prolnuty. Během projekce vedl Viola se svými zúčastněnými rozhovory o životě a smrti. Celá expozice vyvolává hluboký duchovní zážitek. Nelze projít vodní stěnou bez vnitřního napětí. V souvislosti s duchovní sférou buddhismu, kdy všechna existence prochází neustálou změnou, přirovnává Viola videoobraz k třpytivé energii, k elektronům vibrujícím v čase.

Duchovní otázky a myšlenky jsou do média videa projektovány i českým tvůrcem Pavlem Mrkusem. Ve své videotvorbě přirozeně propojuje českou kulturní tradici s duchovními vlivy východu. Mrkus nám svým postupem může připomínat přístup konceptualisty z 60. let. Jeho tvorba je úsilím o dematerializaci uměleckého díla, jež spočívá v osvobození „hmoty“ videoobrazu. Videoprojekce v podání Mrkuse představují prostředek, skrze nějž projektuje své myšlenky a koncepty. V jeho dílech objevují východní vlivy a myšlenky, snad i proto, že několik let strávil v Japonsku. Z doby, kdy v Japonsku pobýval, je možné jmenovat videoprojekt *Koto play* (2004), který je synchronizací hudebnice a organického fluidního tvaru, jenž reaguje na hudební motivy hráčky. Tvary podobného organického typu prostupují Mrkusovou tvorbou. Zde je možné hledat souvislost s jeho původní profesí, je vystudovaným sklářem. Například ve videoprojekci *Trip* (2007) fluidní tvar prolétá ruchem města a na jeho stěnách se odráží a deformuje okolní svět. V interaktivní videoinstalaci *Space Walk* (2006) představuje zmnožená sekvence propojující záběry z kosmu oficiálně distribuované agenturou NASA a je doplněna o mikro příběhy možných obyvatelů určitého vesmíru. Jedná se o hru s konspiračními teoriemi. Ve videoinstalaci *Iris* (2008) je zpodobněn ředič informací z mediálního světa. Inspiraci pro projekty Mrkus nachází v textech scholastiků a buddhistických sútrách.

2 Didaktická část

2.1 Imaginace v pojetí filmové a audiovizuální výchovy v kontextu výtvarné výchovy

V září 2010 byl schválen obor Filmová a audiovizuální výchova (dále jen F/AV) jako doplňující vzdělávací obor pro oblast Umění a kultura v rámcových vzdělávacích programech. F/AV je novým oborem, který bude zaveden do základních škol v září 2011. Nový obor bude obohacím vzdělávací oblasti Umění a kultura, kam patří i Výtvarná výchova.

Obor F/AV nabídne žákům orientaci ve filmové a audiovizuální produkci. Zároveň žáci získají vlastní tvůrčí zkušenosti z filmové a audiovizuální tvorby a jejich výsledků. Nový obor se také bude zabývat rozvíjením percepce díla vytvořeného filmovými a audiovizuálními prostředky a reflektováním jejich hodnoty. Učí žáky zaujmout a formulovat názor na filmové a audiovizuální dílo. Ve zkratce by se dalo říci, že žák by se měl orientovat ve filmových studiích, jak ze stránky kriticko - teoretické, tak ze stránky praktické.

Již zavedené průřezové téma Mediální výchova suplovala některé cíle oboru F/AV, ale především je zaměřena na mediální komunikaci a práci médií. Mediální výchova má vybavit žáka základní mediální gramotností, která by mu měla pomoci k orientaci v informacích ze současných médií. Svým zaměřením má ale Mediální výchova blízkou vazbu spíše k vzdělávací oblasti Člověk a společnost. V souvislosti s filmovou produkcí můžeme uvést například dokumentární tvorbu. Mediální výchova také souvisí s oblastí Jazyka a jazykové komunikace, čímž napomáhá k rozvoji mluveného a psaného projevu. Mediální výchova samozřejmě souvisí i s oblastí Umění a kultura. *„Vztah je založen na vnímání specifické „řeči“ znakových kódů, jež média užívají, a jejich kombinací, a to nejen*

přirozeného jazyka, ale i obrazu a zvuku. Přispívá ke schopnosti vnímat, interpretovat a kriticky hodnotit artefakty umělecké i běžné mediální produkce.“³⁸

V souvislosti se zadáním mé diplomové práce pod názvem: Imaginace ve výtvarném umění, pro mě není zkoumaná oblast jasně specifikována. V rámci své práce se mimo jiné zabývám vztahem imaginace a filmové a audiovizuální tvorby, která je někdy chápána jako součást výtvarného umění. Jiné teorie naopak zastávají názor, že jde o zábavnou produkci médií. V kontextu výtvarné výchovy a výtvarného vzdělávání se ale objevuje pojem vizuální gramotnost. Vizuální gramotností se ve svých studiích zabývá Marie Fulková či William J. Thomas Mitchell. Vizuální gramotnost se používá v souvislosti se studiem dějin umění, ikonologie a vizuální kultury. Podle Mitchella se jedná o: *„silnou a zdánlivě nevyhnutelnou metaforu, která srovnává nabývání rozdílných úrovní znalostí ve vizuální oblasti (dovednosti, kompetence a odborných znalostí) se znalostí jazyka a literatury. S použitím analogie ze světa počítačů můžeme říci, že systém vidění je jako softwarová aplikace. Je třeba jej instalovat správně a ve správný moment vývoje zralého „mechanismu“.*³⁹ Vizuální gramotnost podle Fulkové ve zkratce zahrnuje estetickou otevřenost k emocionálním a empatickým vztahům, aktivní a kreativní činnost, percepční citlivost a schopnost kritického myšlení.

A jak je pojmána filmová a audiovizuální „gramotnost“? Když se zaměřím na odbornou studii F/AV Rudolfa Adlera *Filmová a audiovizuální studia Proč a jak* (2010), hned v úvodní části je popisován základní aparát filmové a audiovizuální výchovy jako filmová řeč, kdy je pojem rozveden *„jako pevně zakotvená součást globálního, kulturního i mediálního prostoru, nejen pro možnosti specificky vizuálního sdělení a komunikace, ale v intenci našeho zájmu především jako autentický umělecký výraz disponující estetickými možnostmi a účinky, plně kompatibilními se záměry a charakteristikou vzdělávací oblasti*

³⁸ *Metodický portál : inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. 2007 [cit. 2011-06-16]. Dokumenty RVP - Informaceo metodickém portálu. Dostupné z WWW: <<http://rvp.cz/informace/dokumenty-rvp>>.

³⁹ MITCHELL, William J. Thomas. *Metodický portál : inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. 26.02. 2009 [cit. 2011-06-16]. Vizuální gramotnost nebo gramotnostní vizualita. Dostupné z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/3021/VIZUALNI-GRAMOTNOST-NEBO-GRAMOTNOSTNI-VIZUALNOST.html>>.

umění a kultura.⁴⁰ Již v souvislosti s tvorbou Douglase Gordona jsem otevřela téma, zdali je film v dnešní době stále tvůrčím médiem ve smyslu kinematografickém. Sami teoretici filmových studií, například David Norman Rodowick, v této souvislosti upozorňují na fakt, že film ztrácí své centrální postavení. Tak se stává základním podkladem pro studium na poli audiovizuálním. V souvislosti s tímto hlediskem by filmová a audiovizuální výchova měla zkoumat oblast audiovizuální kultury, tedy nikoli se omezovat pouze na pojem kinematografie. Již v řečené Mediální výchově se podobný směr rýsuje. Následně i pojem filmová řeč je v této situaci nedostačující. Rodowick v souvislosti s danou problematikou uvádí pojem „cinema“: „Dnes je velmi důležité rozlišení pojmů „film a „cinema“, s nímž pracují i samy technologické inovace: je čím dál méně filmu v doslovném smyslu, ale stále mnoho „cinema“.⁴¹ Christian Metz „cinemu“ specifikuje jako určitou soustavu rysů, které jsou ve filmech brány jako charakteristické a lze je pociťovat jako jazyk. Podle Metze: „je film jako konkrétní promluva, která aktualizuje virtuální jazyk „cinema“, jenž nabízí možnosti pro soubor všech možných filmů a filmových postupů“.⁴² Pojmem cinema se v kontextu výtvarné výchovy podrobněji zabývá Linda Arbanová ve své disertační práci *Filmový obraz jako předmět výchovy a vzdělání* (2010). Práce pro mě byla zdrojem inspirace, znalostí a souhlasím s mnohými z jejích stanovisek. Arbanová hledala možný český ekvivalent k termínu cinema a označila ho pojmem „filmovost“ či „filmový“. Následně i pojem výchova není v současném pojetí pedagogiky dostačující a spíše by byl na místě pojem: audiovizuální edukace. Přičemž termín by bylo možné specifikovat jako výchova a vzdělání s hlavním zaměřením na audiovizuální kulturu s důrazem na hledisko filmovosti v teorii a praxi.

⁴⁰ ADLER, Rudolf . *Metodický portál : inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. 14.3.2011 15:25 [cit. 2011-06-16]. Filmová/audiovizuální výchova. Proč a jak? . Dostupné z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/10785/filmova-audiovizualni-vychova.-proc-a-jak.html/>>.

⁴¹ RODOWICK, David Norman . Virtuální život filmu : Rozhovor s davidem Normanem Rodowickem. *Illuminace* [online]. 2003, 15, 2, [cit. 2011-05-15]. Dostupný z WWW: <http://www.iluminace.cz/JOOMLA/images/stories/clanky/rodowick_2_03.pdf>.

⁴² RODOWICK, David Norman . Virtuální život filmu : Rozhovor s davidem Normanem Rodowickem. *Illuminace* [online]. 2003, 15, 2, [cit. 2011-05-15]. Dostupný z WWW: <http://www.iluminace.cz/JOOMLA/images/stories/clanky/rodowick_2_03.pdf>.

Vztahem percepce a imaginace jsem se již zabývala v kapitole Vymezení funkce imaginace v rámci vývoje osobnosti dítěte. Shrňme-li předešlé poznatky, dětský divák dlouho prochází obdobím animismu, v jehož průběhu postupně dochází k celistvému pochopení animace a filmu. I přesto můžeme do animační tvorby zapojit děti zhruba od čtyř let, jestliže cílem aktivity bude experiment s obrazem a pohybem. Pro danou věkovou skupinu bude dle Piageta aktivita již pochopitelná. Jedná se především o experimenty využívající různorodé materiály, nejlépe taktilní⁴³ povahy. Nelze po dítěti chtít v daném věku animovat příběh, můžeme ale rozvinout jeho smysl pro pohyb a práci s materiálem. Až od osmi let lze rozvést etudy do krátkých příběhů. Originální děj s logickými souvislostmi děti skládají až v pozdějším období. Při samotné tvorbě filmu se zapojuje dětská představivost, zároveň je nutné uvažovat, či dokonce si projektovat následující kroky a skládat vizuální obrazy, tedy představit si stříhovou skladbu. V souvislosti s výtvarnou výchovou bych ráda uvedla termín empirický divák podle Marie Fulkové. Je to divák: „*Vrostlý do své doby, kultury a habitu, který vytváří význam obrazu, sahaje do zdroje vlastní zkušenosti, myšlení, emocí a vztahů.*“⁴⁴ Audiovizuální tvorba by dle mého názoru měla být vnímána podobným způsobem, jako uvádí Marie Fulková ve své teorii, kterou vztahuje především ke galerijní animaci.

Spíše než pojem imaginace prostupuje didaktiku výtvarné výchovy pojem tvořivost. Samozřejmě z teoretického hlediska je nutné zmínit, že pojmy nejsou vzdálené, neboť mnozí autoři uvádějí, že imaginace je hlavním impulsem k tvořivosti. Tvořivost je výchozí pojem Artefiletiky Jana Slavíka, která se souhrnně zajímá o výtvarnou výchovu a tvořivou dramaturgii. Výchovné pojetí postavené na důrazu tvořivosti prostupuje českým pojetím výtvarné výchovy již od 60. let, čímž je česká výtvarně pedagogická scéna raritou nejen v Evropě. O situaci pojmu tvořivosti v 80. letech Slavík uvádí: „*Pojem „tvořivost“ se znenáhlu stává otevřenou branou, jejímž prostřednictvím sice výtvarná výchova mohla získávat mnohé inspirace, zároveň jí však hrozilo, že se postupně rozplyne v obecné teorii a*

⁴³ Význam slova: dotykový, hmatový. ŠVANKMAJER, Jan, DRYJE, František. *Síla imaginace : režisér o své filmové tvorbě / Jan Švankmajer*. [s.l.] : [s.n.], 2001. 271 s. ISBN 80-7272-045-7.

⁴⁴ FULKOVÁ, Marie. *Diskurs umění a vzdělávání*. Praha : H&H Vyšehradská, 2008. 336 s. ISBN 978-80-7319-076-7.

*praxi vědecké nebo technické tvorby. Přispíval k tomu i bouřlivý a málo přehledný vývoj výtvarného umění, který se stal obtížně uchopitelným jak pro estetiku, tak pro teorii umění.*⁴⁵ Přes Slavíkovy nepřilíš pozitivní vize do budoucna se tvořivost udržela jako základní kámen výtvarné výchovy až do dneška. V průběhu vývoje přístupu k výtvarné výchově sledoval Slavík vznik čtyř pojetí (art-centrické, video-centrické, gnozeo-centrické, animo-centrické pojetí). Vzhledem k tomu, že některá pojetí využívám v praktické části didaktiky, či se o nich zmiňuji v souvislosti s F/AV, budeme se jim blíže věnovat.

Jedním z programových směrů české výtvarné výchovy je art-centrické pojetí, které klade důraz na přímý kontakt s uměním či umělcem. Cíl art-centrického pojetí je definován souhrnem podmínek: probuzení zájmu o umění, citový zážitek, osvojování informací o vývojových etapách dějin umění včetně hledání svého vlastního názoru. Základní myšlenkou art-centrického pojetí je triáda: zážitek, dialog, interpretace. Art-centrické pojetí je svým konceptem blízké současné galerijní animaci, která vychází z podobných základních cílů.

V rámci lektorského oddělení Veletržního paláce NG v Praze byl vytvořen v roce 2008 projekt *Artcrossing*⁴⁶. Jedná se o projekt multimediálního vzdělávání pro žáky, studenty a učitele realizovaný ve spolupráci se současnými umělci, kteří jsou zastoupeni ve sbírkách Národní galerie. Záměrem projektu bylo především rozvíjet kreativitu, informační gramotnost a klíčové kompetence určené cílové skupiny a podporovat rozvoj pedagogů výtvarné a hudební výchovy. Tento inspirativní projekt je sice zaměřený na propojení

⁴⁵ SLAVÍK, Jan . *Od výrazu k dialogu ve výchově : Artefiletika* . Praha : Karolinum, 1997. 200 s. ISBN 80-71-84-437-3.

⁴⁶ CHOCHOLOVÁ, Lucie; ŠKALOUDOVÁ, Barbora; ŠTŮLOVÁ VOBOŘILOVÁ, Lucie. *ICT a současné umění ve výuce - inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*. Praha : Národní galerie, 2008. 154 s. ISBN 978-80-7035-378-3.

⁴⁶ CHOCHOLOVÁ, Lucie; ŠKALOUDOVÁ, Barbora; ŠTŮLOVÁ VOBOŘILOVÁ, Lucie. *ICT a současné umění ve výuce - inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*. Praha : Národní galerie, 2008. 154 s. ISBN 978-80-7035-378-3.

galerijní edukace s novými médii, ale obsahuje i vzdělávací aktivity, které souvisí s filmovou a audiovizuální tvorbou.

Zejména mám na mysli projekt *Animovaný film a minimalistické sklony* Matěje Smetany. Samotný projekt se skládá ze tří celků: seznámení se s autorovou tvorbou, prohlídka a kreativní práce s vybranými minimalistickými díly a vlastní tvůrčí animační činnost. Ze subjektivního hlediska mi přišel velice zajímavý výběr podnětů pro tvůrčí činnost v podobě minimalistické tvorby, neboť právě ta aktivizuje u žáků imaginaci, jejímž výsledkem je různorodá škála tvůrčích přístupů a výsledných animací. Smetana v projektu používá techniku kreslené animace na fólii, do které je vsunuta vybraná dokumentační fotografie z expozice minimalismu. Technika vychází z klasické kreslené animace na ultrafán, avšak Smetanovo pojetí je přístupnější pro žáky a inspirativní pro pedagogy.

Dalším projektem Artcrossingu, který mě zaujal a také souvisí s filmovou a audiovizuální tvorbou je projekt *Umění (v) pohybu* Pavla Mrkuse. V teoretické části diplomové práce je již o umělecké tvorbě Pavla Mrkuse zmínka. Jen ve zkratce, jedná se o multimediálního umělce, který pracuje především s videoartem a interaktivními instalacemi. Koncept projektu *Umění (v) pohybu* se inspiroje souborem prací dynamické tvorby Františka Kupky. Mrkus seznamuje účastníky projektu s technikou VJ-ingu a nabízí tak mladým účastníkům velice atraktivní formu interpretace Kupkových děl.

Další linie popisována Janem Slavíkem nás zavádí k video-centrickému pojetí výtvarné výchovy. Video-centrické pojetí se soustředí především na vizuální charakter a proces vnímání vizuální kultury. Žák by měl být podněcován k vlastnímu nalézání systému symbolů a naučit se nad nimi přemýšlet. Video-centrické pojetí již svým názvem napovídá, že se svým přístupem přiklání k elektronickým prostředkům výtvarné tvorby. Zástupcem video-centrického pojetí je Jaroslav Vančát, teoretik a videoartista v jedné osobě. Soustavně se ve svých teoretických studiích věnuje obsáhlému výskytu obrazových prostředků souvisejících s rychlým vývojem digitálních médií. Vančát zavádí do výtvarné výchovy pojem *obrazivost*, který by měl svým významem přiblížit obsah termínu v anglickém pojmu „image“. Pojem obrazivost podle Vančáta „*především znamená*

v jediném pojmu, že se jedná o „vnitřní představy“, představy zakotvené v naší paměti.“⁴⁷

Obrazivost Vančát považuje za nedílnou součást naší kultury. V posledních letech se Vančát ve spolupráci s Marií Fulkovou věnuje projektu EduArt. Cílem online projektu je orientace ve vizuální kultuře a tvořivý přístup ke znaku. Projekt EduArt dává možnost poznání našich interakcí a jejich uplatnění v komunikaci, a to pomocí metod podporujících provázaný systém obrazivosti. Děti se učí za pomoci projektu metodicky utřídit informace v podobě tzv. myšlenkových map. Na projekt upozorňuji i z hlediska imaginace, neboť se domnívám, že tvorba podobných obrazových schémat - myšlenkových map pomůže u žáků s tvorbou dějové osnovy příběhu.

Zástupcem gnozeologického pojetí, směru, který se orientuje především na *dětskou zkušenost všedního dne*, je Věra Roeselová. O svém přístupu uvádí: *„Výtvarné postupy jsou podřízeny hledání sdělnosti výtvarné výpovědi, která se pro dítě stává prostředkem k objevování světa a sebe v něm.“⁴⁸* Proces výtvarné tvorby probíhá systémem výtvarných projektů, které se skládají z tématických řad. Jednotlivé aktivity jsou vymezovány námětem a motivací, přidanou hodnotou, výtvarným problémem, vlastním zadáním a výtvarnou technikou. Přístup k výtvarné výchově za pomoci materiálových experimentů v pojetí Věry Roeselové pro mě byl inspirativní. Tuto techniku se snažím rozvést do pohyblivého obrazu viz praktická část didaktika.

Na závěr bych ráda představila projekt Lindy Arbanové - Aeroškola, který již několik let běží v pražských artových kinech: Aero, Oko, Světozor. Aeroškola nabízí výukové projekty zaměřené na filmovou a audiovizuální výchovu pro žáky, studenty i učitele. Z velké části se věnuje i výtvarné výchově, zejména výtvarným dílnám, tvorbě plakátů, výtvarně zaměřeným programům pro předškolní děti. Nabízené aktivity lze shrnout pojmem umělecko-výchovná edukace se zaměřením na audiovizuální kulturu. Projekt Aeroškola vychází z konceptu Rámcově vzdělávacích programů, především se věnuje oblasti Umění a

⁴⁷ VANČÁT, Jaroslav. *Vývoj obrazivosti od objektu j interaktivitě : Gnozeologické předpoklady analýzy obrazové stránky nových médií*. Praha : Karolinum, 2009. 246 s. ISBN 978-80-246-1625-4.

⁴⁸ ROESELOVÁ, Věra . *Didaktiva výtvarné výchovy V., nejen pro základní umělecké školy*. Praha : Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 2001. 143 s. ISBN 80-7290-058-7.

kultura a průřezovému tématu Mediální výchova. Aeroškola je propojena i s akademickou sférou, s katedrou Výtvarné výchovy Univerzity Karlovy v Praze. Absolventi a studenti s Aeroškolou spolupracují, připravují a realizují zde své projekty. Od běžných filmových seminářů se Aeroškola liší především sérií přednášek s názvem *Film aktivně*. Jedná se o přednášky využívající prvek interaktivity. Studentům není film prezentován pouze formou přednášky či úvodu k filmu, ale lektor naopak za pomoci interaktivní prezentace vybízí studenty k dialogu. V rámci republiky podobný projekt nemá obdoby. Aeroškola se zabývá i dalšími aktivitami jako například Malá škola animace, Dětský filmový tábor Aertěk, Nedělní cyklus Aero dětem a další.

2.2 Praktická část

V úvodu bych ráda podotkla, že rozvoj imaginace u žáků v praxi filmové a audiovizuální tvorby v kontextu výtvarné výchovy nelze objektivně reflektovat. Vybírala jsem tedy takové aktivity, které v souvislosti s vývojem audiovizuální kultury byly hravé, inovativní a inspirativní, které rozvíjejí nějakým specifickým způsobem tvořivost u dětí.



2.2.1 Dílny experimentální animace

2.2.1.1 Materiálové experimenty na „animačním stole“

V rámci Malé školy animace jsme se snažili najít metodu, která by byla přístupná, i předškolním dětem, rozvíjela jejich tvořivost a nebyla založena na narativní stránce. Záměrem bylo vyučovat experimentální animace s pedagogickým přesahem, tedy propojení materiálových experimentů s pohyblivým obrazem. Za tímto účelem jsme společně s Františkem Topinkou a Lindou Arbanovou, lektory Aeroškoly, sestavili tzv. „animační stůl“, který nabízí dětem využití široké škály technik. Podsvícení stolu umožňuje tvorbu v několika úrovních. Inspirací pro nás byla experimentální a animační technika z 30. let využívající kreslenou animaci na sklo, například Walter Ruttmann či plošková animace Jurije Norštejna. Dále vám představím několik výtvarných postupů, které se danou technikou dají vytvářet. Projekt byl aplikován jednorázově, tedy pro účastníky školiček animace, kteří si ve většině případech přišli techniku vyzkoušet pouze jednou, nejedná se tedy o systematické rozvíjení výtvarného jazyka.



Anifest

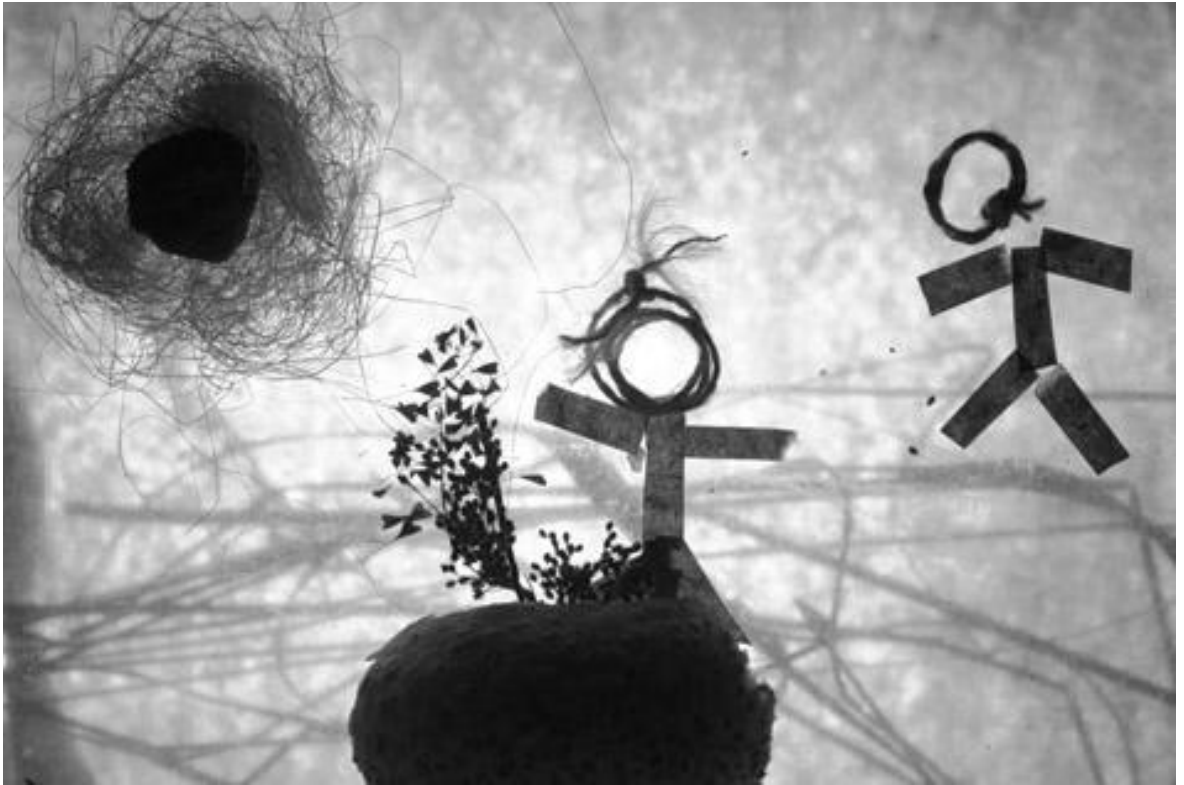
Animační stoly jsme poprvé vyzkoušeli na školičkách animace v Teplicích. Potvrdilo se, že technika je přístupná i nejmenším dětem, tedy zhruba od čtyř let. V následujících ukázkách představím několik možných postupů, díky kterým se hravou formou rozvíjí výtvarný jazyk.

- 1. Ukázka - Písečná bouře**
- 2. Ukázka - Motýl**
- 3. Ukázka - Houby po dešti**

Rohozná

Techniku animačních stolů jsem měla možnost vyzkoušet i na letním táboře Rohozná, který je každý rok tématicky zaměřen na jinou kulturu. V červenci 2010 se probíral program Afrika. Děti se tady seznamovaly se základy africké kultury, s jejími rituály a tradicemi. Připravila jsem pro ně animační akci, ve které měly možnost pracovat s alternativní variantou animačních stolů. Z rozbité židle jsem odmontovala sedátko a přes prázdnou část natáhla průhlednou fólii. Přes spodní příčky židle byl natažen tmavší přírodní papír, aby světlo nešlo přímo do objektivu. Scénu si děti vytvářely s nalezených přírodních materiálů. V průběhu tábora již získali povědomí o příbuzích z afrického prostředí, což se projevovalo i v jejich výtvaném pojetí.

- 4. ukázka - Příšera a člověk**
- 5. ukázka - Lov lva**
- 6. ukázka – Kytka**



2.2.1.2 Rozpohybované koláže

Technika koláže pochází z hravosti dadaismu a surrealismu. Technika koláže spojuje různé části do celků. Vznikají tak v dílech nové významy a souvislosti. Pro techniku koláže lze využít různorodé materiály a kombinovat je. Z teoretické části práce lze zmínit autory jako Stan VanDerbeek či Jana Švankmajer. Vybrala jsem ukázky z praxe, které techniku koláže dostaly do pohybu. Představím vám ukázku z animačních dílen Code mode. Účastníci dílen zde využili i prezentační materiály z módních stánků, a tak tvorba připomíná hravý dokument o módě.

7. ukázka – Adélka



2.2.1.3 „Taktilní básně“

O pojmu taktilní báseň jsem již psala v souvislosti s animací *Zánik domu Usherů* Jana Švankmajera, kde se rozvíjí básnické metafory otisky rukou do hlíny. Vznikají tak živé a organické tvary. Metodu „básně“ jsem vyzkoušela s několika skupina zanimovat. Po každé jsme došli k rozdílným a originálním výsledkům. Materie hlíny nabízí široké spektrum výpovědí.

8. ukázka – Keramika IV.

V kurzech keramiky na Výtvarné dílně Vinohrady jsem zkusila s třemi dívkami animaci s hlínou. Dívky v něžné hodině keramiky mezi sebou nekomunikují a většinou každá sedí v jiné části třídy. Na začátku animace se dívky vůbec nedomlouvaly, co budou animovat. Každá si vzala hroudu hlíny a postupně ji potichu snímek po snímku posouvala. Lze si v úvodu animace všimnout, že objekty z hlíny se vzájemně prohlížejí. Bez jakéhokoli komentáře se na scéně najednou objevily i postavy v podobě nejrůznějších keramických pomůcek. Dívky najednou animovaly svatební obřad. Hlína byla tedy pro dívky jakýmsi komunikačním prostředkem. Změnu jsem cítila zejména u jedné z nich, která poprvé udělala objekt větší než časový hrníček a jako jediná spontánně prsty ryla do materiálu hlíny.

9. ukázka – Metamorfóza

Animaci hlíny jsem také využila jako tvůrčí cvičení v lekcích loutkové animace. Děti byly motivovány úryvky z tvorby Fráze Kafky *Proměna*, dosáhlo se tak naprosto odlišného výrazu než u předešlé spontánní akce.

2.2.2 Projekt film - Sen?

Projekt vznikl v rámci filmového tábora Aertěk, který se konal v červenci minulého roku. Tábor je zaměřen na rozšíření teoretických znalostí z oblasti filmu a seznámení s procesem filmové tvorby. V průběhu tábora si děti vyzkouší výukové materiály ve formě *Filmů aktivně* a *Videostopů*, vytvořených Lindou Arbanou, lekcemi střihu a fotografie pod vedením Aleše Paroubka, lekcemi kamery pod vedením Matěje Slámy a dramatickými cvičeními pod vedením Michaely Tůmové. Věkové rozmezí účastníků se pohybovalo od 8 do 12 let, s jedinou výjimkou v naší skupině, kdy jednomu z účastníků bylo již 15 let.

Úvod: Na rozdíl od předchozích ročníků si děti samy vybíraly náměty ke svým filmům, neboť v daném věkovém rozmezí by bylo poměrně náročné v tak krátkém čase sestavit smysluplný příběh. Náměty byly vytvořeny lektory. Moje skupina si vybrala námět pod názvem *Aliens*. Celá skupina se při výběru shodla a jejich představivost se nastartovala do neuvěřitelných obrátek. Při tvorbě storyboardů jsme se rozdělili do skupinek, kdy si každá vybrala k zpracování určitou část filmu. Nechala jsem jim otevřený prostor pro zpracování. Vzhledem k snové tématice se objevovaly neobvyklé fantazijní světy. Následně jsme vzniklé kresby přilepili na zeď a snažili se propojit smysluplně jednotlivé části do celku. Některé z dětí mezi tím navrhovaly kosmické lodě a kostýmy.

Realizace / FILMOVÉ PROSTŘEDKY	Původní verze scénáře
Sen?	Aertěk - aliens
*K natáčení jsme nakonec s dětmi využívaly nejen prostředí tábora, ale i okolní lokace. Jako blízký vrch, který nám umožnil panoramatické záběry. / VELIKOSTÍ ZÁBĚRŮ	<i>*Příběh se může situovat nejlépe přímo do reálií filmového tábora.</i>
Nakonec děti ani dokument v televizi	<i>Úvod: někdo se dívá na dokument o UFO</i>

<p>nepoužily, spíše řešily vhléd do snové říše v podobě operačního sálu mimozemšťanů.</p> <p>/ TECHNKA KLÍČOVÁNÍ</p>	<p><i>v televizi.</i></p>
<p>Původní náčrty dětí měly v plánu natáčení před ubytovnou, kdy kamera měla postupně zabírat jednotlivé zrudělé obličej. Nakonec se děti rozhodly točit scénu v interiéru. Přesněji ve stejném pokoji jako natáčeli spícího Honzu.</p>	<p><i>Parta dětí se nudí. Jedno z dětí - Honza se odváží povědět ostatním o svém snu, ve kterém ho unesli mimozemšťané a operovali mu mozek. Ostatní se ho pokoušejí v žertu přesvědčit, že to sen nebyl. Honza má ze snu velký strach, ale ví, že si z něho dělají legraci a naštvě se...</i></p>
<p>Místo kolemjdoucího, zapojily do filmu roli vedoucího z tábora. Vedoucí tak vstoupí do pokoje, kde se odehrávala předešlá scéna a vyptává se na podivné úkazy. Děti si až nyní uvědomí, že Honza si asi srandu nedělal. Situace zde byla dobře vystižena v reakci herce Jirky.</p>	<p><i>V tom k nim přijde náhodný kolemjdoucí, kterého znají, krátce přátelsky pozdraví a poté se děti zeptá, jestli včera večer náhodou neviděli na obloze něco divného. Děti mu poví o "snu", který se zdál Honzovi. Kolemjdoucí se zarazí a s výrazem znepokojení rychle odejde. Chvilí poté si děti vzpomenou, že zapomněly na důležitou schůzku společně rychle odbíhají.</i></p>
<p>Zde jsme se ocitli s dětmi v problematické části scénáře. Děti si načrtly unikátní vesmírnou loď a cizince z vesmíru s dlouhými pažemi. Mimozemšťani měli Jirku zkoumat na trojitém lehátku různorodými přístroji. Pozadí scény v jejich náčrtech vyplňovaly pohledy na vzdálené planety. Nakonec jsem ale dětem musela navrhnout, zdali není možné scénu natočit tak, že divákovi nastíníme pouze část akce mimozemšťanů. Následně vznikla „záchodová scéna“, ve které pouze vidíme</p>	<p><i>Při spěšném odchodu se jedno z dětí - Marie ohlédne zpět a spatří už ve velké vzdálenosti mimozemšťany, držící jedno dítě, Jirku, které se loudalo vzadu.</i></p>

<p>Jirkovu ruku mlátící do skla dveří jedné z kójí a záblesk zeleného světla. / FILMOVÁ ILUZE</p>	
<p>Zde došlo ke změně ve scénáři. Jeden z kluků se rozhodl Jirku na záchodcích hledat. Herec měl značné problémy vcítit se do situace, kdy se mu ztratil kamarád. Neustále hledal Jirku z úsměvem na tváři. V závěrečné fázi se zapojil celý tým a snažil se chlapce rozesmutnit. / TÝMOVÁ PRÁCE</p>	<p><i>Marie se chce vrátit a pomoci Jirkovi. Zděšený Honza ji ale zadrží s tím, že Jirkovi se už nedá pomoci. Mimozemšťané i se svou obětí mizí.</i></p>
<p>Našli jsme dokumentární film o mimozemšťanech a zapojili ho do scény. Paní učitelku nám přijela zahrát Martha Issová. Při jejím hereckém výkonu, děti mohly sledovat umění rychlé změny emocionálního výrazu postavy. Velice mě v souvislosti této scény překvapila Eržika v roli Marie, které jsem před natáčením řekla přibližný obsah dialogu a ona ho byla schopna hned napoprvé skvěle zahrát. Jednalo se o jedno z náročnějších natáčení, neboť jsme zapojily i děti z dalších týmů. / INTERMEDIALITA</p>	<p><i>Mezitím byla v televizních zprávách zveřejněna živá reportáž se svědky pozorování podivných úkazů na noční obloze. Marie se ve škole pokouší přemluvit přísnou učitelku, jestli by ji nemohla na zbytek vyučování omluvit, protože chce jít uneseného Jirku hledat. Paní učitelka se rozzlobí, protože si myslí, že si z ní dělá Marie legraci a přikáže jí zůstat po škole. Marii se zdá, že vidí ve tváři učitelky namodralý záblesk a zděsí se a má šokovaný výraz. Vytrhne se učitelce a utíká pryč.</i></p>
<p>Děti natáčely scénu nakonec jako přechod mezi dvěma budovami. Místo igelitky daly vedoucímu kufřík, v kterém měl uspořádané zbraně proti mimozemšťanům. Jedna členka ze štábu vymýšlela podivné názvy zbraní, podle toho co jí vizuálně</p>	<p><i>Vyučování končí, děti vychází ze školy. Před ní čeká starý kamarád bezdomovec. Když se od party dětí dozví, že byl Jirka unesen mimozemšťany a že s paní učitelkou není něco v pořádku, pronese: "Musíte je dostat, jinak je se zeměkouli ámen!" Vytahuje z bezdomoveckých</i></p>

připomínaly.	<i>igelitek speciální zbraně a rozdává je jen trochu překvapeným dětem.</i>
<p>Nakonec jsme se znovu rozhodli radši pro natáčení v interiéru vzhledem ke světelným efektům. Scénu si děti patřičně užily. Dva vedoucí stáli venku se světly a blikali do pokoje. Děti pobíhali po pokoji a útočily na noční oblohu, na neviditelné mimozemšťany. Kameraman Honza mezi nimi pobíhal a zkoušel různé pozice kamery při natáčení. V tuhle chvíli jsem vůbec neměla to srdce zastavit natáčení, zkrátka jsme to jeli na jeden záběr. Měla jsem pocit, že i děti si natáčení pořádně užily. /</p> <p>AKČNÍ ZÁBĚRY, SUBJEKTIVNÍ KAMERA</p>	<p><i>Děti si krátí nudnou chvíli, v jejich tvářích je smíšený výraz obav a odhodlání. Honza znovu opakuje, že celá jeho záležitost, sen s mimozemšťany, je jen sen a nic takového se nestalo. V tu chvíli ale dostane nějaký impuls a popadne ho záchvat, epileptický třes a tajemné věty v mimozemském jazyce. Objeví se létající talíř a Marie po něm vystřelí ze zbraně od bezdomovce. Talíř opětuje útok a vystřelí z laseru, který způsobí ohnivý výbuch. „Útočí na nás“, zařvou děti. Tlaková vlna děti odhodí, některý jsou od výbuchu poraněny, ale nikdo nezemře. Zdraví podpírají zraněné a pomalu odchází z místa útoku s odhodlaným výrazem pomsty.</i></p>
<p>Tato scéna byla nakonec vypuštěna. Honza byl v hypnotickém stavu akorát zabírán v průběhu boje s mimozemšťany. V postprodukci jsme propojily scény „dokumentárním“ záznamem letu talíře. /</p> <p>INTERMEDIALITA</p>	<p><i>Jediný Honza zůstává bez známky zranění na místě, je překvapený, neví totiž, co se v posledních chvíli dělo. Kolemjdoucí bezdomovec dětem sdělí, že ví o místě, na kterém několikrát viděl létající talíř přistávat a kde mohou mimozemšťany překvapit a napadnout. Bezdomovec, Marie a její kamarádi vymýšlejí plán osvobození Jirky.</i></p>
<p>Děti se rozhodly umístit scénu na kruhové místo ohniště a snímat situaci z několika úhlů. Napřed zkoušeli záběry ze</p>	<p><i>Vědec-skeptik, jeho dcera Marie, její kamarádi jsou na místě, o kterém mluvil bezdomovec. Mají sebou Honzu, kterého</i></p>

<p>vzdáleného nahladu, poté ze strany, následně i pohyblivou kameru. Velice dobře zde působí kamerový záběr blízky Mariině tváři, který byl následně doplněn zvukovou složkou. /RAKURS</p>	<p><i>přiváží k židli. Stal se návnadou na mimozemšťany. Po chvíli dostává Honza záchvat, zároveň s Honzou modrá i židle, ke které je přivázaný.</i></p>
<p>Rozhodnutí padlo na noční natáčení. Schody do spodní budovy nám připomínaly východ z vesmírné lodě, a tak jsme se rozhodli natáčet tam. Následné 3D animované efekty byly vytvořeny kameramanem, tedy jedním z dětí. Kostýmy si dlouho děti připravovaly. Při natáčení této scény si doslova sáhly na dno, neboť již bylo pozdě večer a ony se musely potit v kostýmech mimozemšťanů. Po zhlédnutí natočených záběrů ale byly spokojeni. /FILMOVÉ EFEKTY</p>	<p><i>Skupinka to pozoruje z úkrytu. V tom se ukáže několik vesmírných lodí. Z jedné z nich jsou „vyloděni“ mimozemšťané a Jirka také. Jirka stojí ve skupince mezi mimozemšťany. Děti ze křoví na něj křičí, ať jde k nim. Mimozemšťané se omlouvají dětem za únos, napojení na Honzu a střelbu. Mohl za to nový člen - pan Ufon Jiří, který špatně rozkodoval rozkaz velícího střediska sektoru A4X. Mimozemšťané propouští Jirku a odlétají.</i></p>
<p>Závěr filmu děti pojaly ryze po svém. Byla jsem od místa natáčení daleko, abych jim nevadila v záběru. Výsledky jsem mohla vidět až na displeji videokamery a jejich spontánní závěr mě velice zaskočil. Jednak nechali postavu Jirky zemřít. Navíc při natáčení dávali „mrtvému“ Honzovi na mikinu berušky a pronášely, že jeho maminka bude určitě smutná, až zjistí, že se vrátili bez něho.</p> <p>V rámci natáčení závěrečné scény si děti zkusily techniku klíčování. Záběry jsou</p>	<p><i>Děti se objímají a radují ze shledání a šťastného konce, sledují odlétající talíř. Na úplný závěr spadne Honza z oblohy na zem vedle dětí. Má obrovské lyžařské brýle s modrým sklem a vytřeštěný výraz.</i></p>

použity při pádu Jirky na zem. /FILMOVÉ EFEKTY	
---	--

Reflexní bilance:

Zprvu jsem si nevěděla rady, jak pracovat s dětskými nápady, které byly nad rámec našich možností. Nakonec jsme si u řady scén vypomohli filmovými efekty a počítačovou animací. U některých scén stačil pouhý náznak situace bez použití náročných efektů například scéna, ve které mimozemšťané unášejí Jirku. V rámci klíčování jsme natočili řadu záběrů za pomoci klíčování, ale nakonec se z nich použila pouze část. Situaci jsem si uvědomila až při postprodukci, kdy filmový obraz působil najednou značně nesourodě.

Na natáčení jsem pracovala s poměrně mladou skupinkou dětí, která nebyla úspěšná v základních dramatických cvičeních s Míšou Tůmovou. Míša s dětmi zkoušela například cvičení, při kterém se rozdělili na dvě poloviny a stoupli si zády k sobě. Se zavřenýma očima si poté měli sednout či lehnout, když cítili, že již někdo z týmu si sedá či lehá. Také mohli začít sami. Náš tým tímto cvičením nemohl v mnohých pokusech projít. Nesourodost skupiny se objevovala i v průběhu natáčení, ale postupně se naštěstí ztrácela. Zdali projekt rozvíjel imaginaci u dětí, neumím posoudit. Mohu však říci, že rozhodně byl přínosem pro jejich rozšíření vnímání filmové fikce, rozvoj tvořivosti a týmové spolupráce.



2.2.3 Multimediální experimenty

Projekt dětí ve věku 12 – 13 let uskutečněný na DDM Praha 2.

Úvod: Co pro vás znamená pojem video? Zkoušeli jste si někdy natočit video? Co vyjadřuje spojení slov videoart? Jak by podle vás měl takový videoart vypadat?

Ukázka videa: Douglase Gordona, 24hours Psycho/24s Psycho (časovost média videa a realita)

Motivace: Nyní si zavřete oči a zkuste si zpětně vybavit cestu, kterou jste přišli do učebny. Vaše oči jsou nyní hledáčkem videokamery a vy si ve své hlavě v podobě kamery nastavíte zpětné přetáčení. Společně jsme vcházeli do učebny, předtím jsme šli po chodbě. Jaké jste cestou natáčeli záběry za pomoci vašich kamer? Všimli jste si na schodech nějakých detailů? Nějakou dobu jste strávili před druhou učebnou. Zachytila vaše kamera nějaký rozhovor nebo detaily obličejů vašich kamarádů? S jakou náladou jste přicházeli do budovy? Co se vám odehrávalo v myšlenkách? Při průchodu kolem vrátnice jste si všimli vrátné, či jste sledovaly jiný detail? Jak jste procházeli hlavními dveřmi? Jak bylo venku? Již otevřete oči. *(za pomoci aktivní imaginaci si studenti zpětně vybavují cestu do učebny)*

⇒ **Otázky:** Jak dlouho asi trvalo vaše zamyšlení nad cestou a jak si myslíte, že byla dlouhá doopravdy?

⇒ **Cíl projektu:** časovost média, video a realita, pojem videoart

Zadání: Vidíte nějakou spojitost mezi vnitřní projekcí cesty a videi, které jsem vám ukazovala? Čím byly vaše mentální obrazy, tedy obrazy vaší vnitřní kamery, odlišné? Vstupovaly vám do nich odlišné věci? Zkuste si natočit video své vnitřní projekce. Za pomoci kamery zkusíme zachytit rychlost a spletnost vašeho myšlení.

Technika: Seznámení se s ovládáním video-kamery a fotoaparátů. Ukázka základního menu a možnosti zpětného přetáčení videa. Ovládání zoomu a připojení kamery na stativ.

Vlastní tvorba / Stahování videa/ Projekce

seznámení se současným českým videoartem: Jakub Nepraš - *Babylonská rostlina*(2007),
David Možný – *Rahova* (2010)

Reflexivní bilance:

Při evaluaci mi děti samy říkaly, že vnímaly prostor odlišněji, než jako běžný návštěvník Výtvarné dílny Vinohrady. Na video záznamech však bylo také čitelné, že se teprve seznamují s technikou videa, neboť se vzájemně bezvýznamně natáčeli a zkoušeli do kamery různé grimasy. Projekt by byl spíše vhodný pro pokročilejší děti v oboru videa. Přesto musím uznat, že velice dobře reagovali na motivační část, která využívala prvky aktivní imaginace. Prožitek z pocitu „býti kamerou“ se odrážel v následující diskuzi.

3 Obhajoba výtvarné práce – Intro

V závěrečném výtvarném projektu „Intro“ zobrazuji za pomoci videa svoji představu o fungování imaginace. V průběhu práce jsem se pokoušela představit si odborné zkoumání pojmu za pomoci představivosti. Vznikl tak můj imaginativní pokoj, který je ovládán „babičkou“. Proč zrovna babička? Nevím, zdali dokážu plně vysvětlit, z jakých důvodů nazývám postavu babičkou, sama jsem si kladla při tvorbě stejnou otázku. První impuls k pojmenování asi vznikl z výrazu loutky, neboť se na jednu stranu usmívá a na druhé má strnulý výraz. Jako by odrážela neustále se opakující dvojedinost lidského vědomí a podvědomí. Babička je tedy jakýmsi řidičem mého pokoje. Ovládá a zná všechny jeho skryté významy a systémy. Základem videoinstalace je video dokumentačního charakteru, jež sleduje situaci zvenčí. Vnitřní svět postavy tedy není hned odkryt a je na divákovi, jestli ho bude chtít prozkoumat či nikoli.



Závěr

Zkoumání pojmu imaginace mě celkově obohatilo. Jednak pro mě bylo přínosné nahlížet pojem imaginace z různých úhlů jeho pojetí a z jeho možností výkladu, také mě však zaujal její význam v rámci rozvoje vývoje osobnosti dítěte. V poslední době se soustavně věnuji didaktické práci s dětmi ve filmové a audiovizuální výchově. Narážím na mnohá úskalí při hledání námětu, tvorbě dějové linky či při realizaci scénáře. Vzhledem k Piagetově vývojovým fázím animismu, jsou mnohé situace s dětmi pro mě nyní jasnější a lépe si je dokážu dát do souvislostí.

Hledání vybraných ukázek vztahujících se k inovativním přístupům v experimentálním filmu a animované tvorbě bylo pro mě v mnohém překvapující. Měla jsem sice povědomí o autorech, ale blíže jsem se nezajímala o jejich osobní či duchovní postoj k tvorbě. U některých tvůrců mě překvapila použitá výtvarná technika, vzhledem k tomu, že jsem si způsob jejich tvorby představovala naprosto rozdílně a až po hlubším prostudování jsem si uvědomila, jak byla jejich práce jedinečná a jak otevřela nové spektrum možností pro další generaci tvůrců.

Imaginace v surrealismu, jíž jsem se v této práci věnovala, možná vyznívá vzhledem k mému vymezení současného pojetí imaginace jako krok zpátky, přesto má v práci svůj důležitý smysl. Právě v období surrealismu se nám proměňuje tématická stránka filmu, díky nadreálným představám autorů pracuje s pestřejším filmovým obrazem, střihem, montáží. Když jsem si porovnála přístupy českých a zahraničních autorů k surrealismu, odráželi se mi zde najednou specifika „češství“ jako nenahraditelné ironické a zároveň lyrické poetiky. Při zkoumání soudobých tvůrců audiovize jsem doslova znovu a znovu objevovala nové originální přístupy, které mi doposud zůstaly skryty. Doposud i postavení videoartu ve výtvarném umění pro mě bylo nejasné. Když jsem na Youtube zhlédla několik rozhovorů s tvůrci, jsem si oblíbila médium videa. Některé videoinstalace mi byly velmi blízké, například *Ocean without shore* (2007) od Violi. Také byly inspirací pro mou závěrečnou práci Intro.

V didaktické části jsem hledala pro mě blízké pojetí výtvarné výchovy, které by mi usnadnilo mou současnou pozici, kdy se svým pedagogickým zájmem pohybuji na poli filmové a audiovizuální výchovy a výtvarné výchovy. Didaktická část sestává z projektů, které se vztahují především k mému již ročnímu působení v Aeroškole. Ráda bych v budoucnu došla k ucelenějšímu a širšímu pojetí výuky F/AV a rozvedla tak získané poznatky.

Seznam literatury

- BACHELARD, Gaston. *Poetika snění*. 1. Praha : Malvern, 2010. 230 s. ISBN 978-80-86702-71-1.
- BERNÁTEK, Martin, et al. *Manifesty pohyblivého obrazu: barevná hudba*. Olomouc : Edice Paf, 2010. 106 s. ISBN 978-80-904515-4-4.
- BORECKÝ, Vladimír. *Imaginace, hra a komika*. Praha: Triton, 2005. ISBN 80-7254-503-5.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce*. Praha : Tranzit, 2004. 106 s. ISBN 80-903-452-0-4.
- BREGANTOVÁ, Polana, et al. *Dějiny českého výtvarného umění*. Praha : Academia, 2007. Od lumynodynamismu k médiu videa, s. 1140. ISBN 978-80-200-1488.
- BRUKNER, Josef, et al. *Radek Pilař*. Praha : Slovart, 2003. Radek Pilař - video, s. 196. ISBN 80-7209-470-X.
- BUÑUEL, Luis. *Do posledního dechu*. 2. Praha : Jiří Krechler - bookman, 2004. 304 s. ISBN 80-903455-0-6.
- CURRIE, Gregory. *Image and Mind : Film, Philosophy, and Cognitive Science*. Cambridge : Cambridge university press, 1995. 302 s. ISBN 0-521-45356-9.)
- ČAČKA, O. + kolektiv: *Psychologie imaginativní výchovy a vzdělávání s příklady aplikace*. Brno: Masarykova univerzita, 1999. ISBN 80-7239-034-1.
- ČIHÁKOVÁ - NOSHIRO, Vlasta. *Katalog výstavy - Radek Pilař : Absolutní opona*. 1. . Jihlava : Městské muzeum a galerie ve Svitavách, 1991. 24 s.
- DUERO, Javier. *Videoart ve věku dospělosti*. *Film a doba*. 2007, 2, s. 88-89. ISSN 0015-1068.
- DUTKA, E.: *Minimum z dějin světové animace*. Praha : AMU a ERMAT, 2004. 160 s. ISBN 80-7331-012-0.
- DUTKA, E.: *Animovaný film. Minimum z historie české animace*. Nakladatelství AMU, Praha 2002.
- FELIX, Zdenek . *Umění v prenatálním stavu*. *Art & Antique*. 2008, únor, ISSN 1213-8398.
- FISCHER, Robert. *David Lynch - Temné stránky duše*. 2. Brno : JOTA s.r.o., 2006. 464 s. ISBN 80-7217-433-9.
- FLUSSER, Vilém . *Do universa technických obrazů*. [s.l.] : Edition Flusser Vol. IV, 2001. 162 s. ISBN 80-238-7569-8.
- FULKOVÁ, Marie. *Diskurs umění a vzdělávání*. Praha : H&H Vyšehradská, 2008. 336 s. ISBN 978-80-7319-076-7.
- HEJLÍČKOVÁ, Iva. *Nápad může přijít kdykoliv*. *Cinema*. 2007, 7, s. 88-92. ISSN 1210-132X.

- CHOCHOLOVÁ, Lucie; ŠKALOUDOVOVÁ, Barbora; ŠTŮLOVÁ VOBOŘILOVÁ, Lucie. *ICT a současné umění ve výuce - inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy*. Praha : Národní galerie, 2008. 154 s. ISBN 978-80-7035-378-3.
- CHYTILOVÁ, Věry. *Citace - Film a doba*. 1966, 4, 66, s. 169. ISSN 0015-1068.
- KASTOVÁ, Verena: *Imaginace jako setkání s nevědomím*. Praha: Portál, 1999. ISBN: 80-7178-302-1.
- KESNER, Ladislav. *Vizuální teorie*. Praha : H&H, 2005. 372 s. ISBN 80-73-19-054-0.
- KLIVAR, Miroslav. *Nová umění v Čechách*. Praha : Regulus, 2001. 90 s. ISBN 80-86279-16-2.
- KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha : Akademie múzických umění, 2004. 110 s. ISBN 80-7331-019-8.
- KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. Praha : Grada Publishing, a.s., 2008. 436 s. ISBN 978-80-247-2329-7.
- MARTIN, Tim: *Surrealisté*. 1.vyd. Praha: Nakladatelství Slovart, 2004. 256 s. ISBN 80-7209-609-5.
- MAURICE, Nadeau. *Dějiny surrealismu*. [s.l.] : Votobia, 1994. 458 s. ISBN 80-85619-63-6.
- McLUHAN, M.: *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota, 2000
- MESÁROŠOVÁ, Barbora. Animovaný film a vývinové osobitosti dětského věku : Dětský animizmus a animované filmy. *Homo felix : Odborný časopis o animovanom filme*. 2001/4, II., 1, s. 16-19. ISSN 1338-2268.
- MONACO, James : *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros, 2004 . 735 s. ISBN 80-00-01410-6.
- PIAGET, Jean . *Psychologie inteligence*. 2. Praha : Portál, 1999. 164 s. ISBN 80-7178-309-9.
- POE, Edgar Allan. *Jáma a kyvadlo a jiné povídky*. Josef Schwarz. Praha : Odeon, 1987. 416 s. 605 22 857.
- PTÁČEK, Jiří . Jakub Nepraš - Město na frekvenci přírody. *Flash Art*. 2010, Vol. V, No. 16, s. 28-31. ISSN 1336-9644.
- ROESELVÁ, Věra . *Didaktiva výtvarné výchovy V., nejen pro základní umělecké školy*. Praha : Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy, 2001. 143 s. ISBN 80-7290-058-7.
- SEIFERT, A.L., SEIFERT, T., SCHMIDT, P.: *Aktivní imaginace*. Markéta Laňová. Praha : Portál s.r.o., 2004. 206 s. ISBN 80-7178-845-7.
- SLAVÍK, Jan . *Od výrazu k dialogu ve výchově : Artefiletika*. Praha : Karolinum, 1997. 200 s. ISBN 80-71-

84-437-3.

SVITÁK, Jan . Groteskní lyrika Jana Němce. *Film a doba*. 1966, 10, 2, s. 250-255. ISSN 0015-1068.

ŠVANKMAJER, Jan, DRYJE, František. *Síla imaginace : režisér o své filmové tvorbě / Jan Švankmajer* . [s.l.] : [s.n.], 2001. 271 s. ISBN 80-7272-045-7.

ŠVANKMAJEROVÁ, Eva, ŠVANKMAJER, Jan. *Anima, animus, animace : mezi filmem a volnou tvorbou* . [s.l.] : [s.n.], 1998. 181 s. ISBN 80-901964-3-8 .

THOMSOVÁ, Kristin, BORWELL, David: *Dějiny filmu : přehled světové kinematografie*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny ; Akademie múzických umění, 2007. 827 s. ISBN 978-80-7106-898-3.

ULVER, Stanislav. Loop is loop is loop (smyčka je smyčka). *Film a doba*. 2007, 2, s. 90-94. ISSN 0015-1068.

ULVER, Stanislav. *Animace a doba : Sborník z textů časopisů Film a doba*. Praha : Sdružení přátel odborného filmového tisku, 2000. 398 s. ISBN 0015-1068.

URMANOVÁ, Kateřina. Animace je hra, která se hraje sama : Rozhovor s Giannalbertem Bendazzim. *Illuminace : Časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. 2009, Vol.21, No.4 (76), s. 113-119. ISSN 0862-397X.

VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie : dětství, dospělost, stáří*. Praha : Portál, 2000. 522 s. ISBN 80-7178-308-0.

VANČÁT, Jaroslav. *Vývoj obrazivosti od objektu j interaktivitě : Gnozeologické předpoklady analýzy obrazové stránky nových médií*. Praha : Karolinum, 2009. 246 s. ISBN 978-80-246-1625-4.

ŽALMAN, Jan . *Umlčený film : Kapitoly z bojů o lidskou tvář československého filmu*. 1. Praha : Národní filmový archiv, 1993. 278 s. ISBN 59-011-93.

Online zdroje:

ADLER, Rudolf . *Metodický portál : inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. 14.3.2011 15:25 [cit. 2011-06-16]. Filmová/audiovizuální výchova. Proč a jak? . Dostupné z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/Z/10785/filmova-audiovizualni-vychova.-proc-a-jak.html/>>.

Artyčok.tv [online]. 7.5. 2008 [cit. 2011-06-13]. EIJA-LIISA AHTILA | Artyčok.tv. Dostupné z WWW: <<http://artycok.tv/lang/en-us/eija-liisa-ahtila/253/>>.

BASCIANO, Oliver . Art Review: ArtReview meets Peter Campus: ArtReview meets Peter Campus. *Art Review* [online]. December 19, 2009, nedat. , [cit. 2011-06-12]. Dostupný z WWW: <<http://www.artreview.com/forum/topic/show?id=1474022%3ATopic%3A963569>>.

Bill Viola [online]. nedat. [cit. 2011-03-11]. Bill Viola. Dostupné z WWW: <<http://www.billviola.com/biograph.htm>>.

BLAŽÍČEK, Martin . *Martin Blažíček* [online]. nedat. [cit. 2011-06-14]. Martin Blažíček. Dostupné z WWW: <<http://blazicek.net/>>.

MOŽNÝ, David. *David Možný* [online]. nedat. [cit. 2011-06-14]. Underconstruction_david mozny_david možný. Dostupné z WWW: <<http://www.underconstruction.cz/>>.

DOLANOVÁ, Lenka. *Michael Bielický* [online]. nedat. [cit. 2011-06-14]. Michael Bielický - Artlist - databáze současného umění. Dostupné z WWW: <<http://artlist.cz/?id=1803>>.

DOX [online]. 2010 [cit. 2010-12-13]. Douglas Gordon: krev, pot, slzy. Dostupné z WWW: <<http://www.doxprague.org/cs/exhibition?5/about>>.

CHRZ, Vladimír. (2011). „Nechť je slyšena druhá strana“: Červená kniha v kontextu Jungova pojetí aktivní imaginace. E-psychologie [online], 5 (1), 52-64 [cit.nedatováno]. Dostupné z WWW: <http://e-psychologie.eu/pdf/chrz.pdf>. ISSN 1802-8853.

JAMES, David E. *Introduction Stan Brakhage The activity of his nature* [online]. nedat. [cit. 2011-04 03]. 1737_ch1.pdf. Dostupné z WWW:<http://www.temple.edu/tempess/chapters_1400/1737_ch1.p>.

KOLEČEK, Michal. *Artlist - databáze současného umění* [online]. nedat. [cit. 2011-06-14]. Pavel Mrkus - Artlist - databáze současného umění. Dostupné z WWW: <<http://artlist.cz/?id=4013>>.

Media Art Net [online]. nedat. [cit. 2011-06-13]. Eija-Liisa Ahtila Consolation Service Video Cinema Narration. Dostupné z WWW: <<http://www.medienkunstnetz.de/works/consolation-service/>>.

Metodický portál : inspirace a zkušenosti učitelů [online]. 2007 [cit. 2011-06-16]. Dokumenty RVP - Informaceo metodickém portálu. Dostupné z WWW: <<http://rvp.cz/informace/dokumenty-rvp>>.

MITCHELL, William J. Thomas. *Metodický portál : inspirace a zkušenosti učitelů* [online]. 26.02. 2009 [cit. 2011-06-16]. Vizuální gramotnost nebo gramotnostní vizualita. Dostupné z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/3021/VIZUALNI-GRAMOTNOST-NEBO-GRAMOTNOSTNI-VIZUALNOST.html/>>.

MRKUS, Pavel. *Pavel Mrkus* [online]. nedat. [cit. 2011-06-14]. Pavel Mrkus/homepage. Dostupné z WWW: <<http://mrkus.ixode.org/home.htm>>.

Nam June Paik's website [online]. nedat. [cit. 2011-06-06]. Nam June Paik. Dostupné z WWW: <<http://www.paikstudios.com/>>.

NFB [online]. nedat. [cit. 2011-06-13]. Films by Norman McLaren - NFB. Dostupné z WWW: <<http://www.nfb.ca/explore-by/director/Norman-McLaren/>>.

NEPRAŠ, Jakub . *Jakubnepras* [online]. nedat. [cit. 2011-06-14]. Jakub Nepraš. Dostupné z WWW: <<http://jakubnepras.com/>>.

SZCZEPANIK, Petr; SKOPAL, Pavel; KUČERA, Jakub. Imaginace a mentální stavy v diváckém rozumění filmové fikci : Rozhovor s Gregorym Curriem. *Iluminace : Časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. 2003, 15, 1(49), s.89101.Dostupnýtaké zWWW:<http://www.iluminace.cz/Joomla/images/stories/clanky/currie_1_2003.pdf>. ISSN 0862-397X.

Tate channel [online]. nedat. [cit. 2011-06-07]. Tate channel: Venice Biennale: A new work by Bill Viola. Dostupné z WWW: <<http://channel.tate.org.uk/media/26506128001>>.

Tate modern [online]. 2002 [cit. 2011-06-13]. Tate modern / Eija - Liisa Ahtila . Dostupné z WWW: <<http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/ahtila/about.htm>>.

RODOWICK, David Norman . Virtuální život filmu : Rozhovor s Davidem Normanem Rodowickem. *Iluminace* [online]. 2003, 15, 2, [cit. 2011-05-15]. Dostupný z WWW: <http://www.iluminace.cz/Joomla/images/stories/clanky/rodowick_2_03.pdf>.

VANDERBEEK, Stan. *Stan VanDerBeek* [online]. nedat. [cit. 2011-03-02]. Guild & Greyshkul: Stan VanDerBeek. Dostupné z WWW: <<http://www.guildgreyskul.com/VanDerBeek/SVB-re.html>>.

VideoSurf Video Search [online]. nedat. [cit. 2011-05-01]. Stan Brakhage - Watch Stan Brakhage Videos and Clips | VideoSurf Video Search. Dostupné z WWW: <<http://www.videosurf.com/stan-brakhage-9681>>.

VIOLA, Bill . Peter Campus Image and Self - Features - Art in America : Peter Campus Image and Self. *Art in America : International Review* [online]. 2003, nedat. , [cit. 2011-04-12]. Dostupný z WWW: <<http://www.artinamericamagazine.com/features/peter-campusimage-and-self/>>.

Youtube [online]. nedat. [cit. 2011-02-12]. Video: The New Wave | Part 1 of 6. Dostupné z WWW: <<http://www.youtube.com/watch?v=vLgVGYmOg5o&feature=related>>.

Where is Stan VanDerBeek? [online]. nedat. [cit. 2011-01-05]. ProjectStanVanDerBeek. Dostupné z WWW: <<http://www.projectstanvanderbeek.com/where/index.html>>.