

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2016

Martin Pondělíček

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra Výtvarné Výchovy

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Příběh (všemi deseti)

Story (All ten)

Martin Pondělíček

Vedoucí práce: doc. akad. mal. Jiří Kornatovský

Studijní program: Specializace v pedagogice

Studijní obor: Výtvarná výchova

2016

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Příběh (všemi deseti) vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha 30.6.2016

.....

podpis

Chtěl bych poděkovat panu docentu Kornatovskému za vedení mé práce. Dále chci poděkovat paní doktorce Kafkové za přínosné konzultace. Poděkovat musím také panu doktoru Zedníkovi z Gymnázia Václava Hraběte za realizaci a výpomoc v rámci mé didaktické části. V neposlední řadě děkuji i magistru Pfeifferovi, jehož podněty byly rovněž esenciální.

.....

podpis

NÁZEV:

Příběh (všemi deseti)

AUTOR:

Martin Pondělíček

KATEDRA:

Katedra Výtvarné výchovy

VEDOUcí PRÁCE:

doc. akad. mal. Jiří Kornatovský.

ABSTRAKT:

Práce se zaměřuje na kresbu jako na fenomén jednadvacátého století. Takto zúžený pohled na médium je možný pouze skrze množství zdrojů rozdílných charakterů - rozhovor s umělci, záznamy tvorby umělců, publikace zaměřené hlavně na současnou kresbu a výpovědi umělců. Tyto prameny propůjčují následně nejen faktografické aspekty uměleckým pracím ale i svou autetičnost. Teoretická část této práce se zabývá historií kresby, ale zaměřuje se i na vlivy, které vedly k osamostatnění kresby, a na samotnou kresbu v současném umění. K tématu práce autor vybral k analýze dva současné umělce, v jejichž pracích hraje příběh velmi důležitou roli. Umělecká část se inspirovuje příběhem biblického Desatera. Experimentálním přístupem ke kresbě hledá autor vlastní cestu k tomuto příběhu skrze abstraktní vyjádření a různými pokusy k jeho zpracování. Didaktická část propojuje předchozí dvě části na základě tvořeným příběhem, technikou a tendencemi současného umění. Cílem této práce je demonstrovat rozkol mezi kresbou vytvořenou v digitálním prostředí a kresbou vytvořenou manuálně a vytvořit projekt pro využití ve vzdělávání odpovídající všem těmto vlivům.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Umění, náboženství, technika, malba, kresba, filosofie, psychologie, téma, nadčasový, skutečnost, výraz, exprese, gesto, barva, symbol.

TITLE:

Story (all ten)

AUTHOR:

Martin Pondělíček

DEPARTMENT:

Department in Art education

SUPERVISOR:

doc. akad. mal. Jiří Kornatovský

ABSTRACT:

This thesis focuses on drawing as a phenomenon of the 21st century. Such a narrowed view of the medium is possible solely through a variety of sources of different characteristics - interviews with artists, recordings of artistic works, publications of contemporary drawing and artists' statements. These sources give not only factual aspects of works of art but also genuineness. The theoretical part of the text deals with the history of drawing, but the main focus lies on influences which led to independency of drawing in contemporary art. As the theme of this two contemporary artists were chosen for analysis of their works in which a story plays a crucial role. The author's artistic part is inspired by the story of the Ten Commandments. With an experimental approach to drawing, the author seeks his own way to the story through abstract expressions and various attempts to its adaptation. The didactic part of the text connects the previous two parts on the basis consisting of a story, the technique and tendencies in contemporary art. The goal of this thesis is to demonstrate a discrepancy between digital drawing and drawing made manually, and to create a project which could be used in education.

KEYWORDS:

Art, religion, technique, painting, drawing, philosophy, theme, timeless, fact, expression, gesture, color, symbol.

Úvod	8
I. Teoretická část	10
1. Historie kresby	10
2. Poprvé uznávané umění	20
2.1. Česká současnost - rozhovor s Janem Pfeifferem	22
3. Joanie Lemercier	27
3.1. Příběh sopek	31
3.1.1. Fuji	33
4. Julie Mehretu	35
4.1. Stadia I, II, III	38
4.1.1. Empirical Constraction, Istanbul	40
II. Umělecká část	43
5. Příběh Desatera	44
5.1. Popis souboru kreseb	46
5.1.1. Technika všemi deseti	50
5.2.1. Fotodokumentace	52
III. Didaktická část	55
6. Koncepce	55
6.1. Plán hodiny	57
6.2. Reflexe	59
6.3. Fotodokumentace	61
Závěr	63
Použité zdroje	64

Úvod

Jednou z mála výtvarných technik, která nás provází po celý život, je kresba. Už v brzkém věku nám jsou svěřeny pastelky a jsme konfrontováni s plošným záznamem skutečnosti. Čím víc stárneme, tím se kresba vytřibuje nebo proměňuje a kopíruje náš vlastní vývoj. Z kresby, která nám poskytovala potěšení, se ve většině případů postupem času stává kresba funkční. Většinou se tak stává, pokud slova nedokážou důsledně popisovat, co potřebujeme vyjádřit. Stává se tak jedním z neverbálních způsobů komunikace. Jednoduše řečeno je kresba univerzálním globálním dorozumívacím prostředkem. Avšak relaxační vlastnost kresby nás neopustila. Takovými kresbami se mohou stát bezmyšlenkovité čáranice zvané doodles, které vytváříme často při jiných aktivitách, například při telefonování. Na tyto skutečnosti reaguje i trh. Není novinka, že dospělý člověk má možnost si koupit omalovánky pro něj určené. S příchodem nových technologií přišly také novinky v podobě kreslicích aplikací nebo dokonce celých programů, které dokážou simulovat různá média a pomáhají v mnoha odvětvích jako je například reklama, webdesign, apod.

Kresba má neuvěřitelné realistické i abstraktní podoby. Nejedná se ale vždy o grafický záznam na papír. Tendence ztvárnění kresby se začínají měnit s příchodem nových směrů 20. století. Kresbou se tak může stát vychozená cesta v trávě nebo provázek spuštěný z metrové výšky na podložku (Marcel Duchamp). Právě moderní směry 20. století obohatily kresbu o formy a předpověděly její vzestup ke konci tohoto století, kdy nová média už nestačila na všechny možnosti, které kresba poskytuje a na propojení s kresbou díky její multimedialní kvalitě.

Uplatnění kresby jako samostatného uměleckého vyjádření se podrobně budeme věnovat v první části této práce. Nastíníme stručnou historii kresby a budeme se zabývat příčinami, které vedly k obrození kresby, a podobám, kterých kresba nabývá v současném umění. Představíme tvorby dvou umělců z různých koutů

světa: Julii Mehretu z USA a Joanie Lemerciera z Francie. Jako zástupce z České republiky jsme zvolili Jana Pfeiffera, se kterým jsem vedl teoreticko-umělecko-pedagogický rozhovor o současném umění, tvorbě a vztahu mezi umělci, jejich díly a diváky. Zároveň se Pfeiffer stává ústředním centrem výtvarného úkolu v didaktické části a jeho stopa se nese celou mojí bakalářskou prací.

Ve vlastní výtvarné části se věnuji vlastnímu kresebnému experimentu inspirovaného příběhem z biblického Desatera. Přetavením tohoto tématu do své vlastní vize za pomoci experimentálního přístupu ke kresbě vznikl soubor kreseb založený na gestech ruky s připevněnými tužkami na konečkách prstů.

Výtvarný úkol propojuje části bakalářské práce (současné tendence v kresbě a techniku kresby, kterou používám ve svém kresebném souboru) a aplikuje je do středoškolské výuky. Úkol jsem založil na jednoduchosti a čitelnosti pro žáky.

I. Teoretická část

Kresba nabírá nepřehledné množství podob a téměř cokoliv se kresbou může stát. Ne vždy tomu tak ale bylo. Kresbu jako samostatné umělcovo vyjádření známe z dějin umění více jak sto let. V této části bych rád navázal na stručný výklad dějin kresby a pokusil se nastínit, co prožíváme v kresbě nyní. Co z kresby činí nadčasový výrazový prostředek.

1. Historie kresby

Barbara Tversky (Trevsky, 2011) uvádí, že kresba je jednou z nejstarších forem lidského vyjádření, která předcházela psanému projevu a byla užívána jako speciální prostředek ke komunikaci. Demonstruje to na příkladu jeskynních maleb vytvořených homo sapiens sapiens před 30 000 lety. Ve své knize o historii písma Andrew Robinson (Robinson, 2009) popisuje tyto kresby, ve své podstatě piktogramy, jako zobrazování předmětů a abstraktních konceptů, které byly v průběhu času stylizovány a zjednodušovány, až daly za vznik psanému jazyku, jak ho známe dnes. Kresba tedy nabyla významu jako prostředek nikoliv jako artefakt sám o sobě.

Helen Mules popisuje další fázi kresby v třetím tisíciletí před Kristem v rukách Egyptanů, jejichž ploché lineární kresby zdobily stěny hrobek a chrámů nebo doplňovaly text na papyrech. Rozdíl mezi jeskynnými kresbami a těmi v Egyptě je kánon. Nejsou to už živelné linky, nýbrž linky se striktním vymezením.



Obr. 1
Nosorožec, Chauvetova jeskyně

To se mění v Řecku. Odtud však zůstaly pouze dekorace keramiky s dovedností velkoryse zachytit v kresbě figury i dekorace. Zde již není tak striktní kánon jako v egyptském zobrazování. Poprvé se zde ve více případech, narozdíl od pravěku i Egypta, objevuje en face a překrývání končetin.



Obr. 2 Egyptská řemesla

Obr. 3 Apollon s havranem

Ve středověku už ale není kresba tak patrná jako předtím. Melanie Holcomb (Holcomb, 2009) ve svém článku pro MET muzeum nachází vhléd do kresby, která vznikala v této době. Tu najdeme na pergamenech nebo na stránkách rukopisů. Tyto kresby nalezneme v nikdy nedokončených rukopisech. Leč i zde jsou výjimky v podobě rukopisů klášterů, kde mniši záměrně neužívali barvy jako odkaz slibu chudoby. Svými kresbami s velice osobitým přístupem je známý Utrechtský žaltář. Ten dokončený je a nebyl ani sepsán pod slibem chudoby. Historici se domnívají, že byl tento žaltář takto vytvořen podobně jako Parthenon v Athénách - aby vypadal staře. Dokazuje to například kontrast užití staršího písma klasičtějšího a karolínského současného. Helen Mules ke středověkému



Obr. 4 Utrechtský žaltář

období uvádí, že přípravné kresby se často neuchovávaly. Kreslilo se na dřevěné tabulky nebo do vosku. Papír byl sice v Evropě znám už ve Španělsku ve 12. století (kam přišel z Číny přes Islámský svět), ale byl stejně tak drahý jako pergameny. Navíc tyto přípravné kresby se často ničily nebo byly tabulky znovu použity. Kresba však v tomto období nabízela ještě jinou funkci. Umělci si vytvářeli knihy modelů, tedy kreseb s motivy, které často užívali. Následně je tak mohli kopírovat a nemuseli vytvářet jiné s živými modely, rostlinami, zvířaty, atd.

Jak již bylo zmíněno, příchod papíru ovlivnil médium kresby jako nic před tím. Avšak až s příchodem Guttenbergova knihtisku ke konci 14. let 15. století vzrostla poptávka po papíru, který se začal vyrábět ve velkém. Tehdy klesla jeho cena a umělci se přestali zabývat trvanlivostí kresby a začali experimentovat.

Nyní se ocitáme v renesanční Evropě. Jak jsem již naznačil, s příchodem papíru začal vzkvétat nejen knihtisk, ale i produkce kreseb. Kresba se dostala do všech uměleckých disciplín, kde se stala prostředkem studií přírody, což se stalo velmi důležitým tématem. Umělci poprvé začali kreslit fyzické struktury lidského těla a s tím spojeným námětem až dodnes - aktem. Tyto studie podpořily umělce v zachycování skutečnosti tím nejrealističtějším způsobem. Umění se dostávalo nejenom do kostelů ale i do veřejných budov. A kresba vedle studií pokračovala ve své funkci přípravného prostředku. Velkoformátové malby totiž vyžadovaly důkladnou přípravu, která v některých případech obsahovala mnoho detailů.

Kresba jako taková se začala měnit. Nejen že přípravné a studijní práce nabývaly na skvostné kvalitě, ale i materiály se měnily. Umělci začali používat křídly. Narozdíl od inkoustu nebo olůvka tyto křídly dovozovaly vytvářet větší kresby a pomáhaly umělcům v jejich přípravách dosáhnout většího množství efektů - stínování a následný vznik textur. V italských končinách jsou hlavně oslavováni umělci jako Leonardo da Vinci, Raffael Santi a Michelangelo. Na severu Evropy (Německo, Francie, Nizozemí) si umělci osvojili mnohé od těch italských. Jeden



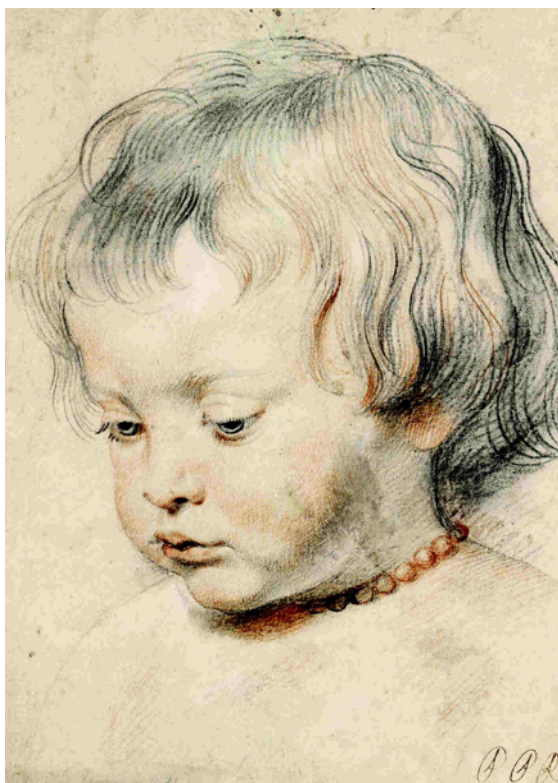
Obr. 5 Raffael Santi



Obr. 6 Albrecht Dürer

z prvních, který cestoval do Itálie, byl Albrecht Dürer, po kterém se rozhodlo navštívit Itálii mnoho jeho krajanů. Avšak Itálie byla pouze vlivným elementem. Severní Evropa si zachovala vlastní postoj. Svě práce kreslili s větším zájmem o realismus. To jim pomohlo i finančně, protože mohli zpeněžit i samotné kresby. Názorným příkladem jsou Dürerovy studie lidí, zvířat, krajin a květin. Stejně tak jsou hodnotné i kresby Hanse Holbeina mladšího, například jeho práce u hlem anglického dvora jsou brilantní ve svém realistickém projevu. Dalšími autory renesance jsou z Itálie například: Parri Spinelli, Pissanelo, Jacopo Bellini, Andrea Verrocchio, Fillipino Lippi, Andrea Mantegna, z Nizozemí například: Jan van Eyck, Rogier van der Weyden, Hyeronimus Bosch, Pieter Bruegel st., ad.

Precizní a důsledně kontrolovaná kresba renesanční Evropy byla mezi 17. a 18. stoletím nahrazena živou a vzrušující linkou barokní a rokokové epochy včetně smělejšího užití materiálů. Křída i pero se stávaly více svobodnějšími médii. Skvělým příkladem pro tyto kresby je Peter Paul Rubens, který navázal na renesanční umělce svými zvětšenými figurami až téměř vnořující se



Obr. 7 Peter Paul Rubens

z plátna. Nizozemí pokračovalo ve svém specifickém přístupu k malbě a jedním z dalších severanů byl Rembrandt van Rijn. Ten dokázal zachytit emoce, pohyb a tvary pouze několika jednoduchými tahy pera. Nizozemští umělci si zalíbili hlavně krajiny, v kterých trávili mnoho času a často přicházeli do svých ateliérů již s dokončenými studiemi, které pak přenášeli do maleb. Z českých barokních umělců zmiňme Karla Škrétu, Petra Brandla, grafika v exilu Václava Hollara, Václava Vavřince Reineru a malíře rokoka Norbeta Grunda.



Obr. 8 Rembrandt van Rijn

Rokoko dominovalo hlavně Francii. Vykazovalo se dekorativními liniemi a radostnými náměty. Ty jsou charakteristické hlavně pro Jean-Antoina Watteau nebo François Bouchera.



Obr. 9 François Boucher

S příchodem 19. století přišel po papíru další zázrak pro kresbu. Byla vyrobena tužka, kdy byl čistý grafit nahrazen jeho směsí s jilem vypáleným v peci, což dalo za vznik různým stupňům tvrdosti (Grafit byl již znám od 16. století, kdy byla nalazena kvalitní ložiska v Anglii, ta si ovšem na grafit vytvořila monopol a anglický grafit se nesměl vyvážet). V tomto období se také začalo objevovat množství různých stylů. Ať už se jedná například o neoklasicistní Ingresovy portrétní kresby nebo Goyovy expresivní romantické práce často i se zásahy štětcem. Později v tomto období se ve Francii zrodili realisté v čele s Degasem, který experimentoval s materiály. Mezi jeho oblíbené náměty patřily momenty každodenního života, baletky nebo koňské závody. Tradice akademických studií se ukotvila v evropském světě umění a pokračovala až doposud.

V druhé polovině 19. století začali umělci zpochybňovat jejich hodnotu. To vyústilo hlavně mezi impresionisty, kteří opustili malbu ve studiu a začali malovat v exteriérech barvami přímo na plátno. Poprvé tak přípravná kresba nebyla přítomna vzniku obrazu.

Helen Mules pokračuje završením kresby 20. století, kdy se celkově umění osvobodilo od tradic minulosti. To příkládá na faktu, že kresba se ve své podstatě rozrostla a nabyla možnosti stát se čímkoliv pod rukou umělce. Byla prostoupena napříč spektrem moderních směrů, ať se jedná o kubismus, fauvismus, surrealismus, abstraktní expresionismus, atd. Umělci pokračují ve svém vyjádření skrze kresbu ve stejném nasazení v absolutní svobodě stejně jako naši předci cítili impulsy kreslit na své jeskynní stěny.



Obr. 10 Francisco Goya



Obr. 11 Edgar Degas



Obr. 12 Pablo Picasso



Obr. 13 Henri Matisse



Obr. 14 André Masson



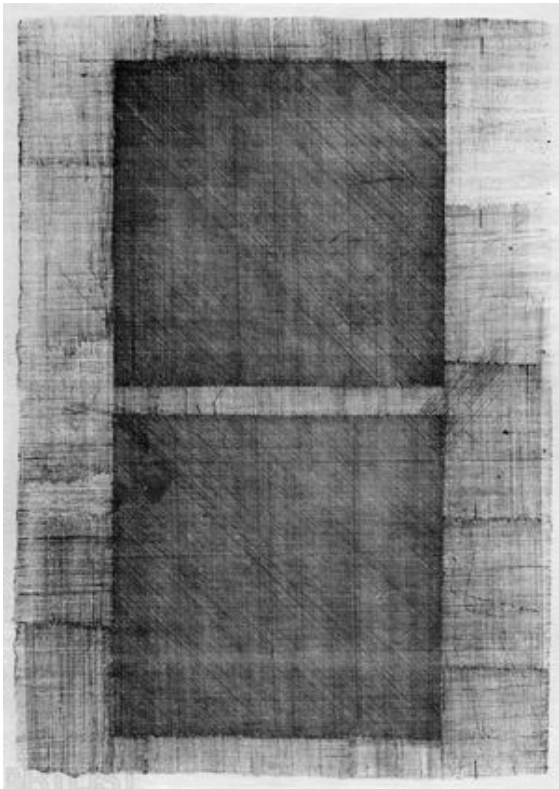
Obr. 15 Jackson Pollock

2. Poprvé uznávané umění

Henry Moore popsal kresbu (Lambert, 1984) jako rychlejší prostředek hledání vlastní cesty a zkoušení, než to dovolí socha. Jsou to kvality, které kresbě dávají výsostnou pozici při vzniku výtvarných děl jiných technik. Svižnost, spontánnost, svoboda, velkolepost a nespoutanost jsou kvality z dlouhého výčtu, kterými se kresba může honosit. Zároveň jsou to i vlastnosti, které následně poskytly kresbě její vzkvět.

Oživení kresby přinesly první avantgardní směry v první polovině dvacátého století. Samostatné kresebné artefakty vznikaly v surrealismu (např. automatická kresba), hlavně pak v abstraktní expresionismu a následně v minimalismu a konceptuálním umění.

Velká změna přichází až na sklonku dvacátého století. Emma Dexter (Dexter, 2005) ve svém textu uvádí, že kresba se začíná samostatně objevovat na začátku devadesátých let jako kontrast proti uměleckým výstavám, které předcházely. Dominanci představoval monumentalismus se svou lačností po prostoru, moci a teatralnosti. Výtvarná díla velikosti místnosti konfrontují diváka svými zdrcujícími fyzickými a přemrštěnými zkušenostmi. Až v těchto letech se objevují první umělci - kreslíři - zabývající se pouze médiem kresby. To ovšem neplatí plošně po celém světě, mluvíme-li o české historii kresby, museli bychom se posunout o deset let dopředu. Kresba se u nás začala samostatně objevovat už na začátku 80. let například v pracech Václava Stratila. Z konzultací s panem docentem Kornatovským, který v těchto letech studoval monumentální tvorbu na Akademii výtvarných umění, byla česká kresba v některých případech vystavována tajně. Toto schizma podporuje ještě jeden z dalších světových umělců. Už v roce 1980 americká umělkyně - kreslířka - Laurie Lipton vytvořila své první osobité kresby a jako první na své alma mater získala titul Fine Art Degree in Drawing.



Obr. 16 Václav Stratil

Obr. 17 Laurie Lipton



Kresba se osamostatnila nejen mezi umělci, ale i v akademickém univerzitním poli. V devadesátých letech začaly vznikat nové ateliéry, například na pražské Akademii výtvarných umění pod vedením profesora Knížáka. Jedním z nich byl i ateliér kresby a další na sebe nenechaly čekat. Přidaly se Fakulty umění dalších univerzit v České republice.

2.1. Česká současnost - rozhovor s Janem Pfeifferem

Vzhledem k tomu, že jsem se v teoretické části zaměřil hlavně na současné dění kolem kresby, požádal jsem o rozhovor současného umělce na české scéně MgA. Jana Pfeiffera, jakožto tvořícího akademického umělce, teoretika a současně i pedagoga v jednom. Zároveň mne k tomu vedl i fakt absence současných teoretických textů zaměřených na situaci v umění v České republice tak i zároveň k němu doprovodných pedagogických pohledů na současné umění.

Téma rozhovoru se neslo především v duchu současnosti a vlivů z minulosti. Kresba nebyla ústředním tématem, i když se jí některé otázky týkaly.

V návaznosti na vlivy, které byly zlomové pro kresbu, Pfeiffer uvádí performance, čímž se liší například od Emmy Dexter. Tento fakt je, dle mého názoru, dán i kulturou a místem vzniku těchto postojů.

Pokud bychom navázali na předchozí kapitolu a zaměřili se současnou situací na poli kresby, zjistili bychom, že formy se vrací. Tyto navrátilivší se formy jsou ale povýšeny obsahem už dílčích časových úseků současnosti. Domnívám se, že dnes jsou rozdíly markantnější již s kratšími odstupy v čase a hlavně lokálně. Formy jsou tedy trvalé, ale v dnešní době se stává stále větším trendem používat starou technologii k vytváření uměleckých děl, jejichž analogická forma podtrhuje skutečnost pravdivostí tím, že je vytvořené rukama. Pfeiffer se domnívá, že tato tendence bude stále sílit. To se týká i dalších médií samotných i těch, s kterými kresba souvisí nebo vytváří multimediální propojení. Jiří Petrbock v rozhovoru pro artyčok.tv (Vidlička, 2013) říká, že v dnešní době už nestačí jen kreslit nebo se

jen zabývat obrazem. Tímto vlastně konstatoval skutečnost, která zmiňuje onen současný trend v umění.

Bavíme-li se o podobách kresby jako takové, Pfeiffer odkazuje na různorodost vystavování děl minulých i současných v institucích po celém světě. Uvádí dvě výstavy vytvořených v posledních několika letech. Jsou jimi výstava *On line* v Muzeu moderního umění v New Yorku a *Ani den bez čárky* v Ústí nad Labem. Obě pracují s koncepcí, která kresbou slučuje díla napříč médii a časem. Divák má možnost pozorovat díla s důrazem právě na linku. Najednou je ve všem obsažená kresba od objektu, přes malbu až k performance. Pfeiffer popisuje linii jako veličinu, která nás všechny obklopuje a je vlastně na každém z nás, jak linii uchopíme. Buď ji redukuje pouze do plošně zaznamenaných linek, a nebo jsme schopni ji vnímat v prostorových vztazích. Zároveň o ní hovoří jako o struktuře, ze které je složen celý okolní svět. Je tedy všudypřítomná, významotvorná a určující.

Na otázku, co by se stalo ve Pfeifferových pracech, kdyby v nich nebyla kresba, odpověděl vlastně ve smyslu toho, jak o lince mluví. Je to skvělý příklad toho, že jsem si ho vybral jako umělce/teoretika/pedagoga, protože tato odpověď vlastní smísila všechny tři jeho kvality a přinesla do rozhovoru s ním autentičnost. Z jeho prací by se vytratila samozřejmě struktura, jeho víra ve všudypřítomnou osnovu, s kterou souvisí systematický řád. Kresba je pro něj i systém a v jeho dílech se vždy vyskytuje kresba nebo linka, ať již jde o kresbu v animaci, objekty nebo videa.

Jednou z důležitých současných otázek, která se vyskytuje v současné době je otázka vztahu divák-umělec-umění. Je sice pestrý, ale ne vždy v kladném slova smyslu. Přisuzuje se to zároveň skutečnosti, že umělec dostávající zakázky se přetavil do umělce dělajícího cokoliv. Výtvarníci si museli začít obhajovat svá díla. Cíl současného umění ale nespočívá v tom, aby všichni pochopili vše tak, jak jim

to někdo vysvětlí, a všichni přikývnu. Sám umělec touží po tom, aby se jeho dílo proměňovalo v názorech, aby žilo. Zároveň uvádí, že pokud by bylo současné umění takto důkladně vysvětlováno a chápáno. Přirovnává ho k společenskému mazivu, o kterém se bavíme. Kdyby jeho pozice byla vyřešena, nemusíme ho mít. V jeho řešení je aktivita a přítomnost našeho nevědomí, jak ho uchopit.

S tím souvisí samotné vyučování umění na školách. Pfeiffer říká k vyučování současného umění, že je důležitá i například konfrontace žáků se samotným umělcem. Z psychologického hlediska žáci poznají jeho tvorbu i jeho samotného osobně. Tím zjistí, že je to člověk, který se umění věnuje a zasvěcuje mu svůj život. To uvedl na příkladu projektu Kreativní partnerství pro rovné příležitosti podporovaný Hlavním městem Prahou a Evropskou unií. Žáci si vyberou jednoho z výčtu umělců po zhlédnutí jejich prací, který je přijde navštívit. Získají tak zájem a respekt k umělci, který nepomíjí, nýbrž trvá. Tím si myslím, že zkušenost se setkáním umělce již na škole vede k tomu, že opadne ta představa umělce upatlaného od barev. Zároveň si uvědomí, že umění je profese stejně jako jakákoli jiná.

Osobně se Pfeiffer domnívá, že je až přehřel informací, se kterými se musí každý z nás naučit pracovat a umět říct ne. Ale zároveň i ano informacím, nebo spíše informačním kanálům, které si vybereme na základě toho, co bychom chtěli sledovat. To pak i posílí základní znalosti, které se stále pletou, například moderní a současné umění.

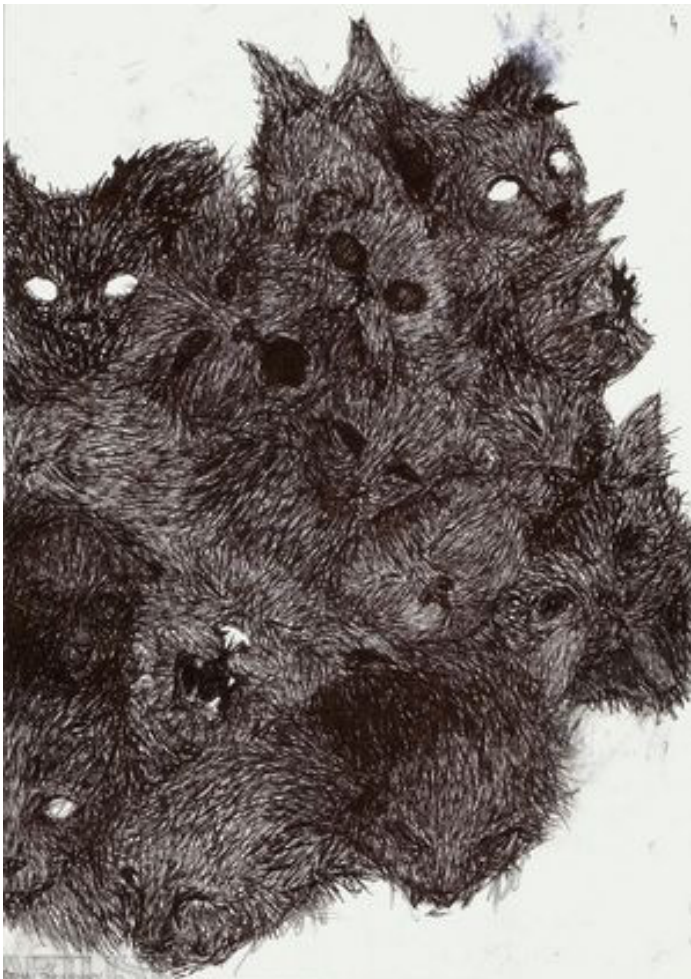
Polemizuje zároveň i nad přehodnoceným výkladem umění i samotným vyučováním. Výtvarná výchova by měla lidem vytvořit aparát, který jim pomůže se zorientovat v základech umění a odstranit žákům pocit, že neumí kreslit, protože kresba je cokoli. Každý se umí dívat a rozklíčovat pozorovanou skutečnost ve svém vlastním vědomí, což jim pak pomůže tímto nástrojem nebo klíčem nazírat na umělecká díla v galeriích nebo muzejních sbírkách. Jediné

co potřebujeme k tomu, abychom nějakou věc rozklíčovali, je pouze orientace, impulz a chuť s věcmi komunikovat.

Od vyučování výtvarné výchovy se přesuneme na umělecké školy, konkrétně do ateliérů kresby. Pfeiffer má hlavně zkušenost s umělci Akademie výtvarných umění v Praze. Popisuje tvorbu tří rozdílných absolventů ateliéru kresby: Nikolu Čulíka, Danu Sahánkovou a Michala Drozena. Každý z nich má ke své tvorbě odlišný přístup. Čulík vytváří kresby na hranici vtipu, grotesek, záznamů, poezie, ilustrací a využívá k tomu i techniky, které někteří odsuzují, jako je například rozmazávání tužky. To, co Nikola Čulík prožívá, je velmi podobné tomu, co je pak ve výsledku na papíře. Danu Sahánkovou popisuje Pfeiffer jako umělkyni, o které už se dá říct, že je krelířka. Tato umělkyně pracuje s velmi propracovanou technikou kresby umístěnou na velké formáty. Hlavně jde o její strukturu kresby, která zároveň vytváří strukturu například srtí. Nejmladším z tří je Michal Drozen. Ten byl zároveň uveden na výstavě Ani den bez čárky. Drozen pracuje s ústředním tématem sebe sama. Na první pohled to jsou malby, ale jak o něm říká jeho bývalý vedoucí pedagog Jiří Petrбок (GHMP, 2015), že je to umělec, který se prokreslil k tomu, až začal malovat. V základu jeho maleb je vidět, že tam ta kresba je.

Petrбок se také zmiňuje (Vidlička, 2013) o tom, že se snaží vyučovat, aby se jeho absolventi rovnali svým kolegům v zahraničí. Prý se tady v Česku spokojíme s málem. Nyní máme možnost porovnat s uměním ve Francii a Spojených státech amerických.





Obr. 18 Michal Drozen

Obr. 19 Nikola Čulík

Obr. 20 Dana Sahánková

3. Joanie Lemerrier

Joanie Lemerrier je současný francouzský umělec tvořící zejména na poli technického a digitálního umění. Jak sám Lemerrier uvádí v rozhovoru pro Phlegmatics (Phlegmatics, 2015), současné umění není příliš nakloněno dílům vytvořených čistě technickými prostředky. V rámci umění vytvořeného i pomocí digitálních technologií se domnívá, že současné umění je vesměs uzavřená společnost umělců, uměleckých trhů, galerií a sběratelů umění na pozadí s výčtem vlastních pravidel. Nicméně i přes snahu vedení některých vysoce postavených světových galerií prosadit a vystavovat tato audiovizuální díla, poptávka z řad sběratelů téměř neexistuje.

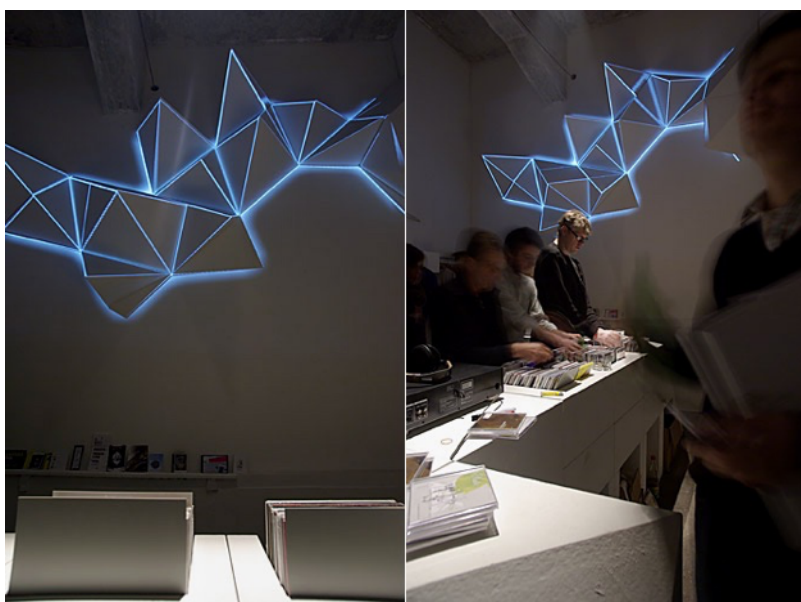
V roce 2006 zakládá s dalšími evropskými umělci studio AntiVJ zaměřující se na tvorbu projektovaného světla s vlivem na divákovu percepci. Právě světlo je nedílnou součástí jejich audiovizuálních projekcí. Náročnost tvorby jim málokdy dovoluje užít pouze dostupné softwarové programy. Studio tedy následně spolupracuje s jinými odborníky, kteří jim vytvoří na míru specifický software.

Lemerrierova inspirace pochází ze dvou rozdílných oborů, které se mu velmi dobře daří propojovat. Z technického světa se jedná o vzory a jejich repetici, geometrii a architekturu. Na druhé straně je důležitým vlivem také krajina, především hory, pouště a sopky, a její topografie.

V roce 2007 vystavuje na festivale ClubTransmediale v Berlíně objekt se světelnou vizuální projekcí *Světelná socha*. Polygonní objekt je osvětlován barvami a linkami. Ve stejné době si toto nasvětlování objektu hraje s percepčními schopnostmi očí v závislosti na projekci. Socha se tak jeví jako plocha nebo je naopak prostorově naddimenzovaná.

V Korejské republice postupuje z objektu na fasádu domů. V srpnu roku 2009 vzniká pod studiem AntiVJ projekce s názvem *Songdo* znázorňující důležitost technologie a koexistence doby dávné a současné včetně přítomnosti moře, které je

uklidňující a zároveň hrozivé. Tyto elementy pospolu tvoří základní ideje ke stvoření a rozvoji tohoto městského modelu. Divák je svědkem toho, jaké lidské schopnosti jsou zapotřebí k plánování obrovských budov a jak urbanismus ovlivňuje komunikaci mezi lidmi v kontrolovaném prostředí. Tato site-specific zkušenost přetváří plochu do halucinogenního prostoru. Právě přerod z plochy do 3D prostoru za pomoci světelné projekce je Lemercierovým poznávacím znamením.



Obr. 21 Světelná socha

Obr. 22 Sogdo

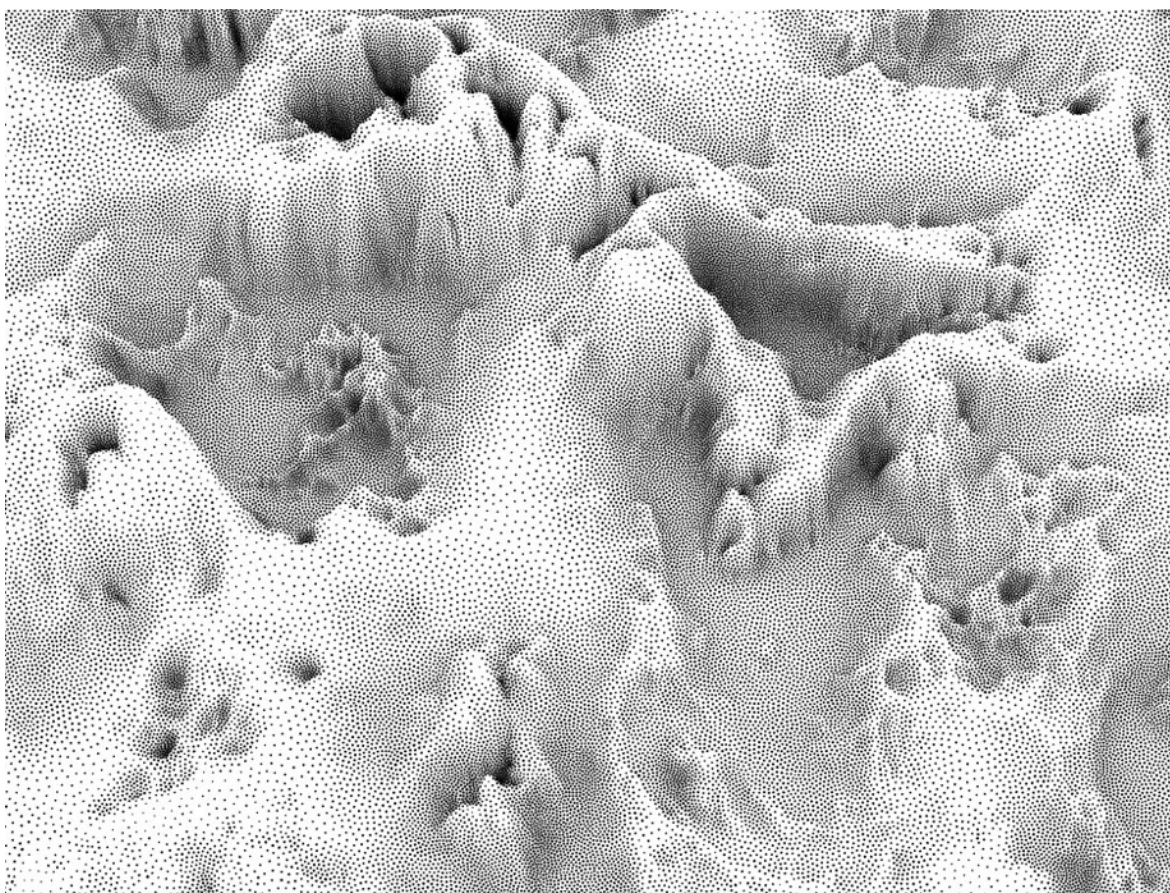
Projekce *Nimbess* se v roce 2014 stává zcela odlišnou od předchozích. Odehrává se uvnitř kopule a v tomto díle dostává svou malou roli i divák, který leží na zemi a pozoruje projekci jakoby hleděl do dálky, do nebe. Během patnácti minut se před očima diváků odvypráví příběh zkoumající ontologii pozorování ve vztahu ke vzniku světa, představy rozumu a individuality. Zároveň se stává prozatím jediným dílem Lemerciera, které bylo k vidění i v České republice u příležitosti SIGNAL festu roku 2015.



Obr. 23 *Nimbess*

Diváci jsou svědkem vzniku prvních struktur a jejich vývoje, ke kterému se sami chtějí připojit a budovat. Příběh pokračuje v symbolických projevech lidských mikrokosmických činů na pochody v makrokosmu. Náhle je ale kontinuita přerušena nejistotami stability, na kterých zakládáme naše pevné představy a vše se bortí. Jediné, co zůstává, je samotný čin pozorování.

V témže roce se Lemercier přesouvá do menších měřítek na papír. Stále ale s tvorbou zůstává na digitálním poli. Vyprogramovaný software vytváří podle jediného algorytmu unikátní krajiny. *Landforms* jsou digitální tisky na bázi lineárního zrnění. Tečkovací technikou se vytváří pocit hloubky a z dále stoupají vrcholy poničené erozí a jejich přilehlá údolí.



Obr. 24 Landforms

Virtuální reality v Lemercierových projekcích se nedají srovnávat s vizualizací počítačových her nebo virtuálních pláží. *Nimbess* je zcela ztvárnění virtuální reality. V porovnání s počítačovými hrami se nesnaží o co nejuvěrnější zobrazení reality. Ladislav Kesner (Kesner, 2000) popisuje virtuální realitu jako znásobenou, kineticky subjektivně prožívanou formu zobrazování - symbolickou konstrukci. *Nimbess* zároveň vypráví příběh ve formě konstrukce. Mřížky, které se formují a zase rozpadají, modifikují vizuální iluze ve virtuálním světě. Konstruuje pouze segmenty, které si divák interpretuje dle vlastních vizí. I když je projekce popisována jako stvoření světa, lidských činů a jejich důsledků, pozorovatel nahlíží na obsah obdobně jako je tomu u klasických statických obrazů. Tato projekce je ve skutečnosti o úroveň výš než je tomu u virtuálních prvoplánových realit, které divákovi neumožňují vlastní interpretaci. Diváci odchází s unikátní zkušeností vnímání uměle konstruovaného světa. Michael Heim (Heim, 1994) mluví o virtuální realitě, která nabývá svých definicí pouze tehdy, pokud může být dána do souvislostí a konfrontace s reálným světem. Tak si můžou virtuální světy uchovat hravou a zábavnou auru, nikoliv ohlupující mnohost.

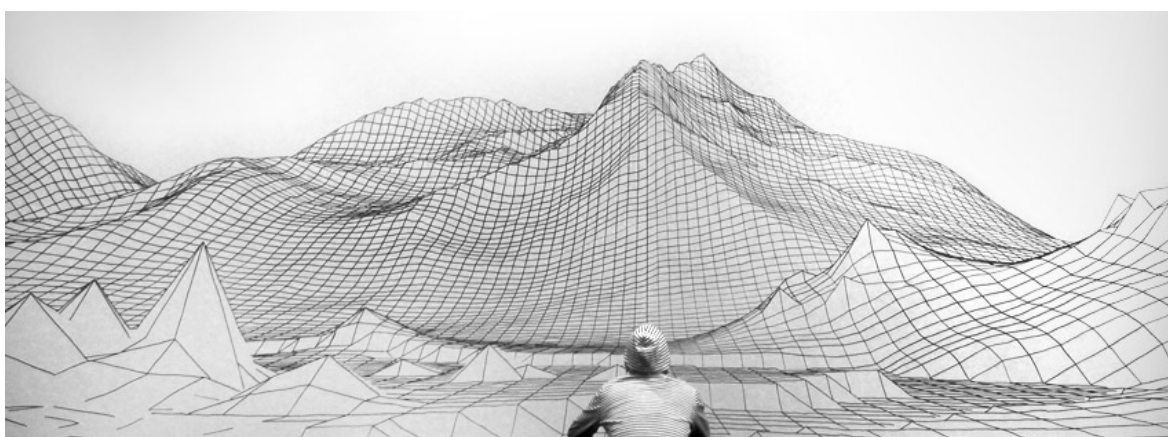
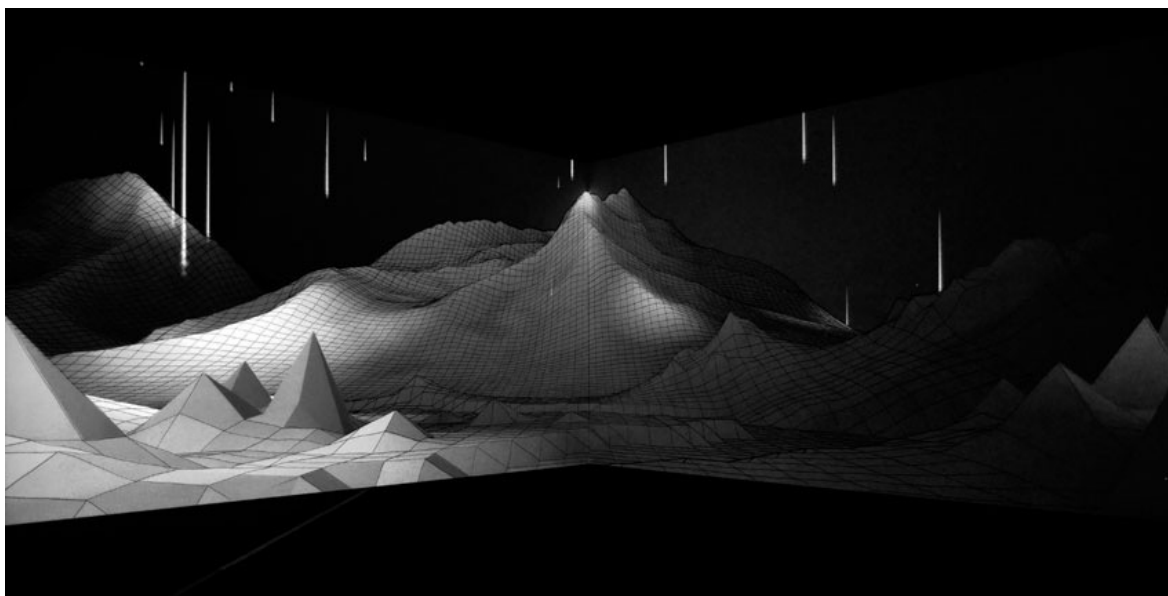
Edward Rothstein napsal pro NY Times článek, kde popisuje zkušenost s audiovizuálními projekcemi. Pohyblivé obrazy jsou reálnější než ty statické, avšak jsou více umělé, až je to znepokojivé. Připomínají zážitek, ale obrazy jsou od něj zcela odtržené, dokonce ho nahrazují. Zatímco statický obraz zobrazuje stálost, pohyblivý obraz je prchavý. Vlastní neobvyklou moc ovlivňovat lidskou percepci.

3.1. Příběh sopek

Námět sopek přišel k Lemercierovi roku 2010, kdy erupce islandské sopky Eyjafjallajökull znemožnila veškerou leteckou dopravu nad územím Evropy. V květnu téhož roku byl Lemercier pozván na třítydenní rezidenturu festivalu BFI festival do New Yorku. Bohužel v den jeho odletu sopka Eyjafjallajökull začala chrlit popel a tudíž nemohl odletět. Lemercier každý den poslouchal zprávy

a sledoval oblak popela, aby zjistil, kdy bude možné nastoupit do letadla a odletět. Během dvou týdnů se tedy tato sopka stala hlavním elementem jeho výstavy i inspirací.

Vzniká tak značně projekce *Eyjafjallajökull*. Tato projekce slučuje předešlé Lemercierovi počiny v jedno. Statické plátno se statickým námětem. Jediné, co se proměňuje, je osvětlení sopky a jejího okolí. Následně o 4 roky později zpracovává další sopku stejnou technikou, avšak s jiným konceptem. V současnosti pokračuje v tématu sopek nadále.



Obr. 25 a 26 Eyjafjallajökull

Tato percepční hra s divákem spočívá v dokonalém umístění velkoformátové kresby na podložky svírajících pravý úhel s dokonale připravenou projekcí světla a variací intenzit světla. Kresba neležící v jedné rovině podporuje stereoskopické vidění a tím dodává našim vjemům pocit prostoru. Provedení je umocněné navíc pohyblivým světlem, které postupně osvětluje tvary tak, aby vytvářely iluzi prostoru, hloubky a hmoty.

3.1.1. Fuji

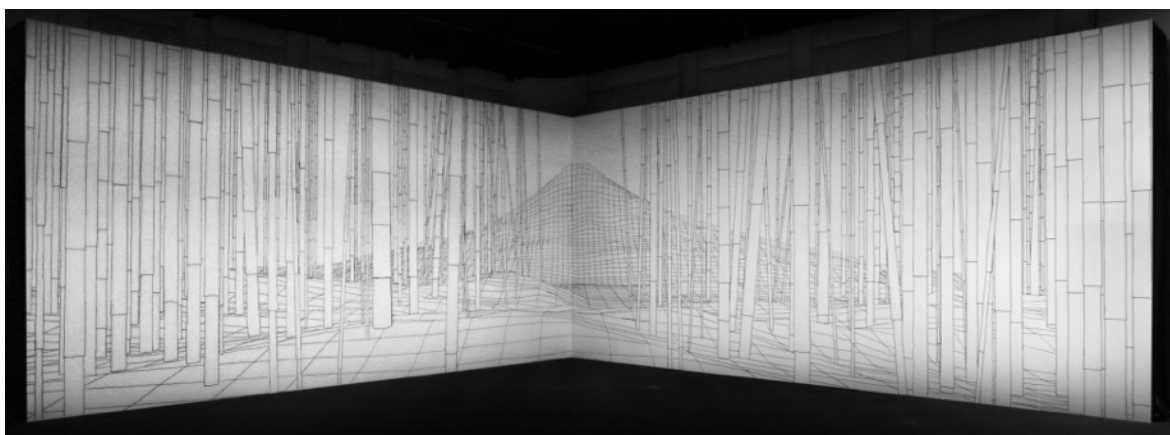
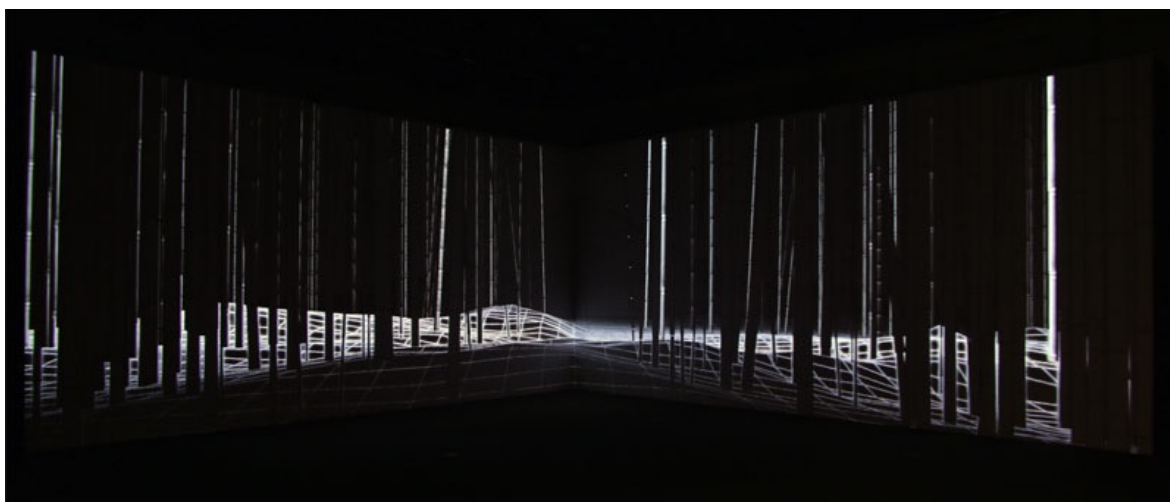
Multimediální instalace *Fuji* je v pořadí druhým pokračovatelem série o sopkách. Zobrazuje japonskou horu Fujiyama. Instalace se podobá striktně virtuální projekci *Nimbus*. Jedním z rozílů je však samotné zpracování. Mřížka je statická a nemění se ve vizualizaci a znázorněný terén je už ruční práce. Pohled do bambusového lesa je nakreslen na již zmíněné stěny v pravém úhlu. Již samotná černobílá kresba vzbuzuje lehký dojem prostoru, denní světlo ale znemožňuje Lemercierův záměr. Byl vytvořen prostor v sále, který byl vymezen samotnou kresbou, nikoliv samotným prostorem, kde se projekce vytváří. Druhý z rozdílů je jiný přístup k samotnému výrazu obrazu: bambusový les je zobrazen realisticky. Terén je však nadále ponechán mřížce formující terén jako v počítači. Poslední odlišností mezi projekcemi je narace příběhu. Projekce, doprovázena tématickou hudbou, vypráví příběh spíše abstraktně, než jak je tomu u *Eyjafjallajökull*.

Příběh je inspirován japonským lidovým mýtem Kaguya-mime no Monogatori (Příběh princezny Kaguya) z desátého století odehrávajícím se v bambusovém lese. Lemercier zpracoval příběh starý více než tisíc let v jednadvacátém století. Jeho práce mi díky tomu dovolila nahlédnout na princip postupu práce s vlastním tématem.

Příběh (Kawabata, 1998) vypráví o nalezení nemluvněte uvnitř stvolu poraženého bambusu. Bezdětný lesník vzal dívku domů k ženě. Z dívky vyrostla krásná žena,

kterou si nárokovali mnozí japonští princové i samotný císař. Princezna Kaguya však nebyla z tohoto světa a poté, co se do ni císař zamiloval, musela opustit Zemi a vrátit se zpět na měsíc. Zanechala však císaři dopis a elixír nekonečného života. Císař, než aby žil věčnost bez princezny, přikázal svým sluhům odnést dopis a elixír na nejvyšší horu, na vrcholu hory dopis s elixírem zapálit doufajíc, že se zpráva dostane k princezně.

Legenda říká, že samotné slovo “nesmrtelnost” (v japonštině fushi nebo fuji) dala název oné hoře. V minulosti byla Fuji aktivnější sopka, než je nyní, proto se říkalo, že kouř ze zapálených předmětů stoupá dodnes.



Obr. 27 a 28 Fuji

Vizualizace citlivě za doprovodu hudby vypráví o klíčových postavách příběhu. Například samotné objevení nemluvněte je znázorněno pouze utětím jedno z bambusových stvolů. Světlo v tomto případě nemodeluje prostor pouze osvětlením částí kresby, které by se měly zdát ve stejné vzdálenosti od diváka, nýbrž modeluje světelnými valéry stvolu bambusů.

Projekce byla vystavena téměř po celém světě, nejbližší nám ve slovenských Košicích při příležitosti festivalu Bílá noc.

4. Julie Mehretu

Julie Mehretu je současná americká umělkyně etiopského původu. Jedná se o umělkyni zařazenou do seznamu čtyřiceti nejdražších tvůrců (Valentine, 2014). Zatím její největší úspěch byla dražba obrazu *Mumbo Jumbo* v roce 2008, který se prodal za pět milionů dolarů. Její další obrazy se nepohybují daleko od tohoto čísla. Mezi kritiky a umělci je velmi oceňovaná. Vystavuje nepřetržitě od roku 1995. Celkem získala 4 granty mezi lety 2000 až 2005. Jedna cena je podle mne velmi výjimečná mezi ostatními. V roce 2001 získala cenu nadace Penny McCall Foundation, jejíž zakladatelka - Penny McCall, sběratelka a podporovatelka současného umění - vytvořila tuto instituci, kdy ve většině případů neskupují díla umělců, ale podporují umělce v jejich vývoji. Její práce jsou mimo sběratelů také v Muzeu moderního umění v New Yorku nebo v londýnském Britském muzeu. Loňským rokem byla vyznamenána "National Medal of Art" Ministerstvem zahraničí Spojených států amerických.

Tvorba Mehretu se zároveň stává její zповědí. V mnohých rozhovorech uvádí, že ve svých malbách/kresbách se snaží najít sama sebe v místě a čase. V její tvorbě je často obsažen dualismus. Věci promýšlí velmi dopředu, avšak mnohé práce samotné mohou trvat i měsíce. Přemýšlení o obrazech kombinuje i s určitou spontánností, která dodává obrazům v množstvích vrstev zcela jiný akcent. Vypráví o tom, že často své malby v procesu pozoruje. Nejen, že její tvorba je

velmi komplexní, ale zároveň je to její osobní výpověď. Proto si myslím, že je Julie Mehretu tak oceňovaná a světoznámá. Domnívám se, že i díky své popularitě a poptávce po její tvorbě má ve svém ateliéru nejednoho asistenta. Každý v ateliéru má svou funkci, která je Mehretu velmi pevně daná, od odstínu barvy po samotný proces, tím může Mehretu pracovat na více děl najednou a nasytit tak poptávku po její tvorbě.

Mehretu pracuje na hranicích médií. Její malby a kresby v sobě často skrývají mnoho přes sebe se překrývajících vrstev se zásahy inkoustem, akrylovou barvou, pastelkami apod. Velký důraz je vždy kladen na kresbu. Nejen proto, že vytvoří velké množství přípravných skic pro své práce, ale linie s kterými pracuje jsou vždy ty nejvíce poutavé a dominují povrchu jejích kreseb i maleb. Z tohoto důvodu jsou její linie velmi bohaté. Vinou se, víří, jsou nepředvídatelné. V nejvíce případech jsou hlavně černé, ale není výjimkou ani barva. Její kresby jsou vždy ukotvené proti prázdnému pozadí. Myslím si, že právě to dělá její linii linií. Člověk se ocitá před obrazem s tolika vrstvami, a přece je mu dovoleno vidět všechny. Toho Mehretu dosahuje obrovskými formáty.

Tyto formáty jí dovolují pracovat s takovými náměty jakou jsou například plány měst, budov a letišť, které vrství v jedné malbě či kresbě v několika různých úhlech. To divákovi dovoluje při skenování obrazu vidět z každého úhlu dílo jinak. Její práce se díky tomu vyvíjí. Malby a kresby, které obsahují části reálných věcí, svádí diváky k tomu, aby je četli. Proto Mehretu s každou novou výstavou ničí tento řetězec čtení jejích děl. Sama se zmínila, že nechce, aby návštěvníci galerií a muzeí její díla četli. Ochuzuje je to o prožitek daného obrazu. Dokazuje to tím, že pokud by se diváci naučili její díla číst, strávili by před obrazem tak krátký čas, že by nedokázali zachytit jádro a zprávu jejích obrazů. Na to samé naráží i historik umění Arnold Hauser (Hauser, 1958), který napsal již v roce 1958 (22 let před narozením Julie Mehretu), že je důležité prožívání uměleckého díla nikoliv

jeho analýza. A díky tomu, že její tvorba reaguje na současné dění ve světě, je velmi realistická a zároveň abstraktní a neustále inovativní, kdy je myšleno právě i na diváky, Mehretu se mohla stát tak vlivnou umělkyní západní umělecké scény.

Z nepřehledného množství zdrojů vytváří četné odkazy (Dexter, 2005). Od kreseb umělců jako jsou například Mondrian, Kandinský, Dürer, Pollock, ad., přes architektonické kreseby uznávaných architektů (Zaha Hadid, Mies van der Rohe, ...) po plány, mapy, grafy nebo graffiti, vznikají horizontální kresby, které se zdají být v plamenech, zahaleny kouřem, bouřkami, ohňostroji či explozemi. Ve výsledku jsou to chaotické, omamné, frenetické kresby. Tyto zdroje téměř až zneužívá do stále se rozšiřující škály narážek, které odrážejí zuřivost a kreativní hlad spojený se smyslem kritického myšlení, její vlastní identity a konceptu.

V tomto smyslu je například její kresba *Transcending: The New International* (261x602cm) jedno z největších a nejsignifikantnějších děl. Černobílou kresbou inkoustem a akrylem na plátno překrývá mapy a plány mnoha afrických měst a budov. Objevuje se zde mnoho koloniálních a postkoloniálních odkazů. O svém záměru se Mehretu vyjadřuje jako o pozdravu idealismu, který existoval skrze většinu postkoloniální Afriky a odkazuje na nadějnou a utopickou budoucnost města této éry.



Obr. 29 *Transcending: The New International*

Do svých multimediálních obrazů nejen že prokládá vrstvy map, fasád domů, plánů budov, apod., ale zároveň je doplňuje o svůj vlastní znakový systém, který budu blíže popisovat s ukázkou jejího obrazu předcházejícího triptychu *Stadia* v průběhu kapitoly 4.1.1. Adriano Pedrosa se ve Vitaminu D (Dexter, 2005) vyjadřuje o její tvorbě velmi pozitivně. Oceňuje, jak svou kresbu tlačí do extrémů, polemizuje nad tradiční definicí tohoto média a odlišností, které se konvečně snažíme rozlišit ostatními médii.

4.1. Stadia I, II, III

V tomto triptychu využila Mehretu nepřeberné množství plánů stadionů celého světa, které dokázala sesbírat. Tyto práce nabízí pohled, kterým se díváme na spotřebu. Zároveň je to nazírání na stadiony jako takové, které se používají odnepaměti stejným způsobem - jako místo pro sjednocování a setkávání lidí. Tato metafora je doplněná o procesy na stadionech: chaos, spektakl, snaha a emoce, znázorňující vítěze i poražené. To vše je obsaženo v gestických linkách, skvrnách, symbolech, vlajkách, logách světových korporací, které cestují po liniích po téměř neviditelných architekturách stadionů. Ono čtení skrze vrstvy následně vytvoří zážitek pro diváka, který postupně začíná chápat, oč vlastně jde. A v tom Mehretu uhodila hřebíček na hlavičku, neboť vymezila masu lidí v jednom místě avšak všude. Shluk lidí vyzařujících energii a emoce je masírován nejen onou skutečností, za kterou přišel. Právě to jsou následně ty korporace, které se snaží využívat přítomnosti konzumentů.

Sama autorka hovoří o těchto obrazech propujících kresbu a malbu v jedno následující: "Zajímám se o stadiony jako o místo sloužící sportu, zábavě a spektaklu národního běsnění. Je zde však i mnoho jiných událostí na stadionech, například popravy v národním stadionu v chilském Santiagu v roce 1973 nebo v Superdome v New Orleans jako místa útočiště pro lidi postižených hurikánem Katrina v roce 2005. Tento kontejner nás udrží, to se vše ale může

zhrounit velmi rychle a jednoduše. V intenzitě davu můžete být rozmačkán k smrti. Tím cítíte to napětí, které dělá stadiony tak vzrušujícími místy. Vždy jsme měli tento arény v části sebe samých.” (Flash art, 2002)

Této sérii obrazů předcházela ještě jeden obraz se stadionem. Ten pracuje s jedním dualismem protipólů v lidské společnosti, který se Mehretu podařilo velmi precizně sjednotit v jeden obraz, jemuž je věnována následující kapitola.



Obr. 30, 31 a 32 Stadia I, II a III

4.1.1. Empirical Constraction, Istanbul

Námětem hybridní práce na pomezí kresby a malby se stává Istanbul. Město s bohatou historií v nadvládách Byzancie, Říma a Osmanské říše usazené na hranici Evropy a Asie. Formát obrazu zachycuje epický rozměr v prostoru a v čase pohledem na jeho historii a současnost. Zároveň vzniká v roce 2003 při nově otevřeném Atatürkově olympijském stadionu v Istanbulu a s začátkem války v Afgánistánu. Tato dvě fakta a mnoho dalších schizmat a dualismů se vyskytují v této práci téměř analogicky s autorčiným náhledem na svět, svou tvorbu a sebe samu jako na člověka, který hledá své kořeny v minulosti a současnosti.

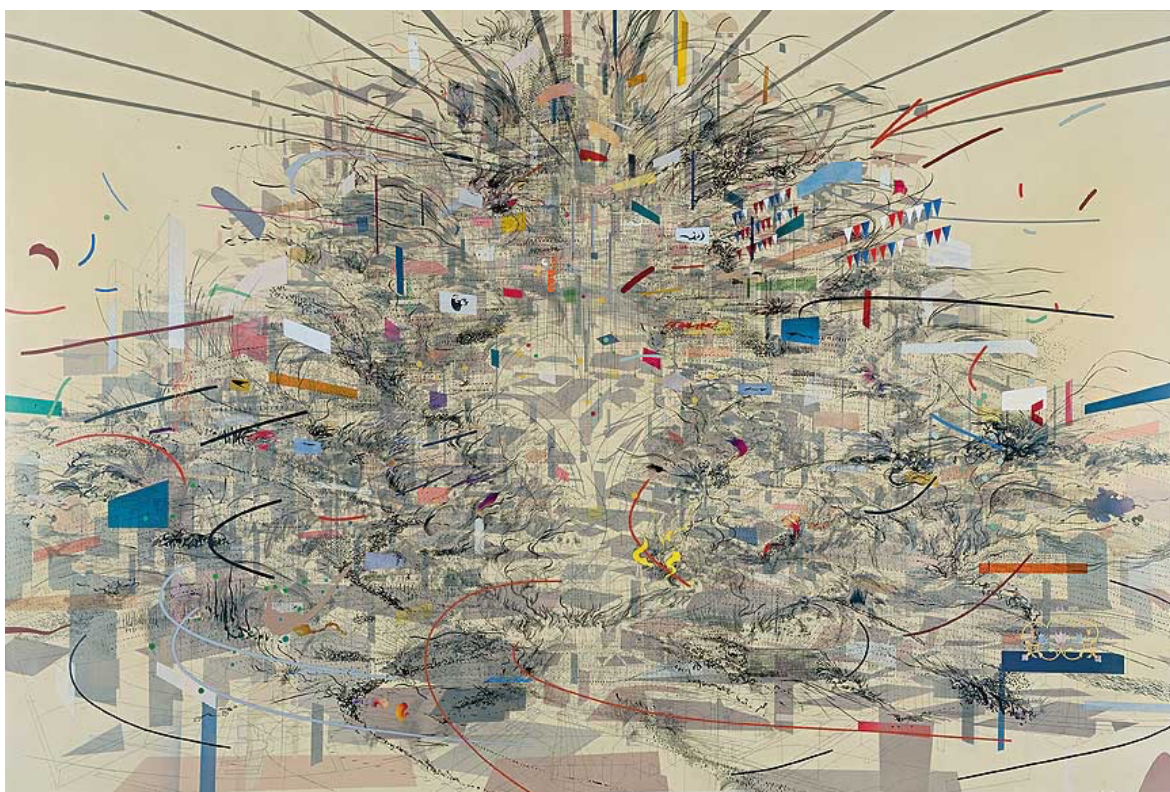
V publikaci vydané Muzeem Moderního umění v New Yorku (2007) se o tomto díle píše, že Mehretu artikuluje textury Istanbulu skrze moderní globalizaci a jedinečnost, které jsou odkrývány symboly v podobě hvězd, vlajek a islámských architektonických a dekorativních motivech. Město vyzařuje pestrostí barev a sváděním, ale v prvním protikladu se jeví jako zóna nebezpečí. Světlé barevné obdélníky záblesků symbolů a jejího nutkání v rozšiřování symbolů signalizují rychlost a bouřlivou energii organismu v prosperitě nebo apokalyptických ohňů. Šílená záplava chaotických informací poskytuje alarmující známky města mimo kontrolu ve stavu nouze.

V obraze najdeme mnoho další protichůdných veličin, které ve svých vrstvách produkuje přesnou iluzi města. Přejechy mezi vnitřkem a vnějškem, minulostí a současností, chaosem a řádem, lokálností a globalizací, se můžou stát zdrojem pocitů diváka v kombinacích stejně protikladných pocitů: potěcha a strach, nutkání vrhnout se do akce a zároveň ustoupit od šílenství a nakonec přímá, osamocená a neuvěřitelně veličina - kolaps civilizace přesycené stimuly.

Mehretu tímto obrazem zachytila vnitřní rozpor tohoto města, které jejím záznamem a mapováním přibližuje jeho model divákům ve formě, která je dle mého názoru nejvíce vystihujícím zdrojem informací v umělecké podobě.

Autorka popisuje, že se snaží si uvědomovat, kde se nyní nachází, v ten moment se ohlédne do minulosti a snaží se nalézt informaci, odkud pochází a jak se najít v čase. Popisuje obraz jako psychický prostor ve stadionu. Ten kmitá mezi sociální a politickou dynamikou, doprovázenou logy zpravodajských televizí, které promítaly jak reportáže z války, tak i hry ze stadionu.

Pokud se díváme na její obraz, ponoříme se do jeho velkého formátu. Ač můžeme vždy vidět okraje, ve stejný čas se cítíme pohlceni stadionem. Vrstvy obrazu však způsobí, že z jakéhokoliv úhlu vidíme jiný pohled na stadion. Jak oči plují po obraze, perspektiva se neustále proměňuje. Vzniká jakási dislokace,- jsem divák stojící před obrazem, ale zároveň se obrazu účastním a ocitám se uvnitř jeho prostoru.



Obr. 33 Empirical Construction, Istanbul

Současný divák má možnost neuvěřitelně bohatého výběru jak v nahlížení na současné umění, tak zároveň ve výběru kanálů sledujících současné umění již zaměřených na konkrétní část spektra uměleckého světa. Diváci, kunsthistorici, teoretici, kurátoři, galeristé, kritici, sběratelé a samotní autoři se podílejí na běhu tohoto světa a každý z nich přispívá důležitým dílem k toku informací ovlivňujících jeho vývoj. Současná umělecká díla se stávají nepochopená, amatérská, obdivovaná, prosazovaná, kontroverzní a prodávající se za velké i malé sumy, avšak nikdy nejsou nežádoucí nebo nechtěná. Mnohotvárnost a množství umění je v rovnováze s poptávkou vytvořenou obrovskou sítí galerií a muzeí a s poměrem velkého počtu digitálního spojení uživatelů s uměleckými scénami, sociálními sítěmi apod. po celém světě. Domnívám se, že každé umění najde své obdivovatele i odpůrce.

II. Umělecká část

Ke kresbě tužkou jsem si vytvořil velmi intimní vztah. Od druhého stupně na gymnáziu jsem se jí začal více věnovat i ve svém volném čase. Zpočátku vznikaly velmi naivní a nereálné výtvořky z nedostatku zkušeností s kresbou reality. Postupem času se ruka zlepšovala přes všelijaké kurzy figurálního kreslení nebo díky výuce pod vedením umělců na vysokých školách. Sám se ovšem domnívám, že jistá nejistota, nezkušenost s přetavením reálného světa do plochy na papír, ve mně stále přetrvává. Mám pocit, že ve svých kresbách této své vlastnosti někdy využívám záměrně. Ač jsem se později poučil o studiu umění jako o vzkvétání tvorby od studování reálných předmětů po figurální kresby až nakonec k vlastní tvorbě, ve svých dospívajících letech jsem si kreslil hlavně pro sebe. Komiksy, kresby založené na nesmyslech a karikatury vznikaly svévolně. V přibývajících letech mi to ale nestačilo. Začal jsem experimentovat a pokoušel jsem se ukotvit svou tvorbu v opaku. Snažil jsem se o přesné kopírování skutečnosti v naddimenzovaných měřítkách. Jednalo se o portréty z profilu, které byly nedokončené a v podstatě znázorňovaly hlavně obličejovou část. Kresby se z formátů A3 přesunuly do mnohem násobněji plochy. Kresby ale nenabíraly na detailech. Staly se tak pouze zvětšeninou svých menších předchůdců. Jedno se ale změnilo, a to byl přechod k většímu měřítku. S touhou experimentovat mi přišlo těch pár tvrdostí tužky málo. Přicházely kombinace tužky a uhlu, nejtvrdějších a nejměkčích tuh, užívání mikrotužek apod. S uchýlením se k práci s mikrotužkou se zvyšoval čas strávený nad větší kresbou. Problém byl vyřešen opět od odchýlení od naivně zpracovávané reality do dalšího experimentu, který je rychlejší, pro mne v té době efektivnější, a co se týče modelace nebo přesného znázorňování - uvolněný. Připevněním tužek na prsty se z kresby vytratila tvrdá stopa tužky nebo pečlivé valérování tvarů. Vznikaly velmi lehké a strukturní kresby. Z dálky bylo například poznat, že se jedná o obličej, ale při bližším

prozkoumání kresby se objevily z dálky splývající linie, jejichž křížením či překrýváním vznikala struktura mých kreseb. Zpočátku byly tvořené velmi volně, když mi po chvíli kresba připomínala obličej, jedním prstem jsem si dotvořil kontury a postupně s nimi vědomě pracoval.

S odstupem času a s výběrem tématu své bakalářské práce jsem si chtěl vybrat kresbu. Zalíbilo se mi téma příběhu se zaměřením na biblickou tematiku. Při zadávání tématu bakalářské práce se vybrala kresba tužkami na prstech rukou. Zrodila se tedy technika, kterou budu pracovat a příběhem z bible se analogicky stal příběh Božího Desatera.

5. Příběh Desatera

Do ilustrací jsem se pouštět nechtěl, ač jsem v procesu několik takových kreseb vytvořil. Naskakovaly v hlavě otázky.

Jak přemýšlet o tomto příběhu?

Vytvořit si k příběhu nějakou psychologickou nebo filosofickou cestu?

Je překážkou, že se nehlásím k žádné církvi?

Je důležitý náboženský aspekt?

Co mám cítit?

Jak mám cítit?

Co mám cítit při vytváření kresby?

Jak se mám cítit po dokončení kresby?

Jak mám uvažovat?

Jak obhájím kresby?

Jak obhájím kresby pro sebe?

Je-li to moje výpověď, co vlastně bude vypovídat?

Jak vpravím své pocity do kresby?

Jak popíšu pocity v kresbě?

Jak popíšu kresbu?

Filosofie mi nepomohla. Rozum a jeho uvažování jen klade překážky. Byl bych obětí svých vlastních pravidel. Psychologie mi právě pokládala tyto otázky, které mne vraceli k přemýšlení o filosofii a kruh se uzavřel a točil a točil a točil. Proto jsem musel vědomě kolo myšlenek přestříhnout.

Právě v tomto kruhu vznikaly kresby, s kterými se nyní neztotožňuji. Z tohoto důvodu jsem na konci série vytvořil kresbu, která je uvedena ve video příloze. Je to již ryze vědomá kresba, která zobrazuje cyklení. Zjistil jsem, že kruhy se kreslí samy. Uvažoval jsem si pro sebe, že v těch kruzích žijeme. Neustále si klademe otázky, na které odpovídáme jen odpověďmi, které jsou v dosažení pouze našeho rozumu. To, co jsme načetli, osvojili si a naučili se.

Příběh Desatera se nestal mým tématem v kresbách, ale jejich cílem. Nedosažitelným. Chybí zde konec, zakončení, poslední záběr s rozuzlením zápletky a titulky. Zpětně ve svých kresbách vidím, že jsem k přesvědčení o nedosažitelnosti cíle dospěl nejen vědomě. Podvědomí pracovalo napřed, a já mám pocit, že jsem své podvědomí dokázal odhadnout a souznět s ním.

Příběh se v jeho podstatě postupem času začal samovolně rozkládat. Jména se vytratila, fakta je následovala až nakonec zbyla jen ta cesta. Najednou se z úkolu stal proces, který jsem začal prožívat o poznání více než vědomou prací nad něčím, jehož výsledek se stane reálným. Cíl v mých kresbách není. Nevznáší se kolem. Není neviditelný. Není pomyslný. Není nevyjádřený. S postupem vytrácení intenzity v kresbách se ztrácí i šance k jeho nalezení.

5.1. Popis souboru kreseb

Ač kresby vznikaly v různých na sobě nezávislých dobách, rozhodl jsem se je uspořádat v jiném pořadí, přičemž u některých byla zachována celistvost podsouboru.

Série se tedy skládá z kreseb, které tvoří jádro celého konceptu, a skic (experimentálních kreseb) vytvořených fixy nebo zcela jiným přístupem a rozdílnou koncepcí. (Zároveň se i skládají z různých formátů - A1 a B0. Formáty A1 byly původně využity jako zkoušecí kresby, ale nakonec jsem se rozhodl některé z nich zahrnout do série.)

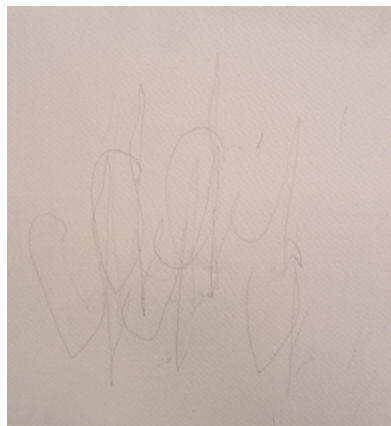
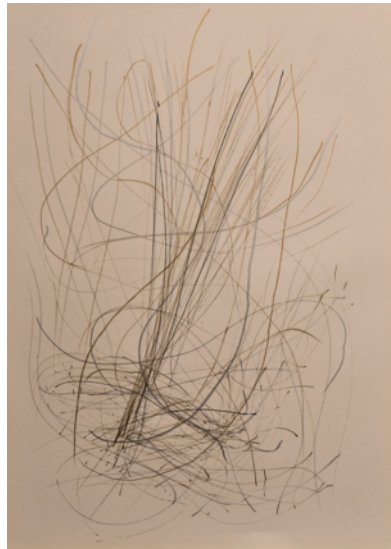
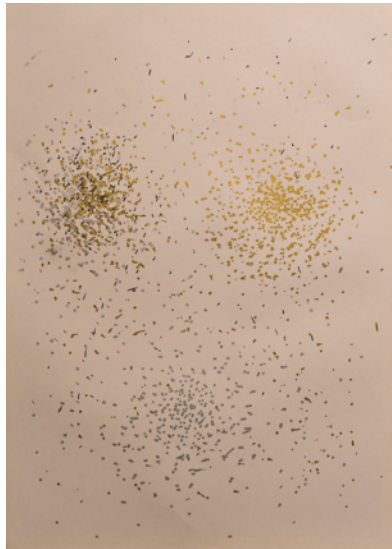
Fixa, narozdíl od tužky, nevytváří plynulé přechody intenzity barvy. Stopa je tvrdá a jasně vymezená. Navíc jsem použil 3 různé barvy: černou, zlatou a stříbrnou. Dvě barvy tedy byly metalické. To dodalo kresbě i jinou kvalitu než jen gestickou podstatu linek a jejich vzájemných interakcí. Stříbrná a zlatá barva se odleskují, tudíž při pozorování různých částí kresby se vizuální vjemy těchto linek proměňují. Proto i na fotografických záznamech těchto kreseb jsem se snažil o takové nasvícení, které ukazuje tento podstatný rozdíl. Zároveň při tomto odchýlení od své hlavní techniky jsem došel k procesu sestavování kresby bez linky. V těchto pracích se objevují tečky, někdy jasné, někdy se šmouhou z rychlosti jejich vytváření. Tento způsob následně vedl k tečkování stejným způsobem i v kresbách tužkami, který podpořil další kresby ve vzniku a podpořil konečnou koncepci série.

Další dva podsoubory se od hlavní myšlenky série velmi oddalují. Nabírají jak v popisných aspektech, tak ve zcela jiných přístupech ke kresbě. Myslím si, že samostatně nenesou vyjádření mého zadání a směřování, které se v procesu měnilo a ke konci nabralo jiného směru.

Zcela prvním vytvořeným souborem se staly kresby vytvořené všemi deseti, avšak za následné postprodukce se z těchto kreseb stalo pouhé pozadí. Do spleti linek

byly vsazeny siluety rukou zpracované uhlem symbolizující vždy nějaký vztah. A jak jsem již naznačoval, ani ruce nenesly žádné významy výkladu příběhu Desatera ani jeho zákony. Měly se stát nositelem emoce podpořenou právě linkami. V jedné kresbě se dokonce linky formují do těl dvou objímajících se lidí. Po této kresbě jsem se po konzultaci s vedoucím práce rozhodl od této cesty ustoupit. Nejednalo se prakticky o vyzdvižení podstaty kresby a ruce, které strhávaly pozornost na sebe nejen svým kontrastem vůči pozadí ale zároveň i svou popisností. I já sám jako divák jsem byl touto vlastností strháván pouze k motivu černých dlaní a linky se stávaly pouze druhotným, ne-li žádným, nositelem myšlenky kresby.

Před posledními vytvořenými kresbami byl vytvořen jiný soubor kompletně vybočující z koncepce všech doposud vytvořených prací. Jednalo se tedy již o třetí kruh odvrácení se. Tyto kresby se odklonily od gest a staly se ještě popisnějšími než kresby se siluetami rukou. V tomto případě se jednalo o písmo. Při nazírání na dosavadní kresby a komentáře mých přátel i rodiny, které se týkaly hlavně významu kreseb k příběhu Desatera, jsem si uvědomil, že to, co jim popisuji, tyto kresby pro ně nesplňovaly. Odklonil jsem se tedy a vytvořil odlišný náhled na tento problém. Je možné, že už pro ně byl srozumitelnější, ale já sám si ho pro sebe nedokázal odůvodnit. Neztotožnil jsem s odkazem těchto kreseb, jejichž podstata spočívala v psaní textů z Desatera. Psaly obě ruce najednou. V jednom tahu tak bylo napsáno desetkrát totéž. Při následných nánosech se už písmo ztrácelo, vznikala tak kresba písmem, které se stávalo každou další vrstvou více a více nečitelné. Byla to tedy jakási skrytá zpráva uvnitř kresby. Celkově mělo být téma příběhu zpracované písmem do abstraktního obrazu. Už ale samotný fakt, že se jedná o písmo, znamená, že se nejedná o kresbu jako takovou, ale o předem vykonstruovaný koncept převedený do vrstvení slov za bezděčného vzniku kresby. Proto jsem od několika zkušebních kreseb od tohoto směru ubírání upustil.



Jádro celé série pak v jistých mezích kombinuje všechny tři předešle zmíněné přístupy. Kresby se postupně vyvíjejí a proměňují. Střídají mezi organickými a téměř přesně geometrickými formami či jejich kombinací. Z vlastního pohledu bych ale tomuto rozdělení nepřidával na váze. Kresby na první pohled vypadají geometricky, cítím z nich mnohé vibrace, které bych strnulým vjemům nepřiřkl.

Povaha ústředního tématu kreseb se v každé z nich mění. Dalo by se konstatovat, že z tmavých odstínů chřadnou a barvy s kontrasty se vytrácí. Důležité pro mne bylo také střídání různých tvrdostí. Kresby přestaly být monotónní a v konečných pracích je leckdy k povšimnutí, kdy se některý z prstů dotkl naplno. Vlastnostem techniky všemi deseti se budu věnovat později v následující kapitole.

Finální práce, jak jsem již naznačil, mají odlišné barevnosti, gesta a struktury. Zpočátku jsem si myslel, že si kresby budou velmi podobné, opak se ale stal pravdou a vznikly velmi jedinečné kresby. Jedna od druhé se liší především gesty. Gesto bylo v tomto případě velmi zásadním aspektem. Nejzásadnější vliv je rychlost pohybu ruky. Čím je rychlejší, tím více je nesnadné ho kontrolovat. Dopředu není jasné, do jaké míry bude náraz intenzivní, tedy jak moc ostré a měkké linky vzniknou. Rychlost zároveň ovlivňuje i délku zásahu. Tyto hlavně gestické kresby svou rychlost i ztělesňují. Je z nich cítit přímočará energie prostupující papírem. Při opakování stejného tahu se tento pocit umocňuje do vyšších úrovní. Spektrum těchto gest je velmi obsáhlé. Různě působí dvě kresby, které se sestávají pouze ze svislých nebo vodorovných linek. Takto působí i linky, které se kříží, apod. Tento fenomén je skvěle vysvětlen v knize *Psychologie umění* Jiřího Kulky, který se, i mimo jiné, v této publikaci věnuje linkám a jejich vizuálním působením.

Protipól k rychlejším kresbám jsou kresby vypracovávané volněji. Cítil jsem při nich kontrolu téměř nad každým prstem. Nevědomým chvěním rukou se vytvářela velmi organická struktura. Narozdíl od gestických linek, které se často

ve směru kopírovaly, tyto pomalé linky pokrývaly stále větší a větší plochu a vytvářely sofistikovanější přechody světla a stínu. Následné překrývání zdálky téměř připomíná spíše plochu než spleť čar, které jsou z pohledu zblízka jasně determinované. Z těchto čar jsou cítit vibrace mírumilovného a klidného pohybu, jako při pohledu na život pod mikroskopem.

5.1.1. Technika všemi deseti

Všechny kresby jsou vytvořeny multiplikovanými shluky linií. Kreslím technikou spočívající v upevnění tužek na poslední články prstů. Kresba se tak víceméně stává haptickou záležitostí. Kresba je uvolněná ale svým způsobem omezená.

Tímto způsobem nelze dosáhnout téměř jakýchkoliv detailů, proto se ve svých kresbách uchyluji k nezobrazování. Toto omezení je vlastně osvobozující, protože kresba není závislá na detailu, nýbrž gestech a valérech. Jedno z mála, která tato modifikovaná technika s sebou nese, je formát, který na formáty menších než A1 nemá téměř cenu. Gesto ruky dlouhé 70cm (bez připevněných tužek), která provede svislý pohyb v 70° úhlu směrem k ploše papíru vytvoří téměř metrovou stopu. Pokud by se měla tato dráha zkrátit, gesto už nebude volné a přirozené, ale vůlí zkrácené, a tedy záměrně nepřirozené. Právě přirozenost pohybu dodá i vytvořeným linkám nuance v šířce a intenzitě grafitu na papíře.

Přínosem kresby je až 10 prstů na ploše papíru. Různé délky prstů se také projevují na papíře. Každá tužka na jiném prstu má jiný bod styku s papírem, tedy je téměř nemožné vytvořit rovnoběžné linky nebo křivky. Zároveň linky nemusí sami sebe kopírovat, ale shlukovat se do jednoho bodu, tím je zaplněna plocha papíru o výměře 125cm².

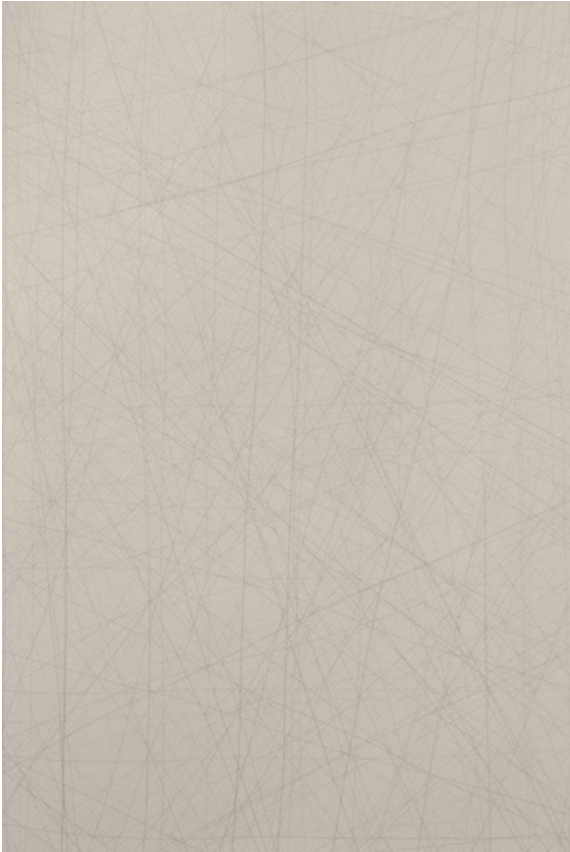
Důvod, proč s touto technikou rád pracuji, je její variabilita. Různým natočením dlaní vzniká jiná stopa. Pokud například kreslím hřbetem ruky k papíru, stopa linky je až téměř transparentní a vyniká až při dalších lazurách ve formě velmi

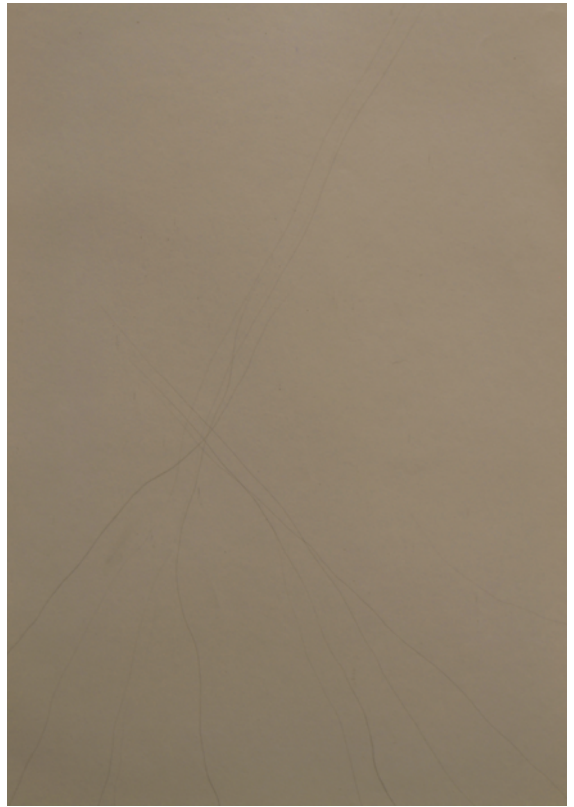
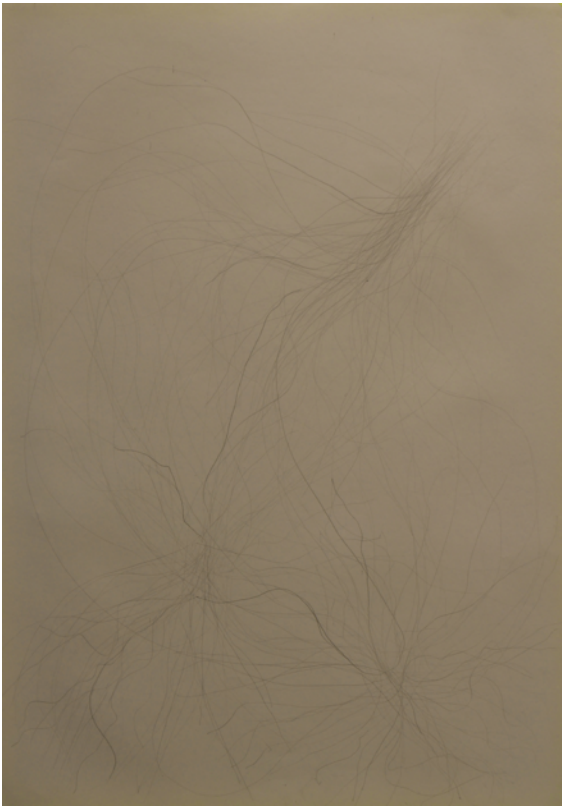
husté síť. Naopak při frontálním přístupu jsou linky ostré, jednoznačně vymezené.

Jedním z neovladatelných pohybů, tedy velmi spontánní kresbě, který dodává kresbě notnou dávku organičnosti, je akord pohybu v kloubech paže, předloktí, dlaně, prstů a v konečné fázi i pohybu těla. Rodí se tak často přerušované, v závislosti na nepřesném dopadu tužek na papír, linky s různou intenzitou. Dalším z možných přístupů je kresba záměrného kreslení pouze jedním prstem, zatímco ostatní tužky na prstech kopírují pohyb dlaně s odlišnou intenzitou.

5.2.1. Fotodokumentace







III. Didaktická část

Pro didaktickou část jsem vybral víceleté gymnázium v Hořovicích. Důvodem byla kontinuita výtvarné výchovy mezi nižším a vyšším stupněm v jedné škole pod jedním vyučujícím.

Na vyšším stupni všeobecného Gymnázia Václava Hraběte, které jsem vystudoval, působí ve výtvarném oboru Josef Zedník. Uvědomuje si, že každý z žáků má nutkání vytvářet při hodinách vlastní práce, tím vlastně dává žákům volnou ruku ve volbě vlastních témat a zároveň podporuje individualitu zúčastněných. Vytváří se tak příjemnější atmosféra k práci a studenti jsou již zvyklí na vlastní tempo práce i volnost v rozhodování o své práci v hodinách.

Jelikož se jedná o osmileté gymnázium a pan učitel se zná s většinou studentů již z nižšího stupně gymnázia, rozhodl jsem se pro krok seznámit ho se svým projektem, aby mohl následovně zvážit, kterou třídu by mi doporučil.

Komunikace proběhla výborně a já jsem mohl přijet s o něco těžšími požadavky, jelikož vím, že žáci jsou v tomto gymnáziu seznámeni s různými a zároveň subjektivními přístupy ke zpracování svých záměrů.

6. Koncepce

Blok výuky jsem rozdělil na tři části: Úvodní prezentace a debata, zadání a vypracování výtvarného úkolu a na závěr reflexe studentů. Fulková (Fulková, 2008) píše o nezkušenosti začátečníka a boje s nedostatkem času. Dále píše o době motivace, která by neměla přesáhnout dobu vlastní tvorby žáků. Přizpůsobil jsem tedy celou časovou koncepci bloku tak, aby byl čas maximálně využitý, práce svižná s co nejméně zásahy z mé strany. Toho jsem chtěl docílit velmi stručným výkladem a jednoduchou prezentací, v debatě klást jasné a specifické otázky - individuálně hovořit s žáky spíše během práce, čímž by na následnou reflexi mohlo zbýt více času.

Samotná koncepce hodiny se soustředí hlavně na proces tvorby kresby. Presentace je spíše ukázkou, jakých výrazů kresba nabývá v současném světovém i regionálním umění. Zaměřuji se tedy na výuku za pomoci technické dovednosti. Brücknerová (Brücknerová, 2011) o ni píše v souvislosti s kultivací žáků po technické stránce, která vede k tomu, aby žáci tuto techniku správně uplatnili při realizaci, v tomto případě vlastní kresby. Tento poznatek dále souvisí s jejím dalším termínem - výtvarný výraz, který definuje jako techniky poučené vyjádření vlastního výtvarného záměru. Jde tedy o to představit žákům cesty, kterými se mohou ubírat - techniku, která jakkoliv modifikovaná potřebuje nějaké uchopení, aby výsledek obsahoval zkušenost žáka pracovat s informacemi a vlastním uchopením úkolu.

Dalším z aspektů práce s žáky a samotné přípravy bloku jsem se inspiroval v další z Brücknerových (Brücknerová, 2011) doporučeních, kterým se stal stimul, kdy žákům poskytnu vyšší míru svobody v práci i výběru vlastního námětu a následného zpracování, což se projeví jako odrazový můstek, jehož následky už má žák ve vlastních rukou. Spíše než s konkrétním pevným zadáním jsem tedy vytvořil koncept založený na vlastním výběru žáků z poskytnutých informací. Žák si tedy vybere segmenty, s kterými chce pracovat. A domnívám se, že se tím podnítl zájem o vytvoření kresby. Samotná autonomie v rámci výuky tak, dle mého názoru, dá za vznik nové motivaci.

Ve fázi práce studentů chci hovořit s každým žákem zvlášť. Při prezentaci a debatě, myslím, nebudou hovořit všichni studenti, proto bych rád znal záměry, inspiraci a způsob výrazu kresby od každého, zároveň být nápomocen při průběhu kresby nebo s interpretací zadání úkolu a podněcovat žáky k maximálnímu výkonu nebo nalézání nových úhlů pohledu a cest k vytvoření případně jiné kresby.

Na konci bloku bych rád shromáždil studenty kolem všech prací, aby vyjádřili své názory na blok i provedené kresby ostatních studentů a jejich vlastní porovnání výsledku svého a ostatních spolužáků.

6.1. Plán hodiny

Klíčová slova: záznam a mapování.

Téma: Aplikace zkušeností

Námět: *Před tím, než jsem tam byl*, Jan Pfeiffer

Úkol: Na základě stručného popisu neznámé lokace vytvořte kresbu tohoto místa na základě vlastních vizuálních zkušeností.

Lokace: Gymnázium Václava Hraběte v Hořovicích

Třída: 5.A

Počet žáků: 13

Formát: A1

Technika: Kresba (tužky připevněné na prstech pasivní ruky)

Čas: 90 minut

Datum: 10. 3. 2016

Úvodní prezentace se skládá z představení umělců z teoretické části a jedním z nich, který mne inspiroval k vytvoření úkolu a jeho dílo svou podobou odpovídá pojetí mé bakalářské práce. Můj přístup k demonstraci hlavní myšlenky výběru autorů a jejich děl skvěle popisuje Brücknerová (Brücknerová, 2011), která definuje výtvarný problém jako jev nesoucí určitou dávku redukce. S tím souvisí i její výklad inspiračního podnětu, který je omezený a zjednodušený do přitažlivého krátkého vysvětlení. Umělec bude představen pouze jedním výtvarným počinem,

o kterém je vzápětí vedená debata. Presentace a komunikace se studenty tedy probíhá již od úvodu vedeného bloku. Na výtvarných dílech je vysvětleno, jak umělci přistupují ke kresbě v rámci záznamu a jak pracují s vizuálním výrazem, aby docílili svého záměru. Otázky pro studenty jsou směřovány na dojem z díla a kritice. Následně je představeno dílo Jana Pfeiffera, které studenti zhlédnou. Po ukončení videoukázky jim nastíním příběh vzniku Pfeifferových kreseb a zadání úkolu nadcházející části bloku.

V tuto chvíli je nezbytné představení experimentální techniky kresby, která by zároveň měla působit svou nezvyklostí motivačně. Studenti si na poslední články prstů své pasivní ruky lepenkou zafixují tužky, zatímco dominantní ruka může svírat tužku běžným způsobem. Pasivní ruka je tedy zapojena do tvůrčího procesu s vlastnostmi, které ji determinují: nepřesné vedení ruky, omezení manipulace s tužkami a větší plocha kresebného záznamu. Tato multiplikace zároveň rychle zaplňuje velký formát, vytváří strukturu kresby a formuje plochy. Dominantní rukou mohou žáci pracovat na detailech, jsou-li nezbytné dle jejich uvážení, nebo zvýrazňovat linie vytvořené pasivní rukou. Poté, co si žáci připevní tužky na prsty, je důležité, aby si před vytvářením úkolu tuto techniku lehce osvojili. Vymezil jsem tedy asi 10 minut na rozkreslování na stejný formát.

Žákům je následně sděleno znění úkolu. Na základě popisu nakreslí vizuální podobu textu, která v nich vzbuzuje vlastní vizi místa, s kterým mají zkušenost. Je jim dána volnost v podobě zpracování. Nemusí se opírat o svou zkušenost s reálným místem a kopírovat ho. V úkolu není záměr zaznamenávat místo pomocí realistických znaků, ale spíše jde o pocit nebo prožitek z inspiračního prostředí. Bylo jim promítnuto na zeď zadání úkolu, které měli k dispozici po celou dobu práce. Z textu si mohou vybrat jeden nebo více segmentů, které budou chtít zaznamenávat. Znění textu:

Území tohoto města bylo osídleno již v prvním tisíciletí našeho letopočtu. Nachází se v údolí, které je členité díky erozi protékajícího vodního toku. Od břehů se nadmořská výška vztyčuje až k téměř 400 metrům nad hladinou moře. Celkem se v bezprostřední blízkosti toku tyčí tři kopce.

Počet obyvatel se od začátku 14. století k dnešnímu datu téměř ztřicetinásobil.

Město je centrem svého regionu.

V jeho blízkosti se nachází letiště.

Stromy v srdci města jsou ojedinělé a nevytváří porost lesního typu.

Město je vcelku rušné hlavně díky svému průmyslu a těsné blízkosti hlavní dopravy v ČR.

Během práce žáků chci s každým v průběhu a ke konci práce vést dialog. Ptát se budu na zvolenou pasáž textu, inspiraci, kterou si zvolili, a pocity z práce s technikou kresby. Zároveň bych chtěl s žáky diskutovat o uvažování nad stavbou kompozice a intenzitou barvy.

V druhém kole dialogů si s každým pohovořím o fázi před závěrem práce. Jak si myslí, že jejich práce rezonuje s vybraným textem, jestli jsou sami spokojeni s výsledkem. Pokud nejsou, zkusím je navést dívat se na počín z jiného úhlu nebo se vrátit ke kresbě za týden, aby si uvědomili, že návrat je také forma procesu, se kterou se dá nadále pracovat.

V konečné fázi bloku se kresby rozprostřou do centra místnosti, kde si žáci prohlédnou práce ostatních a budou nyní debatovat o kresbách svých spolužáků v kontrastu ke své kresbě, umělcům v prezentaci či kresbě spolužáka.

6.2. Reflexe

Byl jsem až překvapen z celého mého projektu na škole. Nejen, že díky poznatkům z literatury jsem dosáhl maximálního výkonu žáků za ještě kratší dobu, než s kterou jsem počítal, ale i pozitivní reflexe žáků na hodinu během mé návštěvy

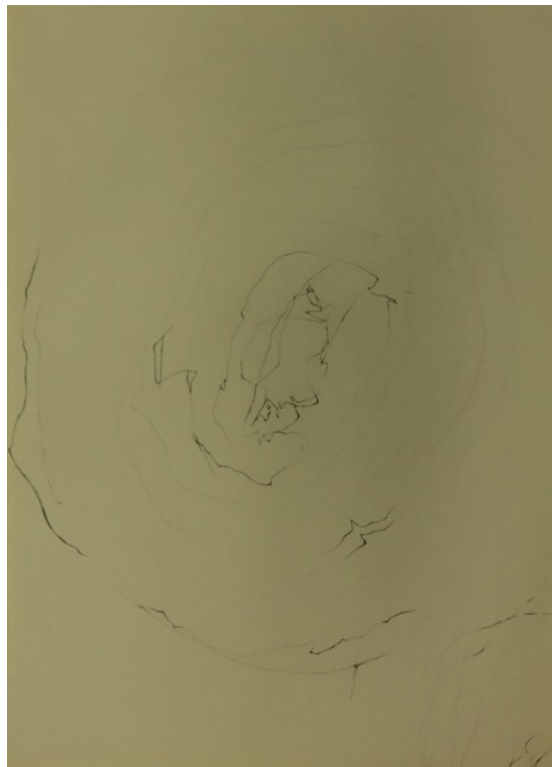
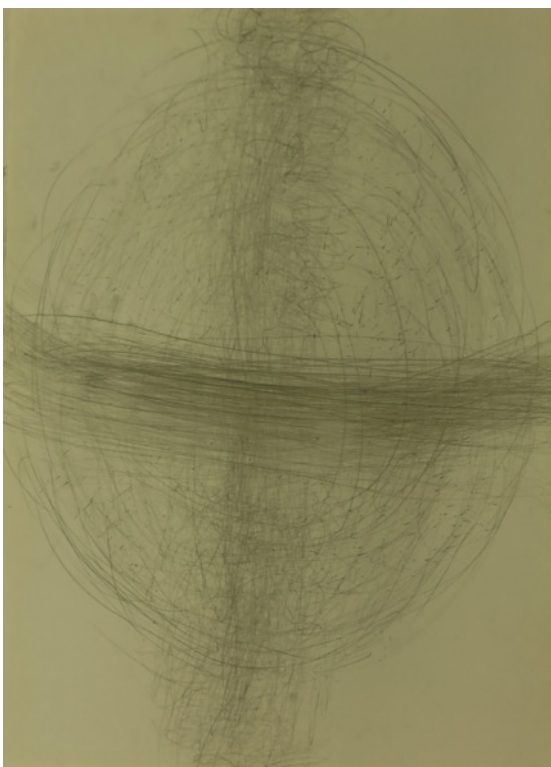
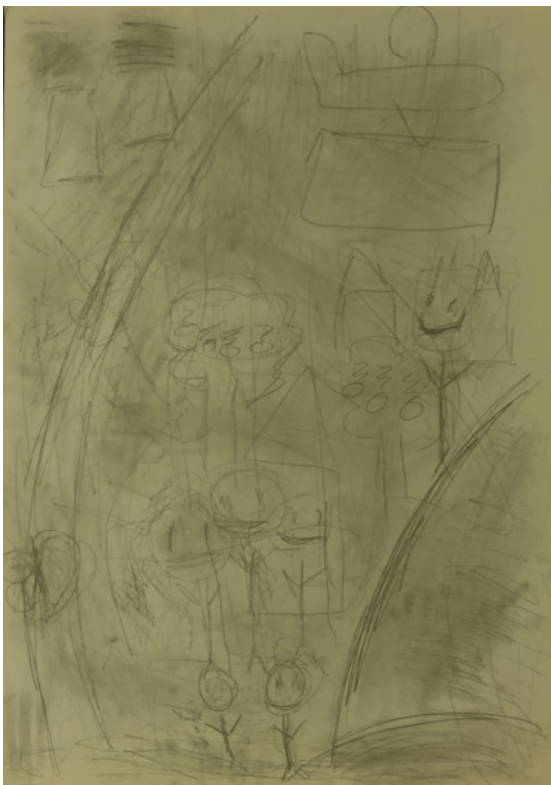
i zprostředkovaně od jejich učitele s týdenním odstupem času. Vlastně mne i potěšilo, že panu učiteli se projekt líbil natolik, že si také vytvořil kresbu.

Sám hodnotím tuto hodinu jako vydařenou. Odcházel jsem ze školy s tím, s čím jsem odejít chtěl - přenést současné výtvarné tendence do prací žáků ukázkami prací umělců aniž by byli nějak manipulováni pracovat na stejné téma, čehož jsem docílit tolik nekonkrétním zadáním, které jim poskytovalo nekonečnou volnost v jejich výběru, který se pak objevil ve vytvořených kresbách.

Co se týče vytvořených kreseb, všechny se v rámci projektu našly. Ať už se jednalo o kresby abstraktní nebo popisné, vždy se k tomu pojal právě jejich vlastní vytvořený příběh k danému zadání a místo, ze kterého vycházeli. Při obcházení třídy byla vidět velká rozmanitost k přístupu zadání i zpracování. Někteří studenti se řídili popisně a vytvořili pohled do krajiny, jiní se soustředili na abstraktnější podoby svého příběhu. Rovněž se i lišil přístup k práci s oběma rukama. Někteří využívali pasivní ruku s tužkami na prstech k vyplnění ploch a jejich odlišování intenzitou barvy. Byly i kresby, kde se přístupy mísily za vzniku neurčitě popisných tvarů a změní linek, kterou žáci vždy interpretovali rozdílně. Jednalo se především o vyplnění prostoru většího formátu, než na který jsou zvyklí tvořit, nebo pravý opak, kdy záměrně takto vyplňovali prostor. Dále k mému překvapení se také stávalo, že v průběhu práce žáci úplně vypustili práci s dominantní rukou a delší čas se věnovali své kresbě pasivní rukou. Velký rozptyl nastal také ve výběru tématu ze zadaného textu i jejich různých kombinacích.

Je nutno konstatovat, že některé kroky, které jsem uskutečnil, byly zbytečné, například prezentace obrazů V. Kandinského, která nenabyla žádného vlivu v žakovských kresbách.

6.3. Fotodokumentace





Závěr

Sám sobě jsem v této práci odkryl nesnadnost plně proniknout do problematiky současného umění zvláště v tak malém vzorku. Avšak snaha na této práci ve mně probudila touhu postupovat do kresby v pomalejších krocích a v delším časovém horizontu. Zároveň jsem dospěl k názoru, že kresba je nenaplnitelný kontejner, do kterého se vejde vše. Záleží jen na našem přesvědčení, postoji a otevřenosti.

Práce s kresbou je tak jednoduchá, až v průběhu procesu člověk zjistí, jak ošemetná spolupráce s ní může být. To se odráží ve všech částech textu. Jedno je ale odlišné. Kresba je stále stejná, jen se mění lidská vizualizace a myslím si, že s příchodem nových médií a novějších technologií budou na laickou kresbu vznášeny stále nepoučené větší nároky. Načež naopak v umělecké scéně bude mít stále svou zralou uvolněnost. Chtěl bych, aby se tyto světy laiků a umělců propojily.

Použité zdroje

není-li uvedeno jinak, veškeré cizojazyčné zdroje jsem si přeložil sám

Literatura

BRÜCKNEROVÁ, Karla. *Skici ze současné estetické výchovy*. Brno: Masarykova univerzita, 2011.

DEXTER, Emma. *Vitamin D - New perspectives in drawing*. NY: PHAIDON, 2005

Flash Art. Painting Platform in NY. Laurie Firstenberg. New York: Flash art, 2002, No. 227

FULKOVÁ, Marie. *Diskurs umění a vzdělávání*. Praha: Nakladatelství H&H, Vyšehradská, 2008.

HAUSER, Arnold. *Filosofie umění*. Praha, Odeon, 1975.

HEIM, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford: Oxford University Press, 1994

KAWABATA, Yasunari. *The Tale of the Bamboo Cutter*. New York: Kodansha USA, 1998.

KESNER, Ladislav. *Muzeum v digitální době*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství v Praze, 1992.

LAMBERT, Susan. *Drawing, technique and purpose*. Londýn: Victoria and Albert museum, 1984.

ROBERTS, Rebecca ACCONCI, Vito CLOSE, Chuck. *MOMA Highlights Since 1980*. New York: Museum of Modern Art, 2008.

ROBINSON, Andrew. *Writing and script: a very short introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2009.

Časopisy

Flash Art. Painting Platform in NY. Laurie Firstenberg. New York: Flash art, 2002, No. 227

Internetové zdroje

AUTORSKÝ KOLEKTIV. Rámcový vzdělávací program pro gymnázia. IN: *msmt.cz* [online] © 2013 – 2016 [vid. 10.5.2016]. Dostupné z: www.msmt.cz/file/10427_1_1/

BUSER, Thomas. *historyofdrawing.com* [online]. [cit. 20.6.2016]

HOLCOMB, Melanie. Drawing in the Middle Ages. IN: *MET Museum* [online]. 6.2009 [cit. 20.6.2016]. Dostupné z: http://www.metmuseum.org/toah/hd/draw/hd_draw.htm

LEMERCIER, Joanie. *joanielemercier.com* [online]. © 2014 [cit. 7.4.2016]. Dostupné z: <https://www.joanielemercier.com/>

MULES, Helen. The History of Drawing. IN: *scholasti.com* [online]. © 2016 [cit. 20.6.2016]. Dostupné z: <http://www.scholastic.com/browse/article.jsp?id=3753864>

ROTHSTEIN, Edward. When Pictures Leap to Other Screens. IN: *New York Times* [online]. 13.1.2011 [cit. 14.3.2016]. Dostupné z: http://www.nytimes.com/2011/01/14/arts/design/14image.html?_r=0

SHEETSNOV, Hilarie. Industrial Strength in the Motor City. IN: *New York Times*. [online]. 11.2007 [cit. 21.6.2016]. Dostupné z: http://www.nytimes.com/2007/11/11/arts/design/11shee.html?_r=0

TVERSKY, Barbara. Visualizing Thought. IN: *tc.columbia.edu* [online]. 2011 [cit. 19.6.2016]. Dostupné z: https://www.tc.columbia.edu/faculty/bt2158/faculty-profile/files/2011_Tversky_VisualizingThoughts.pdf

VALENTINE, Victoria. Julie Mehretu Ranks Among Most Expensive Woman Artists. IN: *Culture Type* [online]. 6.5.2014 [cit. 15.5.2016]. Dostupné z: <http://www.culturetype.com/2014/05/06/julie-mehretu-ranks-among-most-expensive-women-artists/>

Videa

AUDIOVISUAL ACADEMY. Interview with Joanie Lemercier (AntiVJ). IN: Youtube [online]. Zveřejněno 20.3.2012 [vid. 7.4.2016]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=LPRiLf9RF-M>

GHMP. Jiří Petrbok a jeho Ateliér kresby na AVU se Vám představují. IN: Youtube [online]. Zveřejněno 12.2.2015 [vid. 9.4.2016]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=5UNPbcmnk_U

PHLEGMATICS. SONAR :: interview JOANIE LEMERCIER. IN: Vimeo [online]. Zveřejněno 3.8.2015 [vid. 7.4. 2016]

VERNISAGETV. Interview with Julie Mehretu. IN: Youtube [online]. Zveřejněno 11.11.2009 [vid. 15.5.2016]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=k04kA7hJ8x8>

VIDLIČKA, Jan. Ateliér kresby Jiřího Petrboka. IN: *artycok.tv* [online]. Zveřejněno 25.12.2013 [vid. 9.4.2016]. Dostupné z: <http://artycok.tv/lang/cs-cz/23404/pictureplane>

VIRGINIA MUSEUM OF FINE ARTS. Artist Julie Mehretu @ VMFA. IN: Youtube [online]. Zveřejněno 30.7.2015 [vid. 16.5.2016]. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=faRhMovR4MM>

THE JOYCE FOUNDATION. Julie Mehretu and the Detroit Institute of Arts. IN: Youtube [online]. Zveřejněno 13.2.2007 [vid. 15.5.2016]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=HB4Jv2m7crc>

Obrázové zdroje

Obr. 1 Nosorožec, Chauvetova jeskyně, https://cs.wikipedia.org/wiki/Chauvetova_jeskyně#/media/File-Rhinoceros_grotte_Chauvet [online]

Obr. 2 Egyptská řemesla, https://en.wikipedia.org/wiki/Art_of_ancient_Egypt#/media/File-Egyptian_Farmers [online]

Obr. 3 Apollon s havranem, Pistoxénský malíř. https://en.wikipedia.org/wiki/Pottery_of_ancient_Greece#/media/File-Apollo_black_bird_AM_Delphi_8140 [online]

Obr. 4 Utrechtský žalář, https://en.wikipedia.org/wiki/Utrecht_Psalter#/media/File-Utrecht104 [online]

Obr. 5 Panna Marie s Ježíšem, sv. Alžbětou a dalšími dvěma svěťci, SANTI, Raffael. <http://arthistorynewsreport.blogspot.cz/2014/01/raphael-drawings.html> [online]

Obr. 6 Panna Marie s žehnajícím Ježíšem, DÜRER, Albrecht. www.wga.hu/support/viewer_m/z.html.jpg [online]

Obr. 7 Rubensův syn s korálovým náhrdelníkem, RUBENS, Peter Paul. <http://www.codart.nl/images/RubensSonNicolaasWithCoralNecklaceAlbertina.jpg> [online]

Obr. 8 Muž s holí, van RIJN, Rembrandt. http://www.rembrandtpainting.net/rmbrndt_selected_drawings/drawing_images/man_with_stick.jpg [online]

Obr. 9 Venuše hrající si s hrdličkami, BOUCHER, François. <http://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/mediumlarge/1/venus-playing-with-two-doves-francois-boucher.jpg> [online]

Obr. 10 Autoportrét, GOYA, Francisco. <http://www.wikiart.org/en/francisco-goya> [online]

Obr. 11 Studie pro středověkou válečnou scénu, DEGAS, Edgar. <http://www.wikiart.org/en/edgar-degas> [online]

Obr. 12 Sedící žena, PICASSO, Pablo. <http://www.wikiart.org/en/pablo-picasso> [online]

Obr. 13 Lydie s vlasy v síťce, MATISSE, Henri. <http://www.wikiart.org/en/henri-matisse> [online]

Obr. 14 Písečný krab, MASSON, André. <http://www.wikiart.org/en/andre-masson> [online]

Obr. 15 Bez názvu, POLLOCK, Jackson. <http://pictify.saatchigallery.com/758559/jackson-pollock-1912-1956-untitled-post-war-contemporary-art-auction-20th-century-paintings-christies> [online]

Obr. 16 Kresba 1, STRATIL, Václav. <http://www.artlist.cz/dila/kresba-1-4001/> [online]

Obr. 17 Last Night I Dreamt I Murdered My Mommy, LIPTON, Laurie. <http://www.laurielipton.com/wp-content/uploads/2014/10/1980-last-night-i-dreamt-i-murdered-mommy.jpg?1d3c86> [online]

- Obr. 18 DROZEN, Michal. <http://ghmp.cz/data/multimedia/300/gallery/middle2/1442834097-michal-drozen-start-up-end-down-6985.jpg> [online]
- Obr. 19 Dialog, ČULÍK, Nikola. <http://www.artlist.cz/dila/dialog-108703/> [online]
- Obr. 20 Z cyklu “Vyslanci Chaosu”, SAHÁNKOVÁ, Dana. <http://www.artlist.cz/dila/z-cyklu-vyslanci-chaosu-109679/> [online]
- Obr. 21 Světelná socha, LEMERCIER, Joanie. http://joanielemercier.com/light_sculpture/ [online]
- Obr. 22 Sogdo, LEMERCIER, Joanie. <http://joanielemercier.com/songdo/> [online]
- Obr. 23 Nimbes, LEMERCIER, Joanie. <http://joanielemercier.com/nimbess/> [online]
- Obr. 24 Landforms, LEMERCIER, Joanie. <http://joanielemercier.com/landforms/> [online]
- Obr. 25 a 26 Eyjafjallajökull, LEMERCIER, Joanie. <http://joanielemercier.com/eyjafjallajokull/> [online]
- Obr. 27 a 28 Fuji, LEMERCIER, Joanie. <http://joanielemercier.com/fuji/> [online]
- Obr. 29 Transcending: The New International, MEHRETU, Julie. www.artsconnected.org/resource/printImage/89828.jpg [online]
- Obr. 30 Stadia I, MEHRETU, Julie. http://www.wikiart.org/en/julie-mehretu/stadia-i-2004?utm_source=returned&utm_medium=referral&utm_campaign=referral [online]
- Obr. 31 Stadia II, MEHRETU, Julie. https://immanentterrain.files.wordpress.com/2012/05/stadia_ii_med1 [online]

Obr. 32 Stadia III, MEHRETU, Julie. [https://
immanentterrain.files.wordpress.com/2012/05/2006-1_v1_xl](https://immanentterrain.files.wordpress.com/2012/05/2006-1_v1_xl)
[online]

Obr. 33 Empirical Construction, Istanbul, MEHRETU, Julie.
[www.art21.org/images/julie-mehretu/empirical-construction-
istanbul-2004](http://www.art21.org/images/julie-mehretu/empirical-construction-istanbul-2004) [online]

**Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta
Magdalény Rettigové 4, 116 39 Praha 1**

Prohlášení žadatele o nahlédnutí do listinné podoby závěrečné práce před její obhajobou

Závěrečná práce:

Druh práce	
Název práce	
Autor práce	

Jsem si vědom/a, že závěrečná práce je autorským dílem a že informace získané nahlédnutím do zveřejněné závěrečné práce nemohou být použity k výdělečným účelům, ani nemohou být vydávány za studijní, vědeckou nebo jinou tvůrčí činnost jiné osoby než autora.

Byl/a jsem seznámen/a se skutečností, že si mohu pořizovat výpisy, opisy nebo rozmnoženiny závěrečné práce, jsem však povinen/povinna s nimi nakládat jako s autorským dílem a zachovávat pravidla uvedená v předchozím odstavci tohoto prohlášení.

Jsem si vědom/a, že pořizovat výpisy, opisy nebo rozmnoženiny dané práce lze pouze na své náklady a že úhrada nákladů za kopírování, resp. tisk jedné strany formátu A4 černobíle byla stanovena na 5 Kč.

V Praze dne

Jméno a příjmení žadatele	
Adresa trvalého bydliště	

podpis žadatele

**Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta
Magdalény Rettigové 4, 116 39 Praha 1**

**Prohlášení žadatele o nahlédnutí do listinné podoby závěrečné práce
Evidenční list**

Jsem si vědom/a, že závěrečná práce je autorským dílem a že informace získané nahlédnutím do zveřejněné závěrečné práce nemohou být použity k výdělečným účelům, ani nemohou být vydávány za studijní, vědeckou nebo jinou tvůrčí činnost jiné osoby než autora.

Byl/a jsem seznámen/a se skutečností, že si mohu pořizovat výpisy, opisy nebo rozmnoženiny závěrečné práce, jsem však povinen/povinna s nimi nakládat jako s autorským dílem a zachovávat pravidla uvedená v předchozím odstavci tohoto prohlášení.

Poř. č.	Datum	Jméno a příjmení	Adresa trvalého bydliště	Podpis
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

pro Martin Pondělíček

datum narození: 15.08.1992

obor studia: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání
typ studia: prezenční

adresa: Letenská 69, 268 01 Hořovice

tel.: 605410918

E-mail: martin.pondeli@yaho.com

V souladu s čl. 18 Pravidel pro organizaci studia Univerzity Karlovy v Praze
zadávám Vám bakalářskou práci na téma:

Příběh (všemi deseti)

(název v českém jazyce)

The story (all ten)

(název v anglickém jazyce)

Klíčová slova v českém jazyce: umění, náboženství, technika, malba, kresba, filosofie,
psychologie, téma, nadčasový, skutečnost, výraz, exprese, gesto, barva, symbol, výraz

Klíčová slova v anglickém jazyce: art, religion, technology, painting, drawing, philosophy,
psychology, theme, timeless, fact, word, expression, gesture, color, symbol, expression

Pokyny pro zpracování:

Teoretická část

V praktické části realizujte cyklus kreseb nebo kombinovaných technik. Téma příběhu pojednejte jako dialog vnitřního osobního světa a individuální meze jeho gestické manifestace výtvarnou formou. Zaměřte se na některá tradiční náboženská témata jako desatero, křížová cesta apod. A hledejte k nim specifický osobní přístup a osobní interpretaci. Vyjádřete se i formou experimentu.

Praktická část

V teoretické části analyzujte tvorbu 2 - 3 výtvarníků v historii nebo současnosti dějin výtvarného umění.

Pedagogická část:

Projekt ve škole.

Rozsah textu (NS): 40

Soubor kreseb

Seznam odborné literatury:

ZRZAVÝ, J. *Anatomie pro výtvarníky* Praha: Aviccum, 1977.

FULKOVÁ, M. *Diskurz umění a vzdělávání* Praha: Nakladatelství H&H, 2008. ISBN 978-80-7319-076-7

PIJONAN, J. *Dějiny umění 1-10* Praha: Odeon, 1977-1984.

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

Překlad nového světa svatých písem New York: Watch tower bible and tract society of Pennsylvania, INC., 1991

TEISSIG, K. *Technika kresby* Praha : Artia, 1986.

KANDINSKY, W. *Point and line to plane*. New York: Solomon R. Guggenheim Foundation for the Museum of Non-Objective Painting, 1947.

KANDINSKY, W. *On the spiritual in art*. New York: Solomon R. Guggenheim Foundation for the Museum of Non-Objective Painting, 1946.

DEXTER, L. *Vitamin D New perspectives in drawing*. New York: Phaidon, 2005.

LUČÍKOVÁ, I. *Rudolfínská kresba*. Praha: Odeon, 1986.

STANĚK, M., FINE, R. *Technika figurální kresby*. Praha: Idea servis, 2002.

KULKA, T., *Umění a kýtč*. Praha: Forst, 1994. ISBN 80 85639 17 3

HARRISON, C., WOOD, P. *Art in theory 1900-1990 An anthology of changing ideas*. Oxford: Blackwell Publishers, Inc. 1992 ISBN 0 631 16575 4

www.artalk.cz

<http://www.bbc.co.uk/arts/sections/art-and-artists>

Vedoucí bakalářské práce: Doc. ak. mal. Jiří Kornatovský

Datum zadání bakalářské práce:

Termín odevzdání bakalářské práce:

V Praze dne 4. 12. 74



Doc. ak. mal. Ivan Špirk
vedoucí katedry

Převzal zadání bakalářské práce:

.....
podpis studenta

datum