

Západočeská univerzita v Plzni

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

Videoart – Pohyb a čas

Diplomová práce

Lucie Štvánová

Učitelství pro SŠ, obor VK

léta studia (2005- 2013)

Vedoucí práce: PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

Plzeň 2013

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni 10.7.2013

.....
Vlastnoruční podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucímu své práce panu PhDr. Janu Maškovi Ph.D. za jeho velkou trpělivost a cenné rady při vedení diplomové práce. Dále bych poděkovala svým rodičům a přátelům za morální podporu.

Anotace

Ve své práci se zabývám historií videoartu v kontextu české kulturní scény. Zkoumám využití videí, výukových programů a videoartů v hodinách výtvarné výchovy a odborných uměleckých předmětů. V praktické části vytvářím cyklus čtyř autorských videoartů na téma „Pohyb a čas“. Hledám varianty práce s videem a fotoaparátem. Experimentuji se střihem, barvou, rytmem a dalšími vizuálními prostředky. V pedagogické části se zabývám aplikací videoartu v hodině výtvarné výchovy. Navrhuji projekt, který by se mohl stát motivem k využití videí ve výuce.

Klíčová slova: videoart, historie, grafický program, rytmus, barva, střih, hudba

Abstrakt

This Diploma thesis is focused on video art history in context of Czech culture. It describes video application, tutorial programmes and video arts applied in specialized art education. The practical part of this thesis defines four units of authors video arts in subject “Motion and Time “. The next part defines Video art and Camera work options. I use editing, color, rhythm and other visual elements in this thesis. The practical part of thesis is focused on video art application in art education and specific determinants for video application in art education.

Keywords: video art, history, graphic program, rhythm, color, editing, music

1. ÚVOD	6
2. VIDEO UMĚNÍ/ VIDEOART	7
3. ZROD VIDEOARTU	7
4. VÝVOJ VIDEOARTU V ČECHÁCH	8
1 OSOBNOSTI A SKUPINY ČESKÉHO VIDEOARTU	9
1.1 RADEK PILAŘ	9
1.2 PETR SKALA	10
1.3 SKUPINA INDEPENDET VIDEO ART PRAGUE.....	11
1.4 SDRUŽENÍ OBOR VIDEO	11
1.5 TOMÁŠ RULLER A SKUPINA MÝ & CO	12
1.6 WOODY VASULKA.....	12
1.7 MICHAEL BIELICKÝ	13
1.8 VÝSTAVA ORBIS FICTUS.....	13
2 SOUČASNÝ ČESKÝ VIDEOART	14
2.1 ZBYNĚK BALADRÁN	14
2.2 JÁN MANČUŠKA	15
2.3 MARK THER	15
2.4 RADIM LABUDA.....	15
3 VÝZKUM VYUŽITÍ VIDEOARTU NA SŠ.....	17
3.1 CHARAKTERISTIKA VÝZKUMU	17
3.2 CÍL VÝZKUMU.....	17
3.3 VÝSLEDKY VÝZKUMU.....	17
3.4 VÝZKUM NA PORTÁLU RVP	18
3.5 VYHODNOCENÍ VÝZKUMU	19
4 CYKLUS AUTORSKÝCH VIDEOARTŮ	20
4.1 INSPIRACE.....	20
4.2 PROCES TVORBY	22
4.3 HUDEBNÍ SLOŽKA	25
4.4 PREZENTACE.....	25
5 DIDAKTICKÁ REFLEXE	26
5.1 RVP PRO GYMNÁZIA.....	31
6 SHRUTÍ.....	33
7 CITOVANÁ LITERATURA	35
8 BIBLIOGRAFIE.....	37
9 PŘÍLOHA.....	39
9.1 VIDEOART 1.....	41
9.2 VIDEOART 2.....	42
9.3 VIDEOART 3.....	43
9.4 VIDEOART 4.....	44

1. Úvod

„Film byl v minulosti něco jako balet – specializované umění, které diváci pasivně sledovali v divadle. Dnes je to něco jako tancovačka: každý si může zkusit, jestli má v těle rytmus.“

- Tomáš Pospiszyl¹

Pro svou diplomovou práci jsem si vybrala téma videoart. Dlouhou dobu se věnuji natáčení filmu, většinou ve formě amatérských dokumentů.

Za celou dobu studia jsem se s termínem videoartu setkala jen na poli teoretickém, proto jsem si zvolila variantu praktické diplomové práce. To mi umožňuje vyzkoušet si vytvoření videa v netradičních souvislostech. Zároveň se ve své práci budu věnovat historii videoartu v kontextu české kultury. Můj projekt je také podpořen výzkumem na středních školách, kde jsem zkoumala, zda a jakým způsobem je videoart používán ve výuce.

Při tvorbě čtyř autorských videoartů na téma Pohyb a Čas jsem vycházela také z těchto výzkumů. Nešlo mi o vytvoření videa, které skončí ve školním archivu. Cílem mé práce je zjistit, jak je možné propojit tuto specifickou formu umění se vzděláváním na Českých školách.

Věřím, že videoart je zajímavá umělecká forma, která studenty škol zaujme. Proto mi přijde důležité zmapovat využití videoartu a zároveň vytvořit autorské filmy, které by pedagogy a studenty mohly inspirovat k vlastní tvorbě.

¹ A2 [online]. 2009 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://www.advojka.cz/archiv/2009/6/balet-nebo-tancovacka>

2. Video umění/ Videoart

Podle Marie Hlávkové dnes chápeme videoart jako současný výtvarný způsob práce s pohyblivým obrazem, vytvářený pomocí elektronických technologií. Od klasického narativního a dokumentárního filmu se liší zejména využíváním výtvarného konceptu, experimentální práce s videem, videoart je na rozdíl od dokumentu zaměřený na sémantické a relační posuny vnímání reality. Videoart využívá tradiční i netradiční prostředky práce s videem a animacemi k zprostředkování významů v jiných kontextech, klade otázky a otevírá nečekané pohledy. Toto umění je výborným nositelem současného vizuálně obrazného vyjádření, byť přes svou novost a aktuálnost je lehce diskriminován a opomíjen.²

Bernhard Bischoff hovoří o videoartu jako o „video umění“, které se pokouší svými technickými prostředky zprostředkovat myšlenku ukrytou za dílem. Za tímto účelem využívá práci s narativem, dokumentem, experimentem, počítačové animace, instalacemi nebo internetovými projekty.³

Já osobně videoart chápu jako prostředek pro netradiční vyjádření vlastních názorů a postojů pomocí nových medií.

3. Zrod videoartu

V šedesátých letech začali umělec Wolf Vostell a americký umělec a hudebník korejského původu Naim June Paik do svých instalací začleňovat obrazovky. Symbolický zrod videoartu nastal v roce 1965, kdy Paik koupil přenosnou videokameru Portapak od firmy Sony. Koncem 60. let začali videoart podporovat komerční galerie, následovali je veřejné televizní stanice. Mnohé techniky a speciální efekty, které jsou nyní běžné v televizi a hudebních videozáznamech, objevili poprvé umělci Paik a Dan Sandin.⁴

² *Analýza současného stavu výuky videoartu na školách a základní východiska pro vznik metodiky videoartu*[online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13935/ANALYZA-SOUCASNEHO-STAVU-VYUKY-VIDEOARTU-NA-SKOLACH-A-ZAKLADNI-VYCHODISKA-PRO-VZNIK-METODIKY->

³ KLIKVAR, Miroslav. *Nová umění v Čechách*. Praha: Regulus, 2001. ISBN 8086279162.

⁴ *Umělecké styl, školy a hnutí*. Praha: Slovart, 2002. ISBN 8-7209-402-5.

„Tak jako koláž nahradila olejomalbu, tak i obrazovka nahradí plátno.“

- Naim June Paik⁵

4. Vývoj videoartu v Čechách

Počátek československého videoartu je poznamenán totalitním politickým systémem. Oproti USA a evropským demokratickým zemím byl v bývalém ČSSR komplikovaný přístup k moderním technologiím, a proto se českoslovenští umělci k videoartu jako takovému dostali až mnohem později a to na sklonku 70. let, což je o téměř 15 let déle, než tomu bylo ve světě. Manipulace s videem byla možná pouze oficiální či polooficiální cestou, z čehož vyplývala i nutnost kompromisů při tvorbě - vůči režimu. Moderní elektronické prostředky nebyly běžně přístupné a podléhaly přísné kontrole uvnitř veřejných masových institucí, především Československá televize, odborných vzdělávacích institucí a zahraničních podniků.

Daleko závažnější než technologická izolace byla však izolace informační. Kvůli totalitnímu režimu byli čeští umělci věnující se videoartu odtrženi od dění ve světě a ochromeni komunistickou selekcí kulturního dědictví. Kulturní deficit se projevil v charakteru raných prací, které ve většině případů vycházely většinou z osobní zkušenosti s experimentálním, animovaným či amatérským filmem. Na Západě byl videoart propojen s východisky strukturálního filmu, happeningem, performance, s uměním instalace a neodadistickými východisky.

Tyto umělecké formy u nás existovaly, ale nebyly spolu ani blízce ani vzdáleně spojeny.⁶

Za počátky československého videoartu jsou považovány průkopnické práce Radka Pilaře (zakladatele animované tvorby na FAMU) a Petra Skaly (autor Antologie českého videa I-III). První tvůrčí skupinou, která se zaměřovala na videoart, byla skupina Independent video art Prague (doba její působnosti byla léta 1972 až 1990). Další umělci zabývající se videoartem mimo tuto skupinu byli Tomáš Kepka, Miro Dopita, Lucie Svobodová, Ivan Tatiček, René Sluka, Tomáš Ruller a další. Důležitým okamžikem pro vývoj českého videoartu byl návrat emigrantů po roce 1989, Woodyho Vasulky a

⁵ *Umělecké styl, školy a hnutí*. Praha: Slovart, 2002. ISBN 8-7209-402-5.

⁶ *Illuminace*. Praha: Národní filmový archív, 2003. ISBN 0862-379X.

Michaela Bielického.⁷

Po rozpadu skupiny Independent video art Prague v roce 1990 se čeští videoartisté scházeli po několik let na pravidelných projekcích v pražském Rock Café, při němž fungoval dnes již neexistující a rozebraný Mediaarchiv. Svoji činnost společně s prvními absolventy nových oborů završili společnou výstavou v galerii Mánes roku 1994. Tato výstava nesla název Český obraz elektronický. Další plánovanou výstavu však umělci nikdy ne zrealizovali.

S nástupem kompletní digitalizace je archivace a databáze mnohem jednodušší než dříve. S archivy se můžeme setkat na stránkách uměleckých škol, jakými jsou FaMU či AVU nebo organizaci Ciant. Většinou se nejedná o strukturovaný seznam děl, který by reprezentoval historicky nebo tematicky tzv. „český videoart“.⁸

1 Osobnosti a skupiny českého videoartu

1.1 Radek Pilař

Radek Pilař je považován za jednoho z průkopníků videoartu u nás. Jak pro Pilaře, tak i pro Petra Skalu, o kterém se zmíním později, se staly základním stavebním elementem jejich děl práce s filmovými experimenty. Všeobecně nejvýznamnější aktivitou Radka Pilaře byla animovaná tvorba pro děti. Autorovy první kontakty s novým médiem představovaly experimenty z počátku 60. let poznamenané pop artovým výrazivem. Ve filmech PIN-UP a BOTIČKA použil techniku destrukční kolážové animace.

Pilař podobně jako Skala (o několik let později) použil metodu filmu Hand-made. Zde uplatňoval manuální výtvarné zásahy do filmových materiálů, což bylo v tehdejší Československu naprosto izolovanou tvůrčí tendencí. Vlivem Pilařovy práce vstupovaly do raného českého elektronického umění intertextové vztahy s animovaným uměním.

Cyklus MUSICA PICTA měl představovat videoartovou vizualizaci klasické hudby. Jeden z dominantních inspiračních zdrojů zde tvořila tradice lidového umění kombinovaná s pop artovou, poetickou intonací.

Radek Pilař nepatřil mezi umělce, kteří by se v období normalizace stáhli do tzv. emigrace. Chtěl z části tvořit veřejně a zachovat si tak konfrontační prostor, informace však byly dosti zkreslené.

⁷ *Illuminace*. Praha: Národní filmový archív, 2003. ISBN 0862-379X.

⁸ A2. Praha: OneCode, 2008. ISBN 1803-6635.

O video se Pilař začíná zajímat v roce 1982. Díky navázání spolupráce se švédskou produkční firmou IVOS a hudebním vydavatelstvím Supraphon si Pilař pořídil videokameru a mohl se tak naplno věnovat nové technologii, která zapříčinila změnu v jeho tvorbě. Oprostil se od svého tradičního optimistického soužití s životní realitou, kterou vystřídal střízlivě kritický pohled. Za vrcholnou práci v Pilařově tvorbě je považována trojice snímků z počátku 90. let: MALBA (1991), VIRTUÁLNÍ OPONA (1992) a ANO NE ANO (1992). V díle MALBA zachycuje tanec dvojice, který posléze překrývá expresivními elektronickými nánosy barev. Ve VIRTUÁLNÍ OPONĚ pracuje s abstraktní polohou obrazu, narušovanou realisticky zpodobenými noži. Nejvýznamnější prací je videoart ANO NE ANO. Radek Pilař zde zveřejňuje boj mezi racionálním a iracionálním, formálně vyjádřený kombinací abstraktních a reálných prvků. Tento videoart je ke zhlédnutí na internetových stránkách <http://www.radek-pilar.cz/>.

1.2 Petr Skala

Skalova experimentální filmová tvorba měla dlouhodobější a systematictější charakter než u Radka Pilaře. Petr Skala s experimentováním začal těsně před počátkem normalizace. První filmy natáčel v roce 1967, vytvářel je manuální metodou, až v polovině osmdesátých let v souvislosti s nástupem videotechniky tuto metodu opustil. Vytvořil kolem padesáti krátkých snímků, v nichž uplatnil celou škálu výtvarných technik. Využíval kresbu, malbu, škrábaných struktur, destruktivní metody, např. propalování či pikáž (probodnutí nebo proseknutí filmu). Většina jeho raných experimentálních filmů charakterizuje čistě abstraktní a neobjektivní výraz. Ve videoartu až do poloviny 90. let neopouštěl antropocentrické formy. Skala pracoval s videotechnikou zhruba ve stejné době jako Pilař, ale jeho práci mu usnadňoval fakt, že byl zaměstnán u Československé televize. U svých videoartů téměř vždy uplatňoval techniku found footage, v jejímž rámci docházelo k aktualizaci starších filmových obrazů, ale i náhodně získaného materiálu. Snímky FELICITAS a STÍN ČASU (1992) jsou videografickou prezentací černobílých záběrů z let 1971 až 1978.⁹

K vytvoření videoartu PLÁČ ZEMĚ (1993) použil Skala náhodně nalezené střížny Krátkého filmu. Na festivalu Deutscher Videokunst Preis v Karlsruhe v roce 1993 byla Skalova tvorba začleněna mezi padesát nejvýznamnějších videoartových počínů světa.

Vlivem Skalovy a Pilařovy tvorby se technika found footage stala jedním

⁹ *Illuminace*. Praha: Národní filmový archív, 2006. ISBN 0862-397X.

z výrazných prostředků v českém videoartu. Tato technika vznikla náhodně z potřeby umělecky nově interpretovat dřívější filmový materiál. Nebyla tedy reakcí na podobné tendence v soudobém filmovém experimentu.

1.3 Skupina Independet video art Prague

Tato skupina působila v letech 1972 až 1990 pod Institutem průmyslového designu a později pod záštitou Masarykovy akademie umění v Praze. Členy byli Miroslav Klivar, Jaroslav Pavelka, Zdeňka Čechová a další.¹⁰

1.4 Sdružení Obor video

V roce 1987 se v rámci instituce Svaz československých výtvarných umělců vyčlenila skupina nazvaná Obor video, jejím klíčovým organizátorem se stal Radek Pilař. Členy Oboru video se stali filmaři, výtvarníci, fotografové a architekti. Bohdana Kerbová uvádí, že inspiračními zdroji byla domácí verze pop artu Radka Pilaře, abstraktní malířství Petra Skaly, estetické postuláty fotografie Pavla Scheuflera, Pavla Jánského, Michala Paciny a Tomáše Kepky a v neposlední řadě vyjadřovací prostředky animovaného filmu Radka Pilaře a Lucie Svobodové. Východiskem tohoto sdružení nebyl žádný jednotný umělecký program (kromě společného zájmu o elektronický obraz). Nepojila je ani generační spřízněnost.

Šlo často o osobní a citové výpovědi. Skupina Obor video vystupovala navenek velmi nenápadně, až komorně.

Režisér Tomáš Kepka, který se k médiu videa dostal profesionální cestou, založil v roce 1986 realizační tým 5D STUDIO. Produkce se věnovala sloučením nejrůznějších médií a výrazových poloh. Ve spolupráci s Art Centrem Praha realizovali spoustu audiovizuálních projektů prezentovaných nejen u nás, ale i v zahraničí. Kepka zasáhl svojí činností i do oblasti výstavnictví, v jehož rámci uplatňoval protnutí statického výtvarného projevu s kinetickou, video či filmovou projekcí. Významným experimentem byl tříhodinový snímek POKUS O PORTRÉT (1988). Tématem se stala odcizenost a anonymita davu. Pro svoji práci využil množství záběrů zachycující tváře a postavy lidí velkoměsta. Tento materiál byl přetvářen elektronickými procesy, solarizací a změnou

¹⁰ A2. Praha: OneCode, 2008. ISBN 1803-6635

barevnosti. Finální vzhled tvořily skupiny amorfních a figurálních tvarů v rozmanitých seskupeních.

Amatérský film se stal alternativou oficiální filmové produkce 80. let. Z tohoto relativně svobodného a tvůrčího prostředí se rekrutoval jeden z prvních členů Obor video Ivan Tatiček. Jeho projev nebyl předurčen žádnou profesí, a proto jeho projev byl spontánní a kreativní. Do sféry videa přenesl svůj zájem o vlastnosti pohyblivého obrazu spojeného s hudbou. Jeho prvním videoartem byl dynamický snímek MOTÝL V TUNELU (1989). V pracích TLAČENKA I, II a III (1992, 1994) a ČESKÁ BŘICHA (1994) se ironicky vyjadřuje o typickém českém obžerství.¹¹ Další výraznou osobou byla Lucie Svobodová, absolventka katedry animovaného filmu, která od začátku pracovala jako jediná s počítačem. Pomocí optických efektů modelovala iluzivní prostory, do kterých později zapojovala diváky.

1.5 Tomáš Ruller a skupina MY & CO

Umělecké aktivity performerů Tomáše Rullera a jeho skupiny MY & CO přinesla mnoho významných impulsů do umělecké tvorby. Spolupráce s tvůrčím uskupením Via Lucis přinesla do Rullerových děl efekty s laserem. Tyto akce byly demonstrovány většinou v prostředí pražských či brněnských klubů, byly však násilně ukončeny zásahem mocenských orgánů.

Médium videa se do centra Rullerovy pozornosti dostalo v roce 1983, kdy se začal věnovat realizaci multimedialních instalací, např. ANTI ANTI HUDBA (1983). Používal jej především jako záznamový prostředek vlastního performativního výrazu PÁLÍM SVÉ KRESBY (1984), NEHYBNOST (1991).¹²

1.6 Woody Vasulka

Vasulka (česky Bohumil Vašulka) patřil k první generaci experimentátorů s technologií videa. V roce 1965 emigroval se svojí ženou do USA, zde díky práci pro Harvey Lloyd Productions mohl experimentovat s elektronickým zvukem, stroboskopickými projekcemi a světelně aktivovanými plátny. Významně Vasulku ovlivní

¹¹ *Illuminace*. Praha: Národní filmový archív, 2006. ISBN 0862-397X.

¹² *Illuminace*. Praha: Národní filmový archív, 2006. ISBN 0862-397X.

výstava „TV AS CREATIVE MEDIUM“, první výstava věnovaná televiznímu umění.¹³ S Andy Mannickem zakládají v New Yorku známý experimentální prostor divadla elektronických médií The Kitchen (1971). Navštěvovaly ho osobnosti velkých jmen - Andy Warhol, Philip Glass nebo performer Vito Acconci.¹⁴ Soustředil se na rozvoj obrazotvornosti videa do prostoru. Organizoval video performace, kde kombinoval vizuální a zvukovou složku v reálném čase. Manželé Vasulkovi byli jedni z prvních, kteří se zabývali analogovým videem. Ve svých pracích experimentovali s parametry elektronického signálu. Tyto experimenty byly vnímány jako určitý žánr ve videoartu.¹⁵

Od 90. let Vasulkovi začali používat digitální nástroje. V díle THEATER OF HYBRID AUTOMATA zajímavým způsobem propojují optické, mechanické, robotické, paměťové systémy s hybridní elektronickou sítí.

1.7 Michael Bielický

Je autorem experimentálních dokumentů o svém profesorovi a zakladateli videoartu Nam June Paikovi (1986) a Vilému Flusserovi (1994). Stvořil video instalace DIE FETTECKE (1987) videoskulptury MENORA (1987), DER NAME (1990). V roce 2006 vytvořil instalaci [TENTO ROK V JERUZALÉMĚ](#), kdy propojil v reálném čase Prahu s Jeruzalémem. Internetová instalace Falling Times, přetvářející v reálném čase zpravodajské titulky do podoby všeobecně srozumitelných piktogramů, vzniká jako kolektivní dílo internetových uživatelů. Autor video skulptur a zakladatele prvního ateliéru Nových médií na pražském AVU.

1.8 Výstava Orbis Fictus

Největší česká výstava, která se výhradně zabývala videem a novými médii, se konala ve Valdštejnské jízdárně v roce 1995. Navazovala na Jana Ámose Komenského a jeho knihu Svět v obrazech – Orbis Pictus. Autorem uměleckého konceptu expozice. Byl výtvarník Petr Nikl. Návštěvník expozice se stává jakým si poutníkem, který vstupuje do labyrintu uměleckých děl skýtajících celou škálu vizuálních, hmatových, čichových a zejména sluchových podnětů. Žádný z vystavených objektů není řízen elektronicky. Každý

¹³ *Artlist* [online]. 2006 - 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://artlist.cz/?id=1697>

¹⁴ *Literární noviny* [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://www.literarky.cz/politika/rozhovory/12824-veronika-zajaikova-qdue-nezna-pohlaviq>

¹⁵ *Artlist* [online]. 2006 - 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://artlist.cz/?id=1697>

zvuk i pohyb je v režii samotného diváka. Objekty fungují na základních mechanických a optických principů. Autoři expozice nedávají divákovi žádné návody na používání, v expozici jsou umístěny pouze jejich názvy. Od diváka je vyžadováno, aby principy fungování objevil sám.

Vystavovalo zde na 25 umělců, např. David Černý, Veronika Bromová, Tomáš Ruller a další.

2 Současný český videoart

Během 90. let se vyvinula nová generace umělců, která vznikla z nově založených ateliérů vysokých uměleckých škol (AVU, FAMU). Někteří z těchto umělců se ve svých pracích vracejí s tvorbou zpět do minulosti, jiní se věnují přítomnosti. Obě dvě skupiny však spojuje kritika nebo ironie současné společnosti. V 21. století jsou videa a instalace dostupné všem. Technologie je dnes chápána jako prostředek pro vyjádření, což je totožný způsob, jakým pracovali čeští videoartisté na konci 80. let.

V současné době si troufám říci, že něco jako styl českého soudobého videoartu neexistuje. Každý autor tvoří velmi specifická díla, využívající osobité techniky a způsoby prezentace pomocí kamery, monitoru, televize, videopřehrávače či jiného přístroje umožňujícího čtení a zpřístupnění dat.

V následujícím textu vám představím několik soudobých umělců, kteří mě více či méně inspirovali nebo mě svojí tvorbou výrazným způsobem zaujali.

2.1 Zbyněk Baladrán

V roce 2001 založil galerii Display a několikrát byl mezi finalisty Ceny Jindřicha Chalupického. Od roku 2002 se Baladrán věnuje především videu. Vytváří krátké filmy stříhané ze starých archivních materiálů. Sbírá staré filmové pásy a pohrává si s jejich reinterpretací z pohledu dnešní mediální společnosti. Vytváří složité videoinstalace jako PROJECTION (2003), v nichž je možné jako u televize přepínat z jednoho kanálu na druhý, a tak sledovat jeho videa v různých konstelacích. Od roku 2004 do svých filmů vkládá psané komentáře, jako je tomu u díla WORKING PROCESS (2004) nebo 1985 (2005). Baladrán vědomě pracuje s faktem, že umění už dnes není pouze vytvářením dokonalých artefaktů, ale spíše uvažováním o našem vztahu k realitě. Posunuje smysl

umění a dává impulzy k jeho neustálé redefinici.¹⁶

2.2 Ján Mančuška

Absolvent Akademie výtvarných umění a laureát Ceny Jindřicha Chalupického se jako jeden z mála tuzemských umělců výrazněji prosadil i v zahraničí. Jeho díla nalezneme například ve sbírkách newyorského Muzea moderního umění.

Do své tvorby se výrazně začlenil text. V expozici moderního umění v Brně překryl několik vybraných děl kovovými deskami s vyřezaným textem o relativitě historie a interpretaci umění. V textech popisuje jednoduché příběhy nebo vlastní prožívání a pozorování svého okolí. V dílech WHILE / WALKED nebo TRUE STORY (2005) je text napsán na dělicích pásech, sám divák si tak určuje, jakým způsobem text bude číst. V roce 2005 vytvořil, ve spolupráci se Stanem Filkem, Markem Pokorným a Borisem Ondreichkou, expozici Československého pavilonu na [Bienále v Benátkách](#).¹⁷

2.3 Mark Ther

Je absolventem Akademie výtvarných umění. Malbu po studiu brzy opustil a začal se věnovat filmu a videu. V roce 2011 se stal finalistou Ceny Jindřicha Chalupického. Jeho tvorba šokuje, ale i baví zároveň. Do děl vkládá svůj svérázný smysl pro humor. Velkou pozornost vzbudily znělky pro Festival otrlého diváka 2008 nebo pro festival Stimul, do kterého obsadil Jiřího Lábuse.

Dominujícím tématem v dílech Marka Therma je hra s nejasnými hranicemi tradičních genderových skupin. I v situaci, kdy je poselstvím jeho díla něco dočista jiného, zůstává v něm vždy tato problematika přítomna. Například ve videích M.C.aA.H (2001), RUHE nebo WAS FÜR MATERIAL (2007). V současnosti připravuje další videa, blížící se stopáži celovečerních filmů¹⁸

2.4 Radim Labuda

Hlavním tvůrčím médiem i předmětem tohoto umělce je video. Různými způsoby zpracovaný a posunutý obraz a zvuk je základem instalací, v nichž Labuda rozehrává

¹⁶ Artlist [online]. 2006 - 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://artlist.cz/?id=246>

¹⁷ Literární noviny [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://www.novinky.cz/kultura/238062-zemrel-vytvarnik-jan-mancuska-jeden-z-nejzajimavejsich-predstavitelu-soucasneho-umeni.html>

¹⁸ Týden.cz [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: http://www.tyden.cz/rubriky/kultura/umeni/laureat-ceny-chalupeckeho-marek-ther-se-predstavi-v-tokiu_233741.html

širokou škálou témat: vnímání, prezentace, vlastnění a mnoho dalších. Tematizuje samotný akt pohledu, pozorování. V inscenované a do jisté míry otevřené situaci pracuje se sociálním kontextem, tématy sexuality, tělesnosti a identity. Inspiruje se ve filozofické a sociologické oblasti. V roce 2008 získal cenu Jindřicha Chalupického za dílo PĚT SVÁZANÝCH CHLAPŮ A TEN DRUHÝ (2008). Vedle obrazu pracuje Labuda i s elementem zvuku, studuje jeho prostorové kvality při vytváření hudby. Dalším veličinou, kterou se zabývá je čas, zajímá ho zpomalení či opakování. Pohybuje se na hranici videa a fotografie.

„Videoart pohybující se na pomezí výtvarna a filmu od svého vzniku ve 20. letech 19. století oslovuje stále více umělců přesto mnohou veřejností opomíjený a přehlížený. Nejeví se zatím pevně zachycený na svém místě. Jeho krátká historie není ještě dostatečně reflektována. Pravda, v tak krátkém časovém období, není ani příliš možné pokoušet se o něco, co dokáže až dostatečný odstup. Přesto takovéto snahy nejsou zbytečné. Videoart si jistě zaslouží živou a bohatou diskusi o sobě jako o minulém, současném i budoucím.“

Kristina Vazačová¹⁹

¹⁹Buyfeel [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://buyfeel.eu/kam-s-ceskym-videoartem/?lang=CS>

3 Výzkum využití videoartu na SŠ

3.1 Charakteristika výzkumu

Výzkum jsem realizovala na středních školách a gymnáziích v Plzeňském kraji. Celkem jsem oslovila 20 pedagogů ze 7 různých škol. Dotazníky obsahovaly 5 hlavních otázek a některé byly rozšířeny o další podotázky.

3.2 Cíl výzkumu

Hlavními cíli výzkumu bylo zjistit:

- využití videí a výukových programů v hodinách výtvarné výchovy a odborných uměleckých předmětů
- povědomí o pojmu videoart a jeho využití v hodinách

3.3 Výsledky výzkumu

1. *Využíváte nebo jste využíval ve výuce video?*

Ano 7 Ne 3

2. *Používáte výukové programy?*

Ano 5 Ne 5

a) *Jaké programy?*

Většina pedagogů využívá vlastní, autorské výukové programy.

b) *Jak často?*

Teoretické předměty – pravidelně

Praktické předměty – jen sporadicky

3. *Je vám znám termín Videoart?*

Ano 5 Ne 3 Neodpověděli 2

a) *Využíváte jej ve výuce?*

Ano 2 Ne 8

4. *Souhlasíte s termínem, že videoart se pojí s veškerou tvorbou, která je dnes prezentována v galeriích, v muzeích a sporadicky i v kinech?*

Ano 6 Ne 2 Neodpověděli 2

5. *Je něco, co vám chybí k využití a tvorbě videí nebo videoartu ve výuce?*

- odpovědi na tuto otázku jsem uveřejnila v kapitole vyhodnocení výzkumu

3.4 Výzkum na portálu RVP

V roce 2012 na metodickém portálu Rámcového vzdělávacího programu byl uveřejněn článek o využití videoartu ve výuce výtvarné výchovy. Autorka zde popisuje situaci, jaká panovala na druhém stupni základních škol v oblasti výtvarné výchovy zaměřující se na práci s digitálními medií. Vycházela z výzkumu, který proběhl v letech 2008-2009 a byl uskutečněn se záměrem zmapovat situaci při práci s pohyblivým obrazem videem a animací.

Při mapování situace vyšlo najevo, že mnoho pedagogů nemělo povědomí o tom, co je to videoart. Velké množství videí vytvořených v hodinách výtvarné výchovy mělo charakteristiku klasického filmu či narativní animace.

Někteří pedagogové si od videoartu ponechávali určitý odstup, často sami nechápali ono poselství, které autor prostřednictvím videoartu předává. Tento druh umění nepředávali svým studentů, protože jej neuměli správně interpretovat.

V průzkumu bylo též zjištěno, že žáci mají instinktivní sklon vytvářet animace či videa destruktivního charakteru, někdy až vysloveně morbidní. Tato situace se však mění, pokud studenti hlouběji propracovávají vztahy mezi postavami, nebo vztah mezi postavami a jejich okolím. Studenti odtrženost od hlubšího pohledu na věc nahrazují dramatičností, která přiláká pozornost.

3.5 Vyhodnocení výzkumu

Zjistila jsem, že pedagogové především teoretických předmětů do svých hodin začleňují videa nebo výukové programy celkem pravidelně. V praktických předmětech je situace trochu jiná. Video se zde využívá velmi sporadicky, jelikož velké množství učeben nebo ateliérů není technicky vybaveno. V hodinách pedagogové pro inspiraci či motivaci využívají spíše obrazové materiály (knihy, časopisy nebo fotografie).

Povědomí o videoartu je u středoškolských pedagogů o dost větší než u jejich kolegů na základní škole. Je to možná zapříčiněno tím, že výzkum hodnocený na portálu RVP je o několik let starší a nejedná se tak o aktuální data. Také část mnou oslovených pedagogů je stále aktivními umělci, kteří svá díla vystavují v galeriích a výrazně se zajímají se o moderní umění.

Zařazení videoartu do výuky je téměř nulové. Částečně se objevuje ve výuce teoretických předmětů, např. dějin umění. V praktických předmětech se videoart vůbec nevyskytuje. Pokud se v hodinách výtvarné výchovy objevuje práce s filmem, jedná se skutečně o tvorbu klasického narativního filmu nebo animace. Pedagogové se v hodinách věnují především klasickým technikám, jako je malba, kresba nebo grafika. Málo se objevuje fotografie a minimálně filmová tvorba.

Na otázku „*Je něco, co vám chybí k využití a tvorbě videí nebo videoartu ve výuce?*“ pedagogové často odpovídali, že chybí technická vybavenost učeben. Já si myslím, že v dnešní moderní době valná většina studentů vlastní telefony nebo fotoaparáty, na které se dá poměrně v dobré kvalitě natáčet či pořizovat fotografie a počítače jsou běžnou výbavou každého školského zařízení. Nemyslím si, že by to byl až tak velký problém. Přeci jen tvorba videoartu se nemusí striktně týkat hodiny výtvarné výchovy.

Další, často se objevující odpovědí byla nedostupnost kvalitních videí / videoartu s vhodným tematickým zaměřením (jednalo se především o hodiny teoretických předmětů).

4 Cyklus autorských videoartů

Jak jsem zmínila v úvodu, videoart pro mě představuje nový způsob vyjádření. Je to umělecká tvorba, která se zcela odlišuje od klasického dokumentárního filmu nebo animace. Porušování pravidel filmové řeči, experimentování se stříhem, světlem, rytmem, barvou a hudbou je velmi tvůrčí a kreativní.

Mým úkolem bylo vytvoření cyklu čtyř videoartů na téma „Pohyb a čas“ v kontextu tance a prostoru.

Chtěla jsem při tvorbě videoartu vyzkoušet několik variant práce s videem a fotografií. Ve videoartech jsem se snažila využívat rozdílné techniky a efekty.

Žádný z videoartů nenesl název, jsou jen očíslovány. Je to z toho důvodu, aby si divák o díle udělal svůj osobní názor. Pokud bych dílu dala název, tak už diváka vedu k nějakému určitému záměru a to jsem nechtěla.

4.1 Inspirace

Významnou inspirací pro mě bylo samotné zkoumání historie. Postupně jsem se setkala s velkým množstvím videoartů. U nás se v průběhu doby žádné dílo nestalo symbolem českého videoartu, a tak jsem se zprvu neměla čeho chytit. Sledováním jednotlivých děl jsem přicházela věci na kloub. Každý autor vytvářel originální díla, která nenavazovala na předcházející práce umělců, a to mě přivedlo na myšlenku vytvoření čtyř videoartů, které budou originálně zpracované.

Videoart 1

Videoart je inspirován pracemi Marka Thera. Tento umělec do svých děl vkládá sociální témata, věnuje se především homosexualitě. Některé práce působí vtipně, přestože jejich témata jsou poněkud kontroverzní. Obě tyto polohy jsem se snažila do videoartu vložit - jak vtip, tak sociální téma. Je všeobecně známé, že nejlepšími tanečníky na světě jsou gayové. Jejich výrazové prostředky jsou až k neuvěření. Ačkoliv působí přirozeně,

mají úžasnou výpovědní hodnotu. Ve videoartu jsem použila fotografie mého oblíbeného tanečníka a choreografa Yanise Marshalla, který svoji homosexualitu neskrývá, ba naopak se k ní hrdě hlásí. Na fotografiích je Yanis v podpatcích, v pánském a baletním oblečení. Tato kombinace ve mně vyvolává vtipný dojem. Chtěla jsem, aby se diváci při sledování videoartu pousmáli, ale zároveň aby nad ním přemýšleli.

Videoart 2

Toto dílo není inspirováno žádným umělcem či jeho tvorbou, ale je inspirováno mojí kamarádkou a kolegyní Martinou, které je též práce věnována. Před několika měsíci se na tréninku vážně zranila a bohužel ochrnula. Vždy mi říkala, že tanec je pohyb, kterým se člověk přibližuje lidem. Dokáže beze slov vyjádřit pocity, stav duše a mysli. Já jsem tyto její myšlenky a její boj se zdravotním stavem uplatnila ve své práci. Martina má před sebou dlouhou cestu, která doufám povede k návratu na taneční parket.

Tuto cestu jsem přenesla do prostoru metra. Metro mám spojené s něčím, co směřuje stále vpřed. Překonává různé záhyby, zatáčky, někdy zastaví, ale stále směřuje kupředu. A to bych přála i Martině.

Videoart č. 3

Videoart je inspirovaný tvorbou Patra Skaly. Hodně mě zaujala barevnost, kterou vkládal do svých děl. Přestože se jedná o politická témata, forma jeho podání nepůsobí agresivně ani útočně, avšak sama díla neztrácejí na výpovědní hodnotě. Ve svém díle jsem se inspirovala barevností. Spíše než bych vytvářela umělecké dílo, hrála jsem si a experimentovala. Prostor jsem proměňovala v rytmu hudby, rozehrála jsem tak „barevný koncert“. Využívala jsem k tomu celou paletu barev. Chtěla jsem, aby dílo na diváka působilo akčně a dynamicky. Aby po zhlédnutí odcházel s pocitem nějakého očekávání.

Videoart č. 4

Počátečním impulsem k tvorbě tohoto videoartu byl videoklip Bomby. V jedné části videoklipu je úsek, ve kterém se zobrazují slova a jednotlivé texty. Něco podobného v tomto duchu jsem chtěla udělat já. Říká se, že tancem člověk dokáže vyjádřit více než slovy. Já to však chtěla vzít z druhé strany. Chtěla jsem pomocí slov vyjádřit tanec. Na své hodině jsem se tanečníků zeptala, co je napadne, když se řekne TANEC. Každý mi řekl slova, která mu proběhla hlavou. Využila jsem tzv. techniku volné asociace. Původní záměr byl dost odlišný od současného díla. Z technických důvodů jsem nemohla udělat přesně to, co jsem původně zamýšlela. Program mi neumožnil pracovat s jednotlivými slovy samostatně. Texty a slova jsem využila, ale spíše jako doplněk k fotografii. Celá práce by měla působit relaxačně. Navodit příjemnou atmosféru, tuto myšlenku jsem podpořila speciální hudbou.

Videoart č.4 by bylo možné v návaznosti přiřadit k tvorbě umělce Jána Mančušky, který také do svých děl výrazným způsobem začleňuje text.

4.2 Proces tvorby

V průběhu roku jsem natočila velké množství videí. Zdokumentovala jsem poslední dva roky svého života. Říká se přeci, že nikdy nevíte, co se vám bude hodit. Nahromadilo se neuvěřitelné množství materiálu v délce patnácti hodin. To by vyšlo i na celovečerní film.

Třídění, mazání a ukládání videí bylo časově hodně náročné. Vybrat, co budu nadále používat a co je zbytečné, nebylo jednoduché. Samozřejmě jsem smazala věci, které jsem následně chtěla používat. Proces hledání a ukládání se několikrát opakoval.

Jednotlivá díla nesou stejné téma, avšak jejich zpracování je odlišné. Ve tvorbě jsem si chtěla vyzkoušet různé přístupy práce s videem nebo fotografií. Chtěla jsem využít dostupné programy a jejich pomocí vytvořit autorské videoarty.

Natáčela jsem a fotila na kameru, fotoaparát nebo mobilní telefon. Také jsem využívala videa nacházející se na stránkách Youtube.

Při tvorbě jsem využívala několik programů pro střih videí, úpravu fotografií a střih hudby.

Grafické a hudební programy:

Uleb Studio Film 11 – profesionální program na střih a úpravu videí;

Windows Movie Maker – program obsahující speciální efekty a motivy, které umožňují vytvářet zajímavá videa. Při úpravách stačí pouze přetahovat jednotlivé scény, fotografie a přechody tam, kde je potřebujeme (volně stažitelný program na internetu);

Adobe Photoshop – bitmapový grafický editor, který je vhodná pro laiky i odborníky, umožňuje profesionální úpravu fotografií (volně stažitelný program na internetu);

Pixlr Express – online grafický program, obsahující mnoho zajímavých funkcí na úpravu fotek, výrobu koláží a plakátů (volně přístupný program na internetu);

Audio City – je to zvukový editor. Umožňuje přímé nahrávání zvuku, převod nahrávek z pásků a desek do digitálního záznamu. Libovolně můžeme měnit rychlosti a ladění nahrávek, stříhat, rozdělovat a míchat (volně stažitelný program na internetu).

Videoart 1

V tomto videoartu jsem využívala jen fotografie. Pomocí programu Pixlr Express jsem vytvořila koláž z fotografií, kterou jsem průběžně měnila a jednotlivá okna si ukládala. Poté jsem koláže dala ve velmi rychlém sletu za sebe a vytvořila filmovou smyčku. Tato koláž slouží jako pozadí pro předstupující fotografie a mění se v rytmu

hudby. Dílčí fotografie vylétávají pomocí efektů rotace a přiblížení ze středu. Ve druhé části je využit efekt prosvícení. Povyšuje celý videoart do fáze modly.

Videoart 2

Zde jsem sáhla po videích z youtube. Bohužel se mi nepodařilo v metru natočit takové záběry, se kterými bych byla spokojená. Do kabiny k řidiči se člověk jen tak nedostane, a tak mi nezbývalo nic jiného, než využít možnosti youtube, protože jsem se nechtěla původního záměru vzdát. Přestože jsem pracovala s programem Uleb Studio Film, který umožňuje téměř profesionální přístup tvorby videí, neumožnil mi pracovat s písmem tak, jak bych si přála. Nakonec jsem se textu zcela vzdala a nechala jsem videoart bez komentáře.

Videoart 3

Toto video jsem stříhala a upravovala opět v programu Uleb Studio Film 11 a současně i ve Windows Movie Makeru. Prostor ve videu jsem měnila pomocí efektů jasu a kontrastu. Vybírala jsem si plochy, které jsem barevně měnila, skládala jejich alternativy za sebe a poté je do rytmu hudby proměňovala. Do celého videa jsem vložila efekt jemné zrnitosti, který mi dílo scelil. Zrušily se hranice mezi barvami, videoart nepůsobí tak agresivně.

Videoart 4

V této práci jsem prolínala několik vrstev filmu. Hlavním a neměnným podkladem je fotografie, přes kterou jsem prosvěcovala části textů a slova. Pracovala jsem v osmi vrstvách najednou. Program Uleb Studio Film 11 tuto funkci umožňuje. Využila jsem funkce prosvěcování, prolnutí a zkracování časové osy.

4.3 Hudební složka

Všechny videoarty jsou doplněny hudbou. Skladby, které jsem použila, jsou čistě instrumentální, což znamená, že v žádné skladbě se nezpívá. Pro jednotlivá díla jsou více či méně důležitá. Někde plní jen složku doplňku, jinde hrají velkou úlohu.

Úpravu hudby jsem prováděla za pomoci programu Audio City. Tento program umožňuje střih hudby, změnu tempa, hlasitosti a samozřejmě umožňuje využití velkého množství efektů (kvákadlo, pagin a další)

4.4 Prezentace

Prezentace celého cyklu proběhne formou promítání na plátno nebo na obrazovku, s doprovodným výkladem, jak jednotlivá díla vznikala.

Nejprve promítnu všechny čtyři práce a poté k nim podám podrobný výklad o tom, jak jsem vybírala jednotlivé motivy a jaké jsem používala techniky, efekty a materiály při výrobě jejich děl.

Videoart není jen o samotném díle, ale i o divácích. Myslím si, že by bylo celkem poutavé natočit jejich reakce. Zdokumentovat výrazy tváří, ale i si vyslechnout dílčí názory. Každý člověk vnímá jinak a jejich rozdílnosti nebo shody mohou být zajímavé.

5 Didaktická reflexe

Tento projekt je využitelný v hodinách výtvarné výchovy na základních i středních školách. Je koncipován do několika výukových jednotek. Velký důraz bych kladla především na objasnění samotného pojmu videoart. Část hodiny bych také věnovala historii a současnosti, která je pro pochopení tohoto uměleckého směru velmi důležitá. Je nutné vymezit pravidla a hranice, kde určíme, co ještě budeme považovat za videoart a co ne.

Níže popsané úkoly mají fungovat jako postupné kroky k tvorbě a zároveň mají vést studenty k získání kladného vztahu k samotné činnosti. V úkolu by měli studenti rozvinout své schopnosti, zejména kreativitu a vložit do své tvorby něco ze sebe tak, aby měla hlubší smysl.

Projekt „Videoart - Ulice“

Tématem celého projektu je „Ulice“, místo, které známe a stále je v něm co objevovat. Každý den se v ulicích střetáváme s něčím novým, nečekaným nebo zajímavým. Myslím si, že toto téma je vhodné pro hodinu výtvarné výchovy, neboť prostředí se neustále mění a tím nabízí nové náměty.

Projekt je rozdělen do čtyř hlavních bloků:

1. Historie videoartu
2. Prezentace umělců a příprava fotografií a videí
3. Práce s grafickými programy (Movie Maker a Pixl Express)
4. Prezentace studentských videoartů

Struktura:

1. Historie videoartu

- cíle
- pomůcky a materiál
- proces
- výsledné dílo a jeho hodnocení
- reflexe

2. Prezentace umělců a příprava fotografií a videí

- cíle
- pomůcky a materiál
- proces
- výsledné dílo a jeho hodnocení

- reflexe

3. Práce s grafickými programy

- cíle
- pomůcky a materiál
- proces
- výsledné dílo a jeho hodnocení
- reflexe

4. Prezentace studentských videoartů

- cíle
- pomůcky a materiál
- proces
- výsledné dílo a jeho hodnocení
- reflexe

Cíle:

- pochopení pojmu videoart
- orientace v historii a současnosti
- rozvoj technických dovedností
- rozvoj komunikačních dovedností
- výroba studentského videoartu

Pomůcky a materiály:

Časopisy, knihy o moderním umění, programy Power Point, Movie Maker, Pixl Express, fotoaparát, kamera, mobilní telefon, fotografie, videa, hudba a zvuky

Hodnocení:

Bude založeno na aktivitě studentů a snaze navrhnout a vytvořit dané umělecké dílo a jeho následné obhájení.

1. Historie videoartu

Cíle:

Hlavním cílem je seznámit žáky s pojmem videoart a jeho historií. Studenti vytvoří za domácí úkol prezentaci, ve které představí jednoho z umělců.

Pomůcky a materiál:

Časopisy Iluminace, knihy o moderním umění, internetové stránky, program Power Point

Proces:

Studentům bude v hodině představen umělecký směr videoart. Vysvětlí se pojem videoart (základní rysy). Studenti se seznámí s jeho historií a současností.

Na konci hodiny studenti vytvoří pracovní skupiny a vyberou si některého z umělců. Doma společně připraví power pointovou prezentaci, kterou následnou hodinu představí spolužákům. Do této prezentace zahrnou jednak životopis umělce, jednak jeho tvorbu společně s ukázkami.

Reflexe:

Na konci hodiny bude probíhat krátká společná reflexe. Studenti budou odpovídat na otázky, např.

„Chápete pojem videoart?“

„Jaký je rozdíl mezi dokumentem a videoartem?“

„Jaký umělec vás zaujal a proč?“

„Je pro vás videoart druhem umění a proč?“

„Myslíte si, že toto umění patří do galerií a muzeí?“

Reflexe poslouží k ověření, že žáci látku správně pochopili, a jsou tedy schopni v následujících hodinách s pojmem a tvorbou videoartu pracovat.

2. Prezentace umělců a příprava fotografií a videí**Cíle:**

Cílem hodiny je představení žákovských prezentací. Vymezení motivu ulice. Natočení krátkých videí, nafocení, popřípadě dohledání fotografií pro další fázi projektu.

Pomůcky a materiál:

Počítač, projektor, fotoaparát, mobilní telefon, videokamera.

Proces:

Studenti na začátku hodiny přednesou své prezentace. Následně si v pracovní skupině vymezí jasně daná pravidla ve tvorbě videoartu. Určí si, jakým způsobem budou pracovat, zdali budou využívat fotografie, video nebo jejich kombinaci. Vyberou si motiv ulice, který budou dokumentovat, např. lidi, auta, domy, cesty, odpadky a další. Za domácí úkol dostanou pořízení fotografií nebo krátkých video nahrávek daného motivu.

Hodnocení:

Hodnocení bude uskutečněné v rámci skupiny, a to formou konzultace s učitelem. Studenti seznámí pedagoga se svojí představou o budoucím videoartu.

Reflexe:

Bude probíhat v rámci celé skupiny. Studenti navzájem okomentují své prezentace a představí své projekty „Ulice“.

3. Práce s Movie Makrem/ Pixlem Expressem**Cíle:**

Cílem je vytvoření krátkého videoartu na téma „Ulice“.

Pomůcky a materiál:

Počítač, grafické programy Movie Maker a Pixl Express, videa, fotografie, hudba (nejlépe ve formátu mp3).

Proces:

Studenti upraví fotografie a videa v grafickém editoru. Dle potřeby vytvoří koláže, výřezy, upraví barevnost, kontrast, využijí některé z možných efektů či přechodů. Upravené fotky a videa sestříhají a vytvoří z nich krátká videa. Dle potřeby přidají titulky a hudbu.

Hodnocení:

Hodnocení proběhne při další fázi, kterou je prezentace.

Reflexe:

Reflexe bude probíhat v pracovních skupinkách. Zde studenti zhodnotí svoji tvorbu

a navrhnou možné varianty.

4. Prezentace studentských videoartů

Cíle:

Cílem je zhodnocení kompletní práce formou prezentace před celou třídou, kdy studenti ke své práci připojí i power pointovou prezentaci.

Pomůcky a materiál:

Počítač, projektor, reprobedny.

Proces:

Studenti prezentují videoarty a současně odůvodní způsob zpracování vybraného tématu, které by mělo být v kontextu s tvorbou vybraného umělce.

Hodnocení:

Ohodnocení práce provede pedagog společně se studenty. Hlavním kritériem hodnocení bude aktivita skupiny při tvorbě videoartu, jeho kreativní zpracování (ztvárnění) a návaznost na dílo vybraného umělce.

Reflexe:

Na konci hodiny bude probíhat krátká společná reflexe. Studenti budou odpovídat na otázky, např.

„Jak se vám pracovalo ve skupině?“

„Vyskytl se nějaký problém ve vaší tvorbě?“

„Umožnila vám technika zrealizovat všechny vaše záměry nebo jste je museli v průběhu tvorby měnit?“

Na konci reflexe studenti okomentují práce svých spolužáků. Vyberou si videoarty, které je zaujali

Studenti v tomto projektu:

- rozeznávají základní rysy videoartu
- orientují se v historii a současnosti videoartu
- experimentují s užitím barvy, tvaru, prostředí a jejich psychickými účinky,
- pracují s tempem a rytmem obrazu, videa a hudby;
- rozvíjejí fantazii a kreativitu;
- rozvíjí technické dovednosti (práce s kamerou, fotoaparátem, grafickými programy)
- rozvíjí verbální komunikaci

Zajímavým zakončením této práce by mohla být veřejná výstava studentských videoartů.

5.1 RVP pro gymnázia

Vzdělání ve výtvarném oboru rozvíjí dispozice žáků – vnímání, myšlení, vyjadřování, estetické cítění, představivosti a kreativitu. Výtvarný projev je ovlivněn řadou schopností, jejichž rozvíjení se promítá do utváření osobnosti žáka.

a)kompetence k učení

- student vyhledává a třídí informace na základě jejich pochopení a využívá je v tvůrčím procesu
- pozoruje a experimentuje, hodnotí a posuzuje

b) kompetence k řešení problémů

- student ve své tvorbě navrhuje jednotlivé kroky, zvažuje využití různých postupů při řešení úkolu a hledá možné varianty

c) komunikační kompetence

- student využívá výrazové prostředky a uplatňuje vlastní názor při vytváření obrazových prvků;
- vlastní tvůrčí zkušenost s filmovým výrazem je zdrojem komunikace a pomáhá osobnostnímu rozvoji
- student formuluje a vyjadřuje své myšlenky a názory

Obrazové znakové systémy

- Student při vlastní tvorbě uplatňuje osobní prožitky, zkušenosti a znalosti,
- rozpoznává specifčnosti různých vizuálně obrazných znakových systémů a zároveň vědomě uplatňuje jejich prostředky k vytváření obsahu při vlastní tvorbě a interpretaci

Znakové systémy výtvarného umění

- nalézá, vybírá a uplatňuje prostředky pro uskutečňování svých projektů
- získané poznatky z výtvarného umění uvádí do vztahů jak s aktuálními i historickými uměleckými výtvarnými projevy

Umělecká tvorba a komunikace

- vědomě uplatňuje tvořivost při vlastních aktivitách²⁰

²⁰ *Národní ústav pro vzdělávání* [online]. 2013 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://nuv.cz/file/159>

6 Shrnutí

Expanze nových medií výrazně zasáhla do života každého z nás. Mezery ve výuce v hodinách výtvarné výchovy se objevují především v oblasti mediální výchovy. Pokud je nějaký pedagog obeznámen se zásadami filmové řeči, směřuje většinou přímo ke klasickému narativnímu filmu nebo animaci. Je to však škoda, jelikož experimentální pojetí je svobodnější a daleko kreativnější. Tvorba videoartů umožňuje výrobu videí v nových netradičních souvislostech. Tato skutečnost nutí studenty / diváky přemýšlet nad výsledným dílem. Dnešní moderní doba přináší stále nové možnosti záznamu světa kolem nás a držet se ustálených zvyklostí ve výtvarné výchově je podle mě chyba. Zastíráme si tím možnosti nových vyjádření a pohledů na svět. Tato situace se však nezmění, dokud se tématu videoart sami pedagogové nezačnou věnovat namísto toho, aby se mu vyhýbali.

Doufám, že se povědomí o tomto druhu umění v průběhu let zvýší a více pronikne do hodin výtvarné výchovy. Já sama bych jej ráda ve své praxi využila. Myslím si, že budou studenti tuto techniku tvorby rádi a s nadšením používat.

Musím říci, že mě tvorba videoartů velice nadchla. Experimenty s technikou a netradičními úhly pohledu, mi otevřeli cestu k novému výtvarnému vyjádření. Mohu jedinečně doporučit tuto techniku zařadit do výuky a to nejen uměleckých předmětů. Nikdo neříká, že se v hodinách za každou cenu musí vytvořit hodnotná umělecká díla. Práce umělců v 80 a 90. letech byla založena především na experimentu, hledání a objevování možností videa.

Zpracování tohoto tématu bude pro mě jednoznačně inspirací do budoucna.

Přestože k danému tématu jsem velmi těžko sháněla literaturu a jiné zdroje, jsem s výsledkem spokojená a práci odevzdávám s čistým svědomím a pocitem dobře odvedené práce.

Resumé

The main object of this diploma thesis is video art “Motion and Time”. This thesis defines video art, video art history and contemporary video art in context of Czech culture. Video applications and video art in art education is described . The practical part is focused on research applicated at specific high schools in Pilsen region in the Czech republic.

The practical part describes my own work of series of four video arts – topic choice,inspiration, work procedure and work prezentation. I am interested in art framework in connection with other (art) areas. Specific determinants and elements for art education are identified. This plan has four parts and is focused on history, students presentation, photographs and video making (preparation) and finishing. This diploma thesis is able to²¹support specific tutorial and educational programms in context of video art application.

7 Citovaná literatura

- 1, A2 [online]. 2009 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://www.advojka.cz/archiv/2009/6/balet-nebo-tancovacka>
- 2, *Analýza současného stavu výuky videoartu na školách a základní východiska pro vznik metodiky videoartu* [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13935/ANALYZA-SOUCASNEHO-STAVU-VYUKY-VIDEOARTU-NA-SKOLACH-A-ZAKLADNI-VYCHODISKA-PRO-VZNIK-METODIKY->
- 3, KLIKVAR, Miroslav. *Nová umění v Čechách*. Praha: Regulus, 2001. ISBN 8086279162.
- 4, *Umělecké styl, školy a hnutí*. Praha: Slovart, 2002. ISBN 8-7209-402-5.
- 5, *Umělecké styl, školy a hnutí*. Praha: Slovart, 2002. ISBN 8-7209-402-5.
- 6, *Illuminace*. Praha: Národní filmový archív, 2003. ISBN 0862-379X.
- 7, *Illuminace*. Praha: Národní filmový archív, 2003. ISBN 0862-379X.
- 8, Valoch, Jiří, *Orbis Fictus – nová média v současném umění*, 1995
- 9, *Illuminace*. Praha: Národní filmový archív, 2006. ISBN 0862-397X.
- 10, A2. Praha: OneCode, 2008. ISBN 1803-6635
- 11, *Illuminace*. Praha: Národní filmový archív, 2006. ISBN 0862-397X.
- 12, *Illuminace*. Praha: Národní filmový archív, 2006. ISBN 0862-397X.
- 13, *Artlist* [online]. 2006 - 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://artlist.cz/?id=1697>
- 14, *Literární noviny* [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://www.literarky.cz/politika/rozhovory/12824-veronika-zajaikova-qdue-nezna-pohlaviq>
- 15, *Artlist* [online]. 2006 - 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://artlist.cz/?id=1697>
- 16, *Artlist* [online]. 2006 - 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://artlist.cz/?id=246>
- 17, *Literární noviny* [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://www.novinky.cz/kultura/238062-zemrel-vytvarnik-jan-mancuska-jeden-z-nejzajimavejsich-predstavitelu-soucasneho-umeni.html>
- 18, *Týden.cz* [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: http://www.tyden.cz/rubriky/kultura/umeni/laureat-ceny-chalupeckeho-marek-ther-se-predstavi-v-tokiu_233741.html

19, *Buyfeel* [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://buyfeel.eu/kam-s-ceskym-videoartem/?lang=CS>

20, *Národní ústav pro vzdělávání* [online]. 2013 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://nuv.cz/file/159>

8 Bibliografie

Design. Praha: Albatros, 2007. ISBN 978-80-00-01823-2

Dějiny Malířství. Praha: Slovart, 2008. ISBN 978-80-7391-056-3.

Dějiny umění. Praha: Odeon, 2000. ISBN 80-242-0218-2.

KLIKVAR, Miroslav. *Nová umění v Čechách*. Praha: Regulus, 2001. ISBN 8086279162.

Illuminace. Praha: Národní filmový archív, 2003. ISBN 0862-379X.

Illuminace. Praha: Národní filmový archív, 2006. ISBN 0862-397X

Illuminace. Praha: Národní Filmový archív, 2009. ISBN 0862-397X. Mazanec, Martin.

Umělecké styl, školy a hnutí. Praha: Slovart, 2002. ISBN 8-7209-402-5.

Umělecké styl, školy a hnutí. Praha: Slovart, 2002. ISBN 8-7209-402-5.

Encyklopedie výtvarných technik a materiálů. Praha: Slovart, 2000. ISBN 80-7209-245-6.

Ottova všeobecná encyklopedie. 2003: ottovo nakladatelství, Praha. ISBN 80-7181-959-6.

Universum. Praha: Odeon, 2002. ISBN 80-207-1113-9 (soubor).

Analýza současného stavu výuky videoartu na školách a základní východiska pro vznik metodiky videoartu[online]. 2010 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z:
<http://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13935/ANALYZA-SOUCASNEHO-STAVU-VYUKY-VIDEOARTU-NA-SKOLACH-A-ZAKLADNI-VYCHODISKA-PRO-VZNIK-METODIKY>

A2 [online]. 2009 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z:

<http://www.advojka.cz/archiv/2009/6/balet-nebo-tancovacka>

Literární noviny [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z:

<http://www.novinky.cz/kultura/238062-zemrel-vytvarnik-jan-mancuska-jeden-z-nejzajimavejsich-predstavitelu-soucasneho-umeni.html>

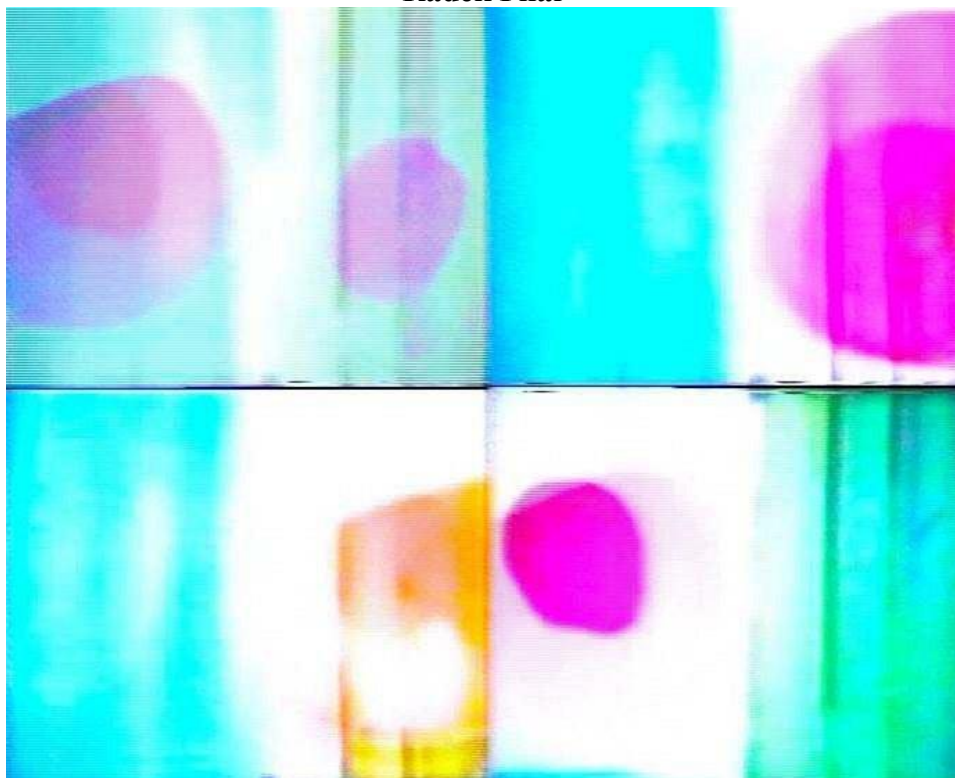
Literární noviny [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z:

<http://www.literarky.cz/politika/rozhovory/12824-veronika-zajaikova-qdue-nezna-pohlavij>

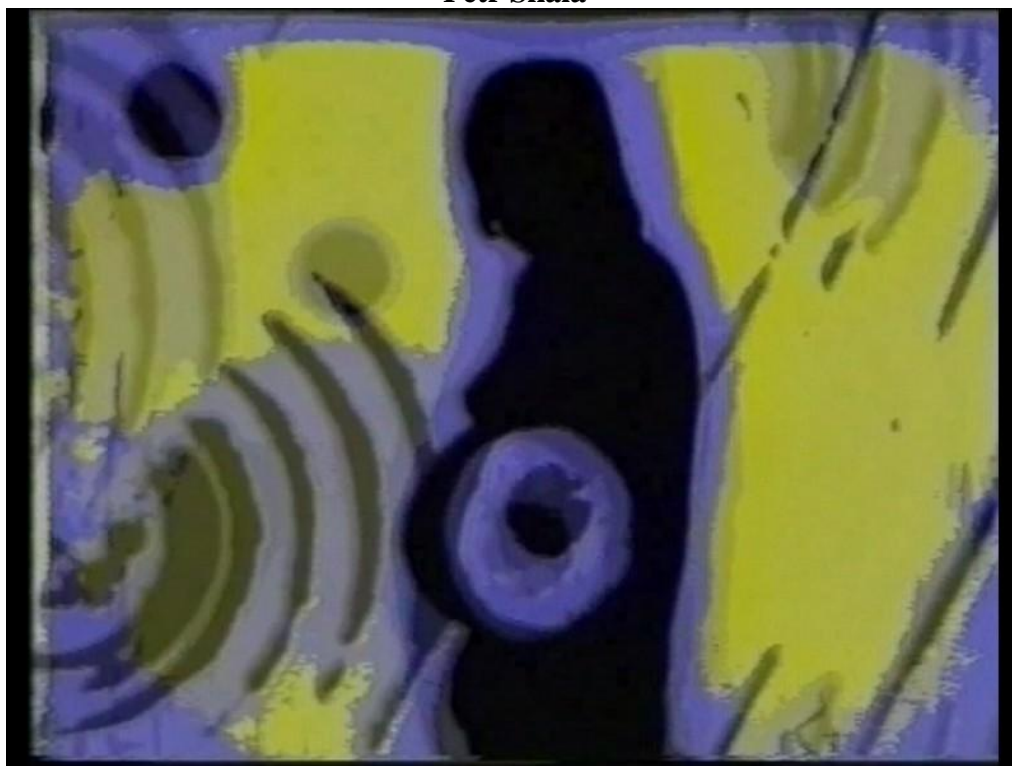
Týden.cz [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://www.tyden.cz/rubriky/kultura/umeni/laureat-ceny-chalupeckeho-marek-ther-se-predstavi-v-toku 233741.html>

Buyfeel [online]. 2012 [cit. 2013-07-10]. Dostupné z: <http://buyfeel.eu/kam-s-ceskym-videoartem/?lang=CS>

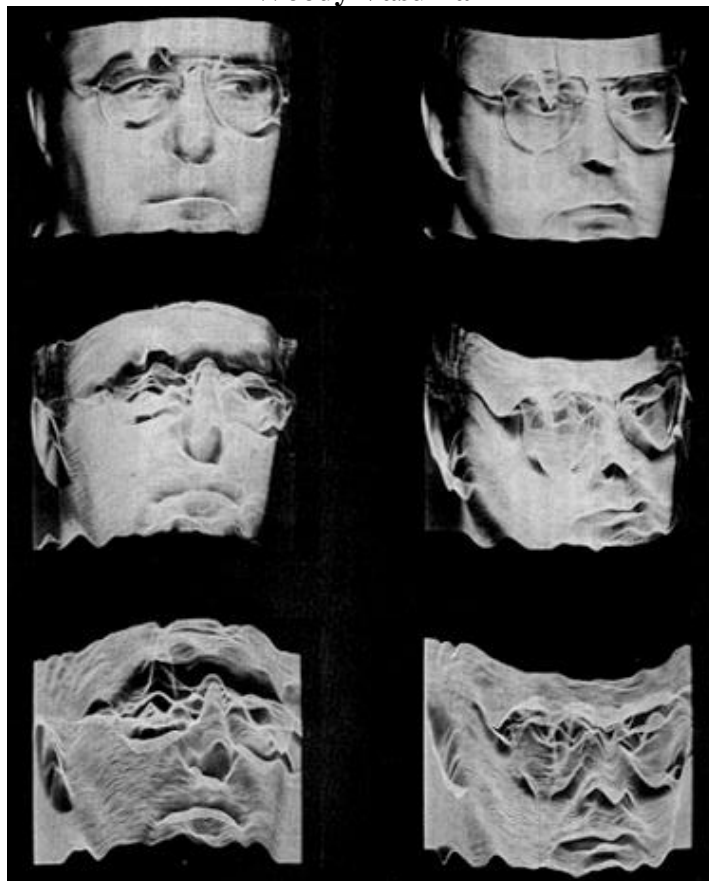
9 Příloha
Radek Pilař



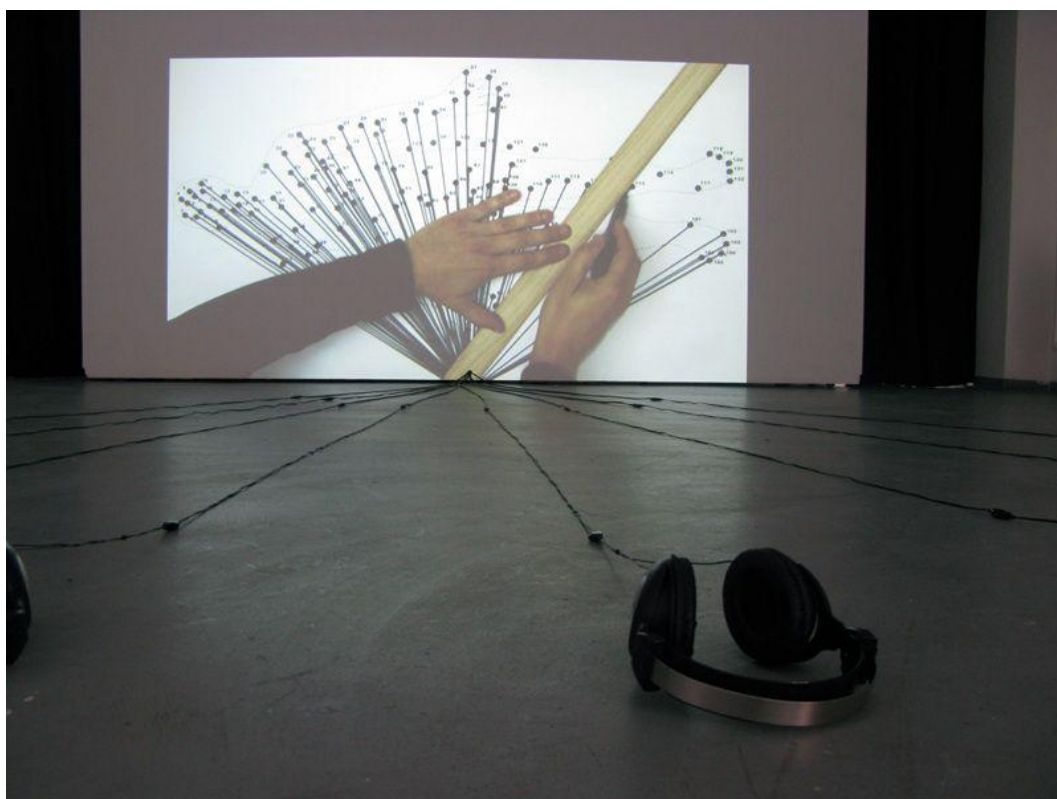
Petr Skala



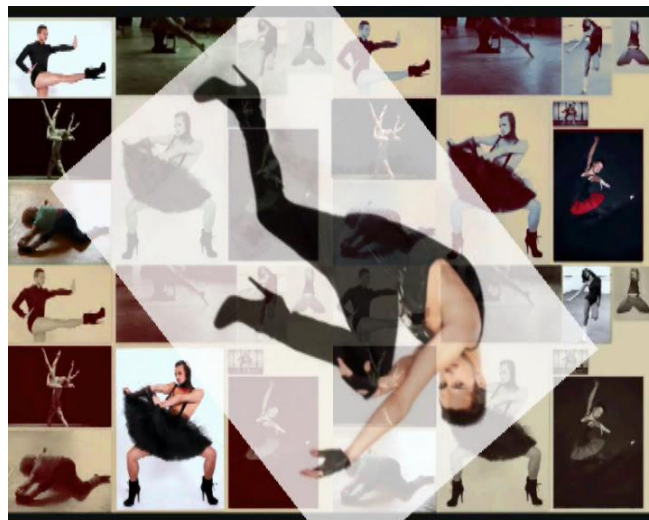
Woody Vasulka



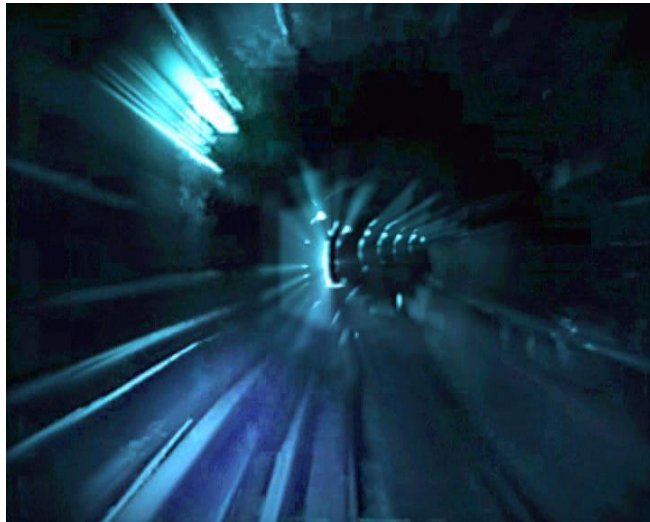
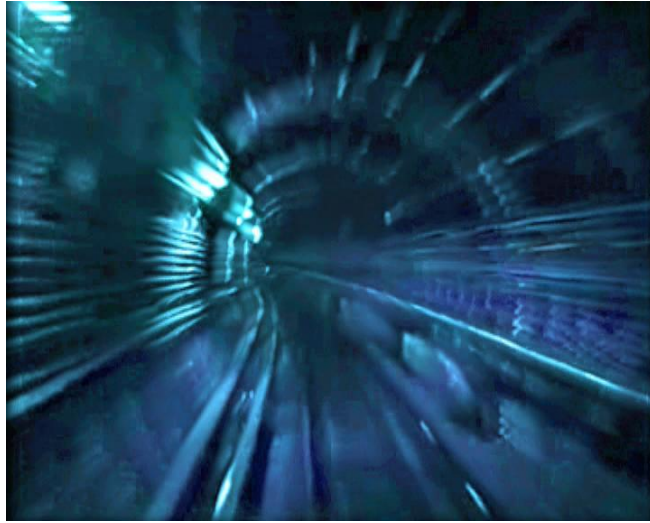
**Zbyněk
Baladrán**



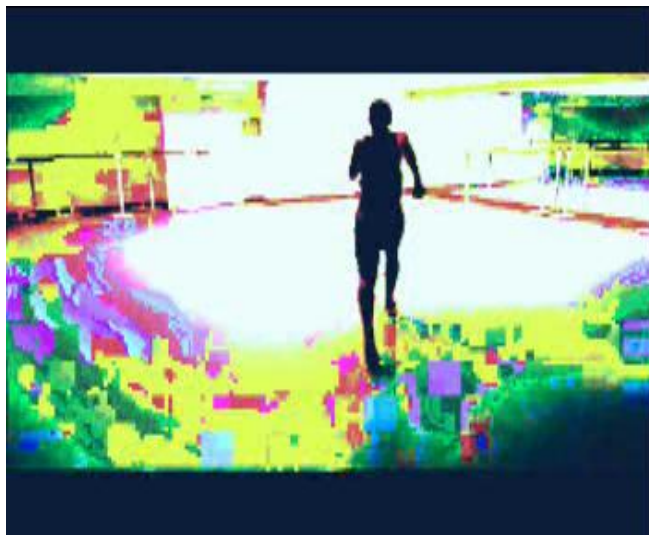
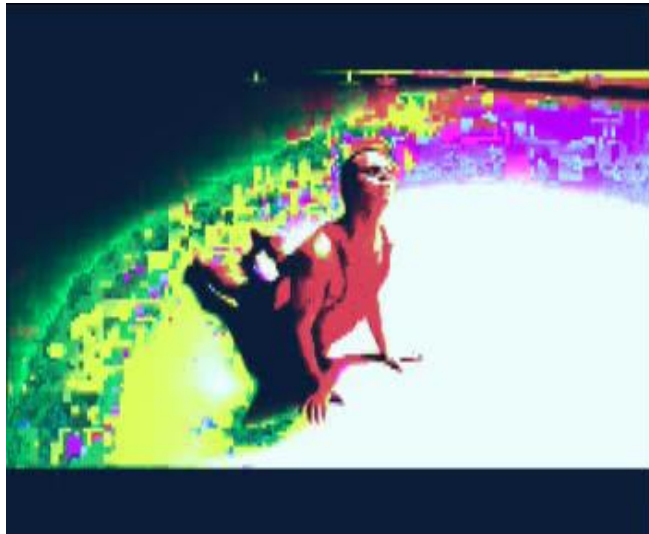
9.1 Videoart 1



9.2 Videoart 2



9.3 Videoart 3



9.4 Videoart 4

