

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Hodnota hmoty

Jméno a příjmení studenta: Martina Krahulová

Jméno a příjmení vedoucího práce: doc. Mgr. Vladimír Havlík

Olomouc, 2019

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně. Veškeré použité zdroje, ze kterých jsem čerpala informace, jsou uvedeny v seznamu použité literatury a elektronických zdrojů, citovány na základě normy ČSN ISO 690.

V Olomouci dne:

.....
podpis

Tím to bych ráda poděkovala svému vedoucímu práce docentu Vladimíru Havlíkovi za konzultace a cenné rady během celého průběhu vzniku práce. Dále děkuji své rodině a přátelům za tolik potřebnou podporu během celého mého studia.

Obsah

1. Úvod.....	5
2. Teoretická část.....	6
2.2 Video.....	6
2.3 Experimentální film.....	6
2.4 Glitch.....	6
2.5 Zero waste.....	8
3. Video art v zahraničí.....	9
3.1 Historie.....	9
3.1.1 Nam June Paik.....	9
3.1.2 Andy Warhol.....	10
3.1.3 Mike Kelley.....	11
3.2 Současnost.....	11
3.2.1 Kim Laughton.....	12
3.2.2 Rosa Menkman.....	12
4. Video art v českých.....	14
4.1 Historie.....	14
4.2 Současnost.....	14
4.1.1 Jan Nálečka.....	15
5. Praktická část.....	16
5.1 Motivace.....	16
5.2 Videá.....	17
5.2.1 Hodnota hmoty 1.....	18
5.2.2 Hodnota hmoty 2.....	19
5.2.3 Hodnota hmoty 3.....	20
5.2.4 Použitý software.....	20
5.3 Instalace.....	21
5.4 Pedagogická část.....	21
6. Závěr.....	24
7. Obrazová příloha.....	26
8. Zdroje.....	38
8.1 Použitá literatura.....	38
8.2 Elektronické zdroje.....	39
9. Anotace.....	41

1. Úvod

Svět je plný. Je plný věcí. Je plný lidí. Je přeplněný.

Předkládaný text slouží jako doprovod k praktické práci. Mým hlavním záměrem je vzbudit emoce v jednotlivci a vyvolat v každém divákovi nutkání osobní konfrontace s dílem. Jde o kritiku světa, lidstva jako takového. Dílo působí na každého pozorovatele jinak, z toho důvodu se domnívám, že problém nelze popsat uceleně. Vzhledem k neuchopitelnosti a mnohohrstevnatosti tématu si nekladu za cíl popsat problém zcela komplexně.

Chci poukázat na tenkou hranici mezi uměním a odpadem, nikoliv shazovat konkrétní formy umění. Zaměřuji se na absurditu umělých dekorací a sériově vyráběného kýče - jeho všudypřítomnost, nic neříkající galerijní instalace a nadbytečnost použité hmoty. Nabídnou divákovi možnost uvažovat nad hodnotou díla. Představím jiný pohled na výtvarné umění, který by měl podnítit vnímání přehlcenosti, komerce a touhy po vlastnictví. Co člověku přináší pořízení takového standardizovaného kýče nebo předražených napodobenin a dalších zbytečností? Co ho vede k výrobě nevkusných dekorací? Na tyto otázky hledám odpověď.

Formu videa jsem zvolila záměrně především pro jeho virtuální platformu. Video nese sdělení bez nutnosti hmotného stavu samotného díla. Je jazykem současného umění. Lze jej snadno šířit virtuálním prostorem prakticky po celém světě. Video přináší možnost zobrazit určité příklady bez nutnosti formulovat konkrétní názor.

Záměrně se vyhýbám hodnocení díla nebo manipulaci s divákem. Každý může dílo chápat po svém. Vytvořit si názor. Video promítám do vytvořeného prostředí, to je zamýšleno jako parafráze okolního světa. Není nutné vidět vše. V podstatě nemá konce, jeho délka je koncipována tak, aby byla „nesnesitelná.“ Obsahem teoretické části této práce je zejména video art, shrnutí jeho vzniku a vývoje. Přestavím několik významných tuzemských i zahraničních tvůrců. V samostatných kapitolách se věnuji současnému stavu video artu u nás i v zahraničí. Jednu z částí práce věnuji vymezení pojmů jako video, zero waste a glitch. Významná je praktická část v níž vysvětluji své motivace, jak vznikala instalace i samotná videa. Následuje část věnována využití mé práce v pedagogickém kontextu .

2. Teoretická část

V následující části shrnuji základní pojmový aparát a terminologii, nutné pro porozumění práci. Dále uvádím stručnou historii a současnost zahraničního i českého videoartu kvůli potřebě uvést dílo do historického kontextu. Budu se věnovat i práci umělců, jejichž tvorbu považuji za klíčový inspirační zdroj.

2.2 Video

Vizuální složka filmů, televize. Digitální video je sérií binárních čísel čitelných počítačem. Analogové, rychle za sebou jdoucí obrázky většinou na celuloidových pásech. Já se věnuji především práci s digitálním médiem, ačkoliv mám zkušenosti i s natáčením analogovou kamerou.

2.3 Experimentální film

Jedná se obvykle o nízkorozpočtové nebo nezávislé filmy. Jsou orientované na menší cílovou skupinu, nesnaží se o zisk. Staví se tak do opozice tradiční kinematografii. Důraz je kladen na inovativnost filmových postupů, netradiční pojetí scén, děje, práce s kamerou a střih.¹

2.4 Glitch

V doslovném překladu "závada" nebo "porucha", obvykle dočasná. Slovo glitch vzniklo v 60. letech společně s rozvojem vesmírných technologií. Původně znamenalo také náhlý nárůst elektrického proudu. V současnosti označuje také směr současného výtvarného umění, založený na "záměrném" tvoření nebo vyhledávání chyb v digitálních médiích nebo jejich produktech. Vnímá chybu jako estetiku digitálního věku.

Teoretickou a umělkyní pracující s glitchem je Rosa Menkman, které se podrobněji věnuji v části o současném umění.

"Glitch art" lze podle umělce Michaela Betancourta rozdělit do pěti kategorií, podle tvůrčího přístupu. Od vyhledávání chyb v médiích, přes používání glitchovacího

1 BEAVER, Frank Eugene. *Dictionary of film terms: the aesthetic companion to film art*. Fifth edition. New York: Peter Lang, [2015]. ISBN 978-1433127274.

softwaru, po fyzické působení na hardware.²

- První z nich je manipulace s daty nebo také "databending". Mění informace v digitálním souboru a záměrně dělá chyby - glitche. (obr. 1 a 2) Na internetu se nachází mnoho tutoriálů, jak pracovat s editačními programy tak, aby vytvářely glitche.
- Související proces nazývaný datamosh se objevuje převážně v datových video souborech. „Datamoshing zahrnuje odstranění I-rámce kódovaného videa (intra-kódovaný obraz, také známý jako klíčový snímek - rámec, který nevyžaduje žádné informace týkající se jiného rámce, který má být dekódován) a ponechání P- (predikovaného obrazu) nebo B- (bi-prediktivní obraz) P-rámec obsahuje informace předpovídající změny obraz mezi aktuálním rámcem a předcházejícím rámcem a B-snímky obsahují předpovězený obraz mezi předcházejícím, aktuálním a následným rámcem P- a B-snímky využívající data z předcházejících a dopředných rámců, jsou více komprimované než I-rámce."³ Lépe však pochopíme datamosh v praktickém využití, například v ironickém videoklipu *Datamosh* od hudebníka Yung Jakea.⁴ Běžně se pro účelné vytvoření datamoshe používá program Avidemux.
- Misalignment (obr. 3) vzniká otevřením jednoho typu souboru v programu určeném pro jiné typy souborů. Například otevřením video souboru v programu pro čtení zvukových stop atd. Softwarem používaným pro vznik těchto děl, mohou být například Audacity nebo WordPad.
- Selhání hardwaru (obr. 4), porucha, poškození přístroje nebo také zkrat mohou způsobit vznik nových zvuků a vizuálních efektů.
- Blízko selhání hardwaru je i misregistration, tedy fyzické poškození analogových médií, např. filmových pásů (obr. 5) nebo LP desek. Zahrnuje nečistoty, škrábance, šmouhy a jiná poškození, které mohou narušit fyzická média a ovlivnit přehrávání digitálních záznamů z nosičů jako jsou CD a DVD.
- Posledním z pěti je zkreslení. Bylo jedním z prvních forem glitche vůbec. Příkladem může být práce Nam June Paika, kterému je v této práci věnována samostatná kapitola. Ten umístil velmi silné magnety před obrazovku televize

2 Přeloženo z BETANCOURT, Michael. *Glitch art in theory and practice: critical failures and post-digital aesthetics*. New York: Routledge, 2017. ISBN 978-1138219540.

3 Přeloženo z BETANCOURT, Michael. *Glitch art in theory and practice: critical failures and post-digital aesthetics*. New York: Routledge, 2017. ISBN 978-1138219540.

4 Yung Jake – Datamosh <https://www.youtube.com/watch?v=nS7QvOX8LVk>

a tím vytvořil zkreslení videa. Magnetické pole interferuje s elektronickými signály televizoru a zkresluje obraz vysílání do abstraktní podoby, která se mění při pohybu magnetu (obr. 6).⁵ ⁶

2.5 Zero waste

Česky nulový odpad nebo nulová ztráta. Jde hlavně o myšlenku docílit nulového plýtvání, kdy nevytváříte odpad, neplýtváte energií na jeho výrobu, recyklaci, odvoz do spaloven, ale především nepomáháte vytvářet skládky a neznečišťujete tak přírodu. Jednotlivec přijímá zodpovědnost za svoji ekologickou stopu. Nevytvářet absolutně žádný odpad je v současnosti neproveditelná idea, které se ale můžeme přiblížit (nejznámější propagátorka ZW hnutí Bea Johnson, nastrká roční odpad své čtyřčlenné rodiny do zavařovací sklenice). Často slýchám názor: “Já přeci recykluji a to je maximum co můžu dělat.” Recyklace problém neřeší, je pouhou záplatou. Zero waste je snaha předcházet vzniku zbytečných odpadů. Chceme-li v praxi žít podle zásad zero waste, stačí si zapamatovat základní poučku 5R → Refuse - Reduce - Reuse - Recycle - Rot (tedy odmítni - omez - znovu využij - zrecykluj - zkompostuj)⁷ Nejlépe to pochopíme, podíváme-li se na pyramidu z knihy B. Johnson (obr. 7). Sama se podle této poučky snažím žít a vznikla tak i moje bakalářská práce.

5 Nam June Paik: Magnet TV 1965. *Whitney Museum of American Art* [online]. New York: Whitney Press Office, 2019 [cit. 2019-03-21]. Dostupné z: <https://whitney.org/collection/works/6139>

6 BETANCOURT, Michael. *Glitch art in theory and practice: critical failures and post-digital aesthetics*. New York: Routledge, 2017. ISBN 978-1138219540.

7 JOHNSON, Bea. *Zero waste home: the ultimate guide to simplifying your life by reducing your waste*. New York: Scribner, [2013]. ISBN 9781451697704. s. 15

3. Video art v zahraničí

V této kapitole ve stručnosti shrnu důležité informace o historii a současnosti zahraničního video artu. Uvedu základní souvislosti jeho vzniku a vývoje. Dále představím několik umělců, jejichž díla byla inspirací pro mou vlastní tvorbu a jež považuji za klíčové, ať už po formální či obsahové stránce.

3.1 Historie

Pojem video art Hlavková ⁸ charakterizuje jako „jakýkoliv typ práce s pohyblivým obrazem, který je zaměřený uměleckým výtvarným způsobem“. Video art se jako výtvarný směr vyčleňuje v polovině 60. let 20. století, tedy v době společenského uvolnění a revolučního posunu vnímání a chápání tradičního umění o nové materiály, techniky i procesuální přístup (koncept, performance, land art.) Předchůdcem mu byl experimentální a také strukturovaný film. Vzniku video artu nahrávaly politické i sociální podmínky, šlo vlastně jen o moment rozšíření potřebné techniky. Teoretické základy vznikly daleko dříve než směr sám.

3.1.1 Nam June Paik

Narodil se v Koreji, (*1932 - †2006) ale vystudoval v Tokiu a v Mnichově. Stal se členem hnutí Fluxus a odcestoval do New Yorku. Ve většině umělecko-historických publikací je považován za zakladatele video artu. Byl totiž jedním z prvních lidí jenž si pořídili tzv. portapak – přenosnou kamerku. Ještě téhož dne promítnul v galerii video *Pope Paul VI's arrival at St. Patrick's Cathedral*, které je považováno za první příklad videoumění vůbec. ⁹ V roce 1963 vznikla jeho nejznámější performance *Zen pro TV* (obr. 8), v níž spolu s Josephem Beuysem a Güntherem Ueckerem strávili večer sledováním televize. Ta vysílala jednu horizontální, nepohyblivou, bílou čáru. Otočením televize se však čára stala vertikální. Paik zde demonstruje, že dívat se dá na vše, stačí jen chtít. Dílo *TV Buddha* (obr. 9) bylo mnohokrát parafrázováno i samotným autorem. Buddha sedící před televizí,

8 HORÁČEK, Radek a Jan ZÁLEŠÁK, ed. *Veřejnost a kouzlo vizuality: rozvoj teoretických základů výtvarné výchovy a otázky kulturního vzdělávání*. Brno: Masarykova univerzita, 2008. ISBN 978-80-210-4722-8. s. 79

9 MUGAAS, Hanne. *The Year Video Art Was Born* [online]. 2010 [cit. 2019-03-18]. Dostupné z: <https://www.guggenheim.org/blogs/the-take/the-year-video-art-was-born>

jednou sleduje *Zen pro TV*, jindy je snímán kamerami a sleduje sám sebe. Také je Nam June Paikovi přičítáno první použití výrazu „elektronická superdálnice“ v telekomunikacích v roce 1974. Paik důkladně studoval techniku i technologie, aby mohl co nejlépe pracovat s použitými médii. Jan Kršňák ve svém článku o Nam June Paikovi píše: „Všechny obývací pokoje ve všech zemích světa jsou strukturovány s ohledem na lesknoucí se čtverhrannou obrazovku televize. Žádná sedačka si nedovolí obrátit se k ní zády a nikdo ji nenechá dívat se do zdi. A chce-li si snad někdo před ní něco postavit, například konferenční stůl, musí to náležitě snížit, nejlépe hluboko pod úroveň dolního rámu plného tlačítek, aby jednou nevhodně odložená láhev nepřekážela v kontemlování kanálů. Ale televize nebyla vždycky kusem nábytku, nebyla prostorem, do něhož se nedá vstoupit, nebyla zdí, kterou lze čas od času nově vymalovat díky dálkovému ovládání. Kdysi dávno, ještě ve vývojových laboratořích, to byla krabice plná prázdnoty, z níž by snad mohly vycházet nějaké nové obrazy, plné jiných kompozic, než na jaké jsme zvyklí z našich krajin.“¹⁰

Roku 1988 u příležitosti olympijských her v Soulu sestavil Paik největší video art za posledních 10 000 let. Věž z 1003 televizních obrazovek. Souběžně zde byla promítnuta všechna jeho díla, ale i osobní záběry, rodina, přátelé, vzpomínky, to vše v jedné monumentální instalaci (obr. 10).

3.1.2 Andy Warhol

„Nedomnívám se, že by moje umění mělo nějakou trvalou hodnotu.“¹¹

Tvorbu jsem Andyho Warhola jsem si vybrala, protože jeho dílo také reaguje na komerci a mnohost věcí. Ačkoliv on proti ní nebojuje, naopak používá ji jako svůj hlavní výtvarný motiv. Používá k tomu mnoho výtvarných technik, nejznámější jsou jeho grafiky, například plechovky *Campbellovy polévky*. Tato tendence se však neprojevila tak výrazně v jeho filmové tvorbě, kde spíše objektivizuje běžné situace a dává jim tak uměleckou formu. Na tomto místě bych ráda zmínila snímek *Andy Warhol eating a hamburger*¹², jehož autorem je Jørgen Leth. Tento dánský autor při své cestě po americe natočil sérii 66ti dlouhých záběrů, z nichž bezesporu nejslavnějším

10 KRŠŇÁK, Jan. NAM JUNE PAIK / "NIKDY SE NEDÍVÁM NA VIDEO". *Cinerpur*. 2006, (44).

11 WRENN, Mike. Andy Warhol. Přeložil Tomáš MÍKA, redaktor Eva ŠKAMLOVÁ. Bratislava: Champagne Avantgarde, 1993. Jejich vlastními slovy. ISBN 80-7150-102-6. s. 1

12 Jørgen Leth - Andy Warhol eating a hamburger (1982)
<https://www.youtube.com/watch?v=5LDHSBVZpzc>

je výše zmíněný. Warhol na něm sedí a čtyři minuty beze slova konzumuje hamburger, my ho sledujeme a dostáváme možnost spekulovat nad všemi rovinami tohoto díla i celé společnosti.

3.1.3 Mike Kelley

Americký umělec považovaný za jednoho z nejvlivnějších členů konceptuálního hnutí. Jeho díla, hravá a groteskní, často pracovala s nalezenými předměty, například plyšovými zvířaty. Kelley pracuje napříč disciplínami od soch a instalací, přes malbu, po videa. Kriticky se vyjadřuje k současné společnosti, zkoumá hranice sociálního vnímání a potlačované problémy. Právě díla, kde kupí mnoho předmětů (obr. 11) mne fascinovala už od doby, kdy jsem je poprvé viděla v jedné z berlínských galerií. Připadají mi podobně konceptuálně zaměřená i naléhavá jako moje práce.¹³

3.2 Současnost

Mnozí současní umělci změnili způsob, jakým je video vnímáno a viděno. Je těžko rozpoznatelné, stává se součástí mnoha dalších výtvarných proudů. Díla jsou ke shlédnutí online – kdykoliv kdekoliv.

Současný stav video artové tvorby ve svém článku na stránkách kulturního čtrnáctidenníku A2 výstižně popisuje redaktor Martin Mazanec: „Dnes se v souvislosti s aktuálními díly můžeme setkat s označením videoart obecně všude, kde jsou prezentovány umělecké počiny na poli tvorby pohyblivého obrazu – v galeriích, v muzeích, v kinech. Je možné se shodnout, že většinou se jedná o díla tzv. „jiná než film“, jsou příliš krátká, pracují s cykličností časových smyček, často jde o dokumentárně pořízené záběry, videa mají rysy performance, pokud se blíží k filmu svou strukturou, tak často působí amatérskou neohrabaností, anebo zaskočí svou prezentací. Ta je často spjata s prvky instalace, má tedy blíže než k filmu k soše, objektu či ke klasickému obrazu.

Překvapivá je také novotvarovost a neobvyklost těchto děl při srovnání s průmyslovou produkcí pohyblivých obrazů.“¹⁴

13 Mike Kelley. *Artnet*[online]. New York: Artnet Worldwide Corporation, 2018 [cit. 2019-04-16]. Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/mike-kelley/>

14 MAZANEC, Martin. VÝZKUMNÝ PROJEKT: ČESKÝ VIDEOART: Od programu formě. A2 [online]. 2008, (49) [cit. 2019-06-09]. Dostupné z: <https://www.advojka.cz/archiv/2008/49/vyzkumny-projekt-cesky-videoart>

3.2.1 Kim Laughton

Je internetový umělec původem z Velké Británie. Věnuje se především softwarům pro 3D modelaci, ty používá pro tvorbu vizualizací, obrázků, oblečení, interiérů a někdy instalací. Jeho díla vykreslují podivné apokalyptické vize budoucnosti, environmentální skrumáže, alternativní sci-fi světy. Znamý se stal právě díky svým surrealistickým 3D obrazům, které sdílí přes tumbler. Věnuje se také videu, v díle *Making of*¹⁵ se záběr otáčí kolem masivní hromady hlíny, na jejímž vrcholu stojí opuštěná míchačka betonu. Kolem ní se ve vzduchu vznášejí papíry, zatímco hlas monotónně předčítá klišé z pracovních emailů. „If you are unhappy with this process... happy to get on a call... see attached... nice to e-meet you!”^{16 17} Jeho dílo zmiňují, protože jej považují za jednoho z nejvýraznějších umělců na poli virtuální tvorby. Většina jeho děl je volně k vidění na internetu a jsou tak dostupné prakticky všem a kdykoliv.

3.2.2 Rosa Menkman

Umělkyně, teoretička a fotografa původem z Holandska, která se ve své tvorbě věnuje především glitch artu. Zhruba v posledních patnácti letech se výrazně projevila publikováním esejí, knih a článků zaměřených na estetiku chyby, kontext glitchového umění a jeho teorii vůbec. Kromě toho se věnuje kurátorské a organizační činnosti. Stojí například za festivalem GLI.TC/H.

Bezesporu je nejvýznamnější teoretičkou v tomto odvětví a to především díky své esejí *Glitch Studies Manifesto* a knize *The Glitch Moment(um)*.¹⁸ Pro její uměleckou tvorbu je stěžejní prolínání digitálních a analogových technologií, současných a zastaralých médií. Velká část jejího díla je volně ke shlédnutí na internetovém portálu vimeo.¹⁹

15 Kim Laughton – Making of <https://vimeo.com/198542526>

16 ARTIST OF THE WEEK Kim Laughton. LVL3 [online]. Chicago: LVL3, 2018 [cit. 2019-06-02]. Dostupné z: <http://lvl3official.com/kim-laughton/>

17 PECHENKINA, Vera. 8 Powerful Environmental Artists Change Your Mind About Earth. WM [online]. 2012, 12(12) [cit. 2019-06-02]. Dostupné z: <http://yonah.org/channel/environmental-artists-change-mind>

18 Bitsbits bits [online]. Nizozemí: Rosa Menkman, 2019 [cit. 2019-06-02]. Dostupné z: <http://rosa-menkman.blogspot.com/search?q=web>

19 HONEL, Ondřej. *Audiovizuální glitch a estetika selhání*. Brno, 2013. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Vedoucí práce PhDr. Martin Flašar, Ph.D.

Čeští diváci mohli její práci vidět v pražské Meetfactory v květnu 2019. Zde představila video instalaci v rámci výstavy a svůj Vjset.²⁰

Její dílo je pro mne stěžejní v práci s chybou a jejím přijetím. Vnímám ji jako inspirační vzor v estetické rovině své práce.

20 Dutch F*ck DJ party!. *Meet Factory* [online]. Los Angeles: Creative Commons, 2019 [cit. 2019-06-02]. Dostupné z: <http://www.meetfactory.cz/cs/program/detail/dutch-fck-dj-party>

4. Video art v České republice

V následující části věnuji pozornost historii a současnosti video artu v České republice. Přestavím jednoho z autorů v jejichž dílech nacházím analogie ve vztahu k mé práci.

4.1 Historie

U nás se za počátky video artu považuje skupina *Independent video art Prague*, jenž fungovala v letech 1972 - 1990 pod záštitou Institutu průmyslového designu a později i Masarykovy akademie umění v Praze.

Jejími členy byli mimo jiné Miroslav Klívar, Jaroslav Pavelka a Zdenka Čechová. Zlomovým se stal návrat mnoha umělců z exilu po roce 1989, manželé Woody a Steina Vasulkovi, Michael Bielický atd.

Za průkopníka lze považovat Radka Pilaře, jenž v 80. letech podnítil rozšíření video artu v České republice a založil obor Animovaná tvorba na FAMU. Důležité je zmínit také Petra Skalu, autora video koláží a experimentálních snímků, jehož nejvýznamnější dílo *Antologie českého umění videa I-III*, shrnovalo českou video tvorbu 80. let.²¹ O konkrétním autorovi se zde záměrně nerozepisuji. Důvodem je, že jsem z tohoto období nenašla žádného autora, který by tématicky korespondoval s záměrem práce.

4.2 Současnost

Dle mého nejlépe shrnuje současný stav tuzemské scény Martin Mazanec:

„Lze konstatovat, že český videoart, jehož vývoj byl historicky na rozdíl od západního světa značně zbrzděn i oproti ostatním zemím východního bloku, jako bylo Maďarsko nebo Polsko, nemá zjevnou kontinuitu ve svém vývoji. Lze předpokládat, že neexistuje povědomí současné generace tvůrců o tzv. „průkopnících“ českého videoartu a obecně se orientují spíše na mezinárodní kontext video artové tvorby nebo jej zcela ignorují.“²²

21 MAZANEC, Martin. VÝZKUMNÝ PROJEKT: ČESKÝ VIDEOART: Od programu k formě. A2 [online]. 2008, (49) [cit. 2019-06-09]. Dostupné z: <https://www.advojka.cz/archiv/2008/49/vyzkumny-projekt-cesky-videoart>

22 Tamtéž

4.1.1 Jan Nálevka

Absolvoval na FaVU v roce 2000, patří tedy k současné generaci českých tvůrců. Ve své tvorbě se zabývá kritikou reklamy a systému konzumní společnosti, proto je mi jeho práce blízká jak formálně tak tématicky. Právě během studií na FaVU v roce 1995 se spolužákem Milanem Mikulaštem založili skupinu MINA. „Ta MINA vznikla vlastně při výstavě, na kterou nás pozvali, jmenovalo se to „*co neukáže obrazovka*“ a my jsme tam vystavili ten nápis *TELEVIZE JE PIČA*. A na té výstavě vznikla skupina MINA, protože tam bylo poprvé potřeba veřejně vystoupit pod nějakým jménem,“ říká ve video rozhovoru z retrospektivní výstavy skupiny Jan Nálevka.²³

Dílo z roku 2004 *Final countdown* (obr. 12) je dle mého jasnou kritikou konzumní společnosti. Video na první pohled připomíná závěrečné titulky filmu, při přečtení textů však zjistíme, že je tomu jinak. „Všechny texty použité v tomto videu byly vybrány z reklamního letáku hypermarketu. Jedná se o popisky k fotografiím výrobků i s cenovkou. Každá popiska byla použita jen jednou. Popisky byly seřazeny za sebou podle druhu zboží, jak je obvyklé v letácích.“²⁴

23 NÁLEVKA, Jan. Interview. In: *MINA*. [online]. 2008. Artycok.TV, [cit. 2019-06-02] <https://artycok.tv/182/mina>

24 Jan.Nalevka.2007.2006.2005.2004.2003.2002.2001. *Jan Nálevka* [online]. Praha: Lucie Drdova Gallery, 2018 [cit. 2019-05-010]. Dostupné z: <http://jan.nalevka.sweb.cz>

5. Praktická část

Výtvarným záměrem bylo vytvořit přeplněné prostředí. Zvolila jsem si formu videa cíleně, splňovala můj záměr virtuální platformy, nehmotného díla. Dává mi možnost ukázat na konkrétních příkladech to, co považuji za problematické ve výtvarném umění i v celém světě. Současný stav přeplněnosti zbytečností. Masově produkováným kýčem. Přeceňováním prázdných a nic neříkajících galerijních instalací.

Kladu si otázku, zda je ve virtuálním umění budoucnost a do jaké míry je schopno nahradit dílo hmotné. Dílo je cyklické, zdánlivě nezačíná ani nekončí. Zahluje prostor. Je nepříjemné. Hlučné. Možná nesnesitelné, možná je přesně takové jako nedělní procházka obchodním centrem.

Práci s virtuálními výtvarnými prostředky se věnuji zhruba od roku 2015. Dříve jsem se zabývala především glitchem ve statickém obraze. S glitchem pracuji i v pohyblivém obraze. Je pro mne výtvarným jazykem současnosti, není potřeba jej popírat.

Tvorbě videí se věnuji poslední dva roky. Stále se učím, každým novým dílem objevuji další možnosti zpracování obrazu. Právě učení se práci s novým médiem je to, co mne velmi baví a je výzvou k výtvarnému procesu.

5.1 Motivace

Celá myšlenka „zero waste“ instalace vznikla na podzim roku 2018 z čirého znechucení. Při návštěvě výstavy s názvem *SPACE MAKER* Petra Písaříka v pražském Rudolfinu, jsem si nemohla přestat klást otázku, proč je toto umění? Proč právě tomuto přikládáme hodnotu? Jeho instalace byla chaotická, plná zbytečností, stavebního odpadu zastříkaného montážní pěnou, zalitého betonem, posypaného glitrem (obr. 13 a 14). Věcí, které měly být vyhozeny a místo toho jsou vystavené v galerii v nesmyslnou skrumáž. Měla jsem pocit, že chodím po smetišti. Po smetišti jsemuž jeho majitel dal nálepku hodnotné umění. Nechci ukazovat prstem, toto se děje všude kam se podívám. Snad jsem jeho záměr nepochopila, snad tyto mé emoce byly jeho výtvarným záměrem. Uvědomila jsem si, jak moc se tomuto chci vyhnout, jak jsem otrávená celým tím absurdním světem výtvarného umění. Kolik zbytečné hmoty je každou vteřinou vyprodukováno pod hlavičkou umění.

Bylo mi tedy jasné, že moje práce bude virtuální. Původně jsem chtěla vytvořit sérii digitálních obrazů, čím déle jsem na práci pracovala, tím méně mi obrazy dostačovaly

jako výrazový prostředek. Chtělo to přímou konfrontaci. Natočit film. Nejdříve jeden, který promítnu. V průběhu práce jsem uvědomila, jak to může být neúčinné, chci diváka zaujmout, zapůsobit na něj, předat emoci. Proto jsem se rozhodla uskutečnit myšlenku promítání do uzavřeného prostředí. To dává divákovi prostor prožít, co prožít potřebuje, dává mu možnost strávit v něm libovolný čas, kontemplovat nad tématem, objevovat stále další vrstvy ve stále se opakujících smyčkách, poznávat sám sebe skrze dílo.

O ekologii a zero waste se zajímám už dlouhou dobu a tak mne myšlenka praktikovat toto skrze moji diplomovou práci nadchla. Je pro mne velmi povzbuzující myšlenka, že při vzniku mé bakalářské práce nevznikne žádný odpad, ba právě naopak, desky, které by byly jinak spáleny budou znovuvyužity a po rozebrání mé instalace poslouží jako přenosné výstavní panely pro můj kurátorský galerijní projekt.

5.2 Video

Vše začalo dávno před vznikem této práce. Už od doby co jsem vlastnila svůj první telefon s fotoaparátem, vždy jsem natáčela videa. Zaznamenávala okamžiky, bezčasí, bez kontextu. Nejraději jsem měla právě ony záběry, u kterých člověk nedokáže určit zda jsou staré rok nebo deset. Někdy i samotnou podstatu obsahu. Co se na záběru vlastně nachází?

Celý tento tvůrčí proces se odrazil i v mé bakalářské práci. Je těžce uchopitelná. Složitě se rozklíčovává, má mnoho vrstev. Některé záměry se tématicky prolínají.

Natočit práci na telefon se může zdát neprofesionální. Mým záměrem, ale nebylo vytvořit profesionální video. Podstatě poukázat na problém, toto médium naprosto dostačuje. Chodím po světě s otevřenýma očima a vidím-li něco, na co chci poukázat, je telefon tím nejvhodnějším médiem k okamžitému zachycení. Dává divákovi možnost vidět mými očima.

Vznikla tak série videí, která jsem natáčela většinou bez předchozí přípravy nebo plánování. Do výsledných videí jsem se rozhodla použít i záběry z několika již vzniklých televizních pořadů, o tom se rozepisuji v další části práce.

Stojí-li divák v prostoru, vždy nějakou část projekce zakryje svým tělem, stává se tak její součástí. I na něm se odráží všudypřítomný balast.

Všechna videa jsou vytvořena v programu Vegas pro 14.0.

Ve formátu WMV (.wmv). Kvalita 720p., tedy standardní HD. Poměr 16:9.

Všechna tři videa jsou nahrány na přiloženém DVD.

5.2.1 Hodnota hmoty 1

Vzniklo jako první ze všech tří videí. Celé vyrendrované video má velikost 73,7 MB. Celková délka je 1:38, v instalaci se však promítá ve smyčce. Je složeno ze sedmi vrstev a nemá zvukovou stopu. Vrstvy jsou naskládány stupňovitě přes sebe s použitím klíčování. Video se vždy přehraje celé a pak se opakuje, na něj je pak dáno video další, které se přehraje celé a opakuje se, takto stupňovitě vzniká celá mozaika. Obsahově je zaměřeno nejvíce na galerijní instalace.

Vrstvy popisují od spodních tedy těch nejméně viditelných. (obr. 15 a 16)

První z vrstev byla vznikla na v jednom z obchodů pro turisty na Celetné ulici v Praze. Zachycuje velké množství takzvaného českého křišťálu s přehnaně nadsazenou cenou.

Druhá vrstva vyobrazuje skulpturu od Petra Písaříka, která byla vystavena v rámci již zmíněné výstavy Space Maker v pražském Rudolfinu. Jedná se o zahradní židli s kusem větráku, ohnutou trubkou a těžko zařaditelnými kovovými drátěnými komponenty. To vše přestříkané velkou vrstvou bílé barvy (obr. 17).

Následující dvě části byly natočeny v prostorách DOXu. Ačkoliv jsem se snažila zjistit, jak se instalace jmenuje, nebo kdo je jejím autorem nepodařilo se mi to. Domnívala jsem se, že je součástí výstavy #DATAMAZE, která byla mým původním cílem. Jedná se o několik figurín kompletně nebo částečně polepených platovými figurkami, hračkami a drobnými předměty z umělé hmoty. Celé topůsobilo bizarně, jako konzumní zrcadlo. Navazují opět záběry z obchodu pro turisty, tentokrát ale plným porcelánových figurek podobných pražskému jezulátku. Vytvářím tak kontrast galerií s tvorbou samoúčelnou, jednoduchou, kýčovitou. Skrumáž skleněných plastik otáčejících se na podstavci jsem natočila ve výloze dalšího z těchto obchodů, který je na rohu Staroměstského náměstí. Zaujala mne především nahodilost kompozice, kdy vedle sebe vidíme křišťálové labutě, baletky, erotickou solničku či plastiku z barevného skla nápadně připomínající falus. Toto video končí vrstvou, která je jako jediná barevně upravená a to tak, že všechny bílé tóny jsou převedeny do žluté. V záběru je strop dalšího z obchodů, byl celý pokrytý kovovými dekoracemi, které se neustále točily a nepříjemně odrážely světlo v příliš přesvětleném prostoru. Jelikož toto byl jediný z obchodů, kde nikdo nebyl, měla jsem možnost dát se do řeči s místní prodavačkou. Slečna s odbarvenými blond vlasy, dlouhými umělými nehty a silným ruským přízvukem měla stále potřebu vnucovat mi ony nevkusné kýče, jichž byl obchod plný.

Dala mi zajímavou lekci, jak asi mluví k turistům, kteří cítí morální potřebu si z dovolené přivést něco na památku.

5.2.2 Hodnota hmoty 2

Toto video vzniklo jako druhé v pořadí a obsahuje zvukovou stopu. Jeho délka je 20:06 a velikost 909 MB. Všechny vrstvy jsou zde použity najednou, nejsou odstupňovány. Budu je popisovat od základních, tedy méně viditelných (obr. 18 až 20).

Jako nejhlubší vrstvu jsem použila část znělky z oblíbeného dětského seriálu *Kostičky* v níž se říká „Už víme, že svět je plný vody, země, zvířat. Svět je plný rostlin, lidí, věcí a o něm si budem povídat přeci.“ To vše na žoviálním hudebním podkresu.

Vybrala jsem tento úsek, abych podtrhla absurditu mnohosti věcí. Mediálního podsouvání obrazu světa dětem.

Na to navazuje záběr, který je pro mě osobní. Je to uskupení plastových kočiček mávajících pacičkami z výlohy trafiky kolem níž denně chodím.

Následuje další plastika z ruky Petra Písaříka, jedná se o hromadu věcí celou zalitou v sádře s přidělanými smetáky a pokličkou.

Jako další jsem použila objekt z Národní galerie, konkrétně z foyer Veletržního paláce.

Následující vrstva je výňatkem z dokumentárního filmu *Co se kýče týče* z produkce České televize. Vybrala jsem moment, v němž se sochař Jaroslav Róna zamýšlí nad tím, co je to vlastně kýč. Konkrétně říká „Kýč to je vlastně jistá záporná hodnota, která je maskovaná solidním zevnějškem a je podsouvána neschopnými tvůrci za účelem obohacení se.“

Na toto navazuji vrstvou videa, v níž je nahrána kompletní výroba nevkusné epoxidové krabičky. Takových videí jsou na internetu tisíce. V tomto případě mladík do formy nahází šišky, suché květiny a různé další přírodniny a to vše přelije epoxidem, vytvoří tak mohutný válec hmoty která je v přírodě nerozložitelná. Tu pak různě odebírá, brousí a leští, až vytvoří onen dekorativní kousek, jehož existenci bych se nebála nazvat naprosto zbytečnou.

Nejvýš ze všech vrstev je záběr na stojan s bezpočtem akvarelů zobrazujícími pražské památky a panoramata. S vysoce nadsazenou cenou a žádnou uměleckou hodnotou. Jsou jich desítky, jenom v minutovém záběru, vypadají všechny stejně a všechny mají stejný smysl, zalíbit se a být prodány.

5.2.3 Hodnota hmoty 3

Délka celého videa je 5:27 a velikost 244 MB. Neobsahuje zvukovou stopu.

Vrstvy jsou odstupňovány (obr. 21).

První dvě z vrstev byly natočeny v jedné z prodejen s bytovými dekoracemi.

Jedná se o velké množství umělých květin, nad jejichž existencí se zarážím už od dětství. Nevoní, nikdy nezvadnou a budou tu stále i dlouho po tom, co miliony opravdových květin vyrostou, vykvetou a zase uvadnou.

V druhé vrstvě je police s bílými anděličky různých tvarů a velikostí.

Navazuji na tento typ domácích dekorací v další části, kde jsem prošla produkty k ozdobě zahrádky. Mihně se zde mnoho sádrových hub, trpaslíků a zvířátek všeho druhu.

Jako poslední jsem použila jedno z děl umělce Thomase Deiningera. Tvůrce skládajícího své realizace ze zbytečností. Sám o své práci píše: „Jsem optimistický nihilista, dělám věci aby mi pomohly v chaosu... možná, jen přidávám tomu zmatku.“²⁵

Vybrala jsem právě jeho práci, protože podle mě dokonale vystihuje onen paradox aktivistického výtvarného umění.

5.2.4 Použitý software

Prakticky celá video část mé práce vznikla v programu Sony Vegas 14.0 což je software určený pro editaci videa. Vlastníkem je Německá společnost MAGIX, která jej v roce 2016 odkoupila od Sony Creative Software a ten od Sonic Foundry. Původně měl program sloužit pouze k úpravám zvuku, postupem času se vyvinul primárně v editační a střihačský program, stále ale umí se zvukem pracovat, nahrávat jej a upravovat.²⁶

Bandicam je software sloužící především k nahrávání obrazovky PC.

Umožňuje nahrávat v HD kvalitě a já jsem jej využila pro nahrání částí mé práce, ve kterých využívám zdroje z TV a internetových obchodů.²⁷

25 Thomas Deininger. *Instagram* [online]. San Francisco: INSTAGRAM, 2019 [cit. 2019-05-11]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/tdeininger/>

26 *Vegas* [online]. Berlín: Magix software, 2019 [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://www.vegascreativesoftware.com/in/>

27 *Bandicam: Record Everything on your PC* [online]. Hong Kong: Bandicam company, 2019 [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://www.bandicam.com/cz/>

5.3 Instalace

Video jsem se pro umocnění dojmu rozhodla promítat do vytvořeného prostředí. Vzniklo tak několik variant ze kterých jsem se rozhodla pro kompaktní téměř uzavřený blok v prostoru Galerie monitor.

Jednou z možností stavby byla rozměrná čtvercová instalace z panelů v intermediální učebně. Navrhovala jsem kvádr o rozměrech 3x3 metry a výšce 2,5 metru. Předpokladem bylo využití čtyř projektorů promítajících ze středového panelu. Tuto možnost jsem však zavrhl pro její složitost a nepraktičnost instalace v učebně.

Další možností bylo dotvoření dvou stěn a jejich umístění do rohu jedné z chodeb, ani tato možnost však nesplňovala můj požadavek kompaktnosti. Navíc jsem se obávala, že zvukový doprovod by byl nepříjemně rušivý pro běžný provoz katedry.

Tvorbu prostředí jsem tedy začala vytvořením možných vizuálních verzí v programu GIMP 2. Navrhla jsem si na modelu, jak bude celá instalace vypadat (obr. 22).

A na kresbě navrhuji možné technické řešení (obr. 23).

Prostor jsem si změřila a rozkreslila tak, abych nakoupila dostatečné množství materiálu (obr. 24). Nakonec jsem se rozhodla pro otevřený vstup z dvou kusů překližky o tloušťce 10mm a rozměrech 180x100 centimetrů. Zadní stěna je vytvořena ze tří dílů z nichž dva mají rozměry 180x100 a jeden 180x80, jsou vyrobené z obalových překližek slepených lepidlem na dřevo. Přestože jsem se snažila vybrat co nejhezčí kusy, bylo potřeba zatmelit některé nerovnosti ve dřevě. Všechny desky jsem natřela z vnitřní strany bílou a vnější černou balakrylovou barvou na dřevo a kov. Celá konstrukce stojí na osmi dřevěných podstavcích s drážkami do kterých jsou desky zasunuty.

Po rozebrání instalace budou tyto panely znovu využity ke galerijní instalaci.

5.4 Pedagogická část

V následující části se zaměřím na možné uplatnění mé práce v pedagogickém a vzdělávacím procesu.

Celý koncept mé práce lze široce definovat jako jistou formu aktivismu. Lze ji rozčlenit hned do několika pedagogických odvětví. Počínaje výtvarnou výchovou, jenž dle mého názoru v současnosti neklade důraz na využití moderních technologií ani procesuálního

přístupu. Propojení lze najít i s environmentální výchovou, ta má především vychovávat žáka ve vztahu k prostředí, přírodě, zdraví. Technickou částí lze prověřit manuální zručnost žáků a to v předmětu pracovní činnosti. Hlavním pedagogickým aspektem zůstává obsahová část díla. Informovat skrze prožitek. Vnímat svět kolem sebe jinak, než jsme zvyklí. Pro žáky je přitažlivá možnost vyzkoušet si práci s videem a stříhačským programem, jenž jim může umožnit dále se osobně realizovat ve své vlastní kreativní činnosti i dalších produkčních záměrech.

Je důležité, aby škola podněcovala žáky k aktivismu a ochraně přírody pomocí správně nastavených osnov a vzdělávacích postupů. Lze toho docílit v několika směrech.

- Podporou environmentálních projektů zaměřených na zero waste, ekologii a ochranu přírody.
- Podporou informovanosti žáků, rodičů i veřejnosti.
- Osvětovou činností, která je v dnešní době informačního boomu tolik důležitá.

Podstata změny by měla vycházet z jednotlivce, pochopení tohoto principu je základem globální změny. Pochopení žáka, že jedinou změnou ve světě může být on sám a každým svým malým rozhodnutím přispívá k velké změně, je mým hlavním pedagogickým záměrem. Pokaždé, když si v obchodě dá jablko do svého pytlíku, dělá něco pro budoucnost nás všech. Žáci by měli být schopni vytvořit si kritické myšlení a s jeho pomocí aplikovat změnu v celé společnosti.

Moje bakalářská práce by byla v uplatnitelná, jak ve vyučování na základních uměleckých, tak i na středních školách a gymnáziích. Dle mého názoru jako skupinový projekt na delší časové období například pololetní práce, přičemž si studenti mohou jednotlivé úkoly rozdělit dle svých schopností, například kameraman, stříhač, technik. Jiným přístupem by mohl být způsob zadání tématický, přičemž technika by byla libovolně volitelná. Studenti si sami určí, jak chtějí dané téma pojmout, toto je dle mého kreativní varianta a může žáky více bavit a usnadnit jim tak seberozvoj. Jako vhodný prostředek bych považovala, aby si děti našly ve svém okolí konkrétní prostor, v němž by se chtěly realizovat.

„Zvlášť účinné je posilovat vztah k místu společně s dalšími oblastmi environmentální výchovy: rozvíjet environmentální senzitivitu v místní přírodě, tuto přírodu zkoumat a učit se jí rozumět, řešit místní problémy a konflikty související s životním prostředím a aktivně vstupovat do péče o místní přírodní a kulturní bohatství,“ píše Petr Daniš.²⁸

28 DANIŠ, Petr a Judita NECHVÁTALOVÁ. *Environmentální výchova Milujeme přírodu a chceme zdravé prostředí Základní průvodce: Základní průvodce po cílech a příkladech*

Pracuji s pojmy jako ekologie, zero waste, globalizace, kýč, kapitalismus, komfortní zóna, instalace, glitch, video, video art, masová produkce, komerce, odpad, Arte Útil – angažované umění nebo také ekologický aktivismus.

Při realizaci projektů by prvním krokem byla otevřená diskuze s žáky, co pro ně znamená životní prostředí, jak s ním lze pracovat ve výtvarném umění.

Jaké druhy umění pracují ekologicky ve vztahu k prostředí – performance, land art, video, happening, kterou formu by si rádi zvolili a proč. Výsledkem této diskuze nebo brainstormingu, by mělo být stanovení a konkretizace jednotlivých návrhů, jak jednotlivců tak skupin. Cílem je ujasnění názoru a jeho obhájení, určení formální stránky díla, tedy co si myslím a proč to vyjadřuji právě takto. Jaký zastávám názor a jaké mám argumenty pro jeho obhajobu.

vzdělávání pro pedagogy, vychovatele a veřejnou správu. [online]. 1. Praha: Ministerstvo životního prostředí, 2015 [cit. 2019-06-06]. Dostupné z: <http://www.liska-evvo.cz/>

6. Závěr

Snaha posouvat svět k lepšímu se zdá jako přirozeně logické úsilí pro většinu akademické obce. Podpora ekologického aktivismu a snahy o lepší životní prostředí se tak jeví jako samozřejmost. Otázkou je, zda je vůbec možné přesvědčit velké korporace ke změně přístupu, základem však vždy zůstává iniciativa jedince. Nebude-li poptávka, nabídka se přizpůsobí.

Je na místě věnovat tomuto problému pozornost. Kdyby každý člověk dělal denně deset minut to, co normálně nedělá, dost možná bych neměla o čem psát.

Vím, že svět se nezmění za den a musím říct, že vnímám velké zlepšení v posledních letech. Mnoho lidí si podobně jako já uvědomuje, že země není nevyčerpatelná a je potřeba o ni pečovat. Ačkoliv je stále ještě na lidi šetrícími zdroji, občas pohlíženo jako na něco bizarního, vnímám rozšíření trendů jako zdravý životní styl a samoudržitelnost velmi pozitivně.

Každým jednotlivým rozhodnutím můžeme ovlivnit naši budoucnost a tak apeluji, přemýšlejme o důsledcích svých rozhodnutí, i když třeba jenom zkrátíme čas strávený ve sprše, z těchto malých uvědomělých činů vzejde velká změna.

Ačkoliv se v textu nelichotivě vyjadřuji k současnému umění, ráda bych vyzdvihla i kvalitní tvorbu zaměřenou tímto směrem. Festival M3, letos zaměřený na téma biotop (řeky Rokytky). Jednou z instalací je například trochu rozčilující *Místa nejisté utopije* Martina Kubici, který po parku svévolně utvořil ostrůvky, předěly ze stavebních zátaras a vytváří tak uzavřené chráněné zóny v prostoru. *Kdokoli se může stát čímkoli* Jaroslava Kyšy je obrovský blok sochařské hlíny, do níž se může každý kolemjdoucí otisknout po svém. Toto dílo však podlehne nevyhnutelné zkáze tak, jak to v přírodním koloběhu bývá.²⁹

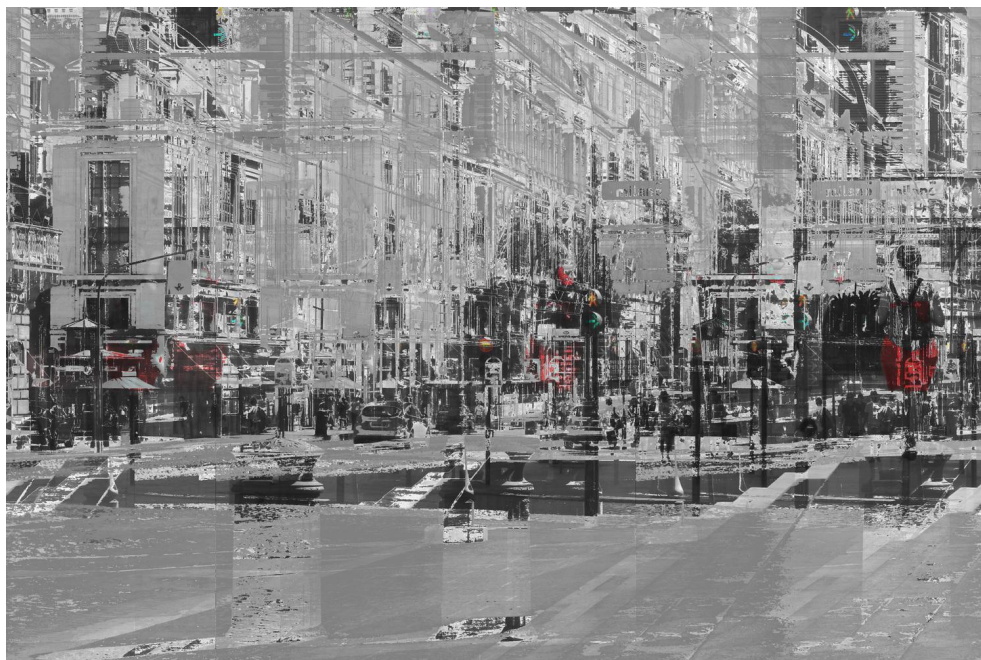
Vychovávat ve vztahu k životnímu prostředí je jeden z důležitých cílů pedagogiky. Je tedy potřeba dát dětem důvěru a naučit jedince vytvořit si názor na základě faktů. K tomuto však je potřeba mít kompetentní a vnímavé pedagogy, jenž budou žáka

29 KAROUS, Pavel. *Festival M3 je zaměřen na velmi náročného diváka* [videozáznam online]. Vetřelci a plameňáci, [2019]. Dostupné z: <https://www.televizeznam.cz/video/vetrelci-a-plamenaci/festival-m3-je-zameren-na-velmi-narocneho-divaka-63924167>

repektovat a vést ke vzdělání. Sama jsem v pohledu na budoucnost skeptická, ačkoliv vidím jistou naději jak v nastupující mladé generaci v čele s Gretou Thunberg, tak současných studentech a mladých absolventech pedagogických fakult a jejich konstruktivně kritickém přístupu ke školskému systému.

7. Obrazová příloha

Obr. 1 Databending



Zdroj: ENGLAND, Jason. The art of databending. In: *New Rising Media* [online]. New York: New Rising Media, 2013 [cit. 2019-06-06]. Dostupné z: <https://www.newrisingmedia.com/all/2013/1/31/the-art-of-databending.html>

Obr. 2 Databending



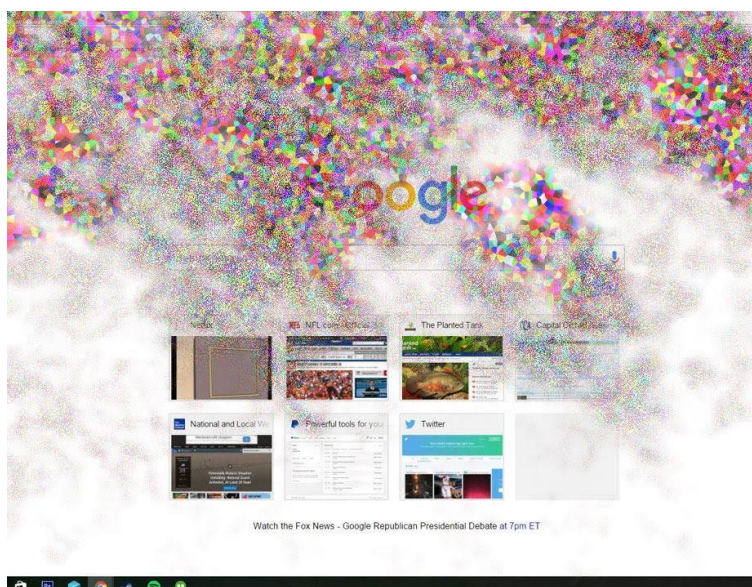
Zdroj: ENGLAND, Jason. The art of databending. In: *New Rising Media* [online]. New York: New Rising Media, 2013 [cit. 2019-06-06]. Dostupné z: <https://www.newrisingmedia.com/all/2013/1/31/the-art-of-databending.html>

Obr. 3 Misalignment



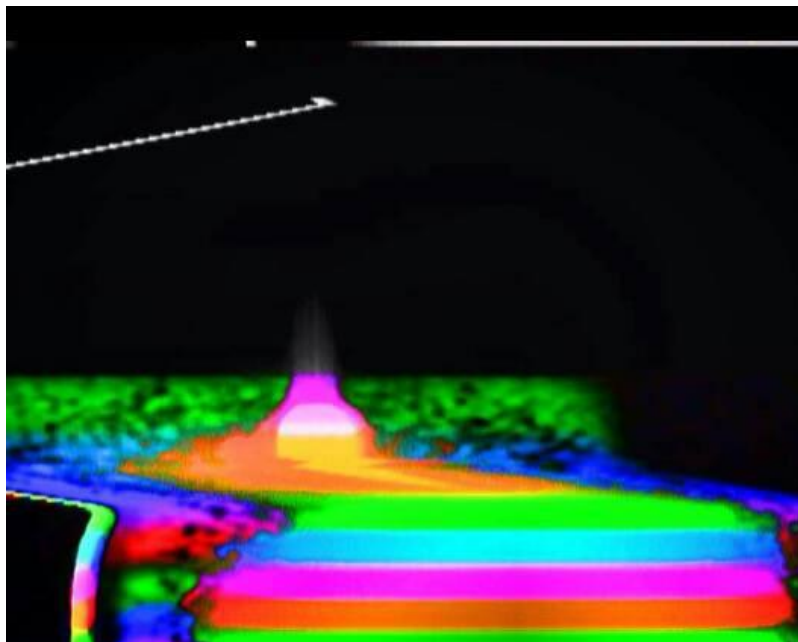
Zdroj: BAKER, Stephon. R e d . . . We Meet Again . . . : Glitch artists collective. In: *Facebook* [online]. Cambridge, Massachusetts: Facebook, 2004, 2017 [cit. 2019-06-06]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1989848191031119&set=p.1989848191031119&type=1&theater>

Obr. 4 Selhání hardwaru



Zdroj: ALMEIDA, Victor. Is my screen broken?: Glitch artists collective. In: *Facebook* [online]. Cambridge, Massachusetts: Facebook, 2004, 2016 [cit. 2019-06-06]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10100838363135731&set=p.10100838363135731&type=1&theater>

Obr. 5 Misregistration



Zdroj: BRAGA, Mariana. VHS footage: Glitch artists collective. In: *Facebook* [online]. Cambridge, Massachusetts: Facebook, 2004, 2015 [cit. 2019-06-06]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10204301177197470&set=p.10204301177197470&type=1&theater>

Obr. 6 Nam June Paik – Magnet TV



Zdroj: PAIK, Nam June. Magnet TV. In: *Medien kunst net* [online]. Cologne: Paik video, 1988, 1965 [cit. 2019-06-06]. Dostupné z: <http://www.medienkunstnetz.de/works/magnet-tv/>

Obr. 7 Pyramida zásad zero waste



Zdroj: JOHNSON, Bea. *Zero waste home: the ultimate guide to simplifying your life by reducing your waste*. New York: Scribner, [2013]. ISBN 9781451697704. s. 15

Obr. 8 Nam June Paik – Zen pro TV



Zdroj: PAIK, Nam June. Zen for TV. In: *MoMA* [online]. New York: Museum of Modern Art, 2019 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/128652>

Obr. 9 Nam June Paik – TV buddha



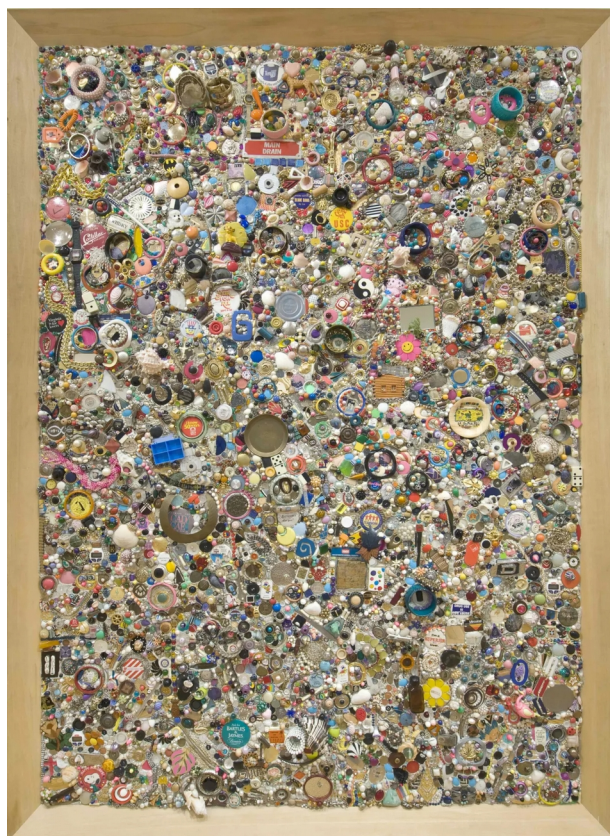
Zdroj: PAIK, Nam June. TV buddha. In: *ResearchGate* [online]. Berlin: ResearchGate, 2019 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/figure/Nam-June-Paiks-TV-Buddha-1974-Photo-C-Cahier-De-Seoul-8_fig8_320312083

Obr. 10 Nam June Paik – The more the better



Zdroj: PAIK, Nam June. The More the Better. In: *Lonely planet* [online]. London: Lonely Planet, 2015 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://www.lonelyplanet.com/south-korea/seoul/travel-tips-and-articles/taking-it-to-the-streets-seouls-surprising-contemporary-art-scene/40625c8c-8a11-5710-a052-1479d2763d14>

Obr. 11 Mike Kelley - Memory Ware Flat #10



Zdroj: KELLEY, Mike. Memory Ware Flat #10. In: *Artbasel* [online]. Switzerland: Mike Kelley Foundation for the Arts, 2016 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/38993/Mike-Kelley-Memory-Ware-Flat-10>

Obr. 12 Jan Nálevka – Final countdown



Zdroj: NÁLEVKA, Jan. Final countdown. In: *Artlist* [online]. Praha: Centrum pro současné umění Praha, 2018 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/dila/final-countdown-112522/>

Obr. 13 Petr Písařík – Space Maker



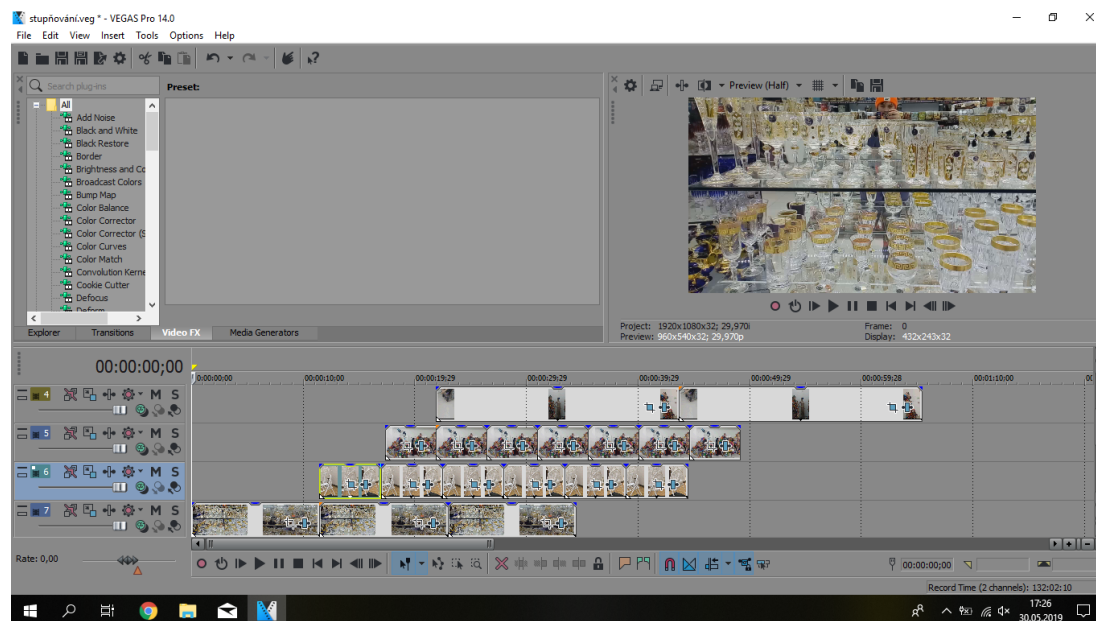
Zdroj: PÍSAŘÍK, Petr. Space maker. In: *Artalk* [online]. Brno: artalk.cz, 2008 [cit. 2019-06-11].
Dostupné z: <https://artalk.cz/2018/09/30/petr-pisarik-v-galerii-rudolfinum/>

Obr. 14 Petr Písařík – Space Maker



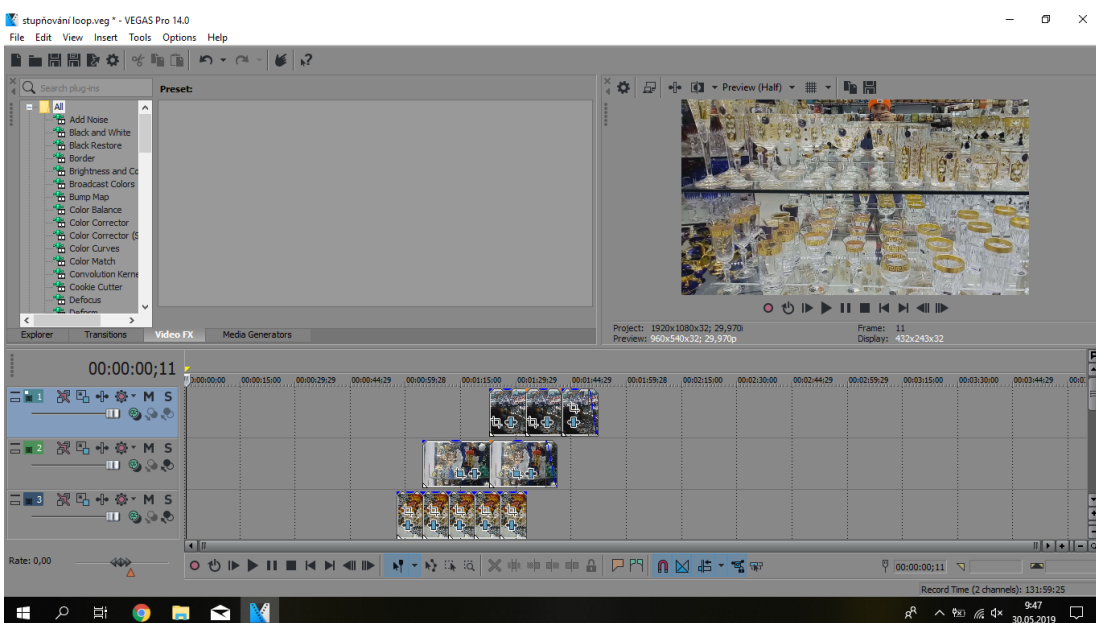
Zdroj: PÍSAŘÍK, Petr. Space maker. In: *Artalk* [online]. Brno: artalk.cz, 2008 [cit. 2019-06-11].
Dostupné z: <https://artalk.cz/2018/09/30/petr-pisarik-v-galerii-rudolfinum/>

Obr. 15 Hodnota hmoty 1 – pracovní verze



Zdroj: Soukromý archiv Martiny Krahulové

Obr. 16 Hodnota hmoty 1 - pracovní verze



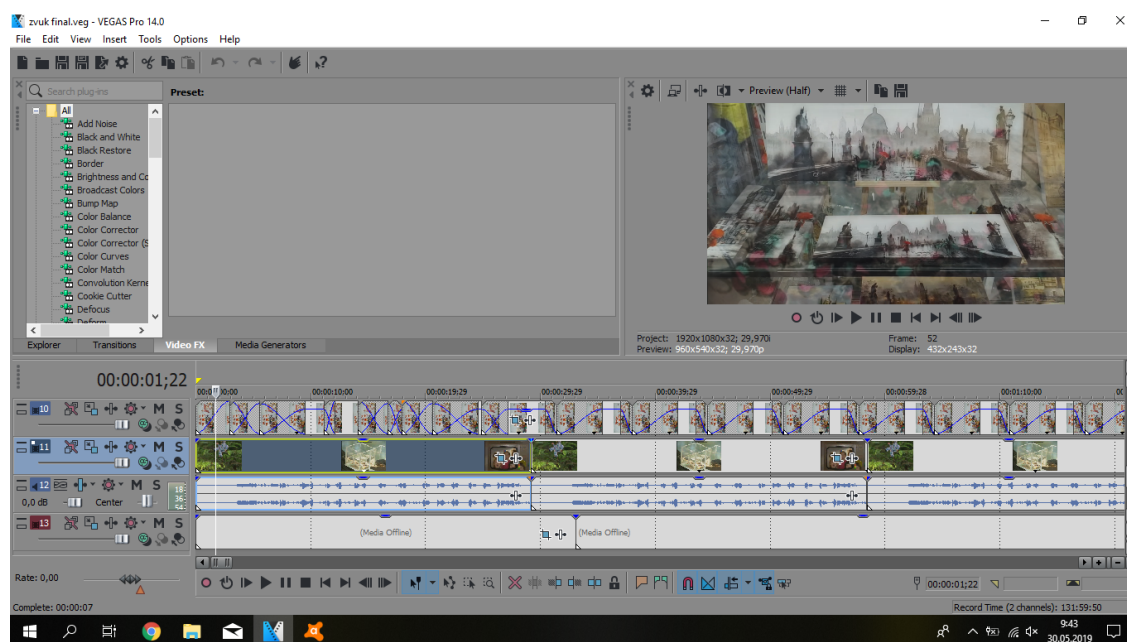
Zdroj: Soukromý archiv Martiny Krahulové

Obr. 17 Petr Písařík



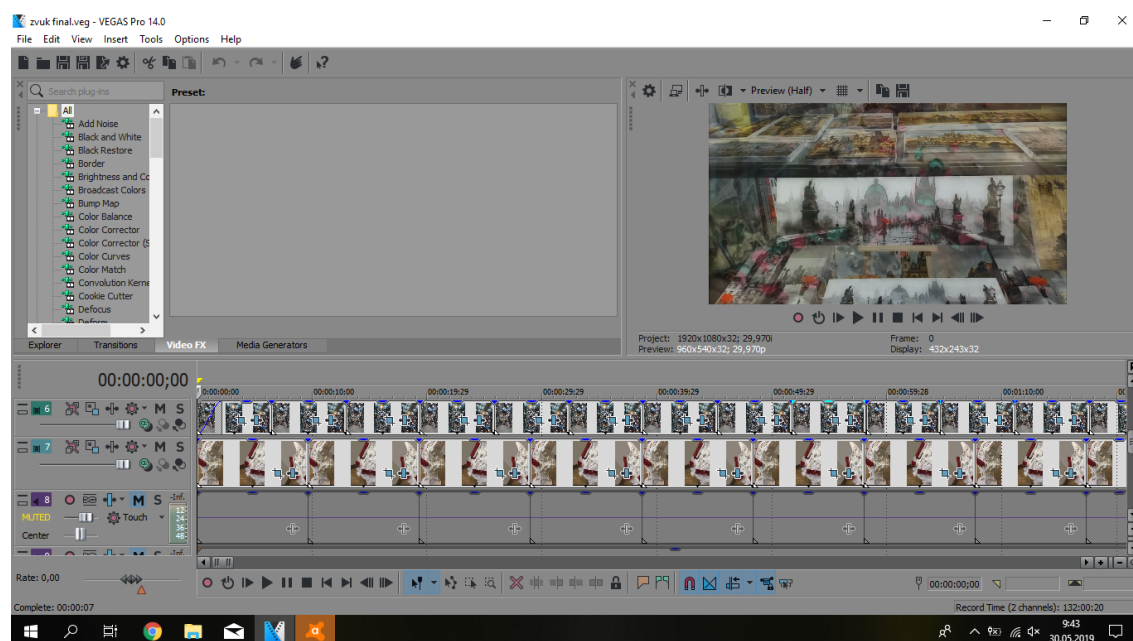
Zdroj: PÍSAŘÍK, Petr. Space maker. In: *Výtvarný ateliér* [online]. Praha: Malování kreslení, 2017 [cit. 2019-06-11]. Dostupné z: <https://www.malovanikresleni.cz/news/impressions-of-space-maker-exhibition>

Obr. 18 Hodnota hmoty 2 – pracovní verze



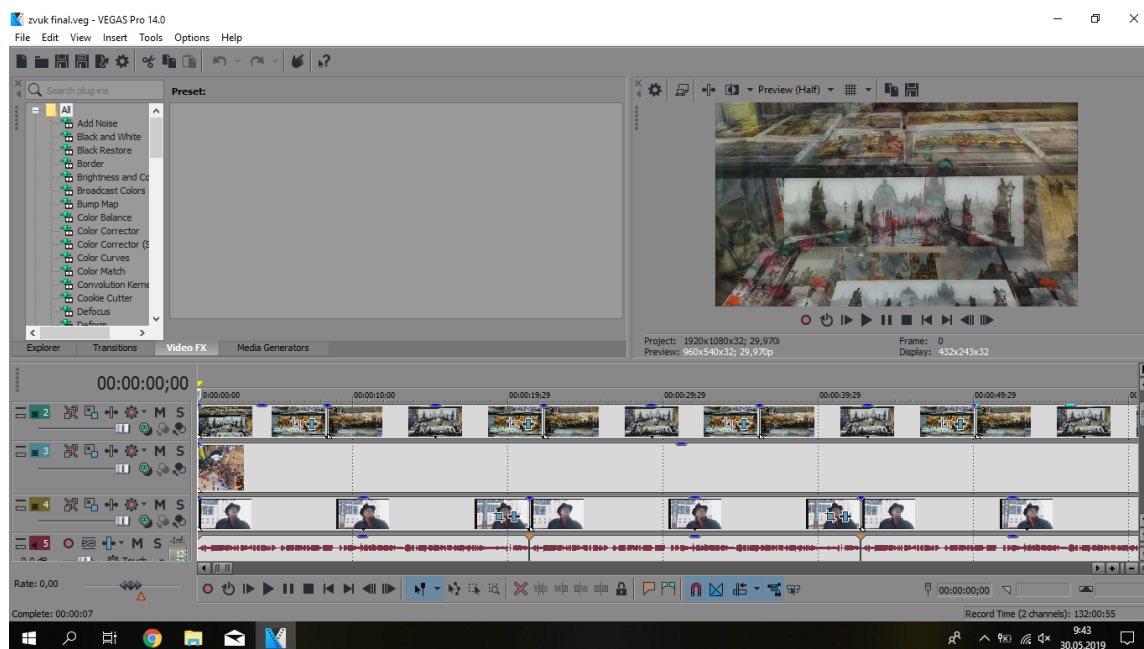
Zdroj: Soukromý archiv Martiny Krahulové

Obr. 19 Hodnota hmoty 2 – pracovní verze



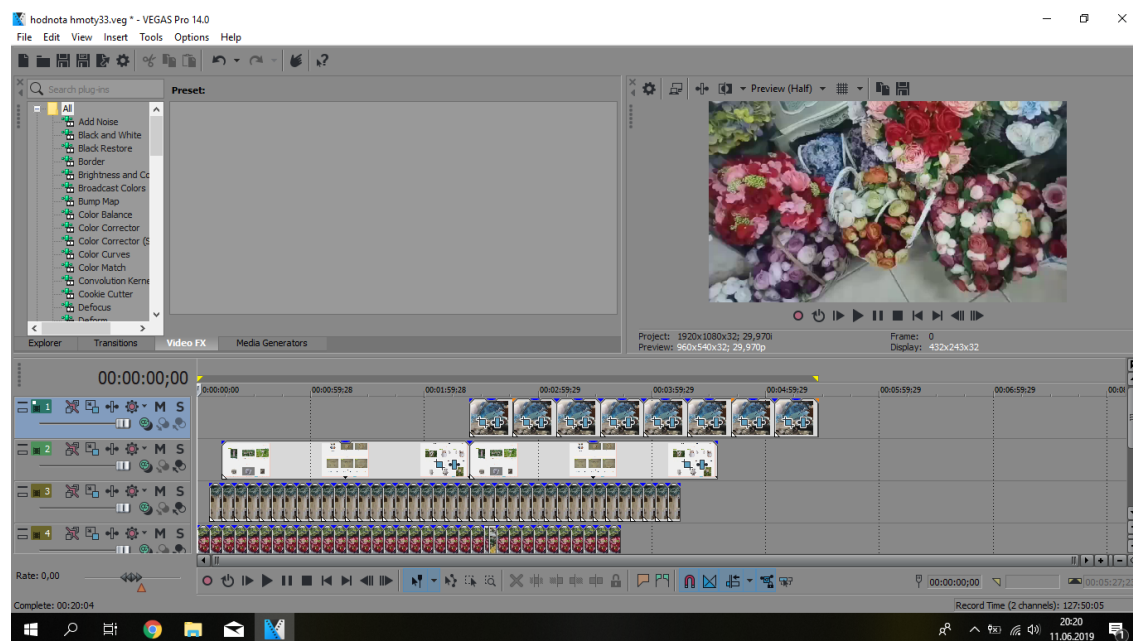
Zdroj: Soukromý archiv Marty Krahulové

Obr. 20 Hodnota hmoty 2 – pracovní verze



Zdroj: Soukromý archiv Marty Krahulové

Obr. 21 Hodnota hmoty 3 – pracovní verze



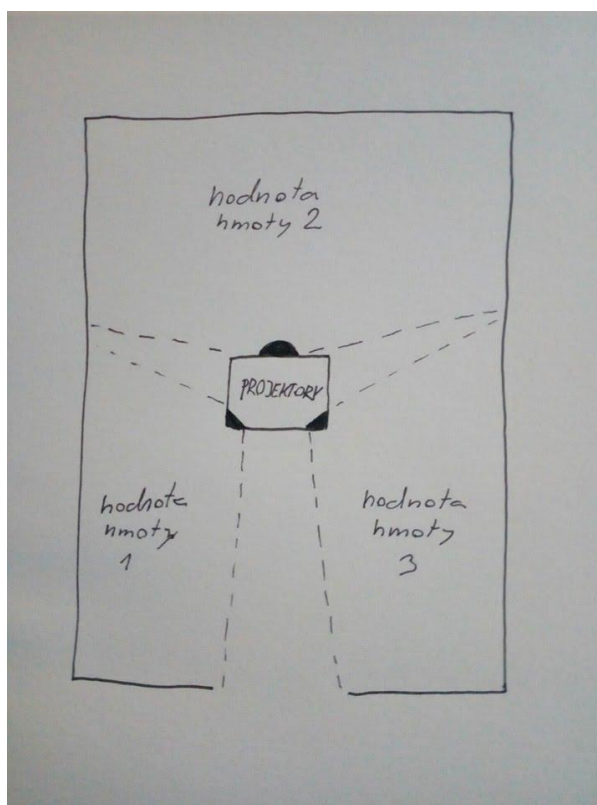
Zdroj: Soukromý archiv Martiny Krahulové

Obr. 22 Model instalace



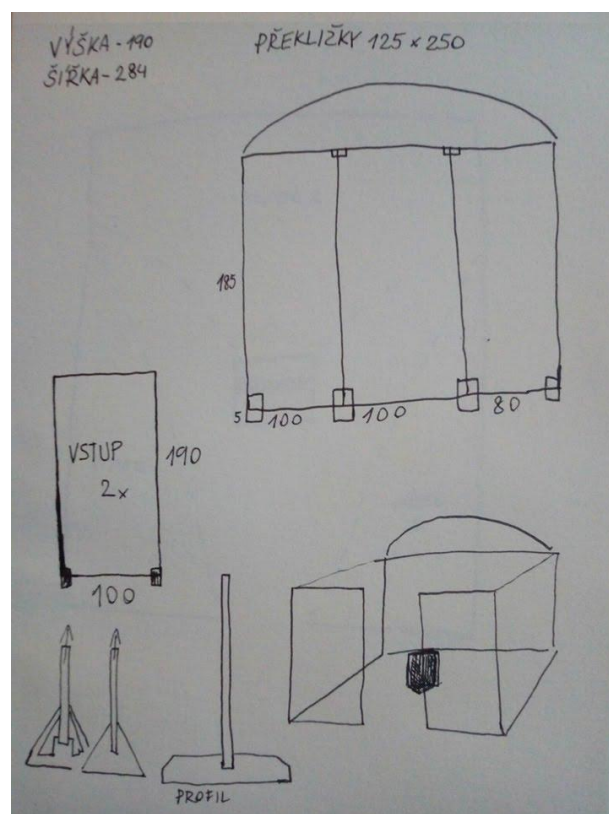
Zdroj: Soukromý archiv
Martiny Krahulové

Obr. 23 Návrh technického řešení



Zdroj: Soukromý archiv Martiny Krahulové

Obr. 24 Návrh instalace



Zdroj: Soukromý archiv Martiny Krahulové

8. Zdroje

8.1 Použitá literatura

1. BEAVER, Frank Eugene. *Dictionary of film terms: the aesthetic companion to film art*. Fifth edition. New York: Peter Lang, [2015]. ISBN 978-1433127274.
2. BETANCOURT, Michael. *Glitch art in theory and practice: critical failures and post-digital aesthetics*. New York: Routledge, 2017. ISBN 978-1138219540.
3. HONEL, Ondřej. *Audiovizuální glitch a estetika selhání*. Brno, 2013. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Vedoucí práce PhDr. Martin Flašar, Ph.D.
4. HORÁČEK, Radek a Jan ZÁLEŠÁK, ed. *Veřejnost a kouzlo vizuality: rozvoj teoretických základů výtvarné výchovy a otázky kulturního vzdělávání*. Brno: Masarykova univerzita, 2008. ISBN 978-80-210-4722-8. s. 79
5. JOHNSON, Bea. *Zero waste home: the ultimate guide to simplifying your life by reducing your waste*. New York: Scribner, [2013]. ISBN 9781451697704. s.14
6. KRŠŇÁK, Jan. NAM JUNE PAIK / "NIKDY SE NEDÍVÁM NA VIDEO". *Cinerpur*. 2006, (44).
7. WRENN, Mike. Andy Warhol. Přeložil Tomáš MÍKA, redaktor Eva ŠKAMLOVÁ. Bratislava: Champagne Avantgarde, 1993. Jejich vlastními slovy. ISBN 80-7150-102-6. s. 1

8.2 Elektronické zdroje

1. KUHN, Annette. *A Dictionary of Film Studies* [online]. Oxford: Oxford University Press, 2012 [cit. 2019-03-20]. ISBN 978-0199587261. Dostupné z: http://lib1.org/_ads/C22E221AFE1D5944D9D9871D4FE7D64E
2. Nam June Paik: Magnet TV 1965. *Whitney Museum of American Art* [online]. New York: Whitney Press Office, 2019 [cit. 2019-03-21]. Dostupné z: <https://whitney.org/collection/works/6139>
3. MUGAAS, Hanne. *The Year Video Art Was Born* [online]. 2010 [cit. 2019-03-18]. Dostupné z: <https://www.guggenheim.org/blogs/the-take/the-year-video-art-was-born>
4. Mike Kelley. *Artnet* [online]. New York: Artnet Worldwide Corporation, 2018 [cit. 2019-04-16]. Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/mike-kelley/>
5. MAZANEC, Martin. VÝZKUMNÝ PROJEKT: ČESKÝ VIDEOART: Od programu k formě. *A2* [online]. 2008, (49) [cit. 2019-06-09]. Dostupné z: <https://www.advojka.cz/archiv/2008/49/vyzkumny-projekt-cesky-videoart>
6. ARTIST OF THE WEEK Kim Laughton. *LVL3* [online]. Chicago: LVL3, 2018 [cit. 2019-06-02]. Dostupné z: <http://lv13official.com/kim-laughton/>
7. PECHENKINA, Vera. 8 Powerful Environmental Artists Change Your Mind About Earth. *WM* [online]. 2012, 12(12) [cit. 2019-06-02]. Dostupné z: <http://yonah.org/channel/environmental-artists-change-mind>
8. *Bitsbits bits* [online]. Nizozemí: Rosa Menkman, 2019 [cit. 2019-06-02]. Dostupné z: <http://rosa-menkman.blogspot.com/search?q=web>
9. Dutch F*ck DJ party!. *Meet Factory* [online]. Los Angeles: Creative Commons, 2019 [cit. 2019-06-02]. Dostupné z: <http://www.meetfactory.cz/cs/program/detail/dutch-fck-dj-party>
10. Jan.Nalevka.2007.2006.2005.2004.2003.2002.2001. *Jan Nalevka* [online]. Praha: Lucie Drdova Gallery, 2018 [cit. 2019-05-010]. Dostupné z: <http://jan.nalevka.sweb.cz/Jan.Nalevka.2007.2006.2005.2004.2003.2002.2001.pdf>
11. NÁLEVKA, Jan. Interview. In: *MINA*. [online]. 2008. Artycok.TV, [cit. 2019-06-02] <https://artycok.tv/182/mina>
12. Thomas Deininger. *Instagram* [online]. San Francisco: INSTAGRAM, 2019 [cit. 2019-05-11]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/tdeininger/>
13. *Vegas* [online]. Berlín: Magix software, 2019 [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://www.vegascsoft.com/in/>
14. *Bandicam: Record Everything on your PC* [online]. Hong Kong: Bandicam company, 2019 [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://www.bandicam.com/cz/>

15. DANIŠ, Petr a Judita NECHVÁTALOVÁ. *Environmentální výchova Milujeme přírodu a chceme zdravé prostředí Základní průvodce: Základní průvodce po cílech a příkladech vzdělávání pro pedagogy, vychovatele a veřejnou správu*. [online]. 1. Praha: Ministerstvo životního prostředí, 2015 [cit. 2019-06-06]. Dostupné z: <http://www.liska-evvo.cz/>
16. KAROUS, Pavel. *Festival M3 je zaměřen na velmi náročného diváka* [videozáznam online]. *Vetřelci a plameňáci*, [2019]. Dostupné z: <https://www.televizeznam.cz/video/vetrelci-a-plamenaci/festival-m3-je-zameren-na-velmi-narocneho-divaka-63924167>

9. Anotace

Jméno a příjmení:	Martina Krahulová
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy
Vedoucí práce:	doc. Mgr. Vladimír Havlík
Rok obhajoby:	2019
Název práce:	Hodnota hmoty
Název v angličtině:	Value of matter
Anotace práce:	Tato bakalářská práce je zaměřená na tvorbu video instalace, tématicky se věnující hodnotě přikládané umění a kýči
Klíčová slova:	Video, video art, instalace, kýč
Anotace v angličtině:	This bachelor thesis is focused on video installation, thematically dedicated to the value attributed to art, and kitsch
Klíčová slova v angličtině:	Video, video art, installation, kitsch
Přílohy vázané v práci:	DVD
Rozsah práce:	41 stran
Jazyk práce:	čeština