Akademie výtvarných umění v Praze
Studijní program Výtvarná umění
Ateliér Nová média 1 / škola Tomáše Svobody

DIPLOMOVÁ PRÁCE

# THE LAST RURAL VLOG IN THIS WORLD

Vypracovala: Johana Novotná
Vedoucí diplomové práce: MgA. Tomáš Svoboda Ph.D.
Oponent diplomové práce: Mgr. David Doubek Ph.D.
Akademický rok 2021/2022

**Téma**

Dílo vychází s mých předchozích dvou klauzurních prací — Čus nad zlato (2020) a Kraj hlubokých údolí (2021) — na které i přímo navazuje a dohromady tak vytváří trilogii. Pojítkem celého díla je postava mého alter-ega Johuše Matuše. Johuš započal svoji tvorbu v roce 2013 audiovizuálními obsahy zpracovávající témata ruralismu a existencialismu. Vytváří vlastní hudební žánr rural pop, který zkoumá dualismy, jako jsou například:

- jednotlivec vs. společnost
- město (centrum) vs. venkov (periferie)
- venkovské buranství vs. městská etiketa
- čisté vs. zkažené
- mystika a spiritualismus vs. viditelný svět
- pudové vs. racionální chování

atd.

Ruralpop referuje o venkovském prostředí (konkrétně Podkrkonoší, odkud já i Johuš pocházíme) a o všem, co se od něj odvozuje, nebo se přímo proti němu, či k němu, vztahuje. Zároveň je zde důležitá perspektiva Johuše jako člověka snažícího se ve své metafyzické osamělosti navázat kontakt s někým, či něčím, dalším a vyjít (ale neodejít) ze světa vlastního.

S nástupem pandemie a nemožnosti živého koncertování se Johuš začíná pod hlavičkou ruralpopu věnovat médiu malby a tak se se všemi konotacemi, které s sebou tento žánr nese, dostává do galerijního a výtvarného kontextu. Třetí díl trilogie se zaměřuje právě na tuto expanzi z hudebního kontextu do výtvarného.

Po tom, co totiž Johuš začne malovat posmrtné portrtéty psů, posílá dopis v Podkrkonoší vyhlášenému galeristovi Ametystovi a žádá ho o zastupování. Toto zastupování představuje sice ve světě rural-popu metafyzický akt, ale zároveň je paralelou konkrétního typu vztahu, který známe ze světa uměleckých institucí ale i všeobecných mezilidských vztahů. Univerzální snaha proniknout z naturálního (vlastního) světa do světa kulturního (někoho dalšího) a přistoupit na principy manipulace. Stávání se slepičkou pro kohoutka.

Galerista se proměňuje v mystickou postavu, samotné posmrtné portréty psů jsou škatulkovány do krásného umění, které je hodno být institucionálně zastupováno, a v neposlední řadě je zde institucí sama příroda a její zákony. Galerie se stává mentální prostorem všech, co jsou ochotni na tuto hru přistoupit.

**Proces**

Na začátku byla snaha narativně navázat na již zmiňované dva díly a vytvořit tak ucelenou trilogii, která bude po formální a žánrové stránce co nejrůznorodější. Během jedné noci tak vznikla hrubá kostra scénáře, která jakoby sama začala organicky růst s tím jaké vjemy následně po jejím vytvoření do Johušova života přicházely.

Z obrázku klobouku vyrobeného z choroše spatřeného ve stories na instagramu se stala jasná představa magického předmětu, který musí Johuš získat a o jehož původu se touží prostřednictvím jeho tvůrkyně Marie Ladrové[1] dozvědět více.

Z několika kvůli pandemii neuskutečněných koncertů Johuše Matuše a Bert&friends[2] a ze vzájemné reflexe světů, které toto uskupení i Johuš vytváří, se rodí konkrétní obsazení galeristy Ametysty Albertem Romanuttim. Tato spolupráce zároveň přesahuje i do releasu písně *Houbirdy* kde Albert nahrává vokály a dovytváří postavu Ametysty.

Po oslovení Alberta následně do hry vstupuje jeho blízký kamarád Pavel Borovička, který stojí za vizuálními obsahy kapely Bert&Friends, a který má dostatek humoru, obrazotvornosti a technických znalostí pro to, aby se stal ideálním kameramanem ruralpopu.

Julie Černá, tvůrkyně animované sekvence videoklipu, do procesu vstupuje v momentě, kdy ke mě familiérně promlouvá tvorba jejích specifických světů a charakterů, jako je například Husokachna a Kámen Osudu[3].

Když existuje scénář a štáb, nastává proces samotného natáčení, artikulujeme si, že k celému natáčení přistupujeme jako k intuitivní hře, kdy i herec může natáčet atd.

---

[1] *Profil*, Marie Ladrová, ČT art, dostupné z: https://art.ceskatelevize.cz/profil/marie-ladrova-DHprl]'

[2] http://www.bertandfriends.com

[3] https://www.instagram.com/p/CJRHFJCLkls/?hl=cs

Zároveň se odprošťujeme od scénáře a snažíme se být co nejvíce otevřeni situacím, které se nám před kamerou odehrávají. Vzniká tak spousta obsahu, který následně podléhá střihové syntéze.

Vytváří se dějová linie, která v samotné kostře scénář zahrnuje, ale spousta aspektů se proměňuje. Největším oříškem se v celém procesu stává závěr, který se v prapůvodní verzi ukazuje jako nedostatečný.

Dostáváme se do dialogu nakolik je důležitá postava galeristy (Ametysty) ve vztahu k umělci (Johušovi). Původní verze scénáře galeristu vykresluje jako důležitou entitu, která si žádá to, co se ji na konci příběhu dostává. Postupně docházíme k tomu, že postava galeristy by neměla tak samozřejmě dostávat to, oč Johuše žádá za to, aby ho zastupoval.

Nedochází tedy tak k tomu, že Johuš poslušně přináší posvátný klobouk na hlavu galeristy. Namísto toho se klobouk stává autonomním objektem. Klobouk se snáší na hlavu galeristy, který se v ten moment stává umělcem, slepička kohoutkem, konec trilogie pokračováním něčeho dalšího a filmové políčko reálným obrazem.

**Prostředky**

Formálně i žánrově je snímek velmi různorodý. Při zamyšlení se nad kategorizaci použitých přístupů bych jich popsala zhruba pět:

**1. hraný film:** Prvním přístupem je hraný film využívající jednoduchý pohádkový narativ, který se dá ale také nahlédnout z perspektivy gamifikace — narativ využívající herních principů v neherní oblasti. V tomto případě výměna magického předmětu za metafyzickou jistotu v podobě zastupování galerijní institucí.

**2. reportáž, vlog, záznam akce:** Část filmu byla natočena prostřednictvím infiltrace do pouličního dění se snahou improvizovat a interagovat s kolemjdoucími pomocí anketních otázek. Zároveň se dá tato část filmu nahlédnout jako dokumentace performativní akce nebo samostatný vlog umístěný na youtube kanále.

**3. (meta)dokument:** Autentický rozhovor s umělkyní Marií Ladrovou, se kterým jsem prostřednictvím střihu manipulovala pro vytvoření požadované atmosféry.

**4. animace:** Jejíž autorkou je Julie Černá, která ji stvořila na vrstvu reálných mash-up záběrů. Tato sekvence je žánrově videoklipem doplňující naraci celého filmu a zároveň fungující jako release nové písně Johuše Matuše.
**5. home-found footage:** Práce s vlastním audiovizuálním archivem, z něhož vybírám a vkládám do nových kontextů záběry, které jsem v minulosti natočila pro jiné vlastní potřeby.

Zároveň ale v celém procesu ponechávám velký prostor pro improvizaci a obsahové vklady autorů, které jsem ke spolupráci oslovila. Všechny použité přístupy spolu úzce komunikují, prolínají se a po obsahové stránce vytvářejí naraci. V rámci tohoto vykresleného světa vzniká jeho specifický *lore*[4] (pojem lore označuje lidovou moudrost, která vytváří svůj vlastní vnitřní logický řetězec).

**Souvislosti**

Škála spřízněných a inspirativních děl je pro mě velmi široká. Inspiraci nacházím jak v amatérské tak profesionální tvorbě v oblasti literatury, hudby, výtvarného umění, kinematografie, … Uvedu pár příkladů.

Mumblecore: Mumblecore je subžánr amerického nezávislého filmu formujícího se od roku 2002. Charakteristické je naturalistické herectví (používání neherců) a často improvizované dialogy, důraz na dialog před dějem a zaměření na osobní vztahy mladých lidí.
Některé mumblecore filmy jsou natáčeny jen improvizovaně, kde herci vytvářejí scénář přímo na place. Mumblecore filmy jsou obecně produkovány s nízkým nebo žádným rozpočtem a natáčení probíhá na reálných místech bez využití filmových studií. Mnoho z těchto filmů je natočeno digitálně a soundtracky bývají omezené nebo žádné.

Romflix: Youtube kanál Jana Bendiga produkující mimojiné romský polo-amatérský melodramatický seriál *ROMAPLACE* snažící se v určitých formálních prvcích kopírovat netflixový typ seriálů. Na celé produkci je fascinující užití minimálních prostředků a

[4] https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/lore

neznalost základních pravidel filmového vyprávění, které se ve výsledku ukazují jako zcela funkční.

Dílo The Room (2003, rež. Tommy Wiseau) je *"obecně považováno za jeden z nejhorších filmů, které kdy byly natočeny."* [5]
Snímek mě inspiruje a fascinuje svoji podvratností, špatným technickým provedením a ignorováním filmové řeči. Charakter filmu vystihuje komentář na ČSFD: *"V snímke Pokoj (2003) postava Petra (psychiater v okuliaroch, ktorý spadne pri futbalovej scéne) náhle zmizne. Namiesto nej sa objaví nová postava s názvom Steven, ktorá nie je nijak bližšie opísaná a používa repliky, ktoré sa hodia k postave Petra."*[6]

Nathan for You (2013-2017) Americký komediální dokumentání seriál,
V epizodě "Pet Store/Maid Service (2014)" Nathan pomáhá propagovat obchod se zvířaty tím, že vytváří reklamu na hřbitově pro domácí mazlíčky. Adoptuje mouchu, pojmenuje ji Buzz a stará se o ni, dokud nezemře. Po její smrti si najme rabína, uspořádá muší pohřeb a vynese obří náhrobek obsahující reklamu na zverimex.

How to with John Wilson (2020-2022, rež. John Wilson, prod. Nathan Fielder) Americká komediální dokusérie. Je mi velmi blízký a inspirativní Wilsonův přístup k vytváření jednotlivých epizod: *"I try to draft very rough scripts of what might happen in an episode, and then we give it to production and put a plan in action to shoot it — and every single script is rewritten from the ground up by the time we're done in the edit. So much of the rewriting has to happen in the edit, because we're now writing to these shots that we never could have predicted that we would have, and they're always so much better than the stuff that we roughly conceived."*[7]

---

[5] citace z popisu filmu na webu česko-slovenské filmové databáze, dostupné z: https://www.csfd.cz/film/270365-pokoj/prehled/

[6] citace z popisu filmu na webu česko-slovenské filmové databáze, v sekci "zajímavosti", přidáno uživatelem belinko, dostupné z: https://www.csfd.cz/film/416621-the-disaster-artist-uzasny-propadak/prehled/

[7] Framke, Caroline (January 14, 2022). "John Wilson on the Spontaneity of Filming 'How To' and Why New York Is the Perfect City for the Docuseries". *Variety*. Retrieved February 8, 2022.

Zorka Ságlová (1942 – 2003) Inspirativní celý její život a tvroba. Okouzlení motivem králíka — kreslila, malovala, tvořila s jeho motivy tapiserie, tiskla za použití tiskátek a dokonce do procesu umělecké tvorby zapojovala i samotné zvíře - králík s packami od potravinářského barviva vytvořil originální dílo.*"Králík je tvor jehož maso jedla a je mu tak zavázána."*[8]

Marcus Coates **U**mělec a ornitolog žijící v Londýně. Vytváří šamanské rituály ke komunikaci s „nižším světem" (*Journey to the lower world*, 2004) a zajímá ho vztah mezi kulturním a naturálním světem. V jednom ze svých projektů (*Stoat*, 1999) si vytváří speciální dřevěné boty, na kterých ztěží balancuje a snaží se tak vcítit do hranostaje a jeho způsobu pohybu.

Naivní konceptualista a slepice (Marian Palla, 2014)
Soubor čtyřiceti kratších textů různého charakteru. Bylo by možné je označit za fejetony, anekdoty, bajky, někdy až za básnickou prózu, odrážející absurditu či poetičnost naší reality. Obyčejné věci, jako například slepičinec, lenost, vítr, fronta, ticho, čaj, velryba, papuče či dvojtečka, umožňují autorovi "zakoketovat si" s realitou a vytvářet svébytný fantazijní svět.

Život malířek Jitky a Květy Válových podle Ester Krumbachové (*GENUS TV cyklus,* 1995)
Úzké spojení s prostředím - sestry Válovy se narodily v Kladně a zůstaly mu věrny až do smrti. Společně zde prožily celý život v nevelkém domě se zahradou, kde sdílely ateliér. *„[Kladno] nás předurčilo především k tomu, že jsme měly vždycky hovno. Ale výtvarně nás samozřejmě, hlavně v začátcích, formovalo. (…) Kreslily jsme, malovaly, někteří bezvadní chlapáci nás nemohli neinspirovat. Žily jsme mezi nimi."*[9] *"Pro Květu byla těžká rána, když jim někdo zajel psa. Byla rozhodnutá, že bude malovat už jen psy."*[10]

A na závěr, mimojiné, všechny knihy od Richarda Brautigana

---

[8] *Osudové ženy*, Zorka Ságlová, Český rozhlas Dvojka, [9. 2. 2019] dostupné z: https://dvojka.rozhlas.cz/do-prestizni-galerie-navezla-seno-a-slamu-osudove-zeny-zorka-saglova-7758105

[9] https://ceskegalerie.cz/cs/zpravy/jitka-a-kveta-valovy-prsi-prsi

[10] https://www.ustrcr.cz/data/pdf/pamet-dejiny/pad1403/118-124.pdf1

Seznam další literatury, kterou jsem četla při vytváření diplomové práce:

FOSTER, Thomas C. Jak číst film: cinefilův průvodce po světě pohyblivých obrázků. Přeložil Lucie CHLUMSKÁ. Brno: Host, 2017. ISBN 978-80-7577-183-4.

BUČILOVÁ, Lenka. *Zorka Ságlová, úplný přehled díla*. Praha: KANT. 2009. ISBN 978-80-7437-001-4.

STIBRAL, Karel. O malebnu. Estetika přírody mezi zahradou a divočinou. Brno: Muni press, 2011.

PALLA, Marian. Naivní konceptualista a slepice. Praha: Dokořán, 2014. ISBN 978-80-7363-619-7