

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

DIPLOMOVÁ PRÁCE
SDÍLET EMPATII
SHARE THE EMPATHY

Vypracoval: Michal Blecha
Vedoucí diplomové práce: MgA. Tomáš Svoboda
Oponent diplomové práce: MgA. Jan Rous

Akademický rok 2019/2020

Ve svých dřívějších pracích jsem většinou pracoval s videem a fotografií. Kamera a fotoaparát jsou mými primárními nástroji při tvorbě. Vždy jsem tak byl autorem kamery ve svých video esejích a videoartech. Postupem času jsem se stal také kameramanem videí jiných autorů a umělců. Jako kameraman uměleckých projektů, videí či krátkých filmů z velké části určuji výslednou podobu, tzn. jak bude obraz vypadat. V současné době se naplno věnuji kameramanství a kreativně tak spoluvytvářím díla jiných umělců. V rámci obhajoby se tak kromě diskuze nad mým dílem chci věnovat také mé pozici v současném uměleckém provozu.

Zprvu jsem chtěl realizovat video, které se plně věnuje vztahu kameramana a performerky. Bylo by čisté, bez dalších vrstev. Tak, jak jsem nejčastěji přemýšlel o jeho podobě – hudba, tanečnice a volný prostor. Zároveň jsem chtěl, aby video bylo nadále užitečné a použitelné a jeho existence nekončila v prostoru kritického myšlení o umění. Zvolil jsem tedy formu hudebního klipu, oslovil hudební interprety a video by tak zároveň sloužilo jako hudební klip sdílený v internetovém prostředí. Natáčení předcházely schůzky s performery, tanečníky, choreografy a videoartisty a vznik videa s nimi byl konzultován. Chtěl jsem tak čerpat informace hlavně z oblastí, které jsou mi nejvíce vzdálené. Těmi byly choreografie a tanec. Získané podněty jsem poté používal zejména při přípravách a diskuzi s performerkou. Nechtěl jsem, abychom v choreografii dodržovali přímé zažité postupy, které tanec nabízí a používá. Chtěl jsem, abychom o těchto postupech předem věděli a mysleli na ně během natáčení a tanci. Já sám cítím při natáčení s performery napojení, které není předem nijak formulováno. Jedná se pak o pohyby při vzájemném vnímání se, formu cítění a empatie.

Kameramana při natáčení vnímám jako spoluautora choreografie. Tak jako kroky tanečnice a kroky kameramana určují podobu výsledného obrazu, tak například dynamika kamery je stejně významná jako dynamika pohybu tanečnice. Aby z obrazu nevymizela dynamika, je třeba na ni při záznamu myslet a do statického obrazu ji pohybem kamery vracet. Je tak tedy důležité napojit se na tanečnici a její pohyby dále v obraze posilovat. Prodlužuji tak její pohyb, reaguji, jdu s ní i proti ní a transformuji tak naši energii do plochého obrazu. Tak, aby divák mohl zažívat a cítit to, co jsem já jako kameraman a současně i divák mohl prožívat také. Cítím se tak být i divákem, který sleduje živé vystoupení, ale u mne nekončí a dále jej transformuji do dalších pohybů a takto až zaznamenávám.

Cítím tak, že jde o proud myšlenek a pocitů, které tanečnice vysílá směrem ven a pomocí svého těla posílá dál. Tyto myšlenky a pocity jsou nesený od tanečnice přes kameramana až dále do obrazu. Divák pak skrze pohyb tanečnice a dynamiku kamery společně s hudbou výše zmíněné cítí.

Jako zdroj informací mi k tanečnímu videu sloužila kniha Screen Dance – Tělo pro kameru od Magdy Španihelové. Kniha, která zkoumá vztah těla a pohybu pro účel záznamu na kameru.

Při úvahách nad natáčením a výsledným videem jsem ale nebyl spokojený s jeho obsahem, a tak jsem hledal nové směry, kterými bych mohl video vést. Rozhodl jsem se tak ponechat prvek tanečnice v prostoru. Vsadil jsem ji však do krajiny plné zvířeného prachu, bezpráví, zmatku a lidí domáhajícího se práva. Pohyby tanečnice jsou repetitivní, napodobující, empatické, ale i odmítavé a jdoucí proti proudu. Zda v takovém prostředí zbývá místo pro pocity a empatii pro mě samotného bylo otázkou.

Vznikají tak esteticky zajímavé obrazy plné divných kulis. Kulis, které v momentu zhlédnutí divákem přestávají být kulisami a s pohybující se performerkou, která s nimi souzní i odmítá, posilují divákův dojem.

Video je primárně určeno ke zhlédnutí v galerijním prostoru. Mělo by však také sloužit jako videoart v internetovém prostředí.