

Akademie výtvarných umění v Praze

Studijní program Výtvarná umění

Ateliér MALBA II

DIPLOMOVÁ PRÁCE

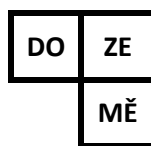
DO/ZE/MĚ

Vypracovala: BcA. Alžběta Rajchlová

Vedoucí diplomové práce: MgA. Milan Mikuláščík

Oponent diplomové práce: doc. Mgr. Jan Zálešák, PhD.

2023/2024



Je možné, aby obraz, malba na plátně, byl vytvořen či prezentován tak, že sám zve ke hře? Že není třeba doprovodného programu, který rozvede téma obrazu, ale že diváctvo vstoupí do hry s obrazem rovnou?

Ke spojení s principem hry mě vedly mé zkušenosti z oboru dramatické výchovy a galerijní edukace. Domnívám se, že způsob, jakým galerijní edukace učí děti komunikovat s uměním, je užitečné nabízet i dospělým. Hra je formou komunikace a poznávání světa, která je vlastní všem lidem, byť u dětí ji více vnímáme, a může proto být vhodnou cestou, kterou se v hledání prostorů k interakci vydat. Ve své práci jsem se tedy snažila nalézt takové propojení mezi obrazem a hravou složkou, aby nedocházelo k oddělení díla a doprovodného programu, ale aby šlo o jednotný projekt.

Podobné principy interakce či hry s diváctvem/účastnictvem využívají například umělkyně Eva Koťátková nebo Kateřina Šedá. Zatímco tyto umělkyně pracují většinou formou happeningu, instalace apod., mně šlo především o to, jak podobnou míru interaktivity dostat konkrétně do práce s obrazem. Netvrdím, že dnes klasický obraz už bez doprovodného programu neobstojí. Interaktivní přístup ke statickému dílu mě ale zajímá. Samozřejmě lze hovořit o hře i na poli interpretace díla, která může probíhat zcela skrytě v mysli diváctva. Mně ale šlo o jakési zhmotnění procesu interpretace, o nabídnutí skutečných herních prostředků k rozehrání dialogu mezi obrazem a diváctvem, nebo lépe mezi diváctvem a jeho vlastní fantazií.

Mou instalaci tvoří obrazy, textový komponent příběhu, herní prvky – figurka hlavní hrdinky příběhu, hrací kostky a karty, materiál k vytvoření vlastních figurek – a samotná aktivita-hra diváctva, respektive účastnictva, hráčstva či vypravěčstva.

Obrazy jsou malované na plátně akrylovými barvami. V procesu tvorby jsem je otáčela z různých stran a malovala jsem je ve vertikální i horizontální poloze, aby bylo možné na ně následně nahlížet z různých úhlů a pokaždé bylo co sledovat. Ve všech obrazech si záměrně pohrávám s měřítkem a s řetězením vesmírů, které se postupně otevírají a nabízejí detaily, v nichž se skrývají další a další světy. Šest obrazů stejného formátu vznikalo paralelně s rámcovým příběhem. Tyto obrazy visí na stěně a vždy jeden z nich je možné položit horizontálně na připravený herní stůl a pustit se s ním do interakce. Sedmý obraz je větší, vznikl jako poslední a měl by sloužit jako jakási následná laboratoř. Je instalován horizontálně na zemi s připraveným sezením kolem a materiálem na vytvoření vlastních postav tak, aby i bez přehnaných instrukcí vybízel ke hře.

Příběh, který obrazům poskytuje určitý rámec a který se instalací proplétá v krátkých úryvcích, metaforicky vypráví o schopnosti se dívat – pozorně, jinak, tvořivě, hravě – na svět kolem nás. Hrdinkou příběhu je Sylva, malá holka, která dovede pronikat pod povrch věcí, pocitů, lidí, skutečnosti, a dostávat se tak do světů, které jsou v nich ukryty. Nejprve tímto způsobem zkoumá přírodu a dostává se do světa ve dřevě, v mechu a v kameni. Rozvíjí tak svou schopnost nahlížet na svět tvořivě a současně se jemně dotýká ekologického tématu vnímání života všude kolem nás a tušení neznámých vesmírů tam, kde bychom život primárně nepředpokládali. Sylva posléze svou schopnost uplatní v pronikání do dalších světů – do světa ve tmě, v prázdnu a v duši. Překonává tak strach, učí se porozumění druhým a dotýká se otázky duševního zdraví. Každý svět, který Sylva navštíví, je reprezentován právě jedním z šesti obrazů, které jsou jakousi mapou příběhů, které mohla hrdinka uvnitř prožít. Nejde o doslovné vyprávění, což diváctvu dává možnost vydat se také pod povrch, pod povrch obrazu, a rozvinout vlastní příběhy v prostředí, které obraz nabízí.

Na kombinaci obrazové a příběhové složky je pro mě důležitá výpovědní hodnota obrazu, který není jen ilustrací, ale samostatným kusem příběhu, nebo ještě lépe pozvánkou k vyprávění toho, co nebylo napsáno, toho, co přesahuje hranice vyprávění do širokého vesmíru dění¹.

Dalším v instalaci přítomným textem jsou drobné instrukce, nebo lépe nabídky ke hře, po formální stránce jsem se totiž inspirovala deskovými hrami. V určitých ohledech může estetika obrazů připomínat prostředí a postupování herními levely videoher. Z videoher jsem ale vědomě nevycházela, neboť mě nikdy nezajímaly, podobnost lze tedy vysvětlit podprahovým vlivem estetiky současného technického světa. Kořeny estetiky, s níž při tvorbě světů nabídnutého příběhu pracuji, čerpám nejvíc z vizuality českého animovaného filmu tradice Jiřího Trnky, Břetislava Pojara ad., která je specifická právě prostorem k zapojení představivosti a hravosti. Současně jsem navazovala na své dřívější práce vycházející z narativního potenciálu antropomorfních přírodních tvarů. Celkově mi nešlo o napodobení žádné konkrétní hry, ať už by šlo o videohru nebo Člověče, nezlob se, šlo mi o herní princip jako takový.

Johan Huizinga definuje hru jako „dobrovolnou činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“ (1971, s. 33). Dobrovolnost reflektuji i ve svém projektu. Diváctvo se nemusí stát účastnictvem, pokud nechce, může si prohlédnout obrazy a nehrát, aniž by bylo zcela ochuzeno o zážitek. Může se také do hry pustit a kdykoli ji zase opustit.

Deskové hry (nebo i videohry) patří v dělení herních kategorií podle Rogera Cailloise většinou k typu *agón* (tzn. soutěživá hra), neboť obsahují princip soutěžení (Caillois, 1998). V mé hře jde ale o něco jiného, jde o cestu do fantazijního světa, o impuls k tvoření, interpretaci a vyprávění. Hra, kterou nabízím, by se tedy mohla řadit spíše do kategorie *mimikry* (tzn. hra napodobivá/symbolická/rolová). Aktivní počínání, rozvinutí představivosti a interpretační schopnosti uvádí Caillois (1998, s. 42) jako prvky hry typu *mimikry* – to je přesně to, čemu se snažím dát prostor ve hře s obrazem. Při hře typu *mimikry* „nemůžeme konstatovat přítomnost autoritativních pravidel. Princip mimikry znamená totiž ustavičné vynalézání.“ (1998, s. 44). Také moje hra nabízí impulsy, ale nikoli pravidla. V mé hře hráči nesoutěží, neputují od startu k cíli, ale prozkoumávají fantazijní světy a vyprávějí příběhy. Hrací kostky a karty jim pomáhají příběh rozvíjet a instrukce jen radí, jak lze nabídnuté možnosti využít, hráčstvo se ale může vždy rozhodnout pro hru podle svých vlastních pravidel.

Vzhledem k přesahům do oboru dramatické výchovy a storytellingu² jsem práci současně konzultovala s vedoucí Katedry výchovné dramatiky MgA. Mgr. Gabrielou Zelenou Sittovou, Ph.D. a odborníci na storytelling Tajanou Mančalovou.

Domnívám se, že jsem naplnila svůj záměr v rámci přípravné fáze – tedy vytvoření obrazů, příběhu, instalace. Diváctvu nabízím obrazy ve specifickém kontextu, kdy se místo distancovanými objekty na stěně stávají herními plány. Zda se ale můj záměr výzvy ke hře naplní, se ukáže až v samotné konfrontaci s diváctvem/účastnictvem. Původně jsem chtěla, aby součástí instalace na diplomantské výstavě byla také interaktivní storytellingová performance a video záznam, jak skupina dětí (mých žáků) podle obrazů vypráví vlastní příběhy. Nakonec jsem ale od těchto záměrů upustila. Díky konzultacím s mým vedoucím práce jsem si uvědomila, že celkovému vyznění pomůže určité formální zúžení záběru, a především, že hlavní prostor k interakci má dostat diváctvo a video či performance by mu ubíraly na interpretační i interakční svobodě. Mimo rámec diplomantské výstavy

¹ Vycházím z generativního modelu čtyř narativních rovin podle Wolfa Schmidta, kde je základní rovinou dění obsahující všechny i jen implicitně vyjádřené skutečnosti fikčního světa (Schmid, 2004)

² Storytelling je specifická divadelní disciplína, která využívá mnoha druhů cvičení, her a především představivosti vypravěčů, kteří jsou zároveň autory a interprety příběhu. Storytelling může být způsobem realizace, edukačním prostředkem, volnočasovou aktivitou, uměleckou disciplínou i prostředkem sebepoznávání a osobnostního rozvoje

bych ale s vytvořeným materiálem v každém případě ráda dál pracovala. Chtěla bych obrazy vzít do skupin dětí různého věku i do skupin dospělých a dál hledat jejich možné využití. Do budoucna pro mě spojení hry, příběhu a obrazu zůstává tématem. Inspirací k dalšímu zkoumání je mi mj. kniha *Obraz a příběh: scéničnost ve výtvarném a dramatickém umění* (Vostrý a Vojtěchovský, 2008), kde se proplétají oba obory, kterým se věnuji. Také bych ráda blíže ohledala hranici mezi tím, kdy jsou hravé principy v umění brané jako obohacující i pro dospělé, a kdy se jimi naopak účastnictvo či diváctvo zúží pouze na děti. K tomu by mi mohla pomoci právě odezva na instalaci v rámci diplomantské výstavy.

Literatura:

BISHOP, Claire. „Řízení reality. Spolupráce a participace v současném umění“. In: *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*, 2007, (1-2), 9 - 36. ISSN 1802-8918.

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrať*. Přeložil Nina VANGELI. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. ISBN 80-902482-2-5.

HUIZINGA, J. a VÁCHA, Jaroslav. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Ypsilon (Mladá fronta). Praha: Mladá fronta, 1971.

SCHMID, Wolf. *Narativní transformace: dění - příběh - vyprávění - prezentace vyprávění*. Theoretica. Brno: Ústav pro českou literaturu Akademie věd České republiky, 2004. ISBN 80-85778-41-6.

VOJTĚCHOVSKÝ, Miroslav a VOSTRÝ, Jaroslav. *Obraz a příběh: scéničnost ve výtvarném a dramatickém umění*. Disk (Akademie múzických umění v Praze). V Praze: KANT pro AMU, 2008. ISBN 978-80-86970-86-8.

ZÁLEŠÁK, Jan. *Umění spolupráce*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště, 2011. Edice VVP AVU. ISBN 978-80-210-5707-4.