UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra výtvarné výchovy

LABYRINT,

OBRAZOVÉ ZNÁZORŇOVÁNÍ OPTICKÝCH KLAMŮ A ILUZÍ

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Pavla Šuláková

Obor: Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ

Olomouc 2016 vedoucí práce: doc. Jiří Krtička, akad. mal.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne 17. 6. 2016 …….

Pavla Šuláková

Touto cestou bych ráda poděkovala panu docentovi Jiřímu Krtičkovi za jeho vstřícné vedení, cenné rady a připomínky.

Důležité poděkování patří také mé drahé mamince, která mě podporovala po celou dobu mého studia a bez které bych nikdy nemohla studovat na této vysoké škole.

OBSAH

ÚVOD 7

TEORETICKÁ ČÁST

1. Výchozí myšlenka/dílo, reakce na Piranesio *Caceri* 9

2. Perspektiva a jiné optické klamy 10

3. Podíl diváka 19
   3.1. Zobrazení, jež máme uložena v mysli 19
   3.2. Pochopit obraz 20

4. Gestaltpsychologie a tvarové zákony 22

5. Historie optické iluze v malířství 24

6. Výchozí umělci 35
   6.1 Maurits Cornelis Escher 35
   6.2 Roger Shepard 35
   6.3 Giovanni Battista Piranesi 38

7. Vzájemný vztah malířství a filmu 40
   7.1 Kabinet doktora Caligariho 42
   7.2 Karel Zeman 42
   7.3 Martin Blažíček a Hand-made film 46

8. Perspektiva a labyrinty 48
   8.1 Chápání labyrintu 48
   8.2 Labyrinty ve výtvarném umění současnosti 50
   8.3 Květa Pacovská, leporela 51

DIDAKTICKÁ ČÁST

9. Návrh vzdělávacího programu Labyrint 53
   9.1 Vzdělávací program Labyrint v praxi 53
   9.2 Sebereflexe 65

PRAKTICKÁ ČÁST

10. Triptych Labyrint 66

10.1 Technické parametry 66

10.2 K motivům Labyrintu 66

10.3 Průběh vzniku 67

ZÁVĚR 73

SEZNAM PŘÍLOH

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

TEXTOVÁ PŘÍLOHA

ANOTACE

ÚVOD

Optická iluze znázorněná na plátně, použitá jako součást papírové kulisy nebo zakomponovaná do leporela působí na zcela odlišnou část našeho mozku než iluze vytvořená s pomocí digitální technologie. Počítačové efekty působí na realistickou část našeho mozku, ale existuje i odlišná část mozku, a tím myslím tu část, ve které přežívá dětská duše, což je to kouzelné místo v naší mysli. To ona produkuje pocity, které prožíváme, kupříkladu když vystřihneme figurku z papíru a která se najednou pohybuje, je z ní loutka. Myslím, že tyto lehce abstraktní věci (jakými jsou vizuální malířské klamy), ne pravá realita, myslím věci, jež jsou na první pohled její abstraktní formou, právě ty probouzí tu část mozku, kterou známe z dětství. To byly ty skvělé dny, kdy bylo vše nové a překvapující. Takový druh optického klamu je využíván u typu filmů, které jsou nazývány „výtvarnými díly“. Expresionistické filmy ani divadelní kulisy nejsou založeny na preciznosti zvláštních efektů, ale na dokonalém navození atmosféry, která nás posléze přenese do zobrazovaného světa.

V textové části této práce se pokouším nalézt vztahy mezi iluzivní malbou a filmovou obrazotvorností, dále se zabývám zmatením, jež se dostavuje při pohledu na paradoxy obrazových iluzí a jejich podobností se snovými výjevy, které nám navozují obdobné pocity.

Samozřejmě se zabývám i perspektivními kompozičními principy, na nichž je založena většina obrazových děl, se kterými se můžeme setkat jak v uměleckých galeriích, tak v běžném životě. Jsou pro nás tak samozřejmé a přirozené, že si jejich existenci často ani neuvědomujeme. Ve skutečnosti jsou tyto principy ohlasem nekonečné diskuze o vztahu mezi uměleckým dílem a reálným světem a představují jednu z evropské umělecké a myšlenkové tradice. Ve své práci poukazuji na umělce, kteří se zabývali otázkami vnímání a pokoušeli se pomocí výtvarného ztvárnění prokázat, že překročit hranice každodennosti není tak obtížné. V dílech umělců jako M. C. Escher, G. B. Piranesi nebo K. Zeman nalezneme mnoho příkladů úmyslného i intuitivního využívání iluzí a optických klamů pro dosažení žádoucího efektu.

Praktická část práce tvoří triptych *Labyrint*. Výsledné dílo má působit matoucím dojmem, jisté nerovnováhy, klamně, kdy se divák musí soustředit na to, nač přesně se dívá. Cílem této

praktické části mé diplomové práce je posouvat hranice zvoleného tématu a sledovat stejně jako v teoretické části - kam až se může iluzivní zobrazování posunout.
V didaktické části předkládám návrh vzdělávacího programu *Labyrint*, který jsem realizovala během své praxe na základní umělecké škole.

Cíle práce:
V teoretické části diplomové práce se pokouším objasnit vztahy mezi iluzivní malbou a filmovou obrazotvorností. Tyto vztahy jsou interpretovány na příkladech vybraných autorů.
Představení iluzivní malby a optických iluzí a jejich vývoje v průběhu historie, skrze tvorbu umělců zabývajících se daným tématem.
Definovat vztahy mezi optickou iluzí a labyrintem, jako prostředků navozujících zmatení.
V praktické části sleduji skrze vlastní tvorbu kam, až se může iluzivní zobrazování posouvat.

TEORETICKÁ ČÁST

1. Výchozí myšlenka/ dílo, reakce na Piranesiho *Caceri*

Prvotním dílem, které mě přivedlo k tématu mé diplomové práce, je mé vlastní dílo *Labirinto,* které vzniklo roku 2013 v italské Brescii. Zde jsem se také poprvé setkala s dílem Giovanniho Piranesiho, jež se stalo jedním z inspiračních zdrojů jak pro vznik díla *Labirinto,* tak pro triptych *Labyrint,* jenž tvoří praktickou část této diplomové práce.

Obr. 1: *Labirinto,* Pavla Šuláková, 2013

Labirinto, prostorová malba, vznikla jako reakce na Piranesiho *Caceri*. Kombinuje v sobě odkazy na německý expresionistický film a kresebné záznamy mých vlastních snových výjevů. V triptychu *Labyrint* tento námět dále rozvíjím. Giovanni Battista Piranesi (1720-1778) byl italský grafik. Soustředil se zejména na zobrazování římských ruin, motivy galerií, hal, atrií, nádvoří, interiéry kostelů, vestibulů, vězení a ruin. Jeho metoda spočívala v kreativním přístupu k realitě. Tyto podzemní prostory s mnoha schodišti (některá končí v polovině a nikam nevedou) a masivní nosnou mechanikou vytvářejí labyrinty, z nichž vidíme jen část, ale přitom máme pocit, že pokračují i mimo obraz a mohou být v podstatě nekonečné. Využíval přitom scénografický postup „scéna per angolo“. Jeho antické ruiny mají charakter divadelně aranžovaných architektonických dominant, úhlopříčně komponovaných. Dokonce ve svém raném období prokazatelně využíval „bibienovské“ jevištní návrhy,[1] v obou případech se nejedná

[1] Viz kapitola 5.2. Karel Zeman-scene per angolo- G. Bibiena, s.

o reálné architektonické návrhy, ale o imaginární architekturu. Tyto snové architektonické výjevy jsou podobné dílům M. C. Eschera.

1.2 Výstava Plocha, hloubka, prostor- Perspektivní motivy a principy v umění

Roku 2011 se v Moravské galerii v Pražákově paláci v Brně uskutečnila obsáhlá výstava s názvem *Plocha, hloubka, prostor* s podtitulem *Perspektivní motivy a principy v umění*. Iniciátorem výstavy nebyl nikdo jiný než Petr Ingerle,[2] autor vynikající publikace *Příběh perspektivy - dějiny jedné ideje*. Jedním ze smyslů výstavy bylo představit perspektivu a její tradici z jiného než tradičního pohledu, a to ve smyslu jejího narušování a deformace, představit vývoj perspektivních principů napříč stoletími a poukázat na to, že tyto principy mají podstatný podíl na vytváření podoby moderního umění. Diváci se mohli seznámit s prací autorů různých dob a s tím, jakými způsoby tito umělci vyjadřovali hloubku a prostor na dvojrozměrné ploše. Instalováno bylo přibližně 90 uměleckých děl (kresby, grafiky, malby, instalace a videa). Všechna tato díla pocházela se sbírek Moravské galerie, Národní galerie nebo tvorby současných autorů. Zastoupeni byli například Stanislav Kolíbal, Josef Bolf, rakouská umělkyně Ester Stocker, Dalibor Chatrný a mnozí další.

Tato výstava byla věnována otázkám perspektivy v umění napříč styly a historickými epochami, nicméně její těžiště leží právě ve sféře moderního a současného umění. Neomezovala se pouze na médium malby, kresby a grafiky, ale dotýkala se i fotografie, instalace a videa. Cílem bylo představit díla různorodého stylového a formálního charakteru, jejichž společným jmenovatelem je užívání principů perspektivy (i jako obsahového motivu). Ukázalo že, výsledkem zapojení perspektivy může být jak vytvoření realistické obrazové hloubky, tak naopak její potlačení a narušení prostorové iluze.[3]

---

[2] Od roku 2001 v Moravské galerii kurátorem sbírky současného umění, od roku 2004 kurátorem sbírky moderního a současného umění (grafiky a kresby).

[3] INGERLE, Petr, *Katalog k výstavě: Plocha, hloubka, prostor*, 1. Vyd. Brno: Moravská galerie v Brně, 2011, s. 9,10 ISBN 978-80-7027-227-5

2. Perspektiva a jiné optické klamy

Iluze je mylným smyslovým vjemem, vycházejícím ze skutečného podnětu, který je smyslovými receptory chybně interpretován. Odtud v přeneseném smyslu klamné očekávaní, mylná naděje. Oko má ze všech smyslových orgánů největší kapacitu vnímání. Na rozdíl od zvířat přijímá člověk 80 % informací očima. Pro zpracování zrakových vjemů jsou rozhodující receptory, jichž máme na oční sítnici až 130 milionů. Jsou spojeny mezičlánky s nervovými vlákny, které se spojují do zrakového nervu. V místě, kde zrakový nerv opouští oko směrem k mozkové kůře, se nachází asi dvoumilimetrové místo, kde nejsou žádné receptory. Toto místo se nazývá slepá skvrna a způsobuje naše matoucí vnímání. V běžném životě nás slepá skvrna nijak výrazně neomezuje, což je dáno jednak neustálým pohybem očí, které stálou změnou směřování našeho pohledu detailně snímají obraz okolí, jednak skutečností, že místa, jež nejsou citlivá na světlo, neleží v levém a pravém oku ve stejném místě. Psychologické procesy zajištují, že je tato mezera vyplňována barvami a částmi obrazu z okolních oblastí. Optické stimuly se zpracovávají a vyhodnocují v mozkové kůře. Při interpretaci těchto stimulů využívá mozek zkušenosti už jednou naučené a také vyhodnocování dalších informací, jež se do mozku dostávají prostřednictvím jiných smyslových orgánů. Touto problematikou vizuálního vnímání se zabýval proslulý historik umění Ernst Gombrich, který využívání zkušenosti mozkem nazývá podíl diváka. Definuje jej jako příspěvek, který k jakémukoliv zobrazení dodáváme ze zásoby obrazů, jež máme uloženy v naší mysli. Svou prací Umění a iluze s podtitulem Studie o psychologii obrazového znázorňování takřka vybudoval mosty mezi teorií, historií umění a psychologií.

Za výchozí prvek všech optických klamů můžeme považovat iluzi hloubky. S pomocí perspektivy můžeme vytvářet iluzi hloubky na rovné ploše, což je skutečnost, která byla známá již ve starověkém Egyptě. Iluzi hloubky nalezneme například u nástěnných maleb z hrobek faraonů, 1200 př. n. l., jak to dokazuje malba z hrobky panovníka Siptaha, jež vyobrazuje ve vertikálním nárysu (zepředu) stůl, za nímž stojí Anubis s nataženýma rukama, kterými zakrývá mumii.

[4]

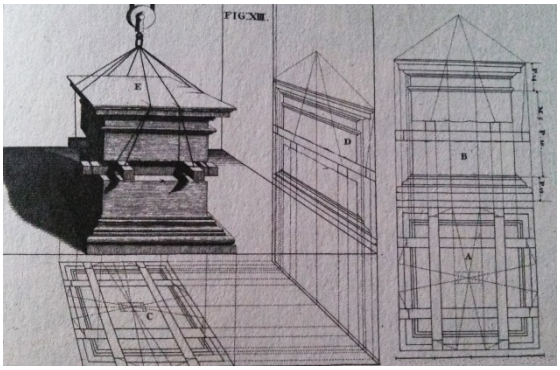
Obr. 2: Nástěnná malba z hrobky panovníka Siptaha*, Údolí králů Luxor*

Čelní a boční kolmé a později šikmé promítání (kosoúhlé, mírně seshora zabírané) tvoří základy světového výtvarného umění od starověku až po renesanci. I jednobodová perspektiva (s jedním úběžníkem), jež způsobuje, že se nám vzdálené objekty jeví zdánlivě menší než objekty blízké nebo že při pohledu na seřazené objekty za sebou se objekty vzdálenější od pozorovatele jeví blíže u sebe (perspektiva způsobuje optické zkracování linií). Bez těchto základů by nevznikla camera obskura, natož pak novodobé stereogramy.[5]

Většina jeskynních maleb jsou bokorysy hlav zvířat a lovců. Rané mapy jsou jednoduchými půdorysy. Pro jeskynního člověka, stejně tak pro architekta bylo často užitečné zobrazit si předmět nebo scénu pomocí jednoho ze tří jednoduchých nákresů, půdorysu, bokorysu a nárysu. Pochopení, že tyto tři pohledy správně sestavené dohromady dokáží zobrazit jakýkoliv předmět v jeho úplnosti, plně využila až renesance (Uccello, Dűrer). Později v 18. stol. vyvinul Gaspar Monge metodu perspektivní geometrie, kdy se zobrazený předmět jakoby umístí do hranaté krabice, promítne se (pomocí pomyslného světelného zdroje) na její vnitřní stěny a krabice se rozloží. Z této metody vznikly dva systémy- promítání zezadu a zdola na evropský způsob a americký typ, kdy se snímá objekt zepředu a shora.

[4] Tomb of Siptah (KV47) [online].[13. 3. 2016]. Dostupné z: https://egyptsites.wordpress.com/2009/02/05/tomb-of-siptah-kv47/siptah-2/

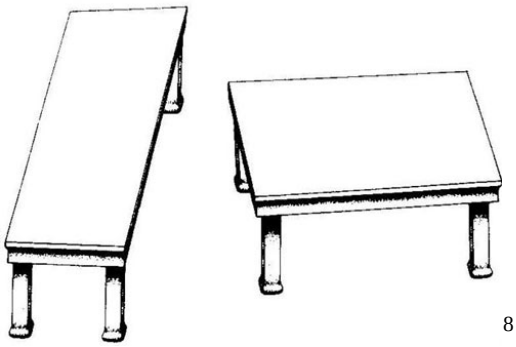
[5] Optická iluze prostorového vidění plochého dvourozměrného obrazu. Původně šlo o pár obrázků, kdy každý byl pořízen z trochu jiného úhlu a které se prohlížely zvláštním zařízením – stereoskopem. Tyto stereo-obrázky lze prohlížet i bez pomůcek pomocí šilhání - jestliže se upřeně zahledíme, vyvstane nám trojrozměrný obraz.

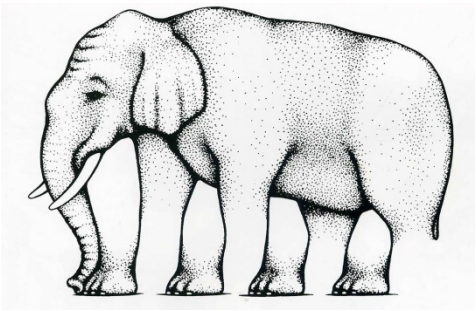


Obr. 3: Andrea Pozzo, 1693[6]

Klam, který perspektiva vytváří, je tak intenzivní, že má na svědomí celou řadu zvláštních efektů. Budeme-li před očima držet ruce, jedna z nich bude natažena úplně a druhá jen do poloviny, přesto se nám budou zdát obě stejně velké. Je to jednoduše proto, že náš mozek ví, že jsou stejné. Krásným příkladem je i kresba stolů od Rogera Sheparda,[7] kdy plochy desek obou stolů tvoří zcela stejný obdélník, mozek nám to však vymlouvá, protože je ošálen náznaky perspektivy na obrázku. Vidíme obrysy dvou stolů umístěných tak, aby vytvářely určitý klam. Mají stejnou plochu i tvar. Tato Shepardova ilustrace se stala pojmem. Věřím, že objevila-li se v nějaké publikaci, čtenáři jistě obrázky stolů vystřihovali nebo alespoň přeměřovali pravítky, aby mohli porovnat jejich shodnost. Ale dokonce i poté, co stoly vystřihneme, přiložíme k sobě a zjistíme, že jsou přesně stejně velké, i tak se nám nepodaří vědomě změnit svoji představu tak, aby nám stoly připadaly shodné. Náš mozek se prostě přizpůsobuje zrakovým podnětům v podobě natočených stolů a my jej nemůžeme vědomě ovlivnit. Což teprve Shepardova proslulá „sloní iluze“.

[6] McNAUGHT, Pheobe, *Perspektiva a jiné optické klamy*, Praha, Dokořán s.r.o. 2010 ISBN 978-80-7363-297-7
[7] Roger Newland Shepard, americký vědec a autor univerzálního zákona zobecnění.


[8]


[9]

Obr. 4-5: Roger Shepard

Je zajímavé, že přírodní národy,[10] které nejsou zvyklé na perspektivní zobrazování v umění nebo na městská panoramata, vnímají většinu takových iluzí výrazně slaběji. To naznačuje, že perspektivní klamy jsou zásadně hypotézy tvořené v mozku.[11]

Výtvarní umělci mnohdy vytvářejí iluze tím, že ve svých malbách či kresbách nezobrazují veškeré podrobnosti. Dochází tak k jakési hře umělce s divákem.

Není snadné vidět věci takové, jakými skutečně jsou. Mysl se neustále pokouší překrýt skutečný svět tím, co v něm očekává, totiž bezpečnou a předvídatelnou realitou. Kupříkladu jakmile spatříme ve skvrně něco určitého, bude nám to mozek připomínat vždy, když se znovu podíváme. Proč tolik hledáme známé vzorce? Je tomu proto, že si již od dětství (tedy v raných fázích našeho vývoje) vštěpujeme vzorce látek, tvarů a funkcí, tudíž pokud po letech uvidíme keramickou mísu, víme, že v ní může být polévka, že když spadne na zem, tak se rozbije, a dokonce si dokážeme představit i tu její stranu, kterou právě nevidíme. Naše životní role, volby přátel, nepřátel, partnerů, politických stran, chutě, záliby i osobní návyky, to vše je do značné míry dáno iluzorními vzorci, které jsme si našimi zkušenostmi upevnili.[12]

---

[8] Optical Illusion tables [online].[10. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.smart-kit.com/s868/optical-illusion-tables/

[9] The elephant illusion (R.Shepard) [online].[10. 12. 2015]. Dostupné z: http://cogpsy.info/perception/the-elephant-illusion-shepard/

[10] Kmeny a národy žijící v zemích třetího světa (Afrika), které se vůbec, nebo téměř vůbec nesetkaly s civilizací.

[11] McNAUGHT, Pheobe, *Perspektiva a jiné optické klamy*, Praha, Dokořán s.r.o. 2010, s. 28 ISBN 978-80-7363-297-7

[11] McNAUGHT, Pheobe, Perspektiva a jiné optické klamy, Praha, Dokořán s.r.o. 2010 ISBN 978-80-7363-297-7

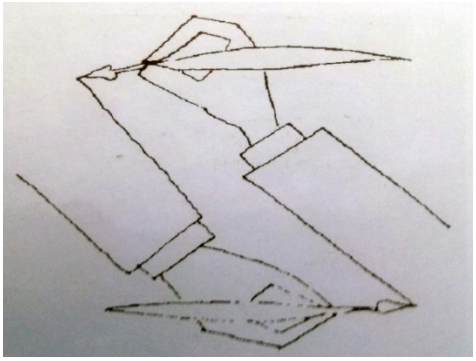
Někdy dochází k tomu, že vnímáme jevy neexistující, jindy nevnímáme jevy prokazatelně existující. V dalších případech se nám něco jeví jinak, než jaké to doopravdy je. To protože většina vjemů je relativních. Záchvat paniky, když sedíme v autě, uvízlí v zácpě a najednou kolem nás projede nákladní auto, máme dojem, že to my se suneme dozadu. A podobné je to, když vložíme jednu ruku do umyvadla s horkou a druhou do umyvadla se studenou vodou, pak je vytáhneme a vnoříme do vlažné vody, každá ruka nám vyšle reakci, která bude závislá na její bezprostředně minulé zkušenosti, nikoli na objektivním vjemu. Naše vnímání závisí také na velikosti objektů. Pokud máme velký a malý předmět, které váží přesně stejně, ten větší budeme pociťovat zřetelně těžší než ten menší, a to jen proto, že očekáváme, že bude vážit mnohem více. Různé geometrické obrazce vidíme jinak, než to odpovídá realitě. Špatně odhadujeme vzdálenost, vidíme zakřivení tam, kde jsou jen přímky nebo vnímáme dvojrozměrné obrazy jako trojrozměrné objekty.[13]

Realita, která nás obklopuje, má tři dimenze a my se ji pokoušíme zobrazovat dvourozměrně. Tímto paradoxem zobrazování se zabýval vynikající grafik M. C. Escher. Jak sám uvádí v komentáři monografie *Grafika a kresby*: *„Dvojrozměrnost je stejně fiktivní jako čtyřrozměrnost, neboť nic není rovné, ani nejlépe vybroušené zrcadlo. Avšak i když se budeme držet dohody, že je stěna či list papíru rovný, je podivné, že na takové ploše zobrazujeme prostorové představy, jako by to bylo odjakživa tou nejobvyklejší věcí na světě. Není mnohdy nesmyslné nakreslit pár čar a pak tvrdit: Toto je dům?*“[14]

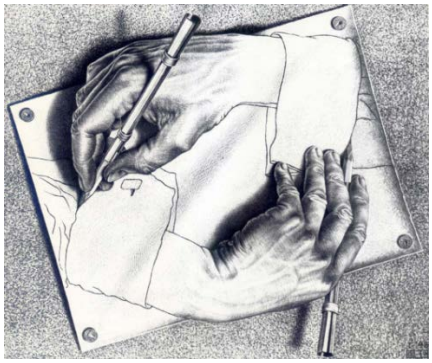
Karikaturista Saul Steinberg, který se ve své práci zabývá především filozofií znázorňování, je autorem kresby, na níž kreslí jedna ruka druhou. Tato kresba je očividně převzata od Escherova *Drawing Hands*, z roku 1948. Nemáme žádný klíč k tomu, abychom si uvědomili, která ruka vlastně kreslí druhou. Každá interpretace je stejně pravděpodobná, matoucí účinek je podobný oblíbeným paradoxům, jako např. o Kréťanovi, který tvrdil, že všichni Kréťané lžou.

[13] MENKHOFFOVÁ, Inga, Svět optických iluzí, Praha, Nakladatelství Slovart s. r. o. 2007, s. 8, 9,13 ISBN 978-80-7391-300-7

[14] ESCHER, Maurits, Cornelis, *Grafika a kresby*, Praha, Nakladatelství Slovart, 1999, s. 10. ISBN 3-8228-6693-8

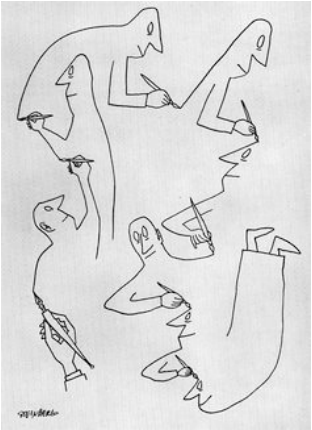


Obr. 6: Saul Steinberg: kresba z časopisu The New Yorker, 1954[16]



Obr. 7: M.C.Escher Drawing hands, 1948[15]

Toto téma S. Steinberg dále rozvíjel v mnohých svých kresbách. Podstatu problému čtení znázorňovaného však vystihl karikaturista nejlépe na své kresbě přímky, která proměňuje svoji funkci.



18

Obr. 8-9: Saul Steinberg

Ve zrakové sféře neustále vyčleňujeme některé objekty vnímání, a to tím, že se nám jeví výraznější, přesnější, oproti ostatním částem vystupující do popředí. Tyto objekty jsou v psychologii nazývané figury. Jsou to jakékoliv předměty, na které soustředíme svou pozornost. Působí na nás, jako by byly v kontrastu vůči méně zřetelnému pozadí, jako by byly osvětleny. A právě dipól figury a pozadí je základem, bez něhož bychom nebyli schopni vnímat jakékoli

[15] M.C.Escher: Drawing Hands [online].[26. 1. 2016]. Dostupné z: http://www.wikiart.org/en/m-c-escher/drawing-hands

[16] MIKŠ, František, *Gombrich/ Tajemství obrazu a jazyk umění*, Brno, Barrister & Principal, 2008, s. 62 ISBN 978-80-7364-045-3

[18] JIROUSEK, Charlotte: Art, design and Visual Thinking: Introduction to the Elements of Design: Point [online].[13. 9. 2016]. Dostupné z: http://char.txa.cornell.edu/language/element/element.htm

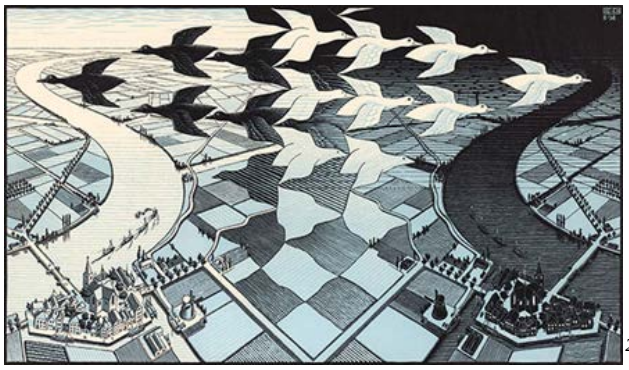
zobrazení. Tento dipól obsahuje každá malba, ať už abstraktní, či figurativní. Někdy se dokonce vztah figura/ pozadí stává vlastním námětem díla a hlavním předmětem umělcova zájmu, jako je tomu na některých grafikách M. C. Eschera. Zajímavým poznatkem je zjištění, že to, co je v jednom okamžiku pozadím, se může za jistých podmínek stát i vlastním předmětem vnímání, tedy figurou. A právě pokud k něčemu takovému dojde, vznikají zobrazení, která lze vnímat mnohovýznamově. V psychologii se tyto zvláštní a vizuálně velice přitažlivé jevy nazývají reverzibilní figury, inverzní figury nebo zvratné obrazy (také zdvojené obrazy). Tato technika se hojně využívala například v období manýrismu, na který navázalo celé surrealistické hnutí.[19] Ale vyobrazení, která jsou dvěma věcmi zároveň, toto přeskakování mezi jednou a druhou interpretací není něčím, co by se našemu mozku zvlášť líbilo. Tyto zvratné obrazy Eschera fascinovaly a využil je mimo jiné ve svém díle *Den a Noc* z roku 1938. Černé a bílé pohledy se zde stávají vzájemnými pozadími jeden druhému.

Dalším podobným příkladem jsou takzvané nemožné objekty, optická iluze často využívaná surrealistickými umělci. Jedná se o předměty, ale také architektonické prvky, které narušují jistotu divákova vnímání. Některé dávají smysl jen z jednoho úhlu pohledu. Právě tento typ klamu dovedl k dokonalosti Escher ve svém díle Belveder. Zobrazuje fantaskní stavbu, v níž se kombinují různé úhly pohledu. Mezi základnou (část zahrnující vězení, skrze jeho mříže vyhlíží muž) a střechou dochází k rotaci o 90 stupňů. Na tuto základnu se díváme ze shora. Ovšem na strop dolního podlaží se už díváme zespodu, přičemž vidět celé patro svrchu i zespodu je nemožné. A k další rotaci dochází mezi podlahou a stropem, a to tak, že některé sloupy se nacházejí naráz vpředu a vzadu (jejich vrchní část vpředu a spodní část vzadu a obráceně). Nejvrchnější patro vidíme opět zespodu.

[19] ZUSKA, Vlastimil, *Estetika: úvod do současnosti tradiční disciplíny,* Praha, nakladatelství Triton, 2001, s. 40 ISBN 80-7254-194-3

[20]

Obr. 10: M. C. Escher, Belveder



[21]

Obr. 11: M. C. Escher, Day and Night

Těmito a dalšími svými pracemi nám Escher naznačuje, že pouze jednoduché vnímání světa nás omezuje a že rafinovanější pohledy pro nás mohou být prospěšné.

Dalšími fascinujícími objekty, které si pohrávají s naším vnímáním, jsou zrcadla. Převrací náš obraz z levé strany na pravou. Asociují nám brány do jiných tajemných světů, které jsou protiváhou toho před nimi. Obrat zrcadlit nebo také reflektovat používáme k vyjádření jak optických, tak duševních procesů. Všechny tyto kvality zrcadel promítl do svého díla maďarský umělec István Orosz. Tématem jeho prací bývají fantaskní anamorfní světy. Využívá při své tvorbě válcové zrcadla, díky nimž se zdánlivě abstraktní kresby transformují do realistických forem.

Není však výsostným postavením umělců vytvářet iluze a tím nás mást. Mnohdy si s námi stejným způsobem pohrává i příroda. Stojíme-li při západu slunce na vrcholku kopce, může se před námi (za jistých specifických podmínek) promítnout náš obří stín na oblacích. Tento jev je známý jako Brockenský přízrak nebo také „horský přízrak“. Jedná se o enormně zvětšený stín pozorovatele vržený na horní povrch mraků proti slunci. Tento jev se může objevit na jakémkoliv mlhavém horském svahu nebo okraji mraku. Díky četnosti výskytu a ideálním klimatickým podmínkám panujícím na vrcholu hory Brocken (nejvyšší hora

[20] M. C. Escher: Gallery: Recognition &Success: Belvedere [online].[15. 8. 2016]. Dostupné z: http://www.mcescher.com/gallery/recognition-success/belvedere/

[21] M. C. Escher: Gallery: Switzerland & Belgium: Day and Night [online].[15. 8. 2016]. Dostupné z: http://www.mcescher.com/gallery/switzerland-belgium/day-and-night/

v pohoří Harz v Německu) dostal fenomén své jméno. Brockenský přízrak byl pozorován a popsán německým pastorem a přírodovědcem Johannem Silberschlagem v roce 1780 a od té doby byl často zaznamenáván v literatuře tohoto regionu. Tento „přízrak" se objevuje, když slunce svítí zezadu na horolezce, který se dívá dolů z hřebene nebo vrcholu hory do mlhy. Světlo projektuje horolezcův stín prostřednictvím mlhy často v nezvyklém trojúhelníkovém tvaru díky perspektivě. Zdánlivé zvětšení velikosti stínu je optická iluze, ke které dochází, když pozorovatel porovnává svůj stín vedle relativně blízkých oblaků, které mají být ve stejné vzdálenosti jako vzdálené pozemní objekty viděné přes mezery v oblacích, nebo jen podle jeho velikosti. Stín padá také na vodní kapky v různé vzdálenosti od oka, čímž klame prostorové vnímání. Přízrak se může hýbat (někdy zcela náhle) kvůli pohybu mrakové vrstvy. Hlava postavy je často obklopená zářící gloriolou. Kroužky barevného světla se objevují přímo proti Slunci, když se sluneční světlo odráží od mraku.(Shenstone, A. G. „The Brocken Spectre", Science, Volume 119, Issue 3094, pp. 511-512). [22] Gloriola se může objevovat také při měsíčním svitu za mlhavé nebo vlhké noci.[23]

[22] Citace. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. Brockenské_strašidlo [cit. 2015-11-10]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Brockenské_strašidlo

[23] McNAUGHT, Pheobe, *Perspektiva a jiné optické klamy*, Praha, Dokořán s.r.o. 2010, s. 34 ISBN 978-80-7363-297-7

3 Podíl diváka

3.1. Zobrazení, jež máme uložena v mysli

„Tak někdy vládne v mraku saň, v chuchvalci páry medvěda či tygra, věžatou pevnost, nachýlený tes, modravé předhoří a na něm stromy, jež kynou zvysoka a šálí zrak…

W. Shakespeare

Jedna z nejstarších úvah o interpretaci obrazových znázornění pochází ze spisu *Život Apollonia z Tyany*, jejímž autorem je athénský spisovatel Filostratos, 1. stol. n. l.

Apollonios vedl se svým žákem Damisem ve volné chvíli debatu, při které se shodli, že tvary oblaků samy o sobě nic neznamenají a vznikají pouze čirou náhodou. To pouze člověk má od přírody sklon vidět v náhodně uskupených oblacích zvířata. Tudíž existuje dvojí umění napodobovací, jedno spočívá v používání rukou a mysli, jimiž tvoříme napodobeniny, a druhé ve vytváření podob v samotné mysli. Nikdo by nepochválil namalovaného koně nebo býka, kdyby neměl představu zvířete, jemuž jsou podobni. Všechno, co vyčteme z nejrůznějších kreseb nebo obrazů, závisí na naší schopnosti poznávat v nich věci nebo zobrazení, jež máme uloženy v mysli. Popis zobrazení, které vidíme v oblacích, nám připomíná Rorschachův test, psychologický test, při němž se používá symetrických inkoustových kaněk. To, co vyčteme z náhodných tvarů, závisí na naší schopnosti poznávat v nich věci nebo zobrazení, jež máme uloženy v mysli. [24]

Veškeré znázorňování do určité míry spoléhá na to, co bychom nazvali „řízenou projekcí“. Říkáme-li, že skvrny a tahy štětce na impresionistických krajinách „náhle ožijí“, vyjadřujeme tím fakt, že jsme byli vedeni tak, abychom si do těchto barevných skvrn promítali krajinu. Psychologové označují problematiku čtení obrazů jako percepci symbolického materiálu.

[24] MIKŠ, František, *Gombrich/ Tajemství obrazu a jazyk umění*, Brno, Barrister & Principal, 2008, s. 45, 46, 216 ISBN 978-80-7364-045-3

3.2 Pochopit obraz

Vzniká obraz najednou? Nikoliv. Je budován kus po kuse, stejně jako dům.
A divák, nevyrovnává se s dílem jedním pohledem? K pochopení obrazu je třeba židle.
K čemu židle? Aby unavené nohy nerušily ducha.
Paul Klee.[25]

Zde bych podotkla, že se v průběhu historie objevily také názory, že se nejedná o umění, pokud je jeho účelem klam, protože umění má prý těšit tím, že připomíná, nikoliv tím, že klame. Umělec nemůže napodobit (ve smyslu oklamat dokonalou iluzí) trávník osvětlený sluncem, ale může ho naznačit.[26]

To slovo je „naznačovat“. Osobnost umělce nebo jeho temperament, jeho osobité záliby, to vše může být příčinou jisté transformace, kterou zobrazovaný námět prochází v rukou umělce. A samozřejmě je třeba brát v potaz další příčiny, například vše, co zahrnuje slovo styl: styl období, styl umělce.

Je-li transformace velmi nápadná, říkáme, že zobrazený námět je velmi stylizován, a důsledkem tohoto tvrzení je, že ti, již se zajímají o tento konkrétní námět, musí se z toho nebo onoho důvodu naučit nevšímat si stylu. Je to část přirozeného přizpůsobování, změna toho, čemu říkáme mentální nastavení a co se v nás automaticky odehrává, když se díváme na staré ilustrace. Dovedeme číst tapiserii z Bayeux, aniž bychom uvažovali o její přesnosti, o jejích nesčíslných odchylkách od skutečnosti. Stylová pravidla převládají i tam, kde umělec chce věrně reprodukovat přírodu, a pokusíme-li se analyzovat tyto limity objektivity, dopracujeme se blíž k tajemství stylu. Je samozřejmé, že umělec je schopen vytvořit pouze to, na co mu stačí jeho nástroj a jeho schopnosti. Svoboda volby je omezena technikou. Rysy a pocity, které bude umělec schopen vyjádřit tužkou, se budou lišit od těch, které může vytvořit štětec.[27]

Zobrazování nespočívá v tom, jestli je jako živé, nýbrž v jeho působivosti v kontextu akce. Může se podobat životu, jestliže to má přispět k jeho účinnosti, avšak v jiných kontextech postačí pouhé schéma za předpokladu, že si zachová působivost prototypu. Kupříkladu dětské kresby mnohdy

---

[25] LAMAČ, Miroslav, *Myšlenky moderních malířů*, Praha, Nakladatelství Československých výtvarných umělců, 1989, s. 188 ISBN 80-207-0087-0

[26] GOMBRICH, Ernst, Hans., *Umění a iluze- Studie o psychologii obrazového znázorňování*, Praha, Odeon, 1985, s. 51 ISBN 01-525-85

[27] GOMBRICH, Ernst, Hans., *Umění a iluze- Studie o psychologii obrazového znázorňování*, Praha, Odeon, 1985, s. 73, 74 ISBN 01-525-85

dokáží dokonale vyjádřit podstatu vyobrazeného námětu. Tuto problematiku také poetickým způsobem ilustruje jedna eskymácká pohádka. Příběh praví, že v dávných dobách si jeden muž připnul pod svůj kajak kůži čarodějnice- která mu měla zajišťovat rovnováhu, a když časem kůže zetlela, tak ji nahradil malbou. Ta se ukázala stejně účinnou. Do dnešních dnů mají Eskymáci z Nunivaku kajaky vyzdobeny schematickými zobrazeními, která je udržují v rovnováze.

Na celém světě se najdou příběhy o zobrazeních, která musela být spoutána řetězy, a umělcích, kteří se zdráhali udělat poslední tah štětcem, aby jejich výtvory neožily. Vše je výsledkem lidské víry v moc symbolů. Je to víra v kouzla? Myslíme si skutečně, že zobrazení na stěně ožije? Mysl člověka má mnoho úrovní a pod artikulovanou intelektuální složkou stále ještě přetrvává víra, která je úzce spjata s nepřiznanými city a touhami. Nikdy neexistovalo primitivní období člověka, kdy magické bylo všechno, a nikdy nedošlo k vývoji, který by zcela vymazal předchozí etapu. To pouze různé instituce a různé situace staví do popředí různé přístupy, na něž se jak umělec, tak i jeho obecenstvo učí reagovat a jež podporuje. Avšak pod novými postoji nebo mentálními nastaveními ty staré přežívají a vystupují na povrch, až již hravě nebo s vážností.

Umělec našel plnou tvůrčí svobodu jen v říši snů, což vtipně vystihuje jistá anekdota o Henri Matissovi. Jednou se stalo, že tohoto umělce navštívila v jeho ateliéru nějaká dáma, která při jednom z obrazů podotkla „Ale ta žena má určitě příliš dlouhou ruku.“ Mattiss prý reagoval následovně: „Mýlíte se, to není žena, to je obraz.“[28]

Cicero[29] se v jednom svém filozofickém dialogu známém pod názvem *Academia* zabývá smyslovým vnímáním jako pramenem vědění. Cicero upozorňuje na pronikavost a dokonalost lidských očí: *„Kolik toho umělci vidí ve stínu a ve výčnělcích, co my nevidíme!“* Otázkou zůstává, zda malíři úspěšně napodobují realitu, protože vidí víc, nebo vidí víc, protože si osvojili zručnost v napodobování.

[28] GOMBRICH, Ernst, Hans., *Umění a iluze- Studie o psychologii obrazového znázorňování,* Praha, Odeon, 1985 s. 127-132 ISBN 01-525-85

[29] Marcus Tullius Cicero, (1. stol. př. n. l.), starořímský řečník, politik, filosof a spisovatel.

4. Gestaltpsychologie a tvarové zákony

Jde o psychologický směr, jehož vznik je datován k počátkům 20. století. Gestaltpsychologie prokázala, že se při vnímání uplatňují jisté vrozené tendence k vytváření určitých figur. Zformulovala dokonce konkrétní organizační pravidla, podle kterých se jednotlivé části spojují v tvar. Předmětem zájmu bylo především zrakové vnímání. Psychologové prokázali, že člověk tíhne ke spojování rozpojeného, v náhodně umístěných bodech má tendenci vidět význam.

Tvarové zákony

1. Vztah figury a pozadí: Pro odlišení figury od pozadí je důležité přesné definování tvaru figury na pozadí. Pozadí se jeví jako beztvaré, jako by pokračovalo za figurou. Figura se zdá být blíže k pozorovateli a jeví se, jako by měla určitou pozici v prostoru. Pozadí se zdá být vzdálenější a jeho umístění je méně určité. Figura je výraznější a lze si ji lépe zapamatovat než pozadí. Figura se jeví jasnější než pozadí

2. Zákon podobnosti: Podobné elementy jsou považovány za související a jsou spojovány do jedné figury. Každý prvek vnímání (např. barva, světlost, forma, orientace v prostoru) může vytvářet skupiny podle podobnosti.

3. Zákon blízkosti: Propojujeme body ležící blízko u sebe nebo linie spojujeme do figury a vidíme je jako skupinu. Sousedící prvky jsou chápány jako patřící k sobě více než prvky podobné, ale vzdálenější.

4. Zákon uzavřenosti: Doplňujeme předměty, které ve skutečnosti úplné nejsou, jde o tendenci vidět linie a hrany nepřerušené.

5. Zákon hladké linie: Máme sklon vnímat formy s hladkými a souvislými tvary spíše než formy s tvary přerušovanými nebo lomenými.

6. Zákon zkušenosti: Naše zkušenost spojuje prvky ve věci již známé. I u abstraktních obrazů se pokoušíme vyčlenit figuru, která se podobá figuře dříve viděné nebo představované (princip Rorschachova testu). Tvary musí být nějakým způsobem předpověditelné, pak nám stačí k rekonstrukci jen jejich části. Převážná část toho, co vnímáme, nepochází z předmětů samých, ale z našich zkušeností.

7. Zákon symetrie: Máme sklon vnímat objekty, jako by tvořily obrazy zrcadlově souměrné kolem svého středu. Důležité rysy se jeví jako rovnoměrně rozložené kolem ústřední osy nebo bodu.

Gestaltpsychologie se zabývala otázkami vnímání, myšlením a později také problematikou řešení problémů. W. Köhler[30] na základě experimentů se šimpanzi (v období 1. světové války), formuloval princip „vhledu", náhlého pochopení, vyřešení problému. Jeho dobře známé experimenty se šimpanzem a banány připevněnými na stropě (šimpanz použil 2 bedny, aby na banány dosáhl) či banány mimo klec (šimpanz použil 2 tyče, které do sebe vsunul, aby je tak prodloužil a banány si přiblížil) napomohly k pochopení principu vhledu, a tedy i k vzniku pojmu AHA-efekt (vhled). Aha efekt (v angloamerické literatuře známý též jako *Eureka effect*, v německé pak pod označením *Aha-Erlebnis*) je moment náhlého pochopení dříve nesrozumitelného problému a úkolu vhledem. Jedná se o individuální prožitkovou metodu odkrývání příčinné souvislosti jevů a situací. V Německu se slovy *Aha-Erlebnis* ironicky popisují situace, při nichž si člověk dlouho neví rady a souvislost, kterou má přímo před očima, pochopí až s odstupem času. Význam pojmu Aha efekt posunula americká moderátorka Oprah Winfrey, která označila tento fenomén jako okamžik, při němž dojde k náhlému uvědomění si, že je třeba svůj život posunout dál a změnit ho.[31] Existuje také tzv. Gestalt terapie, která je zaměřena na uvědomění si celé osobnosti (rozšířením vědomí prostřednictvím fantazie) a orientací na nevyřešené konflikty. Důraz je kladen na intenzivní uvědomění si vlastních pocitů a chování v daném okamžiku. Terapie probíhá ve skupině, ale terapeut pracuje vždy s jedním člověkem. K rozšíření vědomí se využívá přehrávání fantazií, snů nebo obou stran konfliktů. Důležitý je současný prožitek teď a tady. Zakladatelem této terapie je americký psycholog Fritz Perls.[32]

---

[30] Wolfgang Köhler, německý psycholog, jeden ze zakladatelů berlínské školy tvarové psychologie.

[31] Citace. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. Aha efekt [cit. 13. 12. 2015]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Aha_efekt

[32] Studium psychologie: Gestaltismus, tvarová psychologiehttp [online].[13. 8. 2016]. Dostupné z: //www.studium-psychologie.cz/dejiny-psychologie/2-gestaltismus-tvarova-psychologie.html

5. Historie optické iluze v malířství

„I namaloval Zeuxis hocha s košem, a v koši bylo různé pečivo, když nesli obraz v Parrhasiův dům, tu ptáci, oklamaní malbou tou, se slétli na pečivo. Zardělý vstoupil Zeuxis v síň. I ved jej Parrhasios k obrazu svému. Rouška zelená však skrývala jej svými záhyby. I vztáhl kvapně Zeuxis ruku k ní- a hle – ta rouška byla obrazem! I sáhl po ní ještě jedenkrát A potom žasl: ptáky oklamal já pouze, tys však přelstil umělce! Jsem přemožen.“

(Parrhasios, *V záři helénského slunce*, Josef Svatopluk Machar)[33]

Budeme-li se zabývat obrazovou iluzí, neměli bychom opomenout počátky umění, zvláště pak toho malířského. Malba se již ve svých počátcích vyznačovala jistou měrou iluzivnosti, kterou byly různé formy kánonu, uměleckého zobrazení a snad i proměn, jež byly udávány uměleckými směry a styly. A právě tímto vývojem a snahou postihnout realitu stále dokonaleji se do malířství vkradla iluze. Ta se postupně z pouhého prostředku k dosažení cíle stala samotným cílem.

Výtvarné umění ve spojení s architekturou využívalo optické klamy již v dobách antiky. Běžně rozšířenou iluzí bylo trompe-l'oeil (francouzsky šal oka). Malba má být provedena takovým způsobem, jenž se jeví natolik věrohodně, že je divák přesvědčen, že se dívá na skutečné předměty nebo architektonické prvky.

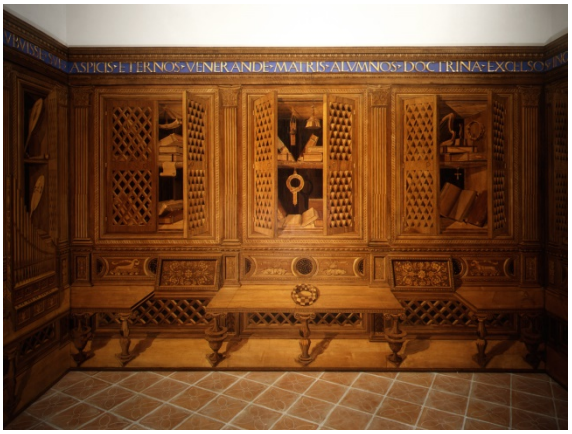
Počátky trompe-l'oeil lze dohledat již v pečlivých popisech maleb řeckých a římských umělců, které dokumentují, že tento způsob ilusionistické malby existoval již ve 4. stol. př. n. l. Hlavním cílem malíře té doby bylo zobrazit námět co nejrealističtěji, tedy naturalisticky. Každý student umění zná populární příběh ze světa výtvarného umění, který pojednává o malířské soutěži mezi athénským umělcem Zeuxiusem a Parhasiem z Efezu (4. stol. př. n. l.). Soutěžilo se tehdy o to, který z malířů dokáže vytvořit realističtější obraz. Zeuxius namaloval hrozen vína. Obraz působil tak opravdově, že se slétali ptáci, kteří chtěli sezobat zrnka z hroznu. Zeuxius, který si byl jist svým vítězstvím, vyzval Parhasiema, aby prezentoval své dílo. Na stojanu uviděl obraz, zahalený drapérií, když však Zeuxius vztáhl ruku, aby látku sňal, zjistil, že draperie byla ve skutečnosti malbou. Tehdy Zeuxius sám uznal, že prohrál, jelikož jeho malba oklamala ptáky,

[33] Full text of „V záři hellenského slunce,“ 1905-1906 [online].[12. 3. 2016]. Dostupné z: https://archive.org/stream/vzihellenskhosl00machgoog/vzihellenskhosl00machgoog_djvu.txt

kdežto Parhasius přelstil člověka a umělce. Tento příběh byl inspirací J. S. Macharovi k napsání báseně *Parrhasios*.

Iluzivní malířství, které by mělo prioritně klamat diváka, se v takovém rozsahu objevuje znovu až v 15. století. Malířství v období renesance zaznamenalo po dlouhé době útlumu rozkvět, co se studia perspektivy a nových technik týče. Stále však přetrvával důraz na klasické kánony a styly (Masaccio, Dürer, Mantegna). Díla založená na experimentování s optickými hříčkami, proměnlivostí či vizuálními klamy nebyla považována za „vysoké umění“. Tato díla vznikala na objednávku sběratelů, kteří je zařazovali do svých kabinetů kuriozit (např. Rudolf II.) nebo byla označena za lidové umění. Typickým příkladem jsou díla italského umělce Giuseppa Arcimbolda a jeho reverzních zátiší. Na jeho dílo o několik století později navazují symbolisté a surrealisté. G. Arcimboldo se stal skutečným symbolem propojení renesance (potažmo manýrismu) a surrealismu.

V 15. století se Trompe-l'oeil (ve svém původním významu) začal znovu využívat v uměleckém řemesle, tedy dekorativním malířství a převážně v intarsii (tedy vykládání dřeva různými jinými druhy dřeva, popřípadě marketerie- jiným kontrastním materiálem jako slonovinou, želvovinou, perletí, mosazí). Dnes můžeme tyto práce nalézt v dochované podobě v sálech klášterů nebo paláců zejména pak v Itálii. Iluze nejčastěji imitovala nábytek- skříně s knihami a jinými předměty, sedátka nebo stolky. V Holandsku 17. století se pro Trompe-l'oeil vžilo zdrobnělé označení „bedriegertje“ (podvůdek). Tady se již jednalo o nástěnnou iluzivní malbu interiérů radnic nebo společenských sálů. Oblíbeným námětem byly lovecké trofeje, velmi často se jednalo o iluzi drahého zařízení, obsahů skříní. Například v Královské obrazárně Mauritshuis v Haagu (Nizozemsko) se nachází známé vyobrazení stehlíčka připoutaného řetízkem na nožce, kterého namaloval nad dvířka skříňky Carl Fabritius (Rembrandtův žák) roku1654.



[34]

[35]

Obr. 12 :Pallazzo Ducale, Gubbio, Itálie *Obr. 13: C. Fabritius*

Architektonické perspektivní iluze se staly typickým severským či nizozemským žánrem, nepochybně však vycházejí z italských vlivů. Problematika perspektivních fantazií a jejich využití pro autory intarzií se v posledních letech stala poměrně novým tématem, kterému se věnuje několik současných studií, například *Ria Fabri, perspectives in wood. Hans Vredeman de Vries and the designs for intarsia and civil furniture. In: Piet Lombaerde (ed.), Hans Vredeman de Vries and the Artes mechanicae revisited. Turnhout: Brepols, 2005, s. 153-168.*[36]

Druh iluzivní malby, jež se stala jakousi spojnicí mezi reálnou architekturou a fiktivní složkou, se nazývá kvadratura, a to zřejmě podle způsobu vynášení perspektivního obrazu architektury z kartonu rozděleného na čtverce pomocí sítě zavěšené pod klenbou. Tato technika dosáhla svého vrcholu na konci 17. století. V barokní iluzivní fresce se setkáváme s problémem iluzionismu jiného druhu než u závěsných obrazů. Zatímco v malířství jde o to, že dvojrozměrná plocha obrazu má působit trojrozměrně, tady je důležitou složkou také transparentnost obrazové plochy, popřípadě že zobrazení ukrývá zobrazení. Kvadratura je často interpretována jako pokus opravit pomocí malované fiktivní architektury špatné proporce skutečné architektury nebo jako varianty jakési náhrady (z hlediska ekonomické- nedostatek prostředků na výstavbu skutečné kupole).

[34] Heilbrunn imeline of Art History: Studiolo from the Ducal Palace in Gubbio [online].[20. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/39.153/
[35]The Frick collection: the Goldfinch [online].[20. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.frick.org/exhibitions/mauritshuis/605
[36] INGERLE, Petr, *Příběh perspektivy- dějiny jedné ideje*, Brno, Nakladatelství Barrister & Principal, 2010, s. 174 ISBN 978-80-87474-09-9

Takto je využita kupříkladu v kupoli kostela Neposkvrněného početí v Klatovech, 1716. Tento způsob iluzivní malby sloužil jako symbolická forma k posílení vlivu jezuitského učení.

0br. 14: Kupole kostela Neposkvrněného početí v Klatovech, 1716 autor Jan Hiebel[37]

Co dnes běžně chápeme pod pojmem perspektiva (lineární centrální perspektiva), je jen úzký výsek historicky mnohem složitějšího komplexu metod. Již Leonardo da Vinci rozlišoval perspektivu v závislosti na pozorovateli na perspektivu komplexní- určenou pro velkou vzdálenost pozorovatele od díla a na perspektivu „simplice“ (prostou) pro pohled z blízka. Geritt Houckgeest z Delf (současník Vermeera), malíř architektur, ve své době experimentoval s kosoúhlou perspektivou. Různé perspektivní systémy od antiky až po současnost jsou naplněny symbolickými významy. Neexistuje správná nebo nesprávná perspektiva, jsou pouze její další a další stupně. Expresionistický odpor vůči perspektivě je jakýmsi posledním pozůstatkem na cestě k uchopení trojrozměrného prostoru. Namísto snahy podat hloubku prostoru realisticky pomocí zkracování délek se projevuje snaha o tvorbu intenzivní iluze prostoru pomocí barevných plánů (Mondrian, Rothko).

Mnoho malířů zastávalo názor, že reálný svět byl již dostatečně probádán, a proto přesunuli svou pozornost ke světu fantazie, podvědomí a na následné reakce diváka. Může za to z velké části psychoanalytická teorie Sigmunda Freuda. Zrodily se postupy jako zakomponování předmětů a událostí vztahujících se k vlastním obsesím, snové výjevy, odhalování motivů a asociací i jiné, které se staly stěžejními pro surrealismus.

[37]Klatovy - Jezuitský kostel Neposkvrněného početí P. Marie a Sv. Ignáce: fotogalerie č: 65102 [online]. [11. 5.2016.]. Dostupné z: http://www.turistika.cz/fotogalerie/65102/klatovy-jezuitsky-kostel-neposkvrneneho-poceti-p-marie-a-sv-ignace

Zatímco v baroku byla iluze spojována s alegorickými tématy, s motivem marnosti- „vanitas“, mementa, v díle současnějšího umění nabývá symbolický a existencionální obsah. Radikálním pokusem o vymýcení jednoho způsobu čtení obrazu byl podle Gombricha kubismus. Kubističtí malíři se snažili všechny síly perspektivy textury a stínování uzpůsobit tak, aby nedošlo k vzájemné interakci, ale naopak ke střetnutí vedoucímu do mrtvého bodu. Když se pokoušíme na kubistickém zátiší vidět např. kytaru nebo džbán jako trojrozměrný předmět, vždy narazíme na nějaký nesoulad a ten nás přinutí začít znovu.[38]

Velký umělec surrealismu Salvador Dalí při své tvorbě využíval nejrůznějších optických iluzí. Kromě deformování perspektivy a různých metamorfóz používal také zdvojené obrazy. Ty se staly pro jeho tvorbu typickými. Například ve své malbě *Zjevení tváře a ovocné mísy na pláži*, 1938, si přizpůsobuje prostor tak, aby v jednu chvíli působil jako stůl se zátiším a v druhou jako rozlehlá krajina. Na podobném principu pracuje o šestnáct let později S. Steinberg u své přímky, která proměňuje funkci,(1954). (Viz obr. s. 15, kapitola 2. Perspektiva a jiné optické klamy).

[39]

Obr. 15: Salvador Dalí, Apparition of Face and Fruit Dish on a Beach

Nový iluzionismus 60. let je v opozici k expresionismu, je chladný a vylučuje emocionální reakci. Příkladem jsou práce Franka Stelly. Jeho obrazy jsou pojaty frontálně, tvoří jakési

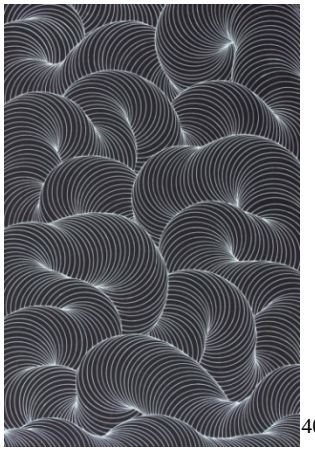
[38] MIKŠ, František, *Gombrich/ Tajemství obrazu a jazyk umění*, Brno, Barrister & Principal, 2008,64 s. ISBN 978-80-7364-045-3

[39] Apparition of a Face and Fruit Dish on a Beach[online].[16. 10. 2015]. Dostupné z: https://www.usc.edu/schools/annenberg/asc/projects/comm544/library/images/745.html 16. 10. 2015

barevné pásy rozehrávající pohyb, jenž se odehrává na povrchu, ale navíc vytváří dojem falešné perspektivy. Klamný prvek spočívá rovněž v nepravidelném tvaru podložky, která spolu s pásy vytváří dojem nepředvídatelného dvojznačného plošně-prostorového směru.

Op art přinesl zapojení vizuálních optických klamů způsobujících vibrace, tzv. pasivní kinetismus. Hlavními technikami op artu byly perspektiva a vzájemné působení černé a bílé barvy. Cílem bylo vytvořit optickou iluzi vycházející z navození pocitu pohybu. V žádném z dosavadních výtvarných stylů nebylo v takové míře počítáno s nedokonalostí lidského oka jako právě v op artu. Obrazy útočí na divákovu zornici a rozbolestňují ji. Divák pak podléhá optické iluzi, že se před ním plátno točí, vlní nebo se propadá do svého nitra. Postupně byly černobílé lineární geometrické útvary rozšířeny o dynamické tahy štětce, které iluzi umocňovaly ještě více. Ze statických obrazů se stala kouzelná smyslová hra, hlavní princip op artu. U nás se op artem zabývali například Vladislav Mirvald nebo Milan Dobeš. Nicméně existuje ještě radikálnější způsob, jak vyjádřit dvojznačnost obrazového plánu. Jedná se o příklad, kdy je frontální prvek stočen do diagonály, výsledkem je pak jistá „logická nelogičnost“ či „alogičnost“. Tvary těles vyvolávající v mysli nečekanou mysteriózní geometrii vedou oko diváka k tomu, aby je sám dotvořil do paradoxního významu. Příkladem takovýchto dvojznačných iluzí na ploše mohou být například malby Tibora de Nagyho, které připomínají extrémně perspektivně zkrácené krabice tak, jako bychom je viděli z nadhledu. U nás zmiňme například Stanislava Kolíbala, který se zabýval tvorbou takových kreseb a objektů.

Obr. 16: S. Kolíbal[41]

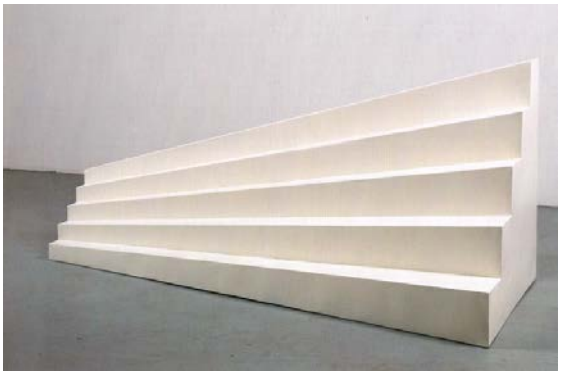


[40]

Obr. 17: V. Mirvald

[40] Vladislav Mirvald - Untitled, 1995 [online].[23. 9. 2015]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/pin/448389706626758949/

V tomto ohledu jsou zajímavá také díla Roberta Smithsona, který sice proslul jako land-artista, nicméně se zabýval i tvorbou perspektivně dvojznačných objektů. Také ve svých teoretických textech často pracuje s pojmem úběžníku. Podle Smithových slov je hlavním cílem jeho tvorby dosáhnout stavu nejistoty týkající se časových a prostorových souřadnic, v nichž se divák nachází. Zatímco minimalisté ukazovali, že pomocí různě instalovaných tvarů lze pozměnit výsledný geometrický tvar, Smithsonovo dílo je v tomto ohledu statické, nicméně při změně úhlu pohledu způsobuje divákovi chaos ve vnímání.[42]



Obr. 18: Robert Smithson Pointless Vanishing Point, 1968[43]

S principem vytváření trojrozměrné iluze formou prostorového objektu dále pracují i současní umělci. Americký umělec Robert Lazzarini pracuje s metodou 3D tisku. Tématem jeho prací jsou běžné předměty, které jsou deformovány, což má za následek matoucí vnímání objektu i okolního prostoru. Všechny umělcovy objekty jsou vytvořeny z materiálů, které jsou pro vyobrazené předměty běžné. Podobný princip využívají také umělci István Orosz a Felice Varini.

---

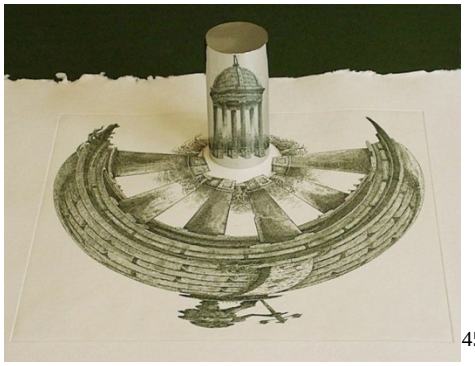
[41] Moravská Galerie: Josef Hoffman.Staniskav Kolíbal: Plocha-linie-prostor [online].[23. 9. 2015]. Dostupné z: http://www.moravska-galerie.cz/moravska-galerie/o-galerii/tiskovy-servis/2012/stanislav-kolibal.aspx

[42] INGERLE, Petr, *Příběh perspektivy- dějiny jedné ideje*, Brno, Nakladatelství Barrister & Principal, 2010, s. 126-131 ISBN 978-80-87474-09-9

[43] Minimalist Robert Smithson, Pointless Vanishing Point, 1967 [online].[5. 10. 2015]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/pin/329959110171663049/

[44]

Obr. 19: Robert Lazzarinu, Violin, 1997


[45]

Obr. 20: István Orosz

István Orosz je umělec maďarského původu. Tématem jeho prací bývají fantaskní anamorfní světy, optické iluze, práce s perspektivou a matematické zákonitosti. Při své tvorbě využívá také válcové zrcadlo, díky němuž se zdánlivě abstraktní kresby transformují do realistických forem. V jeho díle můžeme opět objevit návaznost na scénografii (působil jako scénograf v Budapešti). Není proto divu, že jej inspirují rytiny mistrů 16. -17. století.

Felice Varini je švýcarský umělec, který vytváří monumentální 3D iluze. Jeho práce je kombinací iluzivní malby, site specific a landartu. Tato díla lze nalézt v interiérech kanceláří veřejných institucí, na fasádách domů nebo i částí ulic nebo dokonce na celých vesnicích. Jedná se o geometrické iluze prostoru, při pohledu na fotodokumentaci jeho díla je divák zvyklý na photoshopové manipulace přesvědčen, že se jedná o upravenou fotografii. Ve skutečnosti Varini vytváří tyto iluze pomocí klasické malby nebo polepováním páskou.

[46]

Obr. 21: Felice Varini

[47]

Obr. 22: Esther Stocker

[44] SONNENBORN, Katie: Robert Lazzarini [online].[14. 8. 2015]. Dostupné z: http://www.museomagazine.com/ROBERT-LAZZARINI

[45] Amusingplanet: Anamorphic Art by Istvan Oroszh [online].[14. 8. 2015]. Dostupné z: http://www.amusingplanet.com/2010/04/anamorphic-art-by-istvan-orosz.html

V souvislosti s Variniho tvorbou je třeba zmínit rakouskou umělkyni (italského původu) Esther Stocker. Díla obou umělců mají společný minimálně způsob tvorby. Stocker se zaměřuje také na monumentální site specific díla vytvořená pomocí lepicí pásky. Díla jsou jakousi vizuální hrou založenou na optické iluzi, porušováním pravidel perspektivy a rozbitím geometrického řádu. Její tvorbu bylo možno zhlédnout i v České republice na výstavě Unlimited Space (Prostor bez hranic) pořádané v Galerii moderního umění v Roudnici nad Labem (3. 10. - 1. 12. 2013) a roku 2011 na již výše zmiňované výstavě *Plocha, hloubka, prostor* v Brně.

Dalším krásným příkladem toho, že i v současném umění lze tvořit iluzivní malbu bez využívání moderních technologií, je malíř Patrick Hughes. Tento britský umělec vytváří 3D malby založené na svém vlastním vynálezu tzv. „reverspective“ malby, kterou se zabývá již od 60. let. Při setkání s jeho dílem má divák pocit, že stojí přímo v obraze. Vše je podřízeno úhlu pohledu, z kterého obraz sledujeme. Optický klam je založen na tom, že objekty nebo prostory jsou malované na velké části obrazu (bývají to dřevěné hranoly), který vyčnívá z plochého plátna. Předměty, které mají vypadat, že jsou nejdál, jsou umístěny na vrchol vystupující části. Obraz se mění, pokud se divák pohybuje.

Obr. 23: Patric Hughes, Birmingham Art Gallery, 2015[48]

Kam až to povede?

Optické iluze v obrazech byly odjakživa brány spíše jako zábavné hříčky vhodné pro pobavení diváka než jako tzv. vysoké umění. Za pomyslnou korunu tohoto názoru pak osobně považuji

[46] ZEMAN, Matěj: Felice Varini a jeho prostorové iluze [online].[19. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.hfmagazin.cz/2013/03/felice-varini-a-jeho-prostorove-iluze/

[47] OUJEZDSKÝ, Karel, PETÁKOVÁ Helena: Rakouská umělkyně Esther Stocker a český malíř Jan Šafránek v Roudnici [online].[19. 6. 2015]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/mozaika/vytvarne/_zprava/rakouska-umelkyne-esther-stocker-a-cesky-malir-jan-safranek-v-roudnici--1272914

[48] Patrick Hughes Reverspective [online].[23. 3. 2015]. Dostupné z: http://www.patrickhughes.co.uk

počiny jako je Interaktivní muzeum Art in Island. Jedná se o filipínskou instituci, která má sice ve svém názvu muzeum, ale jde spíše o typ zábavního parku. Diváci zde mohou doslova vstoupit do 3D maleb a pořídit si fotografii. Muzejní expozice sice využívá několika zajímavých filmových perspektivních triků, ty zde však nejsou nijak komentovány, instalace je podřízena zábavě „pro celou rodinu“, nikoliv k nějakému vyššímu kulturnímu vyžití.

[49] *Obr. č. 24: Art in Island*

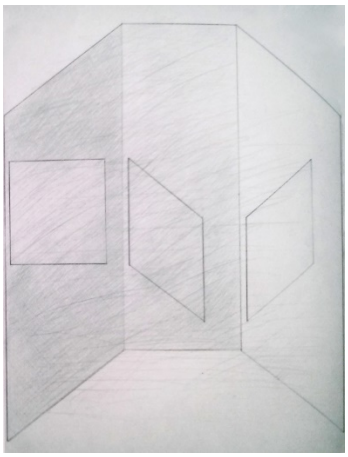
Na podobném principu je založen i současný 3D Street art. Jako příklad toho, že 3D malby lze vytvářet i nenásilně, zde uvádím amerického street artového umělce Davida Zinna. Při své práci propojuje iluzivní malbu s uměním site specific. Ve své pomíjivosti kráčí jeho tvorba v land-artové tradici, jeho prostředky jsou barevné křídy a uhly. Zinnova typická práce má podobu improvizovaných trojrozměrných iluzivních kreseb. Při své tvorbě využívá nalezených objektů, pouličních lamp i schodů. Umělcova tematika je mile dětská s laskavým humorem, typickými pro jeho tvorbu jsou postavičky zelené příšerky, myšky nebo létajícího prasátka.

[50]

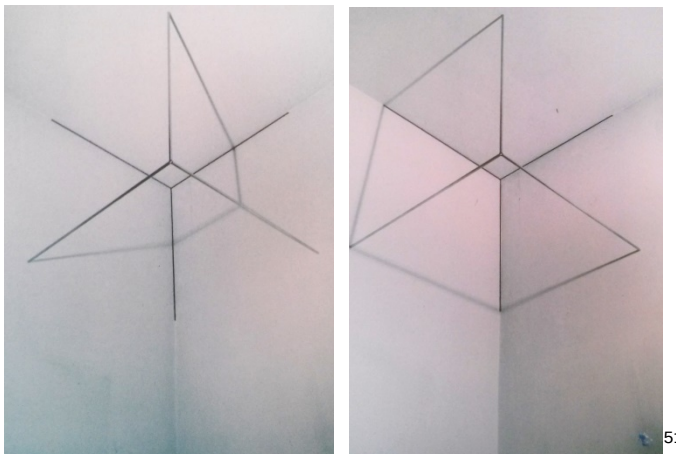
Obr. č. 25: David Zinn, Street art in Michigan, USA

[49] Muzeum 3D umění na Filipínách [online].[24. 3. 2015]. Dostupné z: http://www.humr.cz/wow/muzeum-3d-umeni-na-filipinach/

V neposlední řadě bych ráda zmínila i české umělce, kteří se zabývali optickými iluzemi ve svém díle. Geometricky a konceptuálně orientovaní umělci Stanislav Kolíbal a Dalibor Chatrný využívali v 60. a 70. letech 20. stol. ve své tvorbě prostorové perspektivní konstrukce. V těchto případech se však nejedná o snahu vyvolat dojem prostorové iluze, ale spíš o zkoumání modelu-metaroviny samotného aktu iluzivního přenesení prostorových objektů a vztahů na dvojrozměrnou plochu. Chatrného obrazy prázdných *Prostorů*, které vytvářel v 70. letech, představují příklady znepokojivých perspektiv působících jako jemné vizuální hádanky. Jsou založené na jednoduché lineární kresbě připomínající jednoduché diagramy ilustrující zákonitosti vidění. Jejich paradoxnost je podpořena přidáním protikladného prvku (zvětšeného otisku autorova prstu). Stanislav Kolíbal vytváří ve stejné době instalace, které se pohybují na pomezí mezi kresbou, obrazem a objektem. Jejich zkroucení kmitající mezi plošností a trojrozměrností jsou založena na prostorových paradoxech. Jejich tvar se mění v závislosti na změně úhlu pozorování „nejistota mezi tím, co se jen jeví, a tím, co vskutku je.“



Obr. 26: S. Kolíbal, Prostor neprostor, 1978



[51]

Obr. č. 27: *D. Chatrný, Krychle, 1971-1976*

[50] ZEMAN, Matěj: David Zinn vytváří unikátní Street Art v ulicích Ann Arboru [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.hfmagazin.cz/2014/10/david-zinn-vytvari-unikatni-street-art-v-ulicich-ann-arboru/

[51] INGERLE, Petr, *Katalog k výstavě: Plocha, hloubka, prostor*, 1. Vyd. Brno: Moravská galerie v Brně, 2011, s. 44-50 ISBN 978-80-7027-227-5

6. Výchozí umělci

V této kapitole představuji některé z umělců, jejichž díla mi byla v mnohém inspirací.

6.1 Maurits Cornelis Escher

M. C. Escher (1898 -1972), holandský umělec, který ve svých dílech zobrazuje paradoxy perspektivního kreslení, topologické útvary či rozvržení roviny na pravidelné obrazce. Využívání optických klamů dovedl takřka k dokonalosti. Escherovy práce jsou typické svojí matematickou přesností a promyšleností. Jeho dílo se stalo středem zájmu jak historiků umění, tak psychologů. Pro tohoto umělce nebyl povrch viditelného světa ničím víc než kouskem látky, kterou můžete nastříhat, složit, vyrovnat a uspořádat různými způsoby. Jako vynikající kreslíř si dal za úkol portrétovat všechny tyto neskutečné transformace prostoru[52]

Jedním z jeho stěžejních prostředků, jenž využíval ve svých dílech, je teselace povrchu (z angl. *tesellation*, mozaikování, parketování). Jedná se o vyplnění plochy/roviny pomocí jednoho nebo více geometrických útvarů bez překrývání a bez mezer. V matematice lze pojem teselace zobecnit i na další rozměry (např. teselace prostoru). Teselace, tvořená opakujícím se vzorem, se nazývá pravidelná. Někdy je tímto pojmem označována pouze teselace s pravidelnými mnohoúhelníky stejného tvaru. Pojmem polopravidelná teselace je pak označována obdoba s pravidelnými mnohoúhelníky více než jednoho tvaru. Teselace, jež není tvořena opakujícím se vzorem, se označuje jako nepravidelná.

Původ teselace lze dohledat již ve starověkém Římě. Využívala se a dodnes využívá v architektuře- při různých obkladech (např. vytvořených pomocí desek z různých materiálů, keramické obklady). Hojné uplatnění nalezla také v islámské architektuře (např. dekorativní obklady palácového komplexu Alhambra- jižní Španělsko). Teselace se také využívala jako dekorativní efekt při vyšívání. Zajímavým jevem je její existence v přírodě (včelí plástve), na něž Escher poukazuje ve svém díle Metamorphosis II.

Nemožné konstrukce, na první pohled realistická zobrazení vždy skrývají jistá překvapení, která divák mnohdy při zběžném pohledu přehlédne. Matoucím prvkem těchto architektur bývají

[52] ESCHER, Maurits, Cornelis, *Grafika a kresby*, Praha, Nakladatelství Slovart, 1999, s. 9. ISBN 3-8228-6693-8

protikladné informace o prostorové hloubce jejích jednotlivých částí. Escher nám často předkládá vizuální hádanku. Jak může rovné pole evokovat zároveň hloubku a výšku stejně jako plochu? Jak může být něco současně uvnitř i vně nebo zároveň konvexní a konkávní? Pokud se budeme dívat pozorně, dokážeme proniknout do logiky obrazů a najít jejich řešení a právě toto hledání nás na Escherových obrazech fascinuje.

Dalším prvkem umělcovy tvorby jsou metamorfózy, které autor chápal jako možné propojení s filmem, jak sám uvedl: *„Metamorfózu 1, kromě dětského impulsu asociace ji vnímám také jako náhradu za film. Ponejvíce bych rád vyjádřil svou metamorfózu a asociační mánii v kresleném filmu a silně věřím, že co zůstává animovaným filmem, se stane uměleckým výrazem velké hodnoty pro budoucnost. Stále sním o filmu, který bych rád natočil. Jakou úžasnou metamorfózu bys pak spatřil. Naneštěstí bys pro ni nenašel žádné diváky, určitě by to unudilo lidi k smrti“*

(z dopisu Heinu 's Gravesandeovi, 1940)[53]

Escher do svého díla vložil smysl pro absurdní humor, pozorování přírody a architektury, (zejména jižní Itálie, ve které část svého života pobýval), balancování na hranici mezi možnými a nemožnými světy. Ale je to právě ta zvláštní emoce, jíž jsou tyto obrazy naplněny a jež pro mne zůstává tím největším vizuálním trikem.

„Jací patetičtí otroci dominantní gravitační síly, která má moc nad vším na zemi, to jsme! A pak ten pravý úhel mezi horizontálou a vertikálou! Téměř všechno, co konstruujeme a dáváme dohromady: domy, místnosti, skříně, stoly, židle, knihy, jsou všechny z principu pravoúhlé krabice. Opravdu jsou neskutečně nudné a štvou mě, ty pokoje se čtyřmi stěnami, všude samé pravé úhly. Naše jediná útěcha je, že si nemůžeme pomoci. Není to naše chyba? Ať už se nám to líbí či ne, musíme poslouchat tíhu našeho tyrana.“[54]

6.2 Roger Shepard

Roger Shepard (1929) byl americký vědec, který zkoumal vliv optických klamů na lidskou mysl. Pečlivým zaznamenáváním reakcí na tyto klamy odhalil sérii duševních procesů, např. že pokud jedinec pozoruje dva předměty nakloněné v opačných úhlech, tak si v mysli tyto dva předměty

[53] LOCHER, J. L, M. C. Escher a jeho magie, Vydavatelství: Slovart, 2009, ISBN 978-80-7391-314-4
[54] LOCHER, J. L, M. C. Escher a jeho magie, Vydavatelství: Slovart, 2009, ISBN 978-80-7391-314-4

přeorientuje. Je autorem Univerzálního zákona zobecňování, podle nějž lidé nachází podobnosti mezi smyslovými podněty. Byl také výborným ilustrátorem, nejproslulejší je jeho ilustrace L-Egs-istential Quandary, obecně známá jako „sloní iluze“

6.3 Saul Steinberg

Saul Steinberg (1914 - 1999) byl americký ilustrátor a karikaturista rumunského původu, proslul především svojí prací pro časopis The New Yorker. Jeho jménem byla posmrtně (dle instrukcí umělcovy poslední vůle) založena nezisková organizace Saul Steinberg Foundation. Cílem této organizace je podpora uměleckých výstav, databází, archivů a publikací s tematikou Steinbergových prací, s cílem rozvíjet kurátorskou a vědeckou komunitu i širokou veřejnost.

Roku 2013 se v muzeu Ludwig v Kolíně nad Rýnem uskutečnila výstava s názvem *The Americans Saula Steinberga*. Hlavním prvkem expozice byla monumentální koláž *The Americans*, která vznikla pro pavilon USA na výstavě Expo 58 v Bruselu. Tato 70metrová koláž byla doplněna výběrem z umělcových kreseb z 50. let. The Americans zobrazuje americký způsob života očima imigranta.[55]

6.4 Giovanni Battista Piranesi

Italský grafik Giovanni Battista Piranesi (1720 -1778) byl geniální grafik italského baroka, jak jej nazval titul retrospektivní výstavy pořádané olomouckým Arcidiecézním muzeem (1. 10. 2015 - 10.1-2016).

Nejproslulejším Piranesiho dílem je bezesporu cyklus velkoformátových leptů *Carceri d'lnvenzione* (Imaginární žaláře). Toto album čítající šestnáct listů vzniklo ve svém prvním vydání v roce 1749 a bylo odlišné od všech jeho doposud vytvořených děl, přičemž i matrice tohoto cyklu jsou zpracovány kombinací nejrůznějších přístupů, což je u Piranesiho, který většinou pracoval čistě technikou hlubotiskového leptu, dalším inovativním faktorem. Navíc Piranesi své Caceri tiskl v průběhu let opakovaně a při každém dalším vydání do matric nějakým způsobem zasáhl. Esejista a kritik Aldous Leonard Huxley v Carceri spatřoval metafyzické hloubky lidské duše. Ve své eseji z roku 1949 je interpretuje jako vězení lidských

[55] Travelnews.cz: Saul Steinberg: The Americans Velkolepá nástěnná koláž v Muzeu Ludwig [online].[23. 9. 2015]. Dostupné z: http://www.travelnews.cz/styl/saul-steinberg-the-americans-velkolepa-nastenna-kolaz-v-muzeu-ludwig

myšlenek, výraz pochybností, strachu, úzkosti, zmatku, paniky a nočních můr. Již na konci 18. století se Piranesiho *Carceri* staly také významným zdrojem inspirace nejen pro dobovou scénografii, ale také pro literaturu. Interiéry Piranesiho žalářů použil anglický představitel gotického románu William Thomas Beckford pro svou orientálně-hororovou novelu *Vathek* z roku 1786. Z francouzských autorů ovlivnily Victora Huga, Honoré de Balzaca či Charlese Baudelaira.

Stejnou náladu nacházíme i v Kafkově díle, kde se postavy ztrácejí v nekonečných tmavých uličkách s mnoha vchody a zavřenými dveřmi, balancují na hranici snu a bdělého stavu.

7 Vzájemný vztah malířství a filmu

Vztah filmu a výtvarného umění je zajímavým tématem dějin umění a byla mu věnována pozornost umělců, filmařů i výtvarných a filmových teoretiků. Avantgardní manifesty usilovaly o zrovnoprávnění vztahu filmu k ostatním uměním a tvůrci experimentálních filmů přejímali tvůrčí postupy podobné těm, jež využívali výtvarníci. Filmový a malířský obraz pracuje se ztvárněním, v němž je trojrozměrný svět zredukován na dva rozměry. Zásadní roli pro diváka pak představuje hledáček kamery nebo rám obrazu, které ohraničují naši pozornost, ovlivňují směr, kterým se divák na většinu obrazů dívá. Filmový obraz i malba mají určitou kompozici, pracují se světlem, vykazují osobité časové a prostorové charakteristiky, nakládají se znázorňovacími a výrazovými možnostmi a samozřejmě jsou ve vztahu k prostoru i mimo své ohraničení.[56]

Malířství a filmografie se vzájemně ovlivňují. Kupříkladu u mnoha filmů jsou využívány malířské postupy při stavbě kompozice- nasvícení, aranžmá herců a kulis. Tyto inspirace obrazy můžeme hledat například v krajinomalbách z 18. století, které mají takřka „filmovou“ otevřenost a působivost prostoru.

Společným jmenovatelem filmu a obrazů je ale fantazie. Freud jednou poznamenal, že umělec přechází skrze fantazii k realitě. Fantazie je následkem toho, že lze z umění udělat jak předmět, tak příčinu deformace reality. Porozumění umění předpokládá představivost, cílem představivosti je postihnout a pochopit podstatu skutečnosti. Velká část zájmu o film je ve své podstatě zájmem o fantazii. Film a výtvarné umění se od začátku věnuje vytváření fantazií a zobrazováním představ. Vytváří světy, u nichž divák ochotně přijímá jejich realitu a nechává se jimi přesvědčit, a dokonce přehlíží věci, které by v běžné realitě působily jako banální, absurdní nebo vulgární.

7.1 Kabinet doktora Caligariho

Německý film z roku 1919 byl režírovaný Robertem Wienem. Na výtvarné stránce filmu se podíleli expresionističtí umělci z okruhu přispěvovatelů do literárního časopisu Der Sturm

[56] Film a výtvarné umění [online].[20. 5. 2016]. Dostupné z: http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce1.htm

(vydáván 1910 -1932 v Berlíně). Základ filmu vytváří právě jejich deformované kulisy budov s malovanými stíny.

Novější rozbory tohoto filmu kráčejí ve stopách analýzy předložené Siegfriedem Kracauerem[57] a obvykle se zaměřují na složitou otázku rámcové struktury. Hlavní příběh šíleného lékaře, který využije své záporné moci a hypnotické síly nad náměsíčníkem k tomu, aby rozbil štěstí mladého protagonisty Alana a jeho snoubenky Jane, je prezentováno jako vyprávění Alanova přítele Francise. Když se tento vložený příběh uzavře, dojde k zásadnímu obrácení rolí: zjišťujeme, že Francis svůj příběh líčil coby chovanec ústavu pro choromyslné, jehož laskavý ředitel- kterého Francis obvinil, že je Caligariho dvojníkem, nyní prohlašuje, že konečně chápe příčinu pacientových obtíží a ví, jak ho vyléčit. Rámcová struktura, v níž dominuje vlídný ředitel ústavu, doslova vězní Francise i jeho přítele, a podle Kracauera tak ustanovuje autoritu a vnucuje tak Francisovu antiautoritářskému vyprávění konzervativní a optimistický význam. Účinkem rámcového příběhu se hlavní příběh mění v pouhou klamnou představu šílence, a plní tedy funkci přenosu děje do nitra - s tím výsledkem, jako by se zachycené události odehrávaly jen ve vnitřní psychické krajině.[58]

Dalším možným nahlížením na příběh Caligariho je přiznání jisté zvláštní logiky vnímání, která každou osobu a každý jev obestírá mnohoznačností a s tím související tendencí vytvářet dvojníky, podvojné významy a dvoutvářnost podkopávající racionalitu, která má stanovovat mezi postavami a událostmi jasné hranice. Právě díky této dekonstrukci racionálního chápání, na kterou je film nepochybně zaměřen, se stal revolučním. Zdvojování a opakování jevů je zcela běžnou metodou objevující se v nejstarších německých filmech a v Caligarim zvláště. Dle mého názoru se spojitost s Escherovými tesalencemi sama nabízí. Neustálé zdvojování, opakování událostí, mnohoznačnost či přímo rozpor: zdánlivě potvrzující, ale zároveň znatelně vyvracející, vytvářející tyto rozkošné paradoxy.

Zvláštní zdvojování či „rozpolcování“ postav nemusí být nutně potvrzováním jejich jednoty či identity, naopak jej vnímáme, ať už ve filmu, nebo obraze, jako dvoutvářnost rolí, opakování jsou

[57] Siegfried Kracauer byl německo-americký filmový a kulturní teoretik, sociolog, spisovatel a novinář. Byl volně napojený na tzv. frankfurtskou školu sociální kritiky. Jeho nejslavnější prací jsou dějiny německého filmu, jež vyšly pod názvem From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film roku 1947.

[58] KRACAUER, Sigfried, *Dějiny německého filmu: od Caligariho k Hitlerovi: psychologické dějiny německého filmu*, Praha, Státní pedagogické nakladatelství, 1958, s. 62-76

napojena na zdánlivě nekonečnou sérii matoucích alternativ a duplikátů souvisejících s krizí vnímání. Tato dvoutvářnost, tak charakteristická pro deformaci a typická pro expresionistickou avantgardu. Charakteristická víceznačnost filmu se projevuje již v názvu. Německým *Kabinett* je běžně označován typ podívané v místnosti vyhrazené pro uložení konkrétní sbírky (například v muzeu). Slovo má však další dva významy. Původní titul (potvrzují ho původní filmové cívky i plakáty) byl psán jako *Cabinet*, který odpovídá francouzské či anglické formě. Tento způsob zápisu může upozorňovat na starší význam kabinetu (ve francouzštině doposud používaný význam), a to jako pracovní místnosti lékaře (operačního sálu) nebo zavedené praxe lékaře, advokáta nebo jiného samostatného odborníka. Zároveň výraz ve francouzštině i v němčině nese význam jako postranní místnost- přilehlý prostor. Již díky názvu je tedy postava Caligariho spjata jak s rolí psychiatra a jeho oficinální vědeckou praxí (lékaře v ústavu pro choromyslné), tak s rolí podvodného šarlatána, který vystupuje s pouťovou atrakcí. V tomto druhém případě jsou pak Caligariho znalosti, dovednosti, triky (hypnóza) spojeny s boční větví psychoanalýzy, onou „postranní místností“ psychiky, kam patří spánek, touha a nevědomí. Témata spánku a nevědomí jsou ve filmu kódovány coby složky temné a nepostižitelné síly, alternativy vůči racionální autoritě.[59]

Kabinet doktora Caligariho je vystaven na divadelních postupech, kamera snímá scénu z jediného pevného místa a před ní se pouze střídají jednotlivé kulisy. Spojení tohoto filmu s malířstvím je zřejmé na první zhlédnutí, film doslova působí jako oživlé malířské plátno. Kulisy jsou vytvořeny z maleb na papíře, obsahují ostré kontrastní barevné plochy s malovanými stíny. Budovy mají nezvyklé rozměry a tvary s ostrými nepřirozenými úhly a pokřivenými okny. Dominují černé kontury, prodloužené figury, deformované objekty.

7.2 Karel Zeman

„Chci, aby moje filmy měly vtip a úsměvnost,
onen úsměv nad minulými časy. I když se ve
filmu nikdo nesměje, usmívám se já nad vším …“

Dílo Karla Zemana je odpovědí na otázku, proč se filmem zabývat a inspirovat se jím.

[59] MURPHY, Richard, *Teoretizace avantgardy -Modernismus, expresionismus a problém postmoderny*, Brno, Nakladatelství Host s.r.o., 2010. s. 187-193 ISBN 978-80-7294-269-5

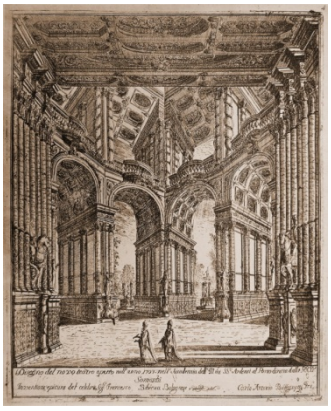
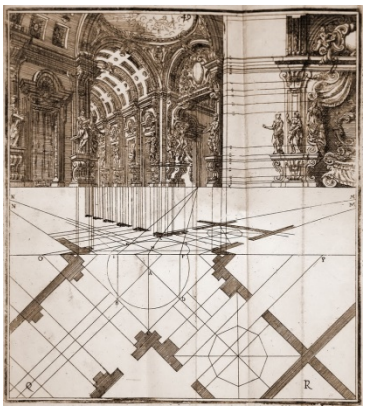
Jedním z mnoha důvodů působivosti Zemanových filmů je jejich laskavý humor a osobitá, jemně nostalgická poetika. Zemanův film *Vynález zkázy* v roce 1958 obletěl doslova celý svět, byl ověnčen cenami a stal se jedním z nejvýznamnějších filmů 20. století. Získal Velkou cenu na světové výstavě EXPO 58 v Bruselu. Jedná se o první film Karla Zemana natočený na motivy spisovatele Julesa Vernea. K. Zeman si zde vyzkoušel nový výtvarný styl, jímž oživuje v černobílém provedení rytiny prvních ilustrátorů Verneových knih Édouarda Rioua a Léona Benetta. Tento styl pak rozvíjel a uplatňoval ve svých dalších dílech.

S tvorbou Karla Zemana bychom neměli opomenout zmínit svébytné umělecké odvětví, které se zabývá otázkami perspektivních klamů. Jedná se o scénografické návrhy iluzivní fiktivní krajiny, přenesené architektonické motivy a interiéry.

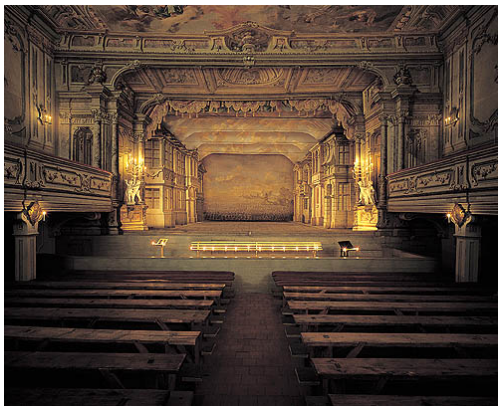
Renesanční, symetricky komponovanou divadelní scénu se souběžnými plány na konci 17. století vystřídala „scene per angolo“, jejíž konstrukce spočívá ve dvou optických osách. Divákovi není zprostředkován pouze iluzivní pohled na perspektivně ubíhající architekturu, ale nabízejí se mu různé pohledové úběžníky- divadelní architekti Giuseppe Galli Bibiena (1696 - 1757), Ferdinando Galli da Bibiena (1657-1743). Jedná se o jednoduché schéma založené na existenci jediného úběžníku umístěného zpravidla v centrální ose, podél níž jsou rozmístěny budovy postupně ustupující a zmenšující se v sérii plánů souběžných s osou kolmou ke směru pohledu. Tento nový typ barokní scény navíc pracoval s dvěma úběžníky po stranách, díky nimž jsou budovy znázorněny pod úhlem 45 stupňů. Směrem k divákovi tak namísto centrální osy ulice vyčnívá roh budovy, výsledkem je iluze velkého prostoru.[60]

V českých zemích je návaznost na tento systém dobře patrná na divadelních dekoracích zámeckého divadla v Českém Krumlově. Autoři Hans Wetschel a Leo Märkelscén dokonce v některých případech použili dílo Giuseppe Galli-Bibieny jako přímý vzor a předlohu.

[60] INGERLE, Petr, *Příběh perspektivy- dějiny jedné ideje*, Brno, Nakladatelství Barrister & Principal, 2010, s.185-186 ISBN 978-80-87474-09-9

Obr. 28: Scene per angolo[61]



Obr. 29: Divadlo Český Krumlov[62]

Filmy Karla Zemana jsou uceleným výtvarným dílem. Využíváním plochých „divadelních“ kulis a dokreslovaček před kamerou dokázal vytvářet dokonalé perspektivní iluze.

Kupříkladu trikové scény s dokreslovačkou, která perspektivně spojuje reálnou scénu s malbou na desce nebo skle, které je umístěno cca 1,5–3 m před kamerou. To umožňuje ve filmu vytvořit iluzi prostředí, které neexistuje. Nebo jeho technika děleného obrazu, která umožnila prokopírování kresby do záběrů. A právě díky kombinaci reálných záběrů s kresbou působí tyto filmy doslova půvabným dojmem. Technika děleného obrazu funguje na principu dvou nebo vícenásobné expozice téhož filmového políčka, ze kterého se vždy osvětlí pouze určitá část, zbytek je překrytý maskami. Po každé expozici se filmový negativ vrací na začátek záběru, zakryje se natočená část filmu a následuje expozice původně zakryté části záběru.

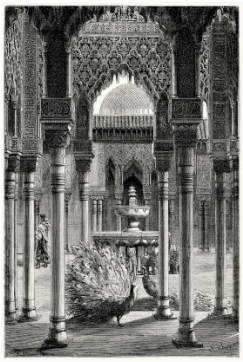
Roku 1961 vytvořil Karel Zeman svého *Barona Prášila*. Působivý film a dle mého názoru nejlepší autorovo dílo, co se obrazotvornosti týče. Scénář filmu Baron Prášil byl vytvořen dle knižní předlohy Gottfrieda Augusta Bürgera. Kulisy, které nechal Zeman pro film vytvořit, jsou inspirovány rytinami z 19. století, jejichž autorem je Gustav Doré. [63]

---

[61] LORDA, Joquin: Baroque theaters: The Galli da Bibiena's designs [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.unav.es/ha/007-TEAT/barrocos-bibiena-familia.htm

[62] Zámecké divadlo v Českém Krumlově, celkový pohled, na jevišti dekorace „Město", 1999, foto: Věroslav Škrabánek [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.castle.ckrumlov.cz/img.php?img=6606&LANG=cz

[63] Doprovodné texty expozice Muzeum Karla Zemana, Praha

 [64]

Obr. 30: Gustav Doré

[65]

Obr. 31: Scéna z filmu Baron Prášil

Zeman zde plně využil divadelní kompozice scene per angolo, což vedlo k tomu, že každá jednotlivá scéna filmu *Baron Prášil* je samostatně fungujícím malířským obrazem, které jsou poeticky popisovány jako „Bagdád tonoucí v magické modři“ nebo „jantarové věže sultánova paláce ozářeny měsícem“.

[66]

Obr. 32: Scény z filmu Baron Prášil- systém Scene per angolo

Karel Zeman měl ohromující smysl pro perspektivu a pojetí obrazových iluzí. Sledování těchto filmů nás v každé další minutě nutí k zamyšlení „Jak to udělal?“ Přičemž ta ohromující mračna

[64] Cour des Lions. Gustave Doré (publiée dans- Voyage en Espagne de Messieurs Gustave Doré et Charles Davillier-, Le Tour du monde, 1864) [online].[18. 8. 2015]. Dostupné z: http://www.projetsdepaysage.fr/paysage._langage._voyage

[65] Karel Zeman - Baron Prášil (The Fabulous Baron Munchausen) 1962 [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/pin/331577591295906778/

[66] Česká komedie v Chorzowě: „Baron Prášil“ [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: http://warsaw.czechcentres.cz/cs/program/detail-akce/czeska-komedia-w-chorzowie-przygody-munchhausena/

kouře v *Baronu Prášilovi*, která působí dynamickým, velice zvláštním způsobem, vlastně Zeman vytvářel tak, že do obyčejné vody kápl barvivo, což vytvořilo tyto krásné obrazce.
Zemanovy filmy jsou ohromující a zároveň i velmi humorné. Využití dokreslovaček a mnohovrstvých záběrů (vícenásobné pásy v kameře), scény, kde se postupně kamera vnořuje stále více a více do nitra, svět vystavěný z papírových kulis i výrazná stylizace – to vše se podílí na unikátní vizuální podobě a neopakovatelné atmosféře Zemanova díla.

7.3 Martin Blažíček a Hand-made film

Současný umělec Martin Blažíček (1976) je filmařem a audiovizuálním performerem. Jeho dílo je spojeno s experimentálním filmem. Je kurátorem Galerie NoD v Praze (Galerie NoD a experimentální divadlo do Teatro NoD). Jeho tvorba je postavena na experimentálních technikách filmové animace. Přímé malbě, informelní kresbě nebo chemickém zpracování povrchu filmového pásu. Jeho site-specific performance se zaměřují na různé způsoby ovlivňování podoby filmu přímo během projekce.
Jeho filmová performance Mikroloops (2007, Varšava) propojila filmovou projekci a hudební improvizaci. Byla založena na řadě optických a mechanických manipulací, jimiž prochází film a které přetváří jeho obraz na cestě mezi objektivem a plátnem. Blažíček pak vycházel z přirozených světelných podmínek prostoru, které s pomocí nepatrných intervencí přechodů šedi proměňoval v optické iluze. Zvuková projekce byla propojena s objektovou manipulací.

Vztah malířství a filmu nepochybně vyjadřuje i umělecká forma tzv. hand-made film/ rukodělný film či experimentální autorský film. Tento druh uměleckého vyjadřování je založen na manipulaci s filmovým materiálem. Umělec maluje, kreslí, chemicky narušuje či vyškrabává tvary přímo na průhledný nebo černý filmový pás. Výsledkem je vytvoření abstraktního pohyblivého obrazu. Umělci mnohdy používají nalezené materiály s již natočeným obrazem a vytváří tak napětí mezi reálným obrazem a vytvořenou strukturou. Technika práce je spjata s uměním informelu. Umělci často vlepují různé průsvitné materiály, vytváří otvory děrovačkami nebo používají šicí stroje. Při práci s filmovým pásem lze zpracovávat postupně políčko po políčku nebo pracovat napříč několika políčky. Vytvořený obraz je pak promítán projektorem na plátno a je mnohonásobně zvětšen. Právě díky tomuto zvětšení vyvstávají před pohledem diváka neočekávané struktury spojené s faktorem řízené náhody.

V souvislosti s rukodělným filmem je třeba zmínit tzv. non-filmové dílo nebo také volné filmové dílo. Jedná se o film, který je oficiálně veden jako volné dílo (public domain). Mohou to být například filmy, jejichž autoři svolili k volnému užívání jejich díla bez nároku na další ochranu díla, nebo filmy, jejichž majetková práva (copyright) vypršela. Právě tento filmový materiál je využíván k hand-made filmům.

Za objevitele techniky hand-made filmu je považován umělec Leonard Charles Huia Len Louh (1901-1980), pseudonymem Len Lye, pocházející z Nového Zélandu. K tomu se váže historka o autorově nedostatku finančních prostředků k natočení vlastního filmu, a proto se rozhodl použít vyhozené kousky filmu. Po následném očištění získal čirý filmový pás, na který začal malovat - právě on začal s nanášením barev napříč filmovým pásem. Len Lyeovo nejznámější dílo je *Trade Tattoo*, pocházející z roku 1937. Umělec zde propojil informelní abstraktní tvorbu s dokumentárními záběry průmyslového života Británie, čímž jako jeden z prvních propojil ve filmu abstraktní motivy s reálnými.

Od té doby procházel hand-made film dalším vývojem, objevila se figura, změna smyslu obsahu i jednoduché příběhy. Američan Harry Smith ve 40. letech začal na filmové pásmo nanášet struktury sprejem. V 60. letech další Američan Stan Brakhage vlepoval na filmové pásmo křídla uhynulého hmyzu a části rostlin. Reálný objekt se ve své fyzické přítomnosti stal součástí filmu.[67]

V Čechách se hand-made film objevuje až koncem šedesátých let, kdy začíná vytvářet své první filmy Petr Skala. Navazoval na tradici české informelní malby (V. Boudník, M. Medek, J. Koblasa), samozřejmě v undergroundových podmínkách normalizace. Dílo Petra Skaly čítá na osmdesát krátkých filmů. V 90. letech nastupuje Martin Blažíček.

Každou novou projekcí se film poškozuje, barvy se stírají, nalepené objekty odpadávají, až se postupem času stává celý film nepromítatelným. Tato pomíjivost má mnoho společného s přístupy konceptuálních umělců.

[67] ČÍHÁK, Martin: Artilk: Rukodělný film[online].[20. 5. 2016]. Dostupné z: http://artikl.org/tema-mesice/rukodelny-film

8. Perspektiva a labyrinty

8.1 Chápání labyrintu

Odkaz na labyrint nalezneme takřka ve všech údobích výtvarného umění. A není divu, jelikož labyrint nabízí umělcům nepřeberné množství symbolických významů, tajemnost, poutavou mytologii spojenou s hrdinskými činy. Labyrint měl odpradávna hluboký duchovní význam. Existuje nevyčerpatelné množství způsobů, jak k labyrintu přistupovat a jak tento pojem umělecky uchopit. Labyrint lze interpretovat jako snový labyrint představ. Labyrint jako symbol je doslova přeplněný obsahy a významy.

Prapůvod labyrintu jako symbolu je zahalen tajemstvím. Teorií o jeho vzniku je více. Některé tvrdí, že jde o převzatý přírodní motiv, příkladem mohou být korály, ulity nebo komplexy podzemních chodeb mravenců. Jiné teorie tvrdí, že se vyvinuly z jednoduchých geometrických forem používaných v nejstarším umění- spirály a meandry.

Co se mytologie týká, nejstarší zmínka o labyrintu pochází z hliněné destičky nalezené na Knossu 1400 př. n. l. Také při egyptských vykopávkách byla nacházena vyobrazení labyrintu společně s figurami přeskakujícími býky, což poukazuje na krétské umělce. Spojení labyrintu a býka pochází z legendy o jeho vzniku. Podle starořecké legendy nechal krétský král Mínos postavit labyrint jako vězení pro strašlivého Minotaura, člověka s býčí hlavou. Tohoto úkolu se zhostil architekt Daidalos. Minotaura nakonec zabil athénský hrdina Theseus, najít cestu z labyrintu mu pomohla Ariadna, dcera krále Mínoa. V řecké mytologii je pak labyrint spojován také s tancem, který snad měli Ariadna s Theseem tančit při oslavě svého vítězství (jedná se o tanec v kruhu).

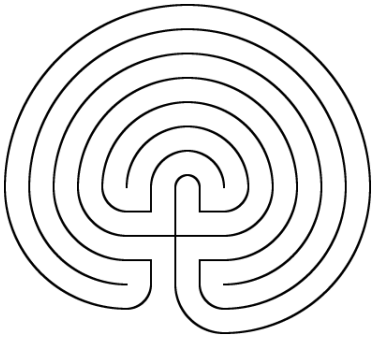
Ve východní kultuře námět labyrintu najdeme v mnoha podobách v Pohádkách tisíce a jedné noci. Kupříkladu pohádka o paláci, který má podobu labyrintu. Král slíbil svou dceru tomu, komu se podaří najít cestu labyrintem a spatřit jeho dceru. Na cestu labyrintem se postupně vydalo šest princů, ale princeznu žádný z nich nenašel a všichni byli zabiti. Až sedmému princi se podaří pomocí lsti princeznu získat (ukryje se v duté soše, která je donesena do princeznina pokoje). Princezna v této pohádce symbolizuje duši.

V Asii je symbol labyrintu doposud malovaný na prahu dveří, toto vyobrazení má dopomáhat při porodu. Labyrint se sedmi chodbami se vztahuje k sedmi čakrám a sedmi vnitřním prostorám dělohy, kterými musí dítě najít cestu ke svému narození (čakra vjuha). Symbolika labyrintu

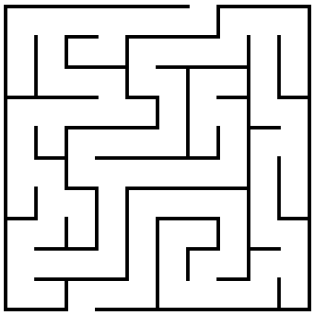
spojená s ženskostí a ženskou spiritualitou přetrvává do současnosti. Kupříkladu americká ženská komunita při katedrále Grace v San Franciscu pořádá pravidelně tzv. Women´s Dream Quest, což je program pro ženy pořádaný v noci, během něhož účastnice procházejí podlahovým labyrintem, zpívají a také tančí, diskutují a zabývají se svými sny.[68]

V buddhismu je labyrint symbolem pro bezpečné útočiště. Na západě v evropských megalitických stavbách se objevuje symbol labyrintu vedle spirál, sluncí, stromů života nebo sloupů jako zobrazení obnovení života a naděje na znovuzrození.

Ve středověku jsou labyrinty architektonickým prvkem katedrál. Tyto podlahové labyrinty lze nalézt v Arrasu, Bayeux, Cremoně, Remeši, St. Omeru a Sens i Chartre. Symbolizují cestu, duchovní i životní, jsou prostředkem k meditaci a soustředění. V tomto pojetí má každá životní cesta své překážky a body obratu. Cesta patří k cíli. Každý člověk se na cestě životem nachází na jiném místě, jeden stojí na začátku, jiný uprostřed, třetí je na cestě zpátky. Lidé kráčejí různým tempem. Každý následuje vlastní životní rytmus. Každý má na cestě vlastní otázky a odpovědi. Cesta někdy trvá déle, než se plánovalo. Každý bod obratu nám nabízí změnu perspektivy. Nevíme, kdy dosáhneme cíle. Často přijdeme k cíli náhle a nečekaně. Cíl může ležet za každým ohybem cesty. Někdo byl ve středu už před námi a nikdy nemůžeme zůstat ve středu trvale.



labyrint



bludiště

Od 16. století duchovní symbolika labyrintu ustupuje do pozadí a nahrazuje ji hravá forma bludiště. Lidé již nehledali sebepoznání a meditaci, chtěli se bavit a bludiště jim k tomu poskytovalo ideální prostor. Smyslové hry, dvoření, hry na fanty a škádlení, bludiště se stalo symbolem pro erotická dobrodružství šlechty.

[68] Veriditas: Women's Dream Quest [online].[20. 4. 2016]. Dostupné z:https://www.veriditas.org/wdq

Pokud bychom měli vybrat mezi labyrintem a bludištěm symbol, který by lépe reprezentoval naši dnešní společnost, bylo by to zajisté bludiště. Horečnaté hledání správné cesty, neustálé opakované narážení na překážky a slepé uličky, pocity ztracení a zmatku, bezmyšlenkovité pobíhaní sem a tam, potřeba rychlého řešení, to jsou přesně peripetie naší společnosti.

Snad právě proto je druhý symbol, labyrint, znovu vyhledávaným námětem výtvarného umění, které vždy odráželo společenské nálady. Dnešní společnost touží po uklidnění, zpomalení, zjednodušení, po objevení cíle, za kterým stojí zato putovat. A labyrint má na rozdíl od bludišť poměrně jednoduchý plán.

8.2 Labyrinty ve výtvarném umění současnosti

Paul Klee v roce 1939 namaloval tři plátna s názvy *Zničený labyrint* (Destroyed Labyrinth), *Labyrintická krajinomalba* a *Labyrintický park*. V jeho díle se prvky architektury přeměnily v organické formy. Tímto dílem však plošné malířské ztvárnění labyrintu jako stěžejního tématu takřka mizí. Současní umělci se soustředí na labyrint jako na možnost vyjádření prostorových vztahů. Pablo Picasso byl fascinován symbolem býka, což potvrzuje jeho *Mínotauromaquia*. *„Kdyby člověk označil veškeré zastavení na své životní cestě a pak je spojil čarou, jistě by z toho vyšla podoba Mínotaura,“* nechal se slyšet Pablo Picasso.

Italský umělec Italo Lanfredini vybudoval roku 1990 na vrcholku kopce Parco delle Madione (u města Castel di Lucio na Sicílii) *Ariadnin labyrint*. Jedná se o monumentální labyrint z železobetonu. Diváci mohou vejít vysokou štíhlou branou a dojít do jeho středu.

[69]

Obr. 33: Il Labirinto di Arianna Italo Lanfredini

[70]

Obr. 34: Paul Klee, Zničený labyrint, 1939

[69] L'Europa restaura la bellezza di Fiumara d'Arte: Il Labirinto di Arianna Italo Lanfredini[online].[11. 4. 2015]. Dostupné z: http://www.sicilymag.it/l-europa-restaura-la-bellezza-di-fiumara-d-arte.htm

[70] Paul Klee - Destroyed Labyrinth/1939[online].[12. 4. 2016]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/KeystoneArtHous/paul-klee/

Další monumentální labyrint vytvořil Jannis Kounellis, v roce 2002. *Atto Unico* z železných plátů věnoval Národní galerii moderního umění v Římě.

Prostorovými labyrinty, konkrétně či přeneseně, se velmi často zabýval také Robert Morris. Vytvořil monumentální labyrinty ze skla, drátěného plotu, cihel nebo také dřeva. Jeho drátěný labyrint je umístěn na dvoře Galerie Sonnabend v New Yorku. Podle autora ztělesňuje prastarou metaforu hledání sebe sama. Roku 2000 zrealizoval R. Morris v Lyonském Musée d'Art contemporain (Muzeum současného umění) taktilní instalaci *White Nights*. Diváci mohli procházet mezi chodbami labyrintu z bílých látkových stěn, na kterých byly promítány fotografie a tajné dokumenty z období okupace Lyonu. Tyto dokumenty byly zapůjčeny francouzským Muzeem dějin holocaustu (Museé d'histoire de la Resistance et de la Déportation). [71]

[72]

Obr. 35: Robert Morris, Sonnabend Labyrinth

[73]

Obr. 36: Robert Morris White Nights

8.3 Květa Pacovská, leporela

V souvislosti s prostorovými iluzemi a jejich vztahem k labyrintu a způsobem, kterým ve své práci labyrint uchopuji, bych zmínila leporelo. Jedná se o druh umělecké tvorby, který se pohybuje na pomezí knihy a výtvarného objektu. Ve své podstatě je leporelo harmonikově skládanou knihou s minimálním textem a převládajícími ilustracemi. Tvar leporela se mění v závislosti na autorském zpracování. K pojmu leporelo pak neodmyslitelně patří umělkyně Květa Pacovská.

[71] Musée d'art contemporain de Lyon – 2010: Robert Morrishttp [online].[4. 8. 2015]. Dostupné z //www.mac-lyon.com/static/mac/contenu/fichiers/artistes/notices_collec/morris.pdf
[72] Silver: Robert Morris at Sonnabend [online].[20. 4. 2016]. Dostupné z: http://artfcity.com/2013/09/26/silver-robert-morris-at-sonnabend/
[73] Robert Morris White Nights [online].[12. 4. 2016]. Dostupné z: www.artnet.com/Magazine/reviews/kaufman/

Květa Pacovská (1947) se zabývá trojrozměrnými obrazy, taktilními trojrozměrnými objekty, papírovými i kovovými a především experimentální autorskou knihou. Všechna tato díla v různých variantách propojují linii a barvu s prostorem. Autorka přistupuje ke knize jako k výtvarnému objektu, který je možné vnímat vícero smysly. Ve svých dílech propojuje ilustraci s různými materiály a vytváří trojrozměrné efekty. Její tvorba se také vyznačuje hravostí, geometrií, jednoduchými liniemi a experimenty s nimi. Její knihy jsou popisovány jako „papírové sochy“ nebo „architektury“. Najdeme v nich experimenty s různými směry čtení, vlastní rytmus a prostorové vyjádření.

K. Pacovská získala především za svoji autorskou knižní tvorbu řadu ocenění, například Cenu Hanse Christiana Andersena v roce 1992 a cenu za nejkrásnější knihu světa Goldene Letter v roce 1993 nebo Cenu Vladimíra Boudníka v roce 2002. Práce Květy Pacovské byla k vidění na monumentální retrospektivní výstavě *Maximum Contrast* pořádané Galerií hlavního města Prahy v prostorách Městské knihovny (11. 11. 2015 – 27. 3. 2016).

DIDAKTICKÁ ČÁST

9. Návrh vzdělávacího programu Labyrint

Vzdělávací program je určen žákům základní umělecké školy, jejichž věk se pohybuje mezi 6-15 lety. Tento program jsem realizovala v průběhu své praxe na základní umělecké škole. Všechny uvedené fotografie jsou pořízené mnou osobně, k jejich použití v diplomové práci jsem dostala svolení od vedení školy, rodičů žáků i žáků samotných.

Tématem programu je Labyrint a s ním související motivy.

Stejné zadání jsem použila u více věkově rozdílných skupin, zadání jsem vždy přizpůsobila věku žáků.

Program Labyrint má vzestupnou tendenci. Z počátku jsou žákům zadávány jednodušší úkoly s využitím známých technik a práce je samostatná. Postupně se úkoly stávají více abstraktními a je kladen důraz na skupinovou spolupráci.

Jedním z cílů programu bylo, aby si žáci vyzkoušeli tvořit pomocí netradičních výtvarných přístupů, jako jsou land art, tvorba na základě imaginace, malba na základě hudebního podkresu. Velkou roli hrála také haptika a využívání přírodních materiálů.

V programu jsem kladla důraz na změnu prostoru, ve kterém žáci běžně pracují, například odlišné rozestavění lavic v ateliéru, práce v kruhu, přesuny do jiných částí budovy školy (na půdu, hudební salon), práce v plenéru.

Snažila jsem se žáky vyrušit z jejich běžného stereotypu při tvorbě, k tomuto účelu jsem použila postupy, jako jsou např. imaginace a tvorba doplněná promyšleným hudebním podkresem (vztahující se k tématu, etnická hudební produkce i živý hudební podkres).

Program byl pro žáky zpestřením a možností vyprostit se ze stereotypu. Při práci se žáci učili rozvíjet představivost, transformovat své zážitky do hmatatelné formy výtvarného projevu, vychutnat si proces tvorby a nelpět příliš na potřebě hodnocení výsledného díla.

9.1 Vzdělávací program Labyrint v praxi

1. TÉMA: Labyrint v přírodě

Skupina žáků: skupina A: 14 dětí (5-6 let)

Organizační forma: samostatná práce

Časová dotace: 2,5 hod.

Materiál: tužka, papír, kůra, akvarelové barvy, barevné tuše

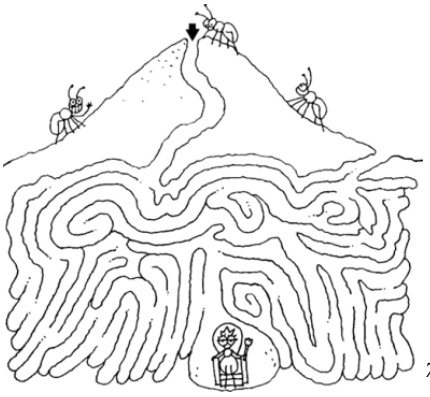
Technika: Práce s přírodninami, dotváření bludiště, koláž

Výstup: malba, koláž

Průběh:

1. Motivace: Povídání v kruhu: Kde v přírodě lze bludiště nalézt? Ukázka obrázků přírodních bludišť. Bludiště tvořená kůrovcem, průřez mraveništěm, nory zvířátek.

2. Motivace/ rozkreslení: Žákům je rozdáno tištěné bludiště *Pomoz mravenečkovi najít cestu z bludiště*. Rychlejší děti mohou vyplněné bludiště dále využít jako omalovánku (viz Obr. 37).



[74]

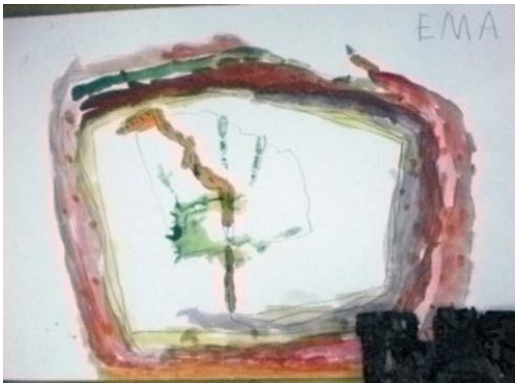
Obr. 37: Pomoz mravenečkovi najít cestu z bludiště.

3. Zadání úkolu: Dětem je rozdána kůru prolezlá kůrovcem. Úkolem je na tuto strukturu navázat a vytvořit své vlastní pokračování bludiště.

4. Úkol navíc pro rychlejší žáky: Namaluj tvora, který v tvém bludišti žije.

5. Závěrečné zhodnocení prací formou diskuze.

[74] Squigly's Ant Maze [online].[10. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.squiglysplayhouse.com/PencilPuzzles/More/AntMaze.html



Ukázka výsledných prací:

2. TÉMA: Mýtus o Minotaurovi v labyrintu

Skupina žáků: skupina B, 9 dětí (13 let)

Organizační forma: samostatná práce

Časová dotace: 2,5

Materiál: papír, temperové, akrylové barvy

Technika: abstraktní, informální malba pomocí špachtlí, prstů, rydel, houby a dalších pomůcek

Výstup: abstraktní malba, snaha o co nejčitelnější vyjádření emoce prostřednictvím linie a barvy

Průběh:

1. Motivace: povídání v kruhu. Jaký je rozdíl mezi labyrintem a bludištěm?

2. Motivace: Žákům je vyprávěn *Příběh o Minotaurovi* (viz Příloha č. 1).

3. Úloha: Žáci předvedou krátké dramatické scénky ve skupinkách. Každá skupina si vybere emoci obsaženou v příběhu o Minotaurovi, kterou chtějí ztvárnit.

4. Zadání úkolu: Žáci pomocí informální malby mají ztvárnit dvě z prezentovaných emocí (smutek, vztek, strach, láska).

5. Závěrečné zhodnocení prací formou diskuze.

Žáci v průběhu práce

Ukázka výsledných prací

3. TÉMA: Mýtus o Minotaurovi v labyrintu

Skupina žáků: skupina D, 12 dětí (9, 10, 11 let)

Organizační forma: samostatná práce

Časová dotace: 2,5

Materiál: papír, temperové, akrylové barvy

Technika: malba, míchání barev.

Výstup: portrét smutného nebo zuřivého Minotaura. Podtržení emoce barvou a gesty.

Průběh:

1. Motivace: povídání v kruhu. Jaký je rozdíl mezi labyrintem a bludištěm?

2. Motivace: Žákům je vyprávěn *Příběh o Minotaurovi* (viz. Příloha 1).

3. Motivace: povídání v kruhu. Co je to emoce? Vysvětlete vlastními slovy obsah pojmu emoce. Jaké si myslíte, že měl Minotaurus v příběhu emoce a proč?

3. Úloha: Žáci předvedou krátké dramatické scénky ve skupinkách. Jak vypadá emoce vzteku a emoce smutku, každá skupina ztvární obě emoce.

4. Zadání úkolu: Žáci vytvoří pomocí malby portrét smutného nebo zuřivého Minotaura.

5. Závěrečné zhodnocení prací formou diskuze.

Žáci v průběhu práce a ukázka výsledných prací:

4. TÉMA: Mýtus o Minotaurovi v labyrintu

Skupina žáků: skupina A: 14 dětí (5-6 let)

Organizační forma: samostatná práce

Časová dotace: 2,5 hod.

Materiál: papír, kousky textilních látek, provázky, vlna, vata, umělá kožešina, vata, síťovina, barevné tuše, lepidlo

Technika: Práce se šablonou, textilní koláž

Výstup: Maska Minotaura

Průběh:

1. Motivace: *Příběh o Minotaurovi* (viz Příloha 1).

2. Motivace: Povídání v kruhu. O čem příběh byl? Jak Minotaurus vypadal?

3. Úloha: Žáci dostanou papírovou skládačku s tématem příběhu (viz Obr. 38).

[75]

Obr. 38: Příklad papírové skládačky

Žáci při skládání

4. Žákům jsou rozdány papírové šablony Minotaura k vystřihnutí.

5. Zadání úkolu: Žáci mají vytvořit masku Minotaura, k dispozici mají textilní materiály, lepidlo a barevné tuše.

6. Závěrečné zhodnocení prací formou diskuze.

Žáci v průběhu práce a ukázka výsledných prací:

5. TÉMA: Bludiště facebooku, bludiště mezilidských vztahů

Skupina žáků: skupina B, 9 dětí (13 let)

Organizační forma: skupinová práce

Časová dotace: 2,5 hod.

Materiál: časopisy, papír, katalogy, kalendáře, fotografie, pohlednice

Technika: koláž, kresba, malba

Výstup: Velkoformátová koláž

[75] Myth: Theseus and the Minotaur - Ancient Greece for Kids [online].[10. 11. 2015]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/vstephens45/ancient-greece-and-rome/

Průběh:

1. Motivace: Žáci dostali za úkol přinést si fotografie, časopisy, pohlednice související s okruhem jejich zájmu. Povídání v kruhu o přátelství, hledání přátel, co nás spojuje, co rozděluje, facebook a jiné sociální sítě.

2. Zadání úkolu: Žáci mají za úkol ve skupinách vytvořit velkoformátovou koláž na téma Mezilidské vztahy technikou vlepování vystřižených fotek, obrázků, hledáním místa pro lepení obrázků „mé zájmy“, kresba bludiště, sítě, hledání cest od jednoho člověka k druhému, spojování společných zájmů, vytváření kresbou nebo lepením tyto cesty.

3. Závěrečné zhodnocení prací formou diskuze.

Žáci v průběhu práce a ukázka výsledných prací:

6. TÉMA: Ariadnina nit

Skupina žáků: skupina D, žáci: 8 dívek (12, 13 let)

Organizační forma: skupinová práce

Časová dotace: 2,5 hod.

Materiál: textilní materiál - nitě, provázky, vlna, kousky látek, vata

Technika: volná technika - motání, vázání, uzlování, zaplétání atd.

Výstup: Textilní objekt

Průběh:

1. Motivace: Imaginace - *Příběh o Ariadnině niti* (viz. Příloha 2). Imaginace se uskutečnila v hudebním sále školy, žáci byli vyzváni k tomu, aby se pohodlně usadili, položili. Tato hodina byla doplněna živou hudební produkcí afrických a australských nástrojů (šamanské bubny, koncovky, didgeridoo, africké bubny, djembe, kazoo, různé druhy štěrchátek atd.**)** a zpěvem. Hudba doplňovala jak imaginaci, tak následnou práci žáků (žáci měli možnost si v závěrečné reflexi nástroje vyzkoušet).

2. Zadání úkolu: Společná práce v kruhu, výroba Ariadniny nitě z textilních materiálů.

3. Reflexe: povídání v kruhu, společná hra na africké hudební nástroje, zpěv.

4. Závěrečná diskuze a zhodnocení práce.

Žáci v průběhu práce a ukázka výsledných prací:

7. TÉMA: Desková hra Labyrint

Skupina žáků: skupina D, 12 dětí (9, 10, 11 let)

Organizační forma: společná práce

Časová dotace: 2,5

Materiál: papír, temperové, akrylové barvy

Technika: koláž

Výstup: velkoformátová desková hra na téma Labyrint, bludiště v mé hlavě.

Průběh:

1. Motivace: Povídaní v kruhu, tajemné světy, pohádkové země, vesmír.

2. Úloha: Žáci měli ve skupině vytvořit návrh deskové hry ve formě bludiště nebo labyrintu (ve formátu A4), promyslet logiku hry, vymýšlet pravidla, jak budou hráči postupovat, úkoly, nástrahy.

3. Zadání úkolu: tvorba velkoformátové deskové hry dle předem připraveného návrhu pomocí kresby, malby a vlepování obrázků.

4. Závěrečné hodnocení práce a vyzkoušení her.

Žáci v průběhu práce a ukázka výsledných prací:

8. TÉMA: Putování po Ariadnině niti

Skupina žáků: skupina A: 14 dětí (5-6 let)

Organizační forma: samostatná práce

Časová dotace: 2,5 hod.

Materiál: papír, temperové, akvarelové barvy, barevné tuše

Technika: akvarelová, temperová malba

Výstup: malba na základě prožitku

Průběh:

1. Motivace: vyprávění *Příběhu o Ariadnině niti* (viz. Příloha 2).

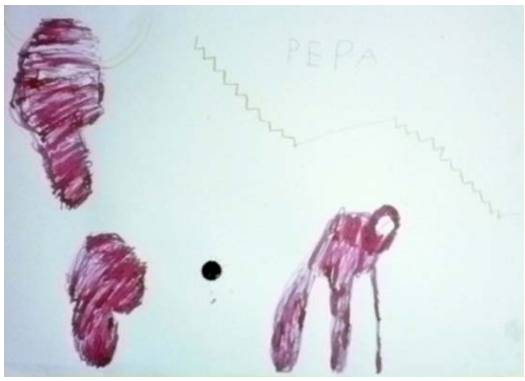
2. Úloha: pohybová hra Putování po Ariadnině niti. V prostorách školy je instalována Ariadnina nit (jedná se o textilní objekt žáků doplněný dalšími provázky, vlnou atd.). Žáci jsou vypouštěni v určitých intervalech. Mají za úkol držet se Ariadniny nitě (stejně jako v příběhu) a pokračovat tam, kam je zavede. Pomocí nitě se žáci ocitají v ještě neprobádaných částech školy, jako je půda, kabinety učitelů, hudební a dramatické sály, sklep atd.

3. Reflexe: povídání v kruhu o zážitku

4. Zadání úkolu: Na základě prožitku z hry žáci malují, co viděli.

6. Závěrečné hodnocení prací formou diskuze.

Žáci v průběhu práce a ukázka výsledných prací:



9. TÉMA: Labyrint v mé hlavě, SNY

Skupina žáků: skupina B, 9 dětí (13 let)

Organizační forma: samostatná práce

Časová dotace: 2,5 hod.

Materiál: papír, akvarelové, temperové barvy, barevné tuše

Technika: volná malba na základě imaginace

Výstup: volná malba

Průběh:

1. Motivace: povídání v kruhu. Budeme se zabývat sny. Je tu někdo, komu se nic nezdálo? A je tu někdo, kdo měl špatný sen? Co je sen a snění?
2. Úloha: Řízená *Imaginace labyrint* (viz. Příloha 3). Žáci se položí na rozmístěné deky a polštáře připravené v ateliéru, rovněž se ztlumí světla. Při imaginaci hraje speciální hudební doprovod, který napomáhá žákům uvolnit se a zvyšuje jejich představivost.
3. Zadání práce: tvorba na základě imaginace. Při tvorbě je stále puštěn hudební doprovod.
4. Reflexe: diskuze v kruhu
5. Závěrečné hodnocení prací formou diskuze.

Žáci v průběhu práce a ukázka výsledných prací:

10. TÉMA: Land art- Příběh o Daidalovi

Skupina žáků: skupina D, 12 dětí (9, 10, 11 let)

Organizační forma: skupinová i samostatná práce

Časová dotace: 2,5

Materiál: nalezené přírodní materiály, provázky, nitě

Technika: práce v plenéru, sestavování, svazování, skládání nalezených přírodních materiálů, instalace v prostoru, využití prostředí.

Výstup: video- a fotodokumentace vzniklého díla.

Průběh:

1. Motivace: Povídání v kruhu. Vyprávění *Příběhu o Daidalovi a Ikarovi* (viz. Příloha 4).
2. Zadání úkolu: volná tvorba na základě reflexe příběhu.
3. Představení a obhajoba vlastního díla.
4. Foto- a videodokumentace díla.
5. Závěrečné hodnocení formou diskuze.

Žáci v průběhu práce a ukázka výsledných prací:

9.2 Sebereflexe

Při svém působení na základní umělecké škole jsem se enormně setkávala s potřebou žáků „být ohodnocen“, „oznámkován“. Tato potřeba pochvaly v některých případech přesahovala samotný prožitek z tvorby. Program obsahuje mnoho relaxačních a arteterapeutických technik, při nichž měli žáci možnost si cíleně užít proces tvorby. V tomto směru program dozajista splnil požadavek, aby byl pro žáky zpestřením a možností vyprostit se z běžného stereotypu v tvorbě.

PRAKTICKÁ ČÁST

10 Triptych Labyrint

10.1 technické parametry

Název: Labyrint

Autor: Pavla Šuláková

Technika: akvarelová malba, kresba

Materiál: dřevo, papír, akvarel, tempera, tužka

Rozměry: 115,4 cm x 45,3 x 2 cm; 143 x 71,2 x 5 cm; 82,3 x 77,6 x 4 cm

Rok: 2016

10.2 K motivům Labyrintu

Praktická část mé diplomové práce je tvořena malbou s názvem *Labyrint*. Kombinuje v sobě odkazy na německý expresionistický film a kresebné záznamy mých vlastních snových výjevů i citace některých optických iluzí.
Nikdy nemůžeme začínat úplně od nuly. Dokonce i umělci, kteří si představují, že se vracejí zpět k počátkům (např. primitivisté), uchopují věci ve vysoce rozvinutém stadiu a navazují na nesčetné generace umělců předchozích. Ve všem, čím jsme a co děláme, dědíme celou minulost a nemůžeme se od ní odpoutat. Cesta, na níž děláme obyčejně největší pokroky, zahrnuje kritiku tradice a snahu o její obměnu, využíváme tradici a jejím prostřednictvím postupujeme kupředu.

Opakování schématu můžeme pozorovat i u dochovaných znázornění nejrůznějších zvířat, která nebyla ve své době v Evropě běžně k vidění. Například sloni vyskytující se na obrazech ze šestnáctého a sedmnáctého století pocházejí z několika málo archetypů a mají všichni stejné zvláštní rysy, nebo proslulá „ušatá velryba“ vyobrazená na holandské rytině z roku 1601 (lze nalézt v Gombrichově *Tajemství obrazu a jazyk umění,* jako obr. 3.21 na straně 92). Nakreslit neobvyklý jev je těžší, než si člověk uvědomuje. A právě prostřednictvím těchto „plagiátorských metod“ se dostáváme k hravému úkazu, který všichni milujeme a který nás baví, totiž

objevování. Jaká radost, odhalíme-li na obraze prvky pocházející ze zcela jiného díla, ať už tento objev uskutečníme v galerii, nebo při sledování filmu, televizního seriálu (např. Simpsonovi) nebo četbě knihy (např. Terry Pratchett založil svoji tvorbu na využívání tohoto druhu humoru). Ale i sám Escher propašoval do svých děl mnoho odkazů na umělce generací minulých (Například v Escherově díle *Belveder* lze nalézt postavy z H. Boschovy *Zahrady pozemských rozkoší*, část Peklo). Poskytuje nám to pocit jakési dětské radosti, že jsme rozlouskli hádanku a že dokážeme proniknout do logiky díla, že autor skrze tento skrytý detail promlouvá právě k nám (že jsme poodhalili tajemství jeho tvorby nebo jeho rozpoložení při práci). V mé práci je zakomponováno několik takovýchto citací, ať již zřejmých, nebo méně zřetelných. Jedním z důvodů, proč tomu tak je, bude samozřejmě prvek humoru. Dle mého názoru je ve výtvarném umění celkově příliš málo hravosti, na což bravurně poukazoval Terry Gilliam při své tvorbě úvodních znělek k britské televizní sérii *Monty Python's Flying Circus* (která geniálním způsobem téměř znásilňuje celé dějiny výtvarného umění a kterou diváci bezostyšně milují).

Dílo Labyrint má působit matoucím dojmem, navozovat pocit jisté nerovnováhy, klamat diváka, aby se musel soustředit na to, nač přesně se dívá. Vyobrazeny jsou prvky architektury, snových měst/neskutečných staveb /labyrintů, v jejichž interiérech se nedá dojít konce. Stírají se hranice, které určují, kde je dole a kde nahoře, jelikož do sebe zapadají prostory z různých perspektiv. Malba je hrou s hloubkou a optickými klamy. Mnoho prvků v této malbě vychází z kresebných záznamů mých snů. Jedná se o cestu labyrintem skrze interiéry, v nichž se nedá dojít konce. Střed labyrintu (stejně jako konec snů) tvoří vrchol budovy, z níž zbývá pouze její kostra, jakési torzo sestavené z kovových sloupů a žebříků. Cíl cesty se stává zároveň jejím novým začátkem.

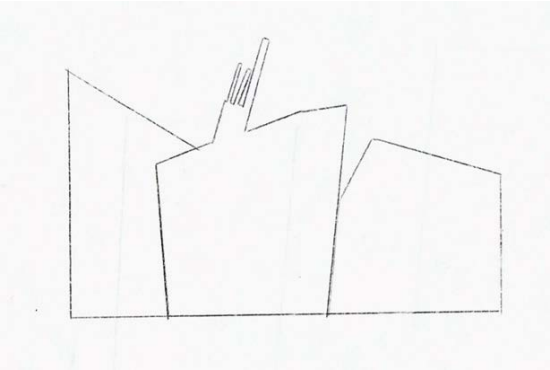
Díly triptychu do sebe zapadají tak, aby je při instalaci bylo možno složit v jeden celek. Jedná se vlastně o druh nástěnné skládačky, což je prvek, který přetrval z výchozího *Labirinto*, jenž byl koncipován jako variabilní skládanka.

10.3 Průběh vzniku

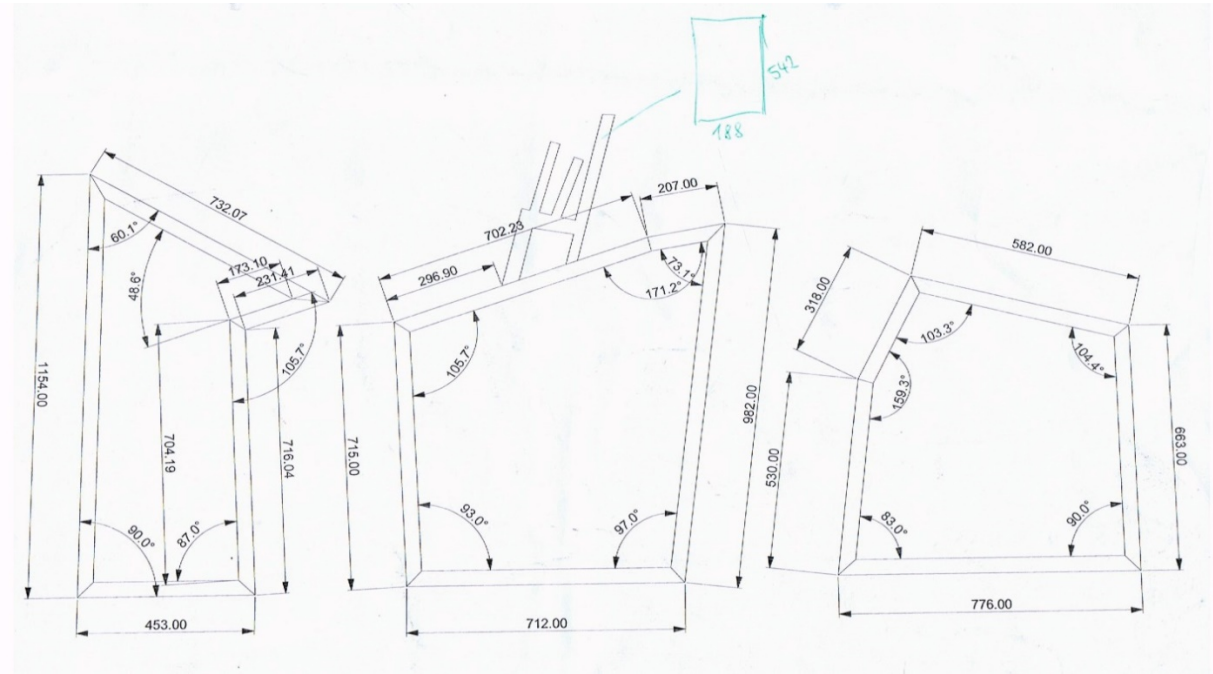
Vznik rámů: Tvar triptychu je půdorysem známé filmové scény z filmu Kabinet doktora Caligariho, k tomuto tvaru se ve své tvorbě vracím již po několik let, objevuje se v mých dílech takřka pravidelně. Při výrobě těchto rámů jsem se musela vypořádat s mnohými technickými

obtížemi, jelikož jsem chtěla, aby rámy věrně kopírovaly kresbu včetně úhlů sklonů a poměrů velikostí a z tohoto požadavku jsem nehodlala ustoupit.

A

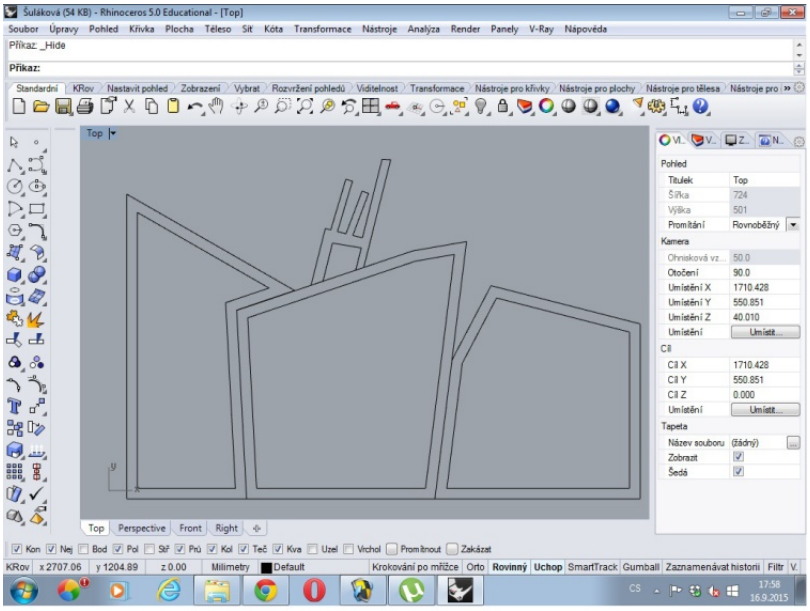

B

A Kabinet doktora Caligariho, scéna z 0:45:50 min, náměsíčník César unáší Jane pronásledován davem.
B Překres scény – půdorys rámů.



C

C Nárys rámů



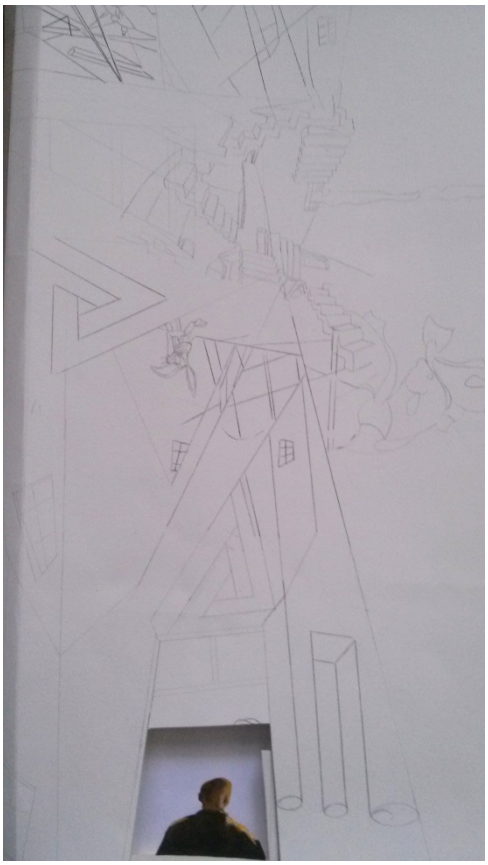
D

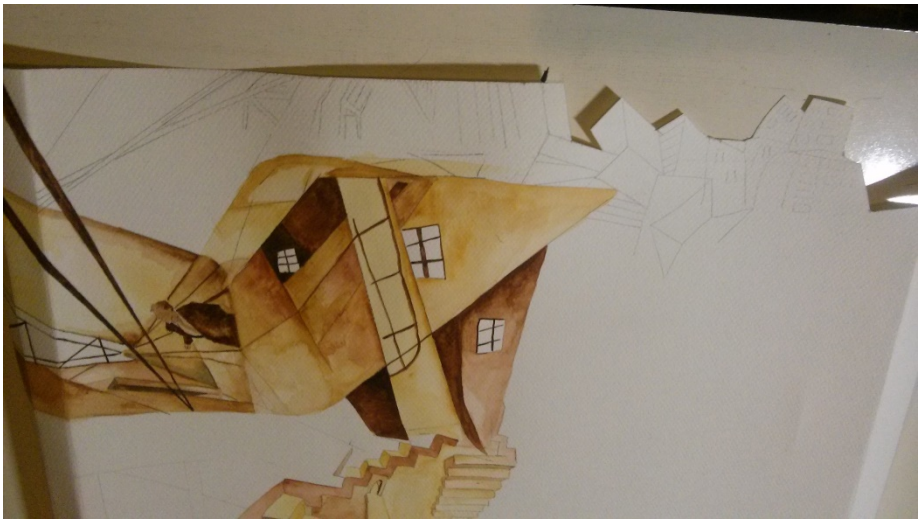
D Virtuální model rámů

E Výsledné rámy

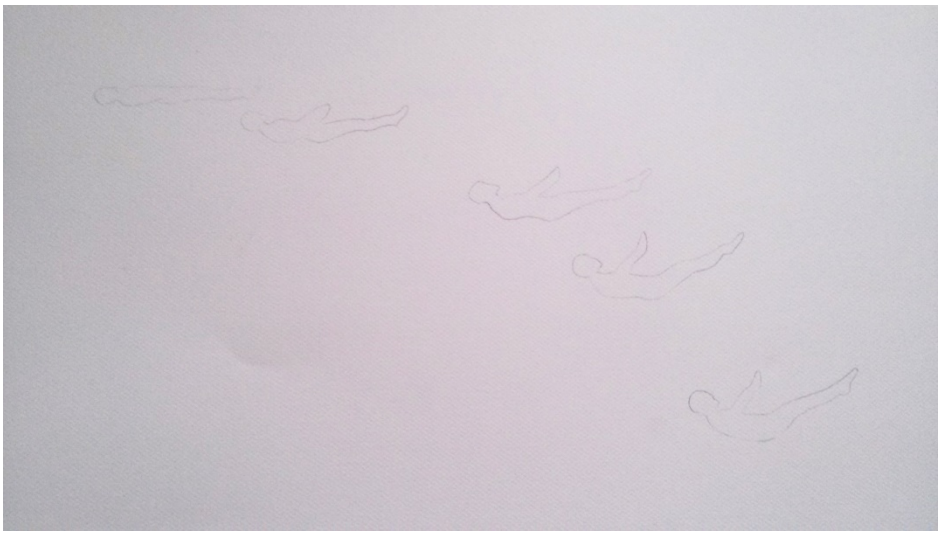
E

Průběh vzniku 1. plátna: Snové výjevy, cesta labyrintem, nemožné objekty.





Průběh vzniku 2. plátna: Vrchol/ střed labyrintu



Průběh vzniku 3. plátna: Schodiště, vrchol labyrintu

ZÁVĚR

Předchozí generace umělců nám skrze svá díla potvrdily, že požadavek aby namalovali, co vidí, je vlastně paradoxem. To čemu říkáme vidět je vždy ovlivněno a utvářeno našimi znalostmi. Nelze přesně oddělit, to co vidíme od toho, co známe. Navíc když je to co vidíme v rozporu s tím, co známe, stává se, že učiníme pozorovací chybu. Základem optická iluze či klamu je právě toto nesprávné vnímáním reality. Optickým iluzím v běžném životě podléháme denně, což nás nutí zamýšlet se nad hranicemi našeho vnímání. Ve své diplomové práci jsem si kladla otázku, kam až může iluzivní zobrazování zajít. Poválečné iluzivní umění se dopracovat k symbolickým a existencionálním obsahům a nabyly až metaforických poloh. Umělci pracovali s narušováním viděného povrchu, optickou iluzí a současně s jejím popíráním, jejich díla vyvolávají pocity nejistoty týkající se prostorových souřadnic. Iluze si našla místo v muzeích i galeriích. Ale divák zůstává stále nejdůležitější částí těchto obrazových iluzí. Jelikož jsme to my, kdo utváří iluze. Malířství a filmografie se vzájemně ovlivňují. Ale opět je zde zásadní divák. V současné době je velmi moderní využívat optických klamů ve street artu, i když po obsahové stránce došlo od antických dob k jistému posunu, hlavní účel těchto maleb, ohromovat a bavit diváka zůstává nezměněn.

Praktická část mé diplomové práce se sestává z trojice velkoformátových, akvarelových maleb, které jsou výsledkem mého autorského zobrazování tématu optických iluzí ve vztahu k labyrintu. Třetí plátno končí takřka v čisté formě. Vyjadřuje paralenu s cestou skrze labyrint, v jejímž středu dochází k projasnění, zastavení, vyčištění myšlenek, jednak odkazuje k umělcům moderní doby, kteří namísto snahy podat iluzi prostoru pomocí perspektivy a realistické malby, tvořily iluze skrze geometrické uspořádání a barevné plány.

V neposlední řadě jsem ve své práci zdůraznila, jak důležité je uvědomování si rozdílu mezi tím co skutečně vidíme a tím co z toho svým intelektem vyvozujeme. Především díky síle interpretace a schopnosti spolupracovat s umělcem můžeme v našich představách proměnit kus plátna pokrytého barvami v podobu viditelného světa. Pouze díky tomu může existovat malířství.

SEZNAM PŘÍLOH

Textové:

Příloha 1: Příběh o Minotaurovi

Příloha 2: Příběh o Ariadnině niti

Příloha 3: Imaginace labyrint

Příloha 4: Příběh o Daidalovi a Ikarovi

Obrazové:

Plátno 1

Plátno 2

Plátno 3

Triptych Labyrint

Vyobrazení použité v textu:

Obrázek č. 1: *Labirinto*, Pavla Šuláková, 2013

Obrázek č. 2: Nástěnná malba z hrobky, Údolí králů Luxor

Tomb of Siptah (KV47) [online].[13. 3. 2016]. Dostupné z:

https://egyptsites.wordpress.com/2009/02/05/tomb-of-siptah-kv47/siptah-2/

Obrázek č. 3: Andrea Pozzo, 1693

McNAUGHT, Pheobe, Perspektiva a jiné optické klamy, Praha, Dokořán s.r.o. 2010 ISBN 978-80-7363-297-7

Obrázek č. 4-5: Rogera Shepard

Optical Illusion tables [online].[10. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.smart-kit.com/s868/optical-illusion-tables/

The elephant illusion (R.Shepard) [online].[10. 12. 2015]. Dostupné z: http://cogpsy.info/perception/the-elephant-illusion-shepard/

Obrázek č. 6: Saul Steinberg: kresba z časopisu The New Yorker, 1954

MIKŠ, František, Gombrich/ Tajemství obrazu a jazyk umění, Brno, Barrister & Principal, 2008, s. 62 ISBN 978-80-7364-045-3

Obrázek č. 7: M.C.Escher Drawing hands, 1948

M.C.Escher: Drawing Hands [online].[26. 1. 2016]. Dostupné z: http://www.wikiart.org/en/m-c-escher/drawing-hands

Obrázek č. 8-9: Saul Steinberg

JIROUSEK, Charlotte: Art, design and Visual Thinking: Introduction to the Elements of Design: Point [online].[13. 9. 2016]. Dostupné z: http://char.txa.cornell.edu/language/element/element.htm

Obrázek č. 10: M.C.Escher, Belveder

M.C.Escher: Gallery: Recognition &Success: Belvedere [online].[15. 8. 2016]. Dostupné z: http://www.mcescher.com/gallery/recognition-success/belvedere/

Obrázek č. 11: M. C. Escher, Day and Night

M.C.Escher: Gallery: Switzerland & Belgium: Day and Night [online].[15. 8. 2016]. Dostupné z: http://www.mcescher.com/gallery/switzerland-belgium/day-and-night/

Obrázek č. 12: Pallazzo Ducale, Gubbio, Itálie

Heilbrunn imeline of Art History: Studiolo from the Ducal Palace in Gubbio [online].[20. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/39.153/

Obrázek č. 13: C. Fabritius

The Frick collection: the Goldfinch [online].[20. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.frick.org/exhibitions/mauritshuis/605

Obrázek č. 14: Kupole kostela Neposkvrněného početí v Klatovech, 1716 autor Jan Hiebel

Klatovy - Jezuitský kostel Neposkvrněného početí P. Marie a Sv. Ignáce: fotogalerie č: 65102[online].[11. 5.2016.]. Dostupné z: http://www.turistika.cz/fotogalerie/65102/klatovy-jezuitsky-kostel-neposkvrneneho-poceti-p-marie-a-sv-ignace

Obrázek č. 15: Salvador Dalí, Apparition of face and Fruit Dish on a Beach

Apparition of a Face and Fruit Dish on a Beach[online].[16. 10. 2015]. Dostupné z: https://www.usc.edu/schools/annenberg/asc/projects/comm544/library/images/745.html 16. 10. 2015

Obrázek č. 16: S. Kolíbal

Vladislav Mirvald - Untitled, 1995 [online].[23. 9. 2015]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/pin/448389706626758949/

Obrázek č. 17: V. Mirvald

Moravská Galerie: Josef Hoffman.Staniskav Kolíbal: Plocha-linie-prostor [online].[23. 9. 2015]. Dostupné z: http://www.moravska-galerie.cz/moravska-galerie/o-galerii/tiskovy-servis/2012/stanislav-kolibal.aspx

Obrázek č. 18: Robert Smithson Pointless Vanishing Point, 1968

Minimalist Robert Smithson, Pointless Vanishing Point, 1967 [online].[5. 10. 2015]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/pin/329959110171663049/

Obrázek č. 19: Robert Lazzarinu, Violin, 1997

SONNENBORN, Katie: Robert Lazzarini [online].[14. 8. 2015]. Dostupné z: http://www.museomagazine.com/ROBERT-LAZZARINI

Obrázek č. 20: István Orosz

Amusingplanet: Anamorphic Art by Istvan Oroszh [online].[14. 8. 2015]. Dostupné z: http://www.amusingplanet.com/2010/04/anamorphic-art-by-istvan-orosz.html

Obrázek č. 21: Felice Varini

ZEMAN, Matěj: Felice Varini a jeho prostorové iluze [online].[19. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.hfmagazin.cz/2013/03/felice-varini-a-jeho-prostorove-iluze/

Obrázek č. 22: Esther Stocker

OUJEZDSKÝ, Karel, PETÁKOVÁ Helena: Rakouská umělkyně Esther Stocker a český malíř Jan Šafránek v Roudnici [online].[19. 6. 2015]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/mozaika/vytvarne/_zprava/rakouska-umelkyne-esther-stocker-a-cesky-malir-jan-safranek-v-roudnici--1272914

Obrázek č. 23: Patric Hughes, Birmingham Art Gallery, 2015

Patrick Hughes Reverspective [online].[23. 3. 2015]. Dostupné z: http://www.patrickhughes.co.uk

Obrázek č. 24: Art in Island

Muzeum 3D umění na Filipínách [online].[24. 3. 2015]. Dostupné z: http://www.humr.cz/wow/muzeum-3d-umeni-na-filipinach/

Obrázek č. 25: David Zinn, street art in Michigan, USA

ZEMAN, Matěj: David Zinn vytváří unikátní Street Art v ulicích Ann Arboru [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.hfmagazin.cz/2014/10/david-zinn-vytvari-unikatni-street-art-v-ulicich-ann-arboru/

Obrázek č. 26: S. Kolíbal, Prostor neprostor, 1978

Obrázek č. 27: D. Chatrný, Krychle, 1971-1976

INGERLE, Petr, Katalog k výstavě: Plocha, hloubka, prostor, 1. Vyd. Brno: Moravská galerie v Brně, 2011, s. 44-50 ISBN 978-80-7027-227-5

Obrázek č. 28: Scene per angolo

LORDA, Joquin: Baroque theaters: The Galli da Bibiena's designs [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.unav.es/ha/007-TEAT/barrocos-bibiena-familia.htm

Obrázek č. 29: Divadlo Český Krumlov

Zámecké divadlo v Českém Krumlově, celkový pohled, na jevišti dekorace "Město", 1999, foto: Věroslav Škrabánek [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.castle.ckrumlov.cz/img.php?img=6606&LANG=cz

Obrázek č. 30: Gustav Doré

Cour des Lions. Gustave Doré (publiée dans- Voyage en Espagne de Messieurs Gustave Doré et Charles Davillier-, Le Tour du monde, 1864) [online].[18. 8. 2015]. Dostupné z: http://www.projetsdepaysage.fr/paysage._langage._voyage

Obrázek č. 31: Scéna z filmu Baron Prášil

Karel Zeman - Baron Prášil (The Fabulous Baron Munchausen) 1962 [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/pin/331577591295906778/

Obrázek č. 32: Scény z filmu Baron Prášil- systém Scene per angolo

Česká komedie v Chorzowě: „Baron Prášil“ [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: http://warsaw.czechcentres.cz/cs/program/detail-akce/czeska-komedia-w-chorzowie-przygody-munchhausena/

Obrázek č. 33: Il Labirinto di Arianna Italo Lanfredini

L'Europa restaura la bellezza di Fiumara d'Arte: Il Labirinto di Arianna Italo Lanfredini[online].[11. 4. 2015]. Dostupné z: http://www.sicilymag.it/l-europa-restaura-la-bellezza-di-fiumara-d-arte.htm

Obrázek č. 34: Paul Klee, Zničený labyrint, 1939

Paul Klee - Destroyed Labyrinth/1939[online].[12. 4. 2016]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/KeystoneArtHous/paul-klee/

Obrázek č. 35: Robert Morris, Sonnabend Labyrinth

Silver: Robert Morris at Sonnabend [online].[20. 4. 2016]. Dostupné z: http://artfcity.com/2013/09/26/silver-robert-morris-at-sonnabend/

Obrázek č. 36: Robert Morris White Nights

Robert Morris White Nights [online].[12. 4. 2016]. Dostupné z: www.artnet.com/Magazine/reviews/kaufman/

Obrázek č. 37: Pomoz najít mravenečkovi cestu

Squigly's Ant Maze [online].[10. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.squiglysplayhouse.com/PencilPuzzles/More/AntMaze.html

Obrázek č. 38: Skládačka labyrint

Myth: Theseus and the Minotaur - Ancient Greece for Kids [online].[10. 11. 2015]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/vstephens45/ancient-greece-and-rome/

A Kabinet doktora Caligariho, scéna z 0:45:50 min, náměsíčník César unáší Jane pronásledován davem.

B Překres scény – půdorys rámů.

C Nárys rámů

D Virtuální model rámů

E Výsledné rámy

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Literatura

DYCKMAN, Dan, *Skryté rozměry*, Praha, Knižní klub, 1995 ISBN 80-7176-159-1

ECO, Umberto, *O zrcadlech a jiné eseje: znak, reprezentace, iluze, obraz*, Praha, Mladá fronta, 2002 ISBN 80-204-0959-9

ESCHER, Maurits, Cornelis, *Grafika a kresby*, Praha, Nakladatelství Slovart, 1999 ISBN 3-8228-6693-8

GOMBRICH, Ernst, Hans., *Umění a iluze- Studie o psychologii obrazového znázorňování,* Praha, Odeon, 1985 ISBN 01-525-85

INGERLE, Petr, *Katalog k výstavě: Plocha, hloubka, prostor*, Brno, Moravská galerie v Brně, 2011 ISBN 978-80-7027-227-5

INGERLE, Petr, *Příběh perspektivy- dějiny jedné ideje*, Brno, Nakladatelství Barrister & Principal, 2010, ISBN 978-80-87474-09-9

KRACAUER, Sigfried, *Dějiny německého filmu: od Caligariho k Hitlerovi: psychologické dějiny německého filmu*, Praha, Státní pedagogické nakladatelství, 1958,

LAMAČ, Miroslav, *Myšlenky moderních malířů*, Praha, Nakladatelství Československých výtvarných umělců, 1989 ISBN 80-207-0087-0

LOCHER, J. L, *M.C.Escher a jeho magie*, Praha, Vydavatelství Slovrat, 2009 ISBN 978-80-7391-313-4

MANGUEL, Alberto, *Čtení obrazů: o čem přemýšlíme, když se díváme na umění?* Brno, Vydavatelství Host, 2008. ISBN 978-80-294-274-9

McNAUGHT, Pheobe, *Perspektiva a jiné optické klamy*, Praha, Dokořán s.r.o. 2010 ISBN 978-80-7363-297-7

MENKHOFFOVÁ, Inga, *Svět optických iluzí*, Praha, Vydavatelství Slovart, 2010 ISBN 978-80-7391-300-7

MIKŠ, František*, Gombrich/ Tajemství obrazu a jazyk umění*, Brno, Barrister & Principal, 2008, ISBN 978-80-7364-045-3

MURPHY, Richard, *Teoretizace avantgardy -Modernismus, expresionismus a problém postmoderny*, Brno, Nakladatelství Host s.r.o., 2010 ISBN 978-80-7294-269-5

SCRUTON, Roger, Estetické porozumění: eseje o filozofii, umění a kultuře, Brno, Barrister & Principal, 2005 ISBN 80-85947-92-7

SECKEL, Al, *Nová kniha optických iluzí*, Praha, Albatros, 2005 ISBN 80-00-01507-2

ZUSKA, Vlastimil, *Estetika: úvod do současnosti tradiční disciplíny,* Praha, nakladatelství Triton, 2001 ISBN 80-7254-194-3

Internetové zdroje

Tomb of Siptah (KV47) [online].[13. 3. 2016]. Dostupné z: https://egyptsites.wordpress.com/2009/02/05/tomb-of-siptah-kv47/siptah-2/

Optical Illusion tables [online].[10. 12. 2015]. Dostupné z: http://www.smart-kit.com/s868/optical-illusion-tables/

The elephant illusion (R.Shepard) [online].[10. 12. 2015]. Dostupné z: http://cogpsy.info/perception/the-elephant-illusion-shepard

M.C.Escher: Drawing Hands [online].[26. 1. 2016]. Dostupné z: http://www.wikiart.org/en/m-c-escher/drawing-hands

JIROUSEK, Charlotte: Art, design and Visual Thinking: Introduction to the Elements of Design: Point [online].[13. 9. 2016]. Dostupné z: http://char.txa.cornell.edu/language/element/element.htm

The Goldfinch [online].[20. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.frick.org/exhibitions/mauritshuis/605

Film a výtvarné umění [online].[20. 5. 2016]. Dostupné z: http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/pedf/js08/avk/ucebnice/lekce1.htm

M.C.Escher: Gallery: Switzerland & Belgium: Day and Night [online].[15. 8. 2016]. Dostupné z: http://www.mcescher.com/gallery/switzerland-belgium/day-and-night/

M.C.Escher: Gallery: Recognition &Success: Belvedere [online].[15. 8. 2016]. Dostupné z: http://www.mcescher.com/gallery/recognition-success/belvedere/

Citace. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. Brockenské_strašidlo [cit. 11. 10. 2015]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Brockenské_strašidlo

Citace. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. Aha efekt [cit. 13. 12. 2015]. Dostupné z https://cs.wikipedia.org/wiki/Aha_efekt

Studium psychologie: Gestaltismus, tvarová psychologiehttp [online].[13. 8. 2016]. Dostupné z: //www.studium-psychologie.cz/dejiny-psychologie/2-gestaltismus-tvarova-psychologie.html

Full text of "V záři hellenského slunce, 1905-1906 [online].[12. 3. 2016]. Dostupné z: https://archive.org/stream/vzihellenskhosl00machgoog/vzihellenskhosl00machgoog_djvu.txt

The Frick collection: the Goldfinch [online].[20. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.frick.org/exhibitions/mauritshuis/605

Heilbrunn imeline of Art History: Studiolo from the Ducal Palace in Gubbio [online].[20. 3. 2016]. Dostupné z: http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/39.153/

Klatovy - Jezuitský kostel Neposkvrněného početí P. Marie a Sv. Ignáce: fotogalerie č: 65102 [online].[11. 5.2016.]. Dostupné z: http://www.turistika.cz/fotogalerie/65102/klatovy-jezuitsky-kostel-neposkvrneneho-poceti-p-marie-a-sv-ignace

Apparition of a Face and Fruit Dish on a Beach[online].[16. 10. 2015]. Dostupné z: https://www.usc.edu/schools/annenberg/asc/projects/comm544/library/images/745.html 16.10.2015

Vladislav Mirvald - Untitled, 1995 [online].[23. 9. 2015]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/pin/448389706626758949/

Moravská Galerie: Josef Hoffman.Staniskav Kolíbal: Plocha-linie-prostor [online].[23. 9. 2015]. Dostupné z: http://www.moravska-galerie.cz/moravska-galerie/o-galerii/tiskovy-servis/2012/stanislav-kolibal.aspx

Minimalist Robert Smithson, Pointless Vanishing Point, 1967 [online].[5. 10. 2015]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/pin/329959110171663049/

Amusingplanet: Anamorphic Art by Istvan Oroszh [online].[14. 8. 2015]. Dostupné z: http://www.amusingplanet.com/2010/04/anamorphic-art-by-istvan-orosz.html 14. 8. 2015

SONNENBORN, Katie: Robert Lazzarini [online].[14. 8. 2015]. Dostupné z: http://www.museomagazine.com/ROBERT-LAZZARINI

ZEMAN, Matěj: Felice Varini a jeho prostorové iluze [online].[19. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.hfmagazin.cz/2013/03/felice-varini-a-jeho-prostorove-iluze/

Zdroj: Felice Varini a jeho prostorové iluze http://www.hfmagazin.cz/2013/03/felice-varini-a-jeho-prostorove-iluze/

OUJEZDSKÝ, Karel, PETÁKOVÁ Helena: Rakouská umělkyně Esther Stocker a český malíř Jan Šafránek v Roudnici [online].[19. 6. 2015]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/mozaika/vytvarne/_zprava/rakouska-umelkyne-esther-stocker-a-cesky-malir-jan-safranek-v-roudnici--1272914

Patrick Hughes Reverspective [online].[23. 3. 2015]. Dostupné z: http://www.patrickhughes.co.uk

Muzeum 3D umění na Filipíních [online].[23. 3. 2015]. Dostupné z: http://www.humr.cz/wow/muzeum-3d-umeni-ma-filipinach/

ZEMAN, Matěj: David Zinn vytváří unikátní Street Art v ulicích Ann Arboru [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.hfmagazin.cz/2014/10/david-zinn-vytvari-unikatni-street-art-v-ulicich-ann-arboru/

Travelnews.cz: Saul Steinberg: The Americans Velkolepá nástěnná koláž v Muzeu Ludwig [online].[23. 9. 2015]. Dostupné z: http://www.travelnews.cz/styl/saul-steinberg-the-americans-velkolepa-nastenna-kolaz-v-muzeu-ludwig

LORDA, Joquin: Baroque theaters: The Galli da Bibiena's designs [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.unav.es/ha/007-TEAT/barrocos-bibiena-familia.htm

Zámecké divadlo v Českém Krumlově, celkový pohled, na jevišti dekorace "Město", 1999, foto: Věroslav Škrabánek [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: http://www.castle.ckrumlov.cz/img.php?img=6606&LANG=cz

Cour des Lions. Gustave Doré (publiée dans- Voyage en Espagne de Messieurs Gustave Doré et Charles Davillier-, Le Tour du monde, 1864) [online].[18. 8. 2015]. Dostupné z: http://www.projetsdepaysage.fr/paysage._langage._voyage

Karel Zeman - Baron Prášil (The Fabulous Baron Munchausen) 1962 [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/pin/331577591295906778/

Česká komedie v Chorzowě: „Baron Prášil“ [online].[14. 2. 2016]. Dostupné z: http://warsaw.czechcentres.cz/cs/program/detail-akce/czeska-komedia-w-chorzowie-przygody-munchhausena/

ČÍHÁK, Martin: Artilk: Rukodělný film[online].[20. 5. 2016]. Dostupné z: http://artikl.org/tema-mesice/rukodelny-film

Veriditas: Women's Dream Quest [online].[20. 4. 2016]. Dostupné z: https://www.veriditas.org/wdq

Muzeum umění Olomouc: Giovanni Battista Piranesi | Geniální grafik italského baroka:Vězení mysli [online].[20. 4. 2016]. Dostupné z: http://www.olmuart.cz/vezeni-mysli--933/

L'Europa restaura la bellezza di Fiumara d'Arte: Il Labirinto di Arianna Italo Lanfredini[online].[11. 4. 2015]. Dostupné z: http://www.sicilymag.it/l-europa-restaura-la-bellezza-di-fiumara-d-arte.htm

Paul Klee - Destroyed Labyrinth/1939[online].[20. 4. 2016]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/KeystoneArtHous/paul-klee/

Silver: Robert Morris at Sonnabend [online].[20. 4. 2016]. Dostupné z: http://artfcity.com/2013/09/26/silver-robert-morris-at-sonnabend/

Biennale d'Art Contemporain de Lyon [online].[17. 9. 2016]. Dostupné z:http://www.artnet.com/Magazine/reviews/kaufman/kaufman8-4-00.asp

Robert Morris White Nights [online].[12. 4. 2016]. Dostupné z: www.artnet.com/Magazine/reviews/kaufman/

Musée d’art contemporain de Lyon – 2010: Robert Morrishttp [online].[4. 8. 2015]. Dostupné z //www.mac-lyon.com/static/mac/contenu/fichiers/artistes/notices_collec/morris.pdf

Squigly's Ant Maze [online].[10. 11. 2015]. Dostupné z: http://www.squiglysplayhouse.com/PencilPuzzles/More/AntMaze.html

Myth: Theseus and the Minotaur - Ancient Greece for Kids [online].[10. 11. 2015]. Dostupné z: https://cz.pinterest.com/vstephens45/ancient-greece-and-rome/

Film

Giovanni Battista Piranesi | Geniální grafik italského baroka: Helena Zápalková, kurátor výstavy Giovanni Battista Piranesi [online].[3. 10. 2015]. Dostupné z: http://www.olmuart.cz/giovanni-battista-piranesi-genialni-grafik-italskeho-baroka--486/

Filmový dobrodruh Karel zeman[film]. Režie Tomáš Hodan, 2015

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

- Plátno 1
- Plátno 2
- Plátno 3
- Triptych Labyrint

Plátno 1
2016
akvarel, tužka
115,4 cm x 45,3 x 2 cm

Plátno 2
2016
akvarel, tužka
143 x 71,2 x 5 cm

Plátno 3
2016
akvarel, tužka
82,3 x 77,6 x 4 cm

Triptych Labyrint
2016
Akvarel, tužka
143 x 195 x 5 cm

TEXTOVÁ PŘÍLOHA

Příloha 1: Příběh o Minotaurovi

Příloha 2: Příběh o Ariadnině niti

Příloha 3: Imaginace labyrint

Příloha 4: Příběh o Daidalovi a Ikarovi

Příloha 1

Příběh o Minotaurovi

Kdysi dávno na ostrově Kréta panoval král Mínos. Jednoho dne se přihodilo, že králova žena se zamilovala do krásného posvátného býka a jak pověst praví zanedlouho se královně narodil podivný syn, Minotaurus. Minotaurus měl hlavu býka a tělo obrovitého muže a živil se lidským masem. Rozzlobený král pro něj nechal vybudovat obrovský labyrint, tak spletitý aby se z něj nikdy nedostal. Minotaurus byl postrachem celého ostrova, i když byl uvězněn ve svém tajemném labyrintu. Krutý král ho živil lidskými obětmi, a protože ve válce zvítězil nad Athénami, museli Athéňané každý rok posílat sedm mladíků a sedm dívek, kteří se stali potravou pro Minotaura.

Jednoho dne se stalo, že statečný Athénský princ Théseus odjel na Krétu mezi těmito sedmi mladíky a dívkami, s úmyslem Minotaura přemoci. Když dorazil na Krétu, zamilovala se do něj dcera krále Mínoa, Ariadna. A protože si velmi přála, aby Théseus vyšel z labyrintu živý, přišla mu na pomoc. Před tím než Théseus a ostatní oběti vstoupili do labyrintu, dala Théseovi klubko nití, a poradila mu, aby při cestě labyrintem klubko rozmotával, tak aby v labyrintu nezabloudil a pomocí nitě se k ní vrátil zpět. A právě díky této Ariadnině pomoci se Théseovi opravdu podařilo Mínotaura po dlouhém a namáhavém boji přemoci. Kréta potom zrušila každoroční povinnou oběť a Théseus se vrátil zpět do Athén.

Příloha 2

Příběh o Ariadnině niti

Kdysi dávno na ostrově Kréta panoval král Mínos. Jednoho dne se přihodilo, že králova žena se zamilovala do krásného posvátného býka a jak pověst praví zanedlouho se jí narodil podivný syn- Minotaurus. Minotaurus měl hlavu býka a tělo obrovitého muže. Král Mínos nechal vystavět bludiště, do kterého Minotaura zavřel. Protože Minotaurus se živil lidským masem. Král proto nařídil městu Athény, aby posílali na Krétu vždy sedm mladíků a sedm dívek, kteří se stali potravou pro Minotaura. Tak to šlo nějakou dobu, až se jednoho vydal s těmito mladíky a dívkami na cestu athénský princ Théseus, který se rozhodl Minotaura přemoci. Když Théseus dorazil na Krétu, uviděla jej princezna Ariadna, dcera krále Mínoa, a protože se jí velice zalíbil, rozhodla se, že mu pomůže těžký úkol splnit. Před vstupem do labyrintu mu dala klubko nití, a poradila mu, aby jej za sebou rozmotával při cestě labyrintem. A Théseus to udělal, a podařilo se mu Minotaura přemoci, a pomocí nitě této se dokázal vrátit zpět k východu z labyrintu. Théseus, potom princeznu, vzal na svoji loď a odpluli z Kréty. Po cestě se ale zastavili na ostrově Naxu. Kde se do Ariadny zamiloval bůh Dionýsos. Nakonec se Dionýsos s Ariadnou oženil. Jako zásnubní dar jí věnoval korunku, která měla zářit věčně. Její drahokamy se proměnily v hvězdy a dodnes září na obloze jako souhvězdí Severní koruny.

Příloha 3

Imaginace labyrint

Imaginace, jako je tato, musí být sdělována lehce zasněným hlasem. Mluvíme pomalu a děláme hodně pomlk, abychom poskytli dětem dostatek času na „provádění“ jednotlivých úkolů:

Chci, abyste si představili, že kolem vás je hluboký les. Jdete lesem. Všude okolo jsou stromy, ptáci zpívají. Skrze stromy prosvítá slunce a vrhá stíny. Je příjemné procházet se lesem. Podél cestičky rostou drobné květiny. Jdete po té cestě. Po obou stranách jsou skály a chvílemi zahlédnete malé zvířátko pelášící pryč, snad malého králíka. Jdete dál, a po chvíli zjistíte, že stezka směřuje do kopce, a pokračujete stále vzhůru. Už víte, že vystupujete na horu. Když se dostanete na vrchol, sednete si na velký kámen, abyste si odpočinuli.

Podívejte se okolo. Svítí slunce; kolem vás létají ptáci. Pod vámi je údolí a za ním, přímo naproti je další hora. A vidíte tam jeskyni. Všimli jste si, jak kolem bez zjevné námahy poletují ptáci, a přáli byste si být jedním z nich. Najednou, zjistíte, že jste se proměnili v ptáka. Nejdříve zkoušíte mávat křídly – a opravdu, můžete vzlétnout. Takže se vznesete a z ptačí perspektivy se díváte na údolí, která zůstala hluboko pod vámi. Na druhé straně přistanete na skále a ihned se proměníte nazpátek. Šplháte a lezete po skalách a hledáte vstup do jeskyně. Naleznete malá dvířka. Přikrčíte se, otevřete je a vejdete do jeskyně.

Vnitřek jeskyně vyplňuje obrovský labyrint. Představte si, jak labyrint vypadá – je to jediná dlouhá cesta, tvořena vysokými zdmi, která krouží kolem středu, někde se přibližuje, jinde opět vzdaluje. A vy stojíte přímo před vchodem do tohoto labyrintu:

Vstoupíte do něj. Uvnitř se můžete snadno pohybovat, je tam hodně místa. Kráčíte podél zdí, zkoumáte prostor a postupujete stále v před, ke středu labyrintu. Cesta vás nejprve vede přímo ke středu. Pak se ale vychýlí vlevo, pak uděláte několik obratů doprava a potom opět doleva, a pak pokračuje opět přímo ke středu. Vlastně, byste už dorazily do cíle, kdyby vás od něj ještě nedělila jedna vysoká stěna. Projdete ještě mnoha oklikami, cesty se prodlužují, a krouží těsně kolem středu. Pak se směr změní a cesta ubíhá stále dál, směrem k východu z labyrintu, vzdalujete se více a více a najednou za poslední zatáčkou se cesta narovná a míří rovně přímo do středu labyrintu. Stojíte v samotném středu labyrintu, jsou tu dveře.

Všimnete si, že je na nich napsáno vaše jméno. Stojíte před vašimi dveřmi a přemýšlíte o tom. Víte, že za chvíli je otevřete a vejdete dovnitř. Víte, že tam bude vaše místo, váš prostor. Možná

místo, které je ve vašich vzpomínkách, místo, které znáte, místo, o němž sníte, možná to je místo, které jste nikdy neviděli, uzavřený nebo úplně otevřený prostor.

Takže vezmete za kliku a vejdete …

Příloha 4

Příběh o Daidalovi a Ikarovi

V dávných dobách žil muž jménem Daidalos. Byl to největší řecký sochař, malíř, stavitel a vynálezce. V těch dobách nebylo většího umělce než Daidala. A když hledal král Mínos stavitele, který by mu postavil zvláštní vězení pro Minotaura, nemohl být nikdo vhodnější než právě Daidalos. (Minotauros měl hlavu býka a tělo obrovitého člověka. Král ho živil lidskými obětmi.) Daidalos vymyslil pro Minotaura nevídanou stavbu, bludiště. V obrovském bludišti se chodby křižovaly, zahýbaly a stáčely a rozvíjely jako klubko hadů. Uprostřed těch temných a klikatých cest měl být netvor uzavřen. Tato stavba se stala jedním z divů světa. A protože král Mínós si nepřál, aby Daidalos prozradil tajemství labyrintu nebo aby postavil někde jinde podobný div světa, zakázal Daidalovi i jeho synovi Ikarovi aby někdy opustili ostrov Kréta. A i když se pokoušel Daidalos s Ikarem z Kréty odplout, žádná posádka lodi nebyla tak odvážná, aby odvezla z ostrova někoho, komu král nedovolil odplout.

Dnem i nocí záviděl Daidalos ptákům jejich svobodu. A nakonec vymyslel plán jak z Kréty uprchnout. Začal si kreslit křídla různých ptáků, sledoval jejich let, opatřil si pera různých velikostí a jedné noci se dal do práce. Svazoval lněnou nití pera k sobě od nejkratšího k nejdelšímu a spojoval je voskem. Vyrobil dvě veliká křídla pro sebe a dvě pro svého syna Ikara.

Druhého dne probudil Daidalos Ikara časně zrána. Nejdříve si sám připjal křídla, rozvířil perutěmi vzduch a vznesl se do výšky, potom naučil Ikara používat křídel. Daidalos syna poučoval: „Dej pozor, Ikare, nelétej příliš vysoko. Slunce by roztavilo na křídlech vosk a ožehlo by ti peří. Nelétej také příliš nízko, aby ti mořské vlny nesmáčely křídla. Křídla by ti ztěžkla a stáhla by tě do hlubiny.

Poté se otec a syn se vznesli a letěli. A když už byl ostrov Kréta daleko za nimi, Daidalos, uklidněný zdařilým letem, se zabral do svých myšlenek. A protože zamyšlený Daidalos na Ikara přestal dohlížet, Ikaros toho využil, vznesl se výš a ještě výš a byl by se samou radostí z té výšky dal do zpěvu. Vyletěl tak vysoko, jak jen mohl a obdivoval svět pod sebou. A slunce sálalo a rozehřívalo na křídlech vosk. Velké žluté kapky rozpuštěného vosku kapaly do hlubokého moře. Volné nitě a peří, které už nic nedrželo pohromadě, se rozsypaly. Ikaros mávl ještě jednou holými

pažemi a zřítil se s výkřikem do mořských hlubin. Daidalos uslyšel výkřik, ihned se obrátil a hledal syna. Sestoupil až nad vlny a volal a hledal. Našel jen roztroušené vlhké peří. Ikarovi už nemohl nijak pomoci.

Daidalos se sám dostal až na Sicílii a později se vrátil do rodných Athén. A od té doby se moře, do kterého se Ikaros zřítil, nazývá Ikarské moře.(jihovýchodní část egejského moře).

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Pavla Šuláková
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy
Vedoucí práce:	doc. Jiří Krtička, akad. mal.
Rok obhajoby:	2016
Název práce:	Labyrint, obrazové znázorňování iluzí a optických klamů
Název v angličtině:	Labyrinth, a pictorial representation of optical illusions
Anotace práce:	Tato diplomová práce se zabývá tématem optických iluzí a jejich využitím v malířství, vztahy mezi iluzivní malbou a filmovou obrazotvorností. Práce je rozdělena do tří základních částí. První je teoretická a sleduje historický vývoj využívání optických klamů v malířství se zaměřením na umělce, kteří se zabývali otázkami vnímání. Všímá si optických klamů ve vztahu k labyrintu a vztahy mezi iluzivní malbou a filmovou obrazotvorností. Druhá část je didaktická a obsahuje vypracovaný výtvarný projekt pro ZUŠ na téma Labyrint, doplněný fotografiemi z jeho realizace na ZUŠ. Třetí, praktickou část tvoří triptych *Labyrint*. Výsledné dílo má působit matoucím dojmem jisté nerovnováhy, klamně, kdy se divák musí soustředit na to, nač přesně se dívá. Kombinuje v sobě odkazy na německý expresionistický film a kresebné záznamy mých vlastních snových výjevů.
Klíčová slova:	výtvarné umění, malířství, optické klamy, iluze, labyrint, expresionistický film
Anotace v angličtině:	This thesis deals with optical illusions and their use in painting, the relationship between a painting and cinematic imagination. The thesis is divided into three parts. The first is theoretical and

	follows the historical development of the use of optical illusion in painting, focusing on artists who have dealt with questions of perception. It deals with optical illusions in relation to the labyrinth and the relationship between a painting and cinematic imagination. The second part is didactic. There is introduced to art project on the theme Labyrinth for the primary arts school. Complete with photographs of its implementation at the primary arts school**.** The third part consists of a painting Labyrinth. The final work intended to cause confusion, some imbalances, falsely, that the viewer has to concentrate on it, what exactly is watching. It combines references to German expressionist film and drawing sketches of my own dream scenes.
Klíčová slova v angličtině:	fine art, painting, optical illusions, a labyrinth, expressionist film
Přílohy:	Práce v elektronické podobě, fotografická dokumentace na CD.
Rozsah práce:	73 stran
Jazyk práce:	Čeština