



Elen Řádová: Magnety (1994)

PRVNÍ VLNA

27. 9. – 10. 10. 2021

Niké Papadopulosová, Ondřej Anděra, Jan Zajíček,
Elen Řádová, Janka Vidová, Markéta Baňková,
Marek Mařan, Naďa Slováková, Zdeněk Mezihorák,
Filip Cenek. Kurátor: Tomáš Pospiszyl

Umění pohyblivého obrazu většinou nevzniká osamoceně, bez pomoci a zájmu ostatních. Pro jeho rozvoj i pouhou existenci je podstatná institucionální základna i spřízněná komunita. Vzhledem ke své technologické náročnosti a specifickým způsobům distribuce se neobejde bez širšího zázemí v podobě dostupných materiálů, adekvátně vybavených pracovišť, vhodných projekčních prostředí nebo galerií, teoretických a kritických platform v podobě knih,

nových médií, je k tomu třeba dodat, že v mnoha případech byl personálně i technicky svázán s rozvojem uměleckého školství.

První studijní programy se zaměřením na videoart a nová média na uměleckých školách v Československu, později České republice, byly založeny nedlouho po roce 1989. V první vlně vznikla roku 1990 samostatná **Katedra animované tvorby a videa** na Filmové a televizní fakultě (FAMU), o rok později **Ateliér nových médií** na Akademii výtvarných umění v Praze (AVU). V roce 1993 byla zřízena Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně (FaVU) se specializovaným studijním oborem **Elektronická multimediální tvorba**. To byla tři zásadní pracoviště, kde se do roku 2000 formovala nová generace osobností umění pohyblivého obrazu u nás.

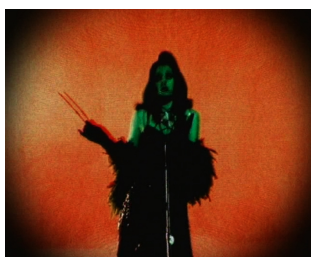


David Burk: Stereo (video, 1995).
Foto: Media Archiv Fakulty
výtvarných umění VUT Brno.

Na FAMU video přinesl Radek Pilař, aby po své předčasné smrti roku 1993 místo přenechal Petrovi Vránovi, Lucii Svobodové a především Tomáši Kepkovi. Svými výstupy se tato škola nejvíce blíží klasické audiovizuální produkci světa filmu a televize. Školu nových médií na AVU založil a vedl Michael Bielický. V uvolněné atmosféře, jež

ve svém ateliéru pěstoval, vznikala osobitá obrazová poezie, prostorové a psychologické vztahové studie i první hypertextové umění v prostředí internetu. V Brně na FaVU ateliér video-multimédia-performance svým vedením ovlivnil Tomáš Ruller, později v něm působili například Miloš Vojtěchovský nebo Keiko Sei. Studenti zde volněji experimentovali s dostupnou technikou a po svém objevovali principy, jež se v jiných podobách objevily v dějinách experimentálního filmu či videa.

První generace studentů, která studovala na českých uměleckých školách videoart či příbuzné obory, si musela všechno vyzkoušet poprvé. Jejich pedagogové je zásobovali informacemi a technologiemi, které byly mnohdy jak pro ně, ale především pro studenty nové. Všechny tři školy v raných devadesátých letech nakoupily výkonné počítače silicon a přešly z analogových videostřihů k digitálnímu nelineárnímu střihu. Každá ze tří jmenovaných škol však měla vlastní způsob výuky, pedagogické postupy nebo praktická cvičení, jež ovlivnily charakter studentské produkce.



Alexander Lauf: Culex (video, 1998). Foto: FAMU

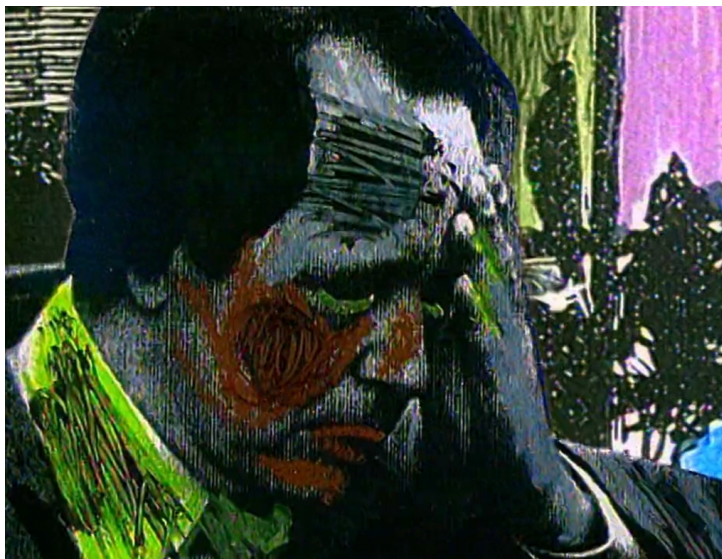
Na FAMU za Radka Pilaře studenti pracovali s klasickými výtvarnými postupy: kreslili, malovali, modelovali a učili se všechny druhy animačních technik. Jeho nástupci po roce 1993 kladli důraz na možnosti počítačových technologií a současně na tradiční filmovou řeč a naraci. Studenti videa a multimédií současně se studenty všech ostatních

Michael Bielesky na AVU začal pravidelně cvičení nevyvímat a společně ukoly nerad zadával. Ke studentům přistupoval individuálně, povzbuzoval se, aby se pouštěli novými cestami, zvláště v souvislosti s rozvojem techniky, ale také její reflexe ve společenských vědách. Jeho studenti tak v devadesátých letech využívali videokamery, obrazovou a zvukovou postprodukci, ale záhy také možnosti webu nebo elementy virtuální reality a umělé inteligence.

V prvním desetiletí na FaVU existoval systém povinných klauzurních zadaní. Ta kopírovala klasické výtvarné žánry, jako například zátiší, ty však bylo třeba zpracovat prostředky jako performancí nebo videem. Postupem doby studenti ovládli ve škole přítomné počítače a další techniku a s jejich pomocí hledali své individuální cesty do (nejen) světa umění.

Pozdější osudy studentů první vlny různorodé. Někteří se dnes věnují volné audiovizuální tvorbě spjaté s prostředním výtvarného umění, jiní se uplatnili ve světě televize nebo filmového průmyslu. Kariéry dalších se stočily k tvorbě počítačových her, DJingu nebo k literatuře. Jejich více jak dvacet let stará díla nejsou jen historickými dokumenty vzniku nových studijních oborů, ale dodnes diváka oslovují svou autorskou výpovědí.

FAMU



Niké Papadopulosová: Studna

1996, 4.5 min.

Videoklip pro některé studenty FAMU představoval oblíbený formát obrazové experimentování. Existující zvuková stopa definovala základní půdorys, v rár bylo možné rozvíjet nejrůznější postupy. Niké Papadopulosovási k podobné vybrala píseň *Studna* hudební skupiny J.A.R., inspirovanou normalizačním s *případů majora Zemana*. Jak je pro žánr videoklipu typické, dílo se vyznačuje frekvencí střihu. Stylizovanou hereckou akci autorka ozvláštnila groteskními kombinovala ji s graficky zjednodušenou animací využívající záběry z uvede Rukodělný charakter animace a citlivá práce s barvou se vymykají dobové vi produkci a výslednému tvaru dodávají silný autorský výraz.



natáčením pod vodou, generováním abstraktních počítačových ornamentů, i do negativu, zásadní úpravou barevnosti, solarizací, klíčováním několika obr a především dominantním využitím objektivu typu rybí oko. Díky těmto prostř režisérovi daří vytvořit iluzi osobitě odlišného světa. Sice se v něm opakovan s vyprávěčem příběhu, současně je nám neustále připomínána jeho izolovan diváků. Titulky prozradí, že se na díle podílel malý filmový štáb a jeho postpr proběhla v profesionálním prostředí.



Jan Zajíček: Karamel je cukr, co se neuzdraví

1999, 5 min.

V dalším videoklipu vzniklém v prostředí Katedry animované a multimediální Jan Zajíček ztvárnil píseň skupiny WWW, jejímž byl tenkrát členem. Klip přír písňový text Lubomíra Typlta, ale vytváří dvě nezávislé dějové linky. Jako u c výstupu zmíněné katedry zde platí, že výsledné dílo vzniká promyšleným kor různých elementů. Film je konstruován v prostředí počítače ze záběrů stylizo akce před bluescreenem, detailů lidského těla a 3D počítačové animace. Zaj postprodukčních prostředků vytváří jinak nemožné: Přenáší chlapečka na kú soláriu nebo rozsvěcí figury milenců jako dvě žárovky. Obrazovými prostředk interpretuje příběh energie přinášející nevratnou transformaci.

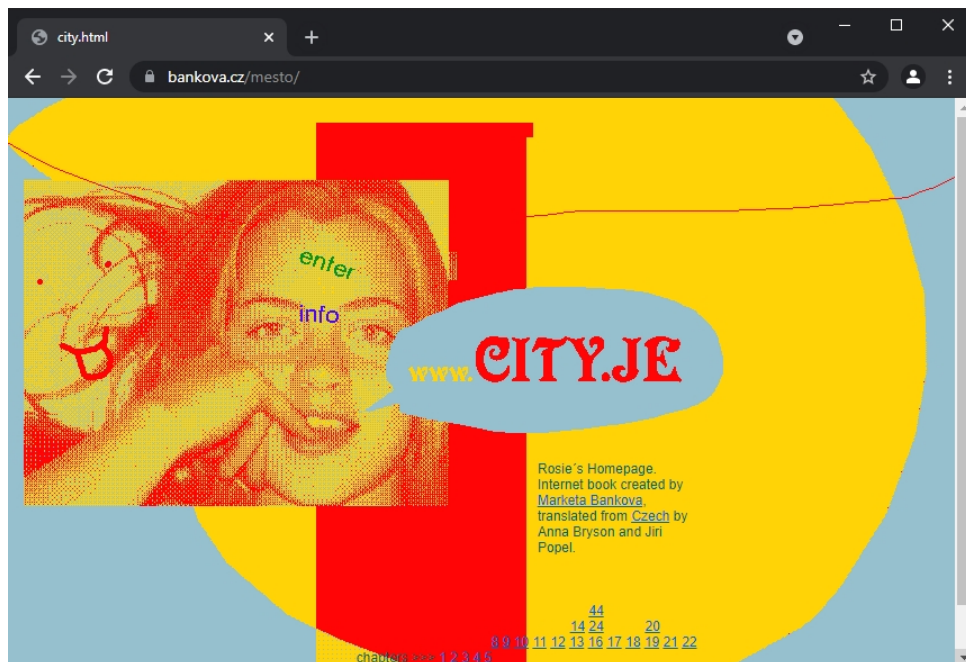
AVU



Elen Řádová: Magnety

1994, 3 min.

Vybrané video Elen Řádové je součástí většího celku prací. Na první pohled záznam performance, jímž také do určité míry je. Proti sobě stojící muž a žer účinkují tehdejší studenti AVU Krištof Kintera a Andrea Cihlářová) reagují na toho druhého, jako kdyby se jednalo o odpuzující se magnety. Účinná, i když nejednoznačná metafora mezilidských vztahů nás po určité době začne znej svou mechaničností. Divák začne zvažovat, do jaké míry je souhra pohybů s nebo je uskutečněna pomocí úpravy videozáznamu. Zájem o zachycení mez relací elementárními prostředky, jakými je například vzájemná blízkost, pozdr Řádovou až k experimentům s interaktivními instalacemi.

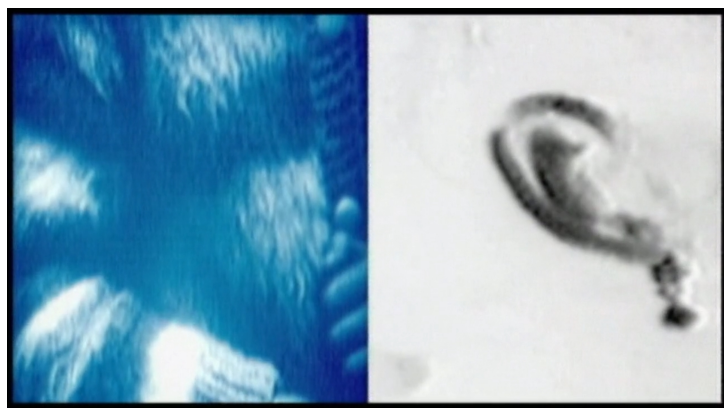


Markéta Baňková: mesto.html

1997, www stránka

Přestup studentky grafiky Markéty Baňkové do A médií byl motivován pragmaticky. Uvažovala, čím škole žít, a chtěla se naučit pracovat s počítačem, ale sama k dispozici. Web *mesto.html* vznikl z cvičných důvodů jako fiktivní dívčí homepage. Rozvinulo se však v hypertextové literární dílo s animacemi a zvuky ne nepodobné průlomové Pa Shelley Jacksonové vzniklé jen dva roky předtím v *mesto.html* uplatnila své zkušenosti s cestováním s komunikací přes chat. Především ale reflektuje proměnlivost lidské identity v prostředí on-line komunikace. Na toto první dílo českého net artu navázala mez úspěšným emocionálním průvodcem New Yorku *City Map*.

Zobrazit web: <https://www.bankova.cz/mesto>

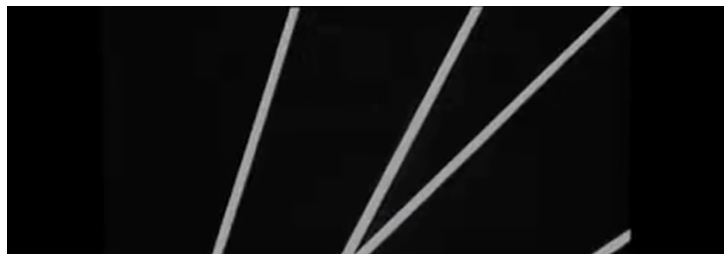


Jana Žáčková Vidová: O velikosti významu

1998, 4 min.

Ve své tvůrčí činnosti Jana Žáčková Vidová paralelně rozvíjí introspektivně z video, poezii a kresbu. Video jí v devadesátých letech sloužilo k zachycení každodenního života, které poté jednoduchými prostředky (zpomalování, bar transformovala do podoby abstrahovaných intimních zpovědí. Velikost významu splít screenem, kombinujícím historické rodinné filmové záběry s novými detaily. Rozostřování, abstraktní zvukovou stopou a především opakováním a zpomalením zdánlivě banálních záběrů autorka pracuje s filmem jako s osobní i historickou vzpomínkou. V krátkých, někdy se vracějících záběrech se nám zjevují útržky minulosti, j pro současnost stále marně hledáme.

FaVU



Marek Mařan: Kolo

1995, 5.5 min.

Marek Mařan patřil k prvním studentům videa a multimediálního umění na FaVU. Pohybová studie *Kolo* těží z vizuální efektů způsobenými pohledem na výple cyklistického kola. Při určité rychlosti se nám může zdát, že se kolo otáčí opačným směrem. Demonstruje tak limitovanou kapacitu lidského oka vnímat změny, a schopnost oka v určité frekvenci propojit statické obrazové sekvence ve spojitém pohybu. *Kolo*, na němž je založena i klasická kinematografie, Mařan posouvá do roviny

**Naďa Slováková: The Look**

1997, 2 min.

Slovní popis práce Naďi Slovákové působí jako jednoduché cvičení: Autorka kameru na stativu poblíž eskalátoru v takové vzdálenosti, aby mohla zachytit si někteří z cestujících natáčení všimnou. Podobný princip již v roce 1972 využil ve filmu *Underground*, v němž zachytil obličeje lidí vyjíždějících z útroby podél Václavském náměstí, a nalezneme jej i v experimentálním filmu *Necrology* S Lawdera z roku 1970, kde pozpátku puštěný záběr osob na dolů jedoucích p schodech evokuje nekonečnou řadu nanebevstupujících duší. Oproti pionýrův analogového experimentálního filmu však Slováková pracuje s možnostmi di stříhu: V momentě kontaktu lidského pohledu s objektivem kamery na okamžik nebo zastaví čas.

Video zapůjčil Media Archiv Fakulty výtvarných umění VUT Brno.

**Zdeněk Mezihorák: Po stopách krve**

1998, 2 min.

Pro Zdeňka Mezihoráka a jeho spolužáka Filipa Cenka byl roku 1997 důležitý grafické karty Videomachine v jednom ze školních počítačů. Umožňovala me audiovizuální materiál způsobem, jehož výsledky byly často překvapivé. Mez pracoval s úryvky z klasických filmů československé kinematografie, které ro nepředvídatelnou sérií krátkých opakujících se smyček. Postup vznikal paral k podobným experimentům Martina Arnolda, ale svou podstatou se více blíží soudobé elektronické hudby. Ač Mezihorák původní filmový úryvek rytmizova byl více znepokojivý než zábavný. V narativních filmech otevřel prostor pro ji audiovizuálního materiálu, filmového času i vnímání zachycených příčin a ná

Video zapůjčil Media Archiv Fakulty výtvarných umění VUT Brno.

**Filip Cenek: Po atentátu (3 fragmenty)**

1998, 6 min.

Díla Zdeňka Mezihoráka a Filipa Cenka re-editující klasické české filmy neby školního zadání přestříhat existující filmové dílo, jak jej známe z některých fil ale produktem nezávislého experimentování studentů. Filip Cenek pomocí pr Effects třikrát za sebou různě „převyprávěl“ klíčovou scénu z filmu Jiřího Seq (1964). Využil k tomu možnost z původního širšího záběru vybrat pouze různ pak propojením v čase uvedl do vzájemných souvislostí, jež vyvolávají dojev alternativního výkladu a skrytého smyslu původní scény. Experimenty s nelin stříhem přivedly Filipa Cenka i Zdeňka Mezihoráka k zájmu o hypertext, inter nebo využití náhody při vytváření významových struktur.

Video zapůjčil autor.



Národní filmový archiv
Malešická 12
130 00 Praha 3
<http://nfa.cz>

Projekt Videoarchiv byl iniciován na základě spolupráce [Národního filmového archivu](#) s [Vědecko-výzkumným pracovištěm AVU](#).

Videoarchiv vzniká jako výstup výzkumného projektu *Audiovizuální dílo mimo kontext kinematografie: dokumentace, archivace a zpřístupnění* (DG20P02OVV025), který je financován z programu NAKI II Ministerstva kultury ČR.

[O projektu](#) [Sběrka](#)
[Databáze](#)
[Publikace](#) [Digilab](#)
[Partneři](#) [Kontakt](#)