

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ v PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Katedra alternativního a loutkového divadla

Scénografie ALD

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

KOMUNIKACE OBRAZEM

Společná tvorba obrazu jako forma dialogu v inscenaci *Veduty*

Vendula Bělochová

Vedoucí práce: MgA. Vladimír Novák, Ph.D.

Oponent práce: MgA. Robert Smolík

Datum obhajoby: červen 2017

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Department of Alternative and Puppet Theatre

Scenography

BACHELOR THESIS

THE COMMUNICATION THROUGH AN IMAGE

Collective creation of an image as a form of a dialog in the *Veduty* performance

Vendula Bělochová

Supervisor: MgA. Vladimír Novák, Ph.D.

Opponent: MgA. Robert Smolík

Date of exam: June 2017

Academic degree: BcA.

Prague, 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Komunikace obrazem

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že ji vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

Poděkování

Děkuji MgA. Vladimíru Novákovi, Ph.D. za cenné rady, trpělivost a laskavý přístup.

Abstrakt

Autorka práce se zabývá vizuálním obrazem, jazykem obrazu a způsobem komunikace obrazu. Téma je vztaženo k autorské inscenaci *Veduty* (autorský tým Vendula Bělochová, 3. roč. SC ALD, Jan Tomšů 2. roč. SC ALD), kde mezi divákem a performerem vzniká vizuální obraz jako výsledek jejich společného nonverbálního dialogu. Autorka zkoumá tento obraz na základě analytické metody Rolanda Barthesa, určuje možnosti čtení tohoto obrazu a pojmenovává jazykové jevy, které daný obraz obsahuje. Výsledkem práce je označení jazyka obrazu za poetický, z čehož vyplývá, že výsledek komunikace dvou účastníků inscenace *Veduty* je společnou vizuální básní.

Abstract

The author of this thesis is concerned with the theme of a visual image, the language of an image and the communication through an image. The theme of this thesis applies to the performance *Veduty* (authors are Vendula Bělochová, 3rd year, SC ALD, Jan Tomšů 2nd year, SC ALD), where the spectator and the performer together create an image as a visualization of their nonverbal dialog. The author of the thesis uses the analytic method of Roland Barthes to examine the possibilities of reading the image of the performance and name the linguistics phenomenons of the image. The language is signed as poetical. The result of the communication between two participants of the *Veduty* is considered to be a collective visual poem.

Obsah

1.Úvod.....	9
1.1.Úvod do tématu práce.....	9
1.2.Metoda.....	9
2.Teoretická část.....	11
2.1.Jak funguje obraz.....	11
2.2.Zmnožování obrazů.....	12
2.3.Jak s námi obrazy mluví – rétorika obrazu.....	14
3.Analytická část.....	18
3.1.Vývoj inscenace.....	18
3.2.Průběh inscenace.....	18
3.3.Barthesova metoda čtení obrazů aplikovaná na inscenaci <i>Veduty</i>	21
3.3.1.Pozice diváka.....	21
3.3.1.1.Čtení textu.....	21
3.3.1.2.Čtení obrazu.....	22
3.3.2.Pozice hráče.....	24
3.3.2.1.Obraz nekódovaný.....	24
3.3.2.2.Obraz kódovaný.....	24
3.4.Obraz jako jazyk.....	26
3.4.1.Přenesené významy.....	27
3.5.Obraz jako poezie.....	29
3.5.1.Poem object.....	30
4.Závěr.....	31
4.1.Obraz, báseň, krajina.....	31
4.2.Shrnutí.....	32
Seznam použité literatury:.....	34
Seznam obrazové přílohy:.....	35

1. Úvod

1.1. Úvod do tématu práce

Ve své bakalářské práci budu zkoumat komunikaci obrazem, tedy jakým způsobem funguje obraz jako nástroj pro sdělení. Jaký je jazyk obrazů? A jak jim rozumíme? Tyto otázky se dotýkají široké škály uvažování o vizuálním uměleckém díle a jeho působení na diváka, což je téma velmi rozsáhlé a komplikované. Ve své práci bych se však nerada pouštěla do takto mnohavrstevnatého uvažování o komunikaci obrazem, ale svou práci budu vztahovat k autorské inscenaci *Veduty*, autorů Venduly Bělochové (3. roč. SC ALD) a Jana Tomšů (2. roč. SC ALD), která vznikala na rozmezí roku 2016 a 2017 pod odborným vedením MgA. Jana Bažanta PhD. a MgA. Roberta Smolíka. Premiéra se uskutečnila 30. dubna 2017 ve Verněřovicích.

V průběhu představení vzniká obraz jako společný výsledek komunikace dvou lidí, diváka a performerů. Cílem mé práce je zkoumat, jakým způsobem účastníci tohoto dialogu dešifruje vizuální obraz, čímž dokáže dekódovat jazyk, kterým obraz mluví a jak následně jazyk využívá jako nástroj vlastní promluvy.

1.2. Metoda

Ve svém textu budu vycházet z metody čtení obrazů francouzského literárního teoretika a kritika Rolanda Barthesa (1915-1980) popsané v eseji *Rétorika obrazu*.¹ Tento text byl částečně přeložen do češtiny a okomentován v knize *Znaky, obrazy a stíny slov*.² Nejprve se budu zabývat obrazem jako takovým, ve zkratce popíši historii proměn vnímání obrazů, budu se opírat především o teorii britského spisovatele, výtvarníka a teoretika Johna Bergera (1926-2017), jež byla uvedena v knize *Způsoby vidění*.³ Následně se budu zabývat analýzou obrazu vniklého při inscenaci *Veduty*, popsáním jazykových jevů v něm obsažených a tím nalezení

¹Vydáno v souboru esejí: BARTHES, Roland. *Image music text*. Přeložil Stephen HEATH. 1. vydání. London: Fontana Press, 1977. ISBN 0-00-686135-0.

²MICHALOVIČ, P., ZUSKA, V., *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. 1. vydání. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2.

jazyka obrazu ⁴. Fungování tohoto jazyka opět uvedu ve vztahu k inscenaci. Nakonec vše shrnu v závěru této práce.

3BERGER, John. *Způsoby vidění*. 1. vydání. Praha: Labyrint, 2016. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-78-4.

⁴Pokud v této práci píším o obraze, myslím tím vizuální dílo vzniklé za účelem vnímání skrze zrak (pokud není uvedeno jinak).

2. Teoretická část

2.1. Jak funguje obraz

Obrazy pravděpodobně nejdříve vznikaly proto, aby evokovaly podobu něčeho nepřítomného, ⁵ byly součástí duchovních rituálů. Později začalo být zřejmé, že obrazy mohou zachovat podoby věcí, a tak fungovat jako určité relikvie. Jejich funkce postupně nabývala na významu zobrazováním reálné skutečnosti. Ovšem v tomto zobrazení se vždy odrážela konvence vizuality dané společností. Dobrým příkladem může být sochařské umění starého Egypta. Zde se vývoj zobrazování faraonů proměňoval od obecného zobrazení vytvořeného výhradně za účelem duchovní hodnoty přes postupnou snahu zachytit panovníkovy charakteristické rysy (ovšem i v tomto případě zobrazení stále podléhalo konvenčnímu stylu zobrazování ⁶) až po sochy, které zachycovaly danou osobu velmi realisticky (busta královny Nefertiti). Důležité je poznamenat, že v této době zůstává tvůrce sochy či jiného uměleckého artefaktu anonymní a je považován za řemeslníka, nikoliv umělce. Jeho tvorba se neřídí jeho vlastní volbou nebo osobním uměleckým uvažováním.

Názor, že obraz je osobitým záznamem, kde je důležité nejen, kdo nebo co je zachyceno, ale i jak, tedy jakým úhlem pohledu, se objevil až mnohem později. John Berger v knize *Způsoby vidění* uvádí, že v Evropě k tomuto pojetí došlo přibližně počátkem renesance.⁷ Byl to důsledek rostoucího vědomí individuality a obrazy začaly být chápány více jako jedna osobitá možnost zobrazení, zvolená autorem obrazu z tisíců možností.

„Obraz je pohled, který byl znovu stvořen nebo reprodukován. Jedná se o výjev či soubor výjevů, jenž byl odpoután od místa a času, ve kterém se poprvé objevil,

⁵BERGER, John. *Způsoby vidění*. 1. vydání. Praha: Labyrint, 2016. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-78-4. str. 8.

⁶Egyptané používali hierarchickou perspektivu, zobrazující faraóna a jeho rodinu vždy největší figurou. Dále čím nižší sociální skupina, tím menší figura. Lišily se také poměry částí lidského těla oproti poměrům, jakými je zobrazováno tělo v dnešní době.

⁷BERGER, John. *Způsoby vidění*. 1. vydání. Praha: Labyrint, 2016. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-78-4. str. 7-8.

*a následně uchován – po několik chvil či několik staletí. Každý obraz představuje způsob vidění.*⁸

Obrazy se staly svědectvím individuálních zpovědí jednotlivých autorů, záznamem „*kterak X viděl Y*“⁹. S tím také souvisela změna v uvažování nad tvůrcem díla. Z vnímání autora jako zručného řemeslníka se přešlo na umělce, který vtiskuje dílu jeho individuální pohled na svět. Začalo být důležité autorovo jméno.

2.2. Zmnožování obrazů

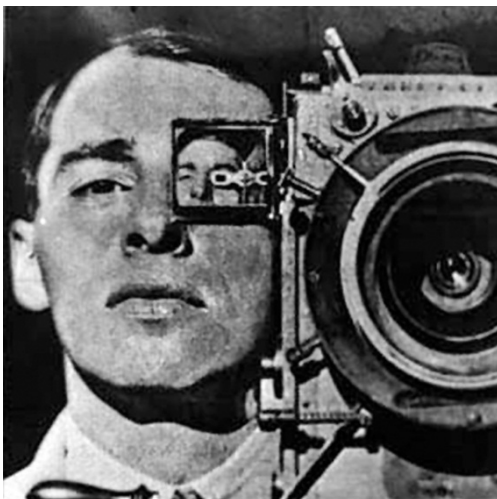
Fotografie je médium, které dovoluje zachytit skutečnost hyperrealisticky. Opomineme-li variace zpracování fotografického materiálu, tak autorův individuální vklad k vytvoření díla tkví v nalezeném úhlu pohledu, kterým pracuje s hledáčkem objektivu.

„Jsem filmové oko. Jsem oko mechanické. Jsem stroj, ukazuji vám svět takový, jaký jej mohu vidět jenom já. Osvobozuji se ode dneška po všechny časy od lidské nepohyblivosti. Jsem v neustálém pohybu. Přibližuji se věcem a zase se od nich vzdaluji, podlézám pod ně a vystupuji na ně, běžím zároveň s hlavou cválajícího koně, běžím před utíkajícími vojáky, převracím se na záda, vzlétám zároveň s letadly, padám a zvedám se zároveň s padajícími a zvedajícími se těly. Toto jsem já, stroj, manévrující v mechanických pohybech, v těch nejsložitějších kombinacích zaznamenávajících jeden pohyb za druhým. Osvobozen od limitů času a prostoru uspořádávám všechny body univerza podle vlastního záměru. Způsob mého jednání směřuje ke stvoření nového vnímání světa. Takto novým způsobem, vykládám tobě neznámý svět.“¹⁰

⁸BERGER, John. *Způsoby vidění*. 1. vydání. Praha: Labyrint, 2016. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-78-4. str. 7-8.

⁹Tamtéž, str. 8.

¹⁰Citát Dzigy Vertova z roku 1923, tamtéž, str. 14.



Obr. č. 1

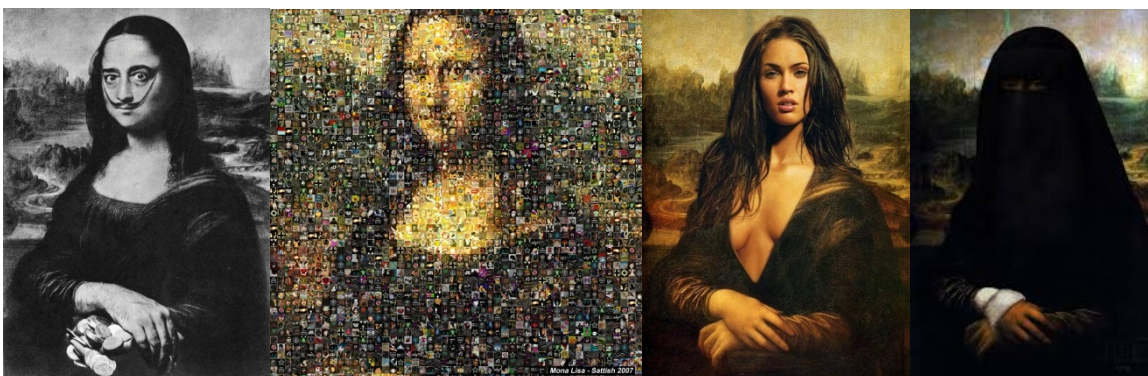
Dziga Vertov

Objev kamery byl revoluční. Fascinoval umělce pro svou rychlost a mobilitu. Zároveň však zcela zásadně změnil, či posunul vnímání obrazu.

Obrazy doposud vytvářené umělci měly jednu zásadní vlastnost, a tou byla nereprodukovatelnost. Všechny obrazy do té doby fungovaly podobně jako fresky, tedy byly pevně spjaty s jedním místem, které se sice mohlo měnit, ale nikdy nebylo možné je mít na dvou místech zároveň.¹¹

Reprodukovatelnost fotografie (a fotografie obrazu) nabídla další vrstvu vidění obrazů a rozšířila škálu možností práce s nimi. Začaly se množit, skládat, rozpadat, vrstvit a nabývat mnoha dalších významů.

Například legendární malba Leonarda da Vinciho *Mona Lisa* již v dávné historii proslula legendou o množství falešných kopií a touhou objevit pravou *Monu Lisu* mezi nimi.



¹¹Grafika se sice reprodukovatelnosti fotografie dosti blíží, přesto stále u nich platí, že každý tisk je originálem.

Obr. č. 2-5

Variace Mony Lisy

Tento příběh, ať už je založen na pravdě, či nikoliv, vyjadřuje dobře podstatu malby, tedy touhu vidět pravé otisky umělce. Protože právě vědomí autentičnosti je silou, která nás přitahuje k uměleckým dílům (nejen vizuálním, ale i hudebním, divadelním atd.).

„Zvykli jsme si je ¹² vídat na pohlednicích a dokonce na reklamách tak často, že nám je zatěžko vidět je jinýma očima, jako obraz vytvořený skutečným člověkem, který portrétoval skutečnou ženu z masa a krve. Stojí však za to zapomenout, co o tom obraze víme, nebo co si myslíme, že o něm víme, a podívat se na něj tak, jako bychom byli první, kdo ho kdy viděl.“¹³

2.3. Jak s námi obrazy mluví – rétorika obrazu

V analýze jazyka obrazu budu vycházet z metody čtení obrazů Rolanda Barthesa, popsané v eseji *Rétorika obrazu* ¹⁴. Tento text byl částečně přeložen do češtiny a okomentován v knize *Znaky, obrazy a stíny slov*. ¹⁵

Barthes ve své teorii o dekódování obrazů používá metodu denotace/konotace. Denotace: *vztah jazykové jednotky (jména) k předmětu, který je touto jazykovou jednotkou (jménem) označen.*¹⁶ Konotace: *pragmatické (nepojmové) rysy významu.*¹⁷ Barthesova teorie je založena na tvrzení, že obrazy jdou číst stejně jako psaný text. Vychází z toho, že promluva může být jak orální, tak vizuální či jiná, „*může být*

12 *Mony Lisy* (pozn. autorky práce)

13 GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. 1. vydání. Praha: Argo, 1997. ISBN 80-204-0685-9. str. 300.

14 Vydáno v souboru esejí: BARTHES, Roland. *Image music text*. Přeložil Stephen HEATH. 1. vydání. London: Fontana Press, 1977. ISBN 0-00-686135-0.

15 MICHALOVIČ, P., ZUSKA, V., *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. 1. vydání. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2.

16 MEJSTRÍK, Vladimír, *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost: s Dodatkem ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy České republiky*. 3. vydání. Praha: Academia, 2003. ISBN 80-200-1080-7.

17 Tamtéž

*tvořena písmem či zobrazením: psaný jazyk, ale také fotografie, film, reportáž, sport, divadlo, reklama, ...*¹⁸

Je jasné, že každá z těchto materií, jak je nazývá Barthes, působí na jiné úrovni vnímání, každá vyvolává jiný typ vědomí a jiné způsoby četby, přesto všechny mohou být označeny za promluvu. Tato však musí zároveň být signifikatní, tedy označující (Barthes uvádí příklad hozené rukavice. Toto gesto něco označuje, je signifikantní, tedy je promluvou).

Budeme-li sledovat Barthesovu metodu a podíváme se na obraz, můžeme nalézt tři poselství (*messages*). Barthes uvádí jako příklad reklamu na těstoviny *Panzani* z roku 1964.



Obr. č. 6

Reklama na těstoviny Panzani

První úroveň je čtení jazykové či textové. Je potřeba ovládat jak písmo, tak jazyk. Zde přichází na řadu ještě další rozdělení, a to na denotátory a konotátory. Denotativní, doslovné čtení, nám prozradí, že jde o vlastní jméno firmy. Konotativní pak napoví, že jde pravděpodobně o italskou firmu, která vyrábí těstoviny, tedy obohatí informaci o to, co víme z již dříve získaných zkušeností. „*Ať konotace jakkoliv ,dotváří‘ sdělení,*

¹⁸BARTHES, Roland. *Mytologie*, v MICHALOVIČ, P., ZUSKA, V., *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. 1. vydání. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2.

*nevyčerpává je: stále ještě zůstává v rámci denotace (protože bez toho by promluva nebyla možná),...*¹⁹

Toto rozdělení se samozřejmě dá vztáhnout i na obrazovou analýzu reklamy. Denotované čtení obrazu dokáže popsat více méně přesně, „co to na obraze je“. Barthes píše, že denotovaný obraz nikdy neexistuje čistý. Vždy obsahuje i nějaké konotované prvky, tedy další smysly, které máme pevně spjaty s daným předmětem či výjevem.²⁰

Barthes hledá jednotlivé znaky a jejich signifikáty, a tak nachází další roviny čtení obrazu včetně jejich vlastních promluv. Nachází:

- 1) Síťovka a z ní vysypaná zelenina, odkazují k nákupům na trzích či v obchodech, odkud si lidé odnáší zeleninu, a implikuje tak „čerstvost“.
- 2) Barevné ladění reklamy je v červené, bílé a zelené, tedy v barvách Itálie.
- 3) Uspořádání věcí jako „právě přinesených z nákupu“ odkazuje k domácímu zpracování, což je v podstatě opak skutečnosti. Reklama však navozuje pocit domácí kuchyně.
- 4) Posledním signifikátem je estetické hledisko, zkrátka obraz je uspořádán jako zátiší.

Barthes píše: „Každý znak odpovídá určitému souboru ‚postojů‘: turismu, vaření, znalosti umění, z nichž některé mohou na rovině individua chybět.“²¹ Tím chce říci, že každý člověk má vlastní zásobu vědomostí a zkušeností, na jejichž základě dokáže číst jednotlivé ‚postoje‘ čtení. Každý jednotlivý ‚postoj‘ by se dal nazvat samostatnou řečí a jeho hloubka znalosti by odpovídala šíři slovní zásoby (lexika). Soubor těchto lexik pak tvoří celkový idiolekt²² každého člověka.

Tady se opět dostáváme k tématu individuality. V kapitole *Jak funguje obraz* jsem psala o obrazech jako individuálních způsobech vidění, což platilo pro autory díla. Nyní jsme dospěli k závěru, že i rovina vnímání obrazu je z velké části postavena na osobním založení každého recipienta. To už jsou dvě proměnné na tuto poměrně

¹⁹BARTHES, Roland, *Základy sémiologie* v MICHALOVIČ, P., ZUSKA, V., *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. 1. vydání. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2. str. 173.

²⁰Tamtéž

²¹Tamtéž, str. 176.

²²Barthesův termín

jednoduchou rovnicí, a to jsme ještě nezapočetli například duševní rozpoložení jednotlivých účastníků tohoto dialogu. To však ani není tématem této práce.

3. Analytická část

Nyní se pokusím Barthesovu metodu dekodování obrazů převést na inscenaci *Veduty*.

3.1. Vývoj inscenace

Inscenace měla dlouhý a velmi proměnný vývoj. Na začátku stálo téma vztahu člověka ke krajině. Představení se měla odehrávat venku, za pochodu, za jízdy autem, být v pohybu a v přímém kontaktu s terénem. Postupně přicházely změny, jízda autem se proměnila na instalace ve veřejném prostoru, následně se plány obrátily do intimnějšího prostředí interiéru. Experimentovalo se se světlem, promítačkou a obrazem. Právě obraz se nakonec stal stěžejním principem, který nám poskytl pevný bod ve velmi široké škále možností, které dost otevřené a obecné téma člověka a krajiny nabízelo. Nakonec jsou *Veduty* inscenací pro jednoho diváka postavenou na dialogu diváka a performerka, mezi nimiž vzniká obraz jako vizualizace jejich konverzace.

3.2. Průběh inscenace

Každý divák si projde dvěma fázemi představení. V první přichází ke stolu s promítacím plátnem a pěti (z celkových šesti, ale jednu vždy používá jiný hráč) dřevěnými krabicemi, každá má jiný povrch (hlína, jehličí, kůra, vosk, kov, plátno). V obálce nachází instrukce:

Veduta je výtvarné ztvárnění pohledu do krajiny. Není vázána faktografickou přesností ani objektivitou pozorovatele.

Každý pohled do krajiny začíná jejím letným přehlédnutím. Tomu předchází cesta na místo, odkud krajinu pozorujeme.

Vybírej si jeden z pěti terénů před sebou.

Nespěchej.

Čekej.

Na promítací plátno dopadá silueta stínu diváka. V tomto stínu se po chvíli začnou objevovat obrazy. Když se pohne divák, stín se pohybuje po plátně, a tak odkrývá další místa obrazu. Vidí předměty, občas ruce, které předměty manipulují. Předměty se skládají do obrazu, který se neustále přeměňuje.

V druhé fázi je divák vyzván, ať vezme vybranou krabici a přejde s ní na druhou stranu stolu za projekční plátno. Tam ji položí na desku stolu a z krabice vytáhne dvě zásuvky. Jeden je pro něj, druhý pro performeru sedícího naproti. Divák opět dostává obálku s instrukcemi:

1. *Otevři šuplík.*
2. *Prohlédni si předměty.*
3. *Tento dialog se odehrává beze slov. Soustřed' se na předměty a obraz, který je jimi vytvářen.*
4. *Začínáš. Vylož na hrací plochu předmět(y) dle své volby.*
5. *Tah ukončíš přetažením světla na druhou stranu.*
6. *Vyčkej na reakci.*
7. *...*
8. *Po zhasnutí světla je naše cesta u konce.*
9. *Děkujeme!*

Začíná hra, lépe řečeno dialog vedený nikoliv slovy, ale objekty, tvary, zvuky atd. Volba předmětů může být na základě asociací, podobnosti, barevnosti, tvaru, kontrastu, celkové kompozice, funkce, zvučnosti či dalších parametrů. Každý povrch víka krabice je hracím polem. Různost materiálů nabízí jiný způsob manipulace s předměty i možnosti přímo do povrchů zasahovat.

Nad hracím polem je umístěna kamera, která snímá obraz a promítá jej na projekční plochu, za níž již sedí další divák, sledující dialog dvou hráčů. Každý divák je na každé ze dvou pozic přibližně deset až patnáct minut.



Obr.č. 7-9

Fotografie průběhu představení Veduty

3.3. Barthesova metoda čtení obrazů aplikovaná na inscenaci *Veduty*

Představení má dvě fáze, kterými si divák projde. První fázi, pasivní, budu nazývat pozicí diváka. V druhé fázi se divák dostává do pozice aktivní, budu ji tedy nazývat pozicí hráče. Performera, který vede s hráčem dialog, nazývám v této práci spoluhráčem. Tato označení nejsou přesná, neboť se nejedná o hru, jak vysvětlím níže. Avšak pro lepší orientaci volím tyto termíny.

3.3.1. Pozice diváka

3.3.1.1. Čtení textu

Nejprve se v dekódování inscenace budu věnovat čtení literárnímu. Po přečtení instrukcí divák dostane jistý rámec, který mu pomáhá se v neznámém prostředí lépe zorientovat.

Text začíná definicí pojmu veduta: „*Veduta je výtvarné ztvárnění pohledu do krajiny. Není vázána faktografickou přesností ani objektivitou pozorovatele.*“

Denotativním čtením textu se tedy divák dozví, že důležitým motivem je pohled na krajinu. To je ještě zdůrazněno druhým citátem: „*Každý pohled do krajiny začíná jejím letným přehlédnutím. Tomu předchází cesta na místo, odkud krajinu pozorujeme.*“²³

Avšak definice pojmu veduta ve slovníku cizích slov zní: „*Veduta: pohled na krajinu nebo město v širším zorném úhlu a jeho výtvarné vyjádření, obvykle popisné, topograficky*

přesné.“²⁴ Definice pojmu pro tuto inscenaci byla vytvořena autory tak, aby vyhovovala jejich záměrům, nikoliv aby nutně splňovala přesné vystižení pojmu. Obě znění si poměrně odporují, avšak záměrem autorů bylo, aby divák pochopil, že vnímání představení plně závisí na jeho subjektivním úhlu pohledu. Konotativní čtení

²³Parafráze na citát z knihy VÁPENKOVÁ, E., VOVSOVÁ M., *Ladislav Čepelák - proměny krajinného motivu*. 1. vydání. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-87108-52-9.

²⁴*Slovník cizích slov*. Vyd. 2., upr. Praha: Ottovo nakladatelství, 2005. ISBN 80-7360-289-x.

tedy divákovi napoví, že jeho vnímání není vázané jedním možným výkladem, ale naopak vyžaduje po divákovi vytvoření vlastních interpretací. Věta „*Tomu předchází cesta na místo, odkud krajinu pozorujeme.*“ při konotativním výkladu napovídá, že velkou roli při hledání vlastního úhlu pohledu má i veškerá zásoba zkušeností a předpokladů, které si divák s sebou k představení přináší.

V instrukcích se dále píše:

Vybírej si jeden z pěti terénů před sebou.

Nespěchej.

Čekej.

Slovo terén denotativně odkazuje k povrchu krajiny. Divák však před sebou vidí jen pět krabic s různými povrchy. Dekódováním dojde k závěru, že tyto povrchy jsou nazývány terény, tedy jsou to fragmenty krajiny a je pouze na něm, jaký typ krajiny si vybere. Pohled na krajinu, o kterém se v textu píše, se tedy neodehrává jen vnitřně, ale zde se zhmotňuje přímo do materiálu.

Poslední dvě věty, související s časem, odkazují k pomalosti a delším časovým úsekům. Divák by měl pochopit, že se má uvolnit a nechat věci plynout.

3.3.1.2. Čtení obrazu

Nyní se budu zabývat analýzou vizuálního obrazu. Nejprve se zaměřím na analýzu denotativní, která vychází ze základního čtení obrazu (toho, co vidí divák před sebou při prvním přistoupení k hracímu stolu) bez dekodování obrazu. Toto je fáze, kdy divák ještě nečetl instrukce.

Na první pohled divák vidí svou vlastní siluetu, v níž se objevují různé předměty, případně se ukáže ruka, která jimi manipuluje. Pokud se divák pohne, jeho stín se posouvá po plátně a odkrývá další části promítaného obrazu, a tak nachází další objekty. Najednou se dostává do pozice, kdy si sám určuje, jakou část obrazu odkryje. Jeho pozice by se dala přirovnat k pozici kameramana, který hledá, jak velké zorné pole si do hledáčku pustí. Ještě jednou by se dal použít citát Dzigy Vertova: „*Osvobozen od limitů času a prostoru, uspořádávám všechny body univerza podle*

*vlastního záměru.*⁴²⁵ Je tedy jasné, že je zde divákovi nabídnuta jistá svoboda, která však na něj klade i nějaké nároky. To, jestli obraz uvidí celý, záleží jen na něm. Na druhou stranu tato svoboda je dost omezená. Divák si sice může prohlížet obraz dle vlastní vůle, ale nemůže do něj zasáhnout nebo jej měnit. Manipulátorem předmětů je jiný, neznámý člověk (respektive dva, performer a divák, jenž seděl na jeho místě před ním), který mu předvádí svou vlastní představu.

Zaměří-li se divák dále na promítaný obraz, vidí předměty, které kladou do snímaného pole ruče. Může rozeznat objekty, které mají charakter předmětů denní potřeby, ovšem manipulace s nimi povětšinou nevyužívá jejich primární funkce, ale divák na plátně je vnímá jen jako estetické objekty. Při jejich seskupování může vzniklý obraz připomínat zátiší, asambláž, surrealistické *poem object* Andrého Bretona atd.

Po přečtení instrukcí dostane divák další informace. Psaný text a vizuální obraz tak začnou vytvářet další možná spojení, konotace, které odkrývají další významy.

Citáty o krajině formulují téma. Divák by si měl spojit svůj pohled na promítaný obraz s pohledem na krajinu.



Obr.č. 10

Caspar David Friedrich: Poutník nad mořem mlh

²⁵Citát z článku Dzigy Vertova z roku 1923, v BERGER, John. *Způsoby vidění*. 1. vydání. Praha: Labyrint, 2016. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-78-4. str. 14.

Fotoaparát je nastaven tak, aby snímal předměty pod přibližně 45° úhlem. Také geografické veduty jsou zaznamenávány pod podobným úhlem. Divák je tak v pozici pozorovatele, který jako by stojí na vyvýšeném místě a sleduje krajinu pod ním.

3.3.2. Pozice hráče

3.3.2.1. Obraz nekódovaný

Druhou fází je přechod diváka za plátno, kam si odnese i krabici s vybraným povrchem a podle instrukcí začíná vést dialog s performerem.

Obraz, který sleduje divák na plátně v první fázi představení, je do určité míry abstraktním zobrazením, které dokáže dekodovat jen částečně.

V druhé fázi představení, na pozici hráče, je naopak vše odhaleno. Všechny materiál je předložen, aby hráč viděl celou škálu možností, se kterými může pracovat. V předešlé fázi byl pozorovatelem, pasivní složkou. Nyní se stává aktivním hráčem.

Tato pozice má dvě možnosti. Za prvé se hráč může soustředit pouze na vlastní akci a akci spoluhráče. Jejich interakci vnímá jako dialog, který je čistě jejich vlastní záležitostí. Druhou možností je vést dialog jako představení pro diváka, sledujícího obraz za promítací plochou.

V první pozici byl divák sám a interpretace záležela čistě na něm. V druhé fázi proti sobě sedí dva cizí lidé, kteří mají vést společný rozhovor beze slov a kteří se ve svém způsobu komunikace mohou a nemusejí shodnout. Způsob komunikace budu hlouběji analyzovat v kapitole *Obraz jako jazyk*.

3.3.2.2. Obraz kódovaný

Nastíním zde několik možností konotací, které mohou vzniknout u druhé fáze představení. Avšak, jak jsem již uvedla výše, míra možných interpretací záleží na *idiolektu*²⁶ každého hráče, proto není možné, aby tento výčet byl zcela kompletní.

²⁶Termín R. Barthesa, viz kapitola *Rétorika obrazu*.

Otvírání

Otevření zásuvky a objevení toho, co ukrývá, je až archetypálním obrazem. Řecká Pandóra otevřela krabičku, a tak uvrhla svět do neštěstí, japonský rybář Urašima Taró, který po otevření krabičky zestárl o tři sta let, jež strávil pod mořem bez stárnutí, a další mytické příběhy připomínají lidskou zvědavost a touhu po odkrývání tajemství.

Vzpomínky

Mezi předměty může divák nalézt přírodniny, předměty každodenní potřeby, miniatury, drobnosti i neznámé objekty. Všechny však mají něco společného. Daly by se označit pojmem japonské estetiky *wabi-sabi*.

„Wabi-sabi je krása věcí nedokonalých, nestálých a neúplných.

Je to krása věcí skromných a prostých.

Krása věcí neobvyklých.“²⁷

Předměty s patinou času dokáží působit nostalgicky, mohou vyvolávat vzpomínky a navodit atmosféru dětských her.

Hračky

Oba hráči mají zapomenout na primární funkci předmětů. Ty se stávají hračkami, malířskými pomůckami nebo hudebními nástroji v dětské hře.

Desková hra

Rozsazení hráčů, rytmus střídání po jednom tahu, manipulace s předměty jako hracími figurkami na hrací ploše atd. připomínají schéma deskové hry. Důvodem, proč *Veduty* nejsou deskovou hrou, je, že při hrách vzniká snaha dosáhnout nějakého cíle. Zde žádný cíl nenacházíme. Komunikace mezi dvěma hráči je založena na snaze si porozumět a vést spolu dialog, tedy reagovat jeden na druhého. Řeč objektů má plynout stejně jako ústní rozhovor.

Loutky

²⁷KOREN, Leonard. *Wabi-sabi: pro umělce, designéry, básníky a filozofy*. Přeložila Magdalena WELLS. 1. vydání. Praha: K-A-V-K-A, knižní a výtvarná kultura, 2016. ISBN 978-80-270-0082-1. str.9.

Předměty mohou být animovány jako loutky. Pokud se jeden z hráčů rozhodne vzít na vědomí diváka, který sedí za plátnem a sleduje promítaný obraz, a pokud druhý hráč tento záměr přijme, nastává základní divadelní schéma herec/divák. V tomto případě je celý dialog veden jako improvizované divadelní představení s animovanými loutkami. Avšak i zde zůstává primárním cílem společná komunikace dvou hráčů.

Krajina

V neposlední řadě zde stále zůstávají citáty z prvního dopisu divákovi, které mluvily o krajině. Dialog dvou hráčů tak může být veden jako stavění krajiny, vytváření mapy, cesty nebo společného putování.

„Variabilita čtení tedy nemůže ohrožovat „jazyk“ obrazu, pokud předpokládáme, že tento jazyk je složen z idiolektů, lexik, sub-kódů: obraz je skz naskrz prostoupen systémem smyslu právě tak, jako se člověk i ve svém nejhlubším nitru člení do rozdílných řečí.“²⁸

3.4. Obraz jako jazyk.

V předchozí části jsem popsala, jakým způsobem může divák číst obrazy, které mu nabízí inscenace *Veduty*. Inscenace však není jen o přijímání obrazů, ale také o jejich vytváření za účelem komunikovat. V následující kapitole se pokusím nastínit, jakým způsobem může obraz fungovat jako jazyk. Toto téma je však velmi obšírné. Já se zaměřím pouze na komunikaci obrazů, která vzniká v inscenaci *Veduty*.

Ve své analýze vycházím z teorií Rolanda Barthesa o čtení a rétorice obrazů. Tvrdí, že „*pod každým obrazem je řeč*“²⁹, tedy jazykový systém určený ke komunikaci. Já

²⁸BARTHES, Roland, v MICHALOVIČ, P., ZUSKA, V., *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. 1. vydání. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2. str. 176

²⁹Tamtéž

vycházím z tohoto předpokladu a stavím se k obrazu jako k jazyku. Nyní by mne zajímalo, jak je tento jazyk využíván v inscenaci *Veduty*.

Dva hráči spolu „hovoří“ skrze kladení předmětů. Výběr objektů by se měl odvíjet od předchozího tahu spoluhráče. Tedy předměty by měly spolu nějakým způsobem souviset. Předměty lze spojovat na základě vnějších znaků (tvaru, barvy, materiálu...), vnitřních znaků (funkce, účelu, dobové zařaditelnosti), na základě podobnosti či kontrastu (vnitřních i vnějších znaků), zvuků, asociací a jiných. Takovým spojováním jsou vytvářeny nové významy, které jsou nositelem dialogu. Stejně jako jsou v řeči spojována slova ve věty, aby řečník dokázal přesně vyjádřit svou myšlenku, tak i v tomto rozhovoru se spojují objekty a stávají se vizualizací myšlenky. Předměty tím ztrácí své původní významy a funkce, ale nabývají nových, přenesených významů.

3.4.1. Přenesené významy

Přenášení významů však stejně funguje i se slovy a v lingvistice bychom tento jev našli pod termínem *tropy* (*úmyslné označení jazykového prvku, nejčastěji slova, v jiném, vedlejším, obrazovém významu*³⁰) V rámci tropů také mluvíme o denotátu, přímém vztahení jména, tedy jako o označovaném, a konotátu, tedy přímé asociativní složce, kterých se většinou k jednomu denotátu vztahuje více. Cílem tropu je vytvořit spojení mezi denotátem a jedním z konotátů.

Níže uvádím základní typy tropů. K nim pak hledám ekvivalent obrazového tropu, který je možný vytvořit během inscenace *Veduty* a uvádím konkrétní příklad tahu. Při tom vycházím ze zkušeností z premiérového uvedení inscenace ve Verněřovicích.

*Metafora (přenesené pojmenování na základě vnější podobnosti)*³¹

Stejně jako v jazyce se kladou vedle sebe podobné předměty na základě jejich vnějších znaků

30 MEJSTŘÍK, Vladimír, *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost: s Dodatkem ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy České republiky*. 3. vydání. Praha: Academia, 2003. ISBN 80-200-

31 Tamtéž

Např.: na spoluhráčův tah, kdy vyložil na plochu dřevěný kroužek, vybírám ze zásuvky předmět kruhového tvaru.

*Metonymie (přenesené pojmenování na základě věcné pojmové podobnosti)*³²

Např.: když spoluhráč vyloží magnet, já na něj reaguji kovovým špendlíkem.

Dalšími podkategoriemi tropů jsou:

*Hyperbola (nadsázka, zveličení)*³³

Např.: na spoluhráčův prstýnek reaguji větším předmětem kruhového tvaru.

*Kontrast (nepodobnost, protiklad, rozpor)*³⁴

Např.: předmět kulatý vs. hranatý, hebký vs. drsný, atd.

*Oxymoron (spojení slov, která jsou ve významovém rozporu)*³⁵

Např.: jehličí a magnet.

*Synekdocha (přenesené pojmenování na základě záměny části a celku a naopak)*³⁶

Např.: když na umístění jedné korálky reaguji celou korálkovou šňůrou).

*Onomatopea (zvukomalebnost)*³⁷

Předměty na sebe reagují na základě své zvukovosti, např.: zvuk sypání jehličí a zvuk sypání špendlíků.

*Aposiopese (neukončená výpověď, nenadálé odmlčení)*³⁸

Např.: naznačení nějakého tahu, ale jeho nedokončení.

32 Tamtéž

33 Tamtéž

34 Tamtéž

35 Tamtéž

36 Tamtéž

37 Tamtéž

38 Tamtéž

*Eufemismus (nahrazení výrazu hrubého výrazem mírnějším)*³⁹ nebo *dysfemismus (užití slova se silně negativním citovým zabarvením)*⁴⁰

Např.: na spoluhráčovo jehličí reagovat krejčovskými jehlami.

Toto jsou některé příklady jazykových jevů, které se objevují ve vizuálním dialogu účastníků představení.

V souvislosti s tropy mluvíme o obraznosti jazyka, což je využíváno především v poezii. V přenesení na inscenaci *Veduty* pak můžeme dokonce mluvit o obraznosti obrazu a obrazu jako poezii.

3.5. Obraz jako poezie

Poezie je zvláštní druh jazyka, jenž vytváří slovní obrazy, které se čtenáři či posluchači promítají jeho vnitřním zrakem. Tropy jsou v poezii hojně využívány. Pomocí tropů básník dokáže přesněji formulovat svou výpověď, která vyžaduje nekonvenční jazyk a hledání nových slovních spojení, aby mohla být lépe vyjádřena mnohdy velmi abstraktní a subjektivní sdělení.

Obraz ve *Vedutách* je naplněn přenesenými básnickými významy. Jednotlivé tahy nebo akce s předměty za použití výše uvedených tropů mohou fungovat jako verše básně. Vizuální dialog dvou hráčů je jako skládání společné básně. Jeden navrhne verš a druhý má co nejopatrněji, nejoriginálněji odpovědět. Toto schéma připomíná básnické soutěže v Japonsku, kde básníci skládali dlouhou řazenou báseň střídavě po jedné sloce.⁴¹ Stejně jako se odvíjelo pásmo těchto básní až o sto slokách, tak i obraz na hrací ploše mezi dvěma hráči *Vedut* se rozvíjí ve svých básnických obrazech s předměty.

39 Tamtéž

40 Tamtéž

41 Básnické soutěže neboli *Utaawase* jsou významnou událostí, kdy se sejde skupina básníků (tyto soutěže se konají také na japonském císařském dvoře, kde se schází ti nejlepší z žijících básníků) a je vybráno jedno téma, na které každý z básníků postupně napíše své dvoj/trojverší. Důležité je, aby každý z básníků zachoval vybrané téma, reagoval přitom na verše předchozího umělce a přitom dokázal vytvořit originální a neotřelé básnické obrazy.

3.5.1. Poem object

Obrazem jako básní se zabýval také francouzský umělec André Breton. Ten přispěl do dějin světového umění surrealistickým manifestem a svou tvorbou, kterou po celý svůj život rozvíjel principy tohoto uměleckého směru. Na přelomu 20. a 30. let 20. století vytvářel tzv. *poem object*, básně skládané z objektů, které viděl ve svých snech.



Obr. č. 11

André Breton: *Poem Object*

Jeho *poem object* by částečně mohly připomínat obrazy *Vedut*. Breton také klade vedle sebe předměty, které zbavuje jejich primárního významu a vytváří jimi nové souvislosti a významy.

Avšak tyto *poem object*, na rozdíl od *Vedut*, jsou založeny na asociacích vzniklých v Bretonově nevědomí. Jedním z hlavních principů surrealismu je právě nacházení nových, nečekaných významů a spojení, které nadrealita snů umí skvěle nabídnout. Ve *Vedutách* sice divák nesní, přesto zde existuje prvek něčeho nečekaného, překvapivého a tím je spoluhráčova reakce. Ta nahrazuje Bretonovo nevědomí, drží hráče v napětí a předkládá mu neočekávané nabídky. Při pohledu na Bretonovy *poem object* není jasné, jaký sen autor měl, ale sama vizualita a její konotace nám mohou nabídnout mnohé způsoby jejich čtení.

4. Závěr

4.1. Obraz, báseň, krajina

Stěžejním tématem, nad kterým *Veduty* vznikaly, je vztah člověka ke krajině.

Naznačuje to sám název inscenace i citáty v instrukcích pro diváky. Jak jsem již popsala výše, v první fázi představení se divák dostává do pozice, jako by nahlížel do neznámé krajiny. Zjevuje se mu veduta, která stejně jako *poem object*, vybízí diváka k vytváření vlastních asociací. Tím je nabídnuto divákovi *Vedut* množství krajin, které však dostanou konkrétnější významy až s jeho vlastním výkladem.

Na pozici hráče pak vzniká obraz krajiny jako výsledek dialogu. Hráč zde má už aktivní podíl na díle a podoba krajiny závisí z půli na něm. Tahy hráčů jsou verše, skládající se do básně o krajině.

Obraz, báseň a krajina zcela jistě patří k sobě. Mnoho malířů, básníků a dalších umělců hledá inspiraci a témata v přírodě a kontaktu s ní. Zde bych mohla uvést mnoho příkladů, jak jsou tato témata provázána, ale tím bych se dostala mimo téma i rozsah této bakalářské práce. Dovolím si zde uvést jen malý příklad na základě osobního výběru.

V japonském umění existuje termín *haiga*,⁴² složený ze znaků pro verš *hai* a obraz *ga*. Jde o básnickou formu spojující báseň *haiku*⁴³ a tušovou malbu. Básně *haiku* jsou tematicky těsně spojeny s přírodou. Japonská kultura již od přibližně 8. století vytvořila velmi propracovaný systém umělecké symboliky⁴⁴, kde jsou přírodní motivy silnými nositeli skrytých významů, týkajících se společenského, duchovního i milostného života. Báseň vždy musí obsahovat tzv. sezónní slovo, které ji přiřazuje k ročnímu období, jež určuje atmosféru celé básně. Výběr těchto sezónních slov je určen dlouhou literární tradicí a obsahuje slova, jako jsou přírodní jevy (bouře, vítr,

42俳画 *haiga*.

43Haiku je japonská básnická forma. Báseň se skládá z jednoho trojverší a jednoho dvojverší s přesně daným počtem slabik o struktuře 5-7-5 7-7.

44Tato symbolika vychází jak z původního náboženství *šintó*, silně spojeného s přírodou, tak z buddhismu, který do Japonska přišel z Číny a s ním i silná vlna rozvoje vzdělanosti a umělecké sféry. Díky vzájemné toleranci obou náboženství mohla vzniknout jedinečná sloučenina těchto dvou principů, vytvářející jedinečnost japonské kultury.

sníh, rosa, měsíc), rostliny (sakura, hvozdík, tykev), živočichové (kachna, kapr, vlaštovka) a svátky spojené s přírodním cyklem (Nový rok, svátek hvězd *Tanabata*, tahání řepy) atd., tedy slova zapadající do přírodní tematiky.

Báseň vždy úzce souvisí s obrazem k ní svázaným, jejich vztah však nikdy není ilustrativní, ale navzájem se doplňují. Také u tušové malby je jedno z nejčastějších témat krajina a příroda. Umělecká forma *haiga* vytváří vizuálně-zvukově-literární dílo. Jedním z největších autorů tohoto žánru byl Josa Buson (1716-1748), japonský básník, malíř a kaligraf.



Obr.č. 12

Josa Buson

Haiga vnímám jako svědectví, že tato témata spolu souvisí a že i v případě inscenace *Veduty* je přirozené, že jsem se analýzou jazyka obrazu dostala až k poezii a následně dospěla k závěru, že jde o vizuální báseň o krajině.

4.2. Shrnutí

V této práci jsem zkoumala, jaký je jazyk obrazů a jak funguje jako komunikační prostředek. Celou analýzu jsem vztahovala k obrazům, které vznikají na základě společné komunikace dvou účastníků inscenace *Veduty*. K analýze čtení obrazů jsem použila metodu Rolanda Barthesa, jíž jsem určila, že divák čte obraz nejen na základě vnějšího pozorování, ale ve vizualitě nachází i mnohé vnitřní významy, a to

na základě konotací spojujících se s divákovým *idiolektem*. Dále jsem provedla analýzu obrazu jako jazyka a definovala jednotlivé jazykové jevy. Tyto jevy jsem označila za básnické tropy a tím určila jazyk obrazu jako básnický, neboť je postaven na přenesených významech stejně jako v poezii. Nakonec jsem se zamyslela nad spojením obrazu, básně a krajiny.

Veduty jsou dlouhodobý projekt, který se bude postupem času rozvíjet na základě praktických zkušeností z hraní. Jistě se bude proměňovat podle zpětných reakcí diváků, ale hlavní téma komunikace obrazem bude zůstat. Stejně jako jsem v kapitole *Zmnožování obrazů* psala o změně vnímání obrazů, tak i komunikace prochází zásadními proměnami, především skrze přenesení její velké části do virtuálního světa. I z tohoto hlediska je velmi zajímavé sledovat skrze *Veduty* dopady těchto změn na mezilidskou komunikaci.

Seznam použité literatury:

BARTHES, Roland. *Image music text*. Přeložil Stephen HEATH. 1. vydání. London: Fontana Press, 1977. ISBN 0-00-686135-0.

BARTHES, Roland. *Mytologie*. 2. vyd. v českém jazyce. Přeložil Josef FULKA. Praha: Dokořán, 2011. Bod (Dokořán). ISBN 978-80-7363-359-2.

BARTHES, Roland. *Nulový stupeň rukopisu: Základy sémiologie*. 1. vydání. Praha: Československý spisovatel, 1967.

BERGER, John. *Způsoby vidění*. 1. vydání. Praha: Labyrint, 2016. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-78-4.

GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. 1. vydání. Praha: Argo, 1997. ISBN 80-204-0685-9.

KOREN, Leonard. *Wabi-sabi: pro umělce, designéry, básníky a filozofy*. Přeložila Magdalena WELLS. 1. vydání. Praha: K-A-V-K-A, knižní a výtvarná kultura, 2016. ISBN 978-80-270-0082-1.

MEJSTŘÍK, Vladimír, *Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost: s Dodatkem ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy České republiky*. 3. vydání. Praha: Academia, 2003. ISBN 80-200-1080-7.

MICHALOVIČ, P., ZUSKA, V., *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. 1. vydání. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2.

Slovník cizích slov. Vyd. 2., upr. Praha: Ottovo nakladatelství, 2005. ISBN 80-7360-289-x.

VÁPENKOVÁ, E., VOVSOVÁ M., *Ladislav Čepelák - proměny krajinného motivu*. 1. vydání. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-87108-52-9.

Seznam obrazové přílohy:

Obr. č. 1: *Dziga Vertov*

http://emanuellevy.com/wp-content/uploads/2014/08/The_Man_With_a_Movie_Camera_1_vertov.jpg

Obr. č. 2-5: *Variace Mony Lisy*

<https://cz.pinterest.com/pin/286752701249857868/>

https://www.google.cz/search?q=mona+lisa&client=firefox-b&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj82pHNwoPUAhVLZ1AKHWoyBbsQ_AUICigB&biw=1024&bih=489#tbs=isz:l&tbn=isch&q=mona+lisa+photo+mosaic&imgsrc=pgOkcmKysWzQrM

<https://memesuper.com/download/5669a592cb3037a40c2eeabddb4a07f890fb8f0.html>

https://www.google.cz/search?q=mona+lisa&client=firefox-b&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj82pHNwoPUAhVLZ1AKHWoyBbsQ_AUICigB&biw=1024&bih=489#tbs=isz:l&tbn=isch&q=mona+lisa+burka&imgsrc=6Lky9-jRMWFDM

Obr. č. 6: *Reklama na těstoviny Panzani*

<http://indexgrafik.fr/wp-content/uploads/Rhetorique-de-l-image-Roland-Barthes-index-grafik.jpg>

Obr. č. 7-9: *Fotografie průběhu představení Veduty*

Celek, detail na promítaný obraz, detail na hrací plochu

Verněřovice, duben 2017, foto: Jan Tomšů

Obr.č. 10: *Caspar David Friedrich: Poutník nad mořem mlh*

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b9/Caspar_David_Friedrich_-_Wanderer_above_the_sea_of_fog.jpg

Obr. č. 11: *André Breton: Poem object*

[https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/89/35/a2/8935a2333a5cbc3a552b46cc4f12ee10.jpg)

[ak0.pinimg.com/originals/89/35/a2/8935a2333a5cbc3a552b46cc4f12ee10.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/89/35/a2/8935a2333a5cbc3a552b46cc4f12ee10.jpg)

Obr. č. 12: *Josa Buson: Malá kukačka nad hortenzíí*

[https://www.upaya.org/wp-content/uploads/2016/01/a-little-cuckoo-across-a-](https://www.upaya.org/wp-content/uploads/2016/01/a-little-cuckoo-across-a-hydrangea-haiga.jpg)

[hydrangea-haiga.jpg](https://www.upaya.org/wp-content/uploads/2016/01/a-little-cuckoo-across-a-hydrangea-haiga.jpg)