

**Akademie múzických umění v Praze**

**Divadelní fakulta**

**Dramatická umění**

**Alternativní a loutková tvorba a její teorie**

## DISERTAČNÍ PRÁCE

### Autoanimace

MgA. Klára Pernicová

Vedoucí práce: MgA. Kateřina Šplíchalová, Ph.D.

Přidělovaný akademický titul: Ph.D.

Praha, 2023





**The Academy of Performing Arts in Prague  
Theatre Faculty**

**Dramatic Arts  
Alternative and Puppet Theatre and its Theory**

**DOCTORAL DISSERTATION**

**Autoanimation**

**MgA. Klára Pernicová**

Dissertation supervisor: MgA. Kateřina Šplíchalová, Ph.D.

Academic title: Ph.D.

Prague, 2023



# PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem disertační práci s názvem

Autoanimace

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucí práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů, a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Klára Pernicová



## PODĚKOVÁNÍ

Děkuji všem na KALD DAMU, kteří měli důvěru v moji práci. Inicioval ji Karel Makonj, který mě vedl jako první školitel, navázal na ni Miloslav Klíma, jenž ho později zastoupil, a s ním i Kateřina Šplíchalová a Vladimír Novák, kteří se mi věnovali až do konce studia. Všichni si ji přátelsky udrželi, čehož si upřímně vážím.

Děkuji také své rodině a dalším přátelům: Jitce Handlové za všemožnou podporu, Milanu Knížákovi za nátlak a Janu Krhovjákovi za vše.



## ABSTRAKT

Tento text je vlastní reflexí tvorby výtvarníka, který se ze všeho nejvíce zajímá o způsob, jakým člověk vnímá a chápe svět, a o formy naší koexistence se světem a v něm. Zabývá se prací s objekty a animací, kterou však nepojímá jen jako estetickou funkci. Její efekt vztahuje na bazální vlastnosti lidského vnímání a kořeny jejího účinku vidí v samotné (až živočišné) podstatě člověka. Navíc termín *animace* do svého titulu modifikuje na *autoanimaci*, čímž se snaží napřímit pozornost právě do našeho vnímání, ve kterém teprve vše vzniká (jen s menším či větším ohledem na to, co k němu zrovna doputovává prostřednictvím smyslů).

Na příkladech vlastní tvorby, která má těžiště ve videu, pak osvětluje principy, jakými se snaží nabízet prostor k přijímání i jiných výkladů, než k jakým jsme zvyklí docházet rutinně, na základě svých dávno nabytých zkušeností a navyklých schémat. Chce takto člověka otevřít možnostem, zjemnit jeho vnímání a přimět ho pojímat svět, jenž ho obklopuje, s citem a nakonec (pokud je to možné) i s jistou dávkou respektu.

Klíčová slova:

animace, antropologie, autoanimace, loutkové divadlo, objekt, videoart, výtvarné umění





## ABSTRACT

This text is a personal reflection on working as a fine artist, who is primarily focused on how human beings perceives and understands the world and coexists with the world and in it. It addresses the work with objects and animation, but does not understand it as an aesthetic function only. It is concerned about it as a feature of a human perception on its basal level. It could be found in his very substance, so to speak “animal nature”. Unlike a term *animation*, its modification to *autoanimation* is used as a title of this thesis since it is more suitable because it gives us an opportunity to view it within ourselves – in our consciousness, that is a place where everything comes into existence (with regard to what we get there via our senses or without).

Giving us examples of her own projects, mostly videos, she explains how she is trying to offer people a space for finding and experiencing different kinds of conclusions to the ones we are used to in our everyday life and that are based on our old experience and habituated patterns. She intends to open a person’s mind to possibilities, make their viewing of things/world more refined and even encourage them to be approaching the surrounding world with a bit of respect, if possible.

Key words:

animation, anthropology, autoanimation, fine art, object, puppet theatre, videoart



## OBSAH

<b>Úvod – NABÍDKA, JAK ŽÍT S ANIMACÍ .....</b>	<b>1</b>
<b>Kapitola I. – AUTOANIMACE A SVĚTY – Stále úvod .....</b>	<b>3</b>
<b>Kapitola II. – ROZUMĚT SVĚTU .....</b>	<b>9</b>
<b>Animace .....</b>	<b>11</b>
Projekce a intence .....	13
<b>Pareidolie .....</b>	<b>13</b>
Zbožštění, animace místy, magické myšlení, animismus .....	23
Antropomorfizace .....	23
<b>Kresba .....</b>	<b>24</b>
<b>Dvě slova: vidět a vědět .....</b>	<b>30</b>
Podvody mozku .....	33
<b>Kauzalita .....</b>	<b>34</b>
<b>Kapitola III. – PROJEKTY A PRINCIPY PRÁCE .....</b>	<b>39</b>
<b>Gumička .....</b>	<b>40</b>
<b>Mimovolní animátoři .....</b>	<b>50</b>
<b>Záznam inscenace loutkové hry podle starých lidových</b>	
<b>loutkářů Don Šajn .....</b>	<b>50</b>

<b>Životek</b> .....	64
<b>Self</b> .....	71
Příklady mimovolných animátorů odjinud .....	73
<b>Cyklus Těstoviny</b> .....	76
<b>Fusilli</b> .....	77
<b>Výklady</b> .....	81
Epos .....	83
<b>Gomiti &amp; Conchiglie</b> .....	84
„Přirozená dramaturgie“ .....	88
Služebnost .....	92
<b>Noodle</b> .....	93
<b>Cyklus Corn</b> .....	102
<b>Corn 1</b> .....	104
<b>Corn 2</b> .....	106
<b>Corn 3</b> .....	107
<b>Corn 4</b> .....	109
<b>Corn 5</b> .....	110
<b>Corn 6</b> .....	112
<b>Corn 7</b> .....	113
<b>Dirigent</b> .....	116

<b>Kapitola IV. – CO CHCI ŘÍCI A CO NE</b> .....	119
<b>Objekty</b> .....	119
Zvyk a „nakoukanost“ jako estetická měřítka .....	121
<b>Sdělení</b> .....	125
Uvolnění na pozadí známého .....	125
<b>Extrakce a ostenze</b> .....	126
Důvod .....	128
<b>Komunikace</b> .....	129
<b>Nemetaforičnost a neznakovost</b> .....	130
Zavírání dveří .....	132
Balíčky .....	132
<b>Změna perspektivy nazírání</b> .....	133
Dovětek .....	134
<b>Závěr</b> .....	137
Seznam použitých zdrojů .....	139
Seznam vlastních uměleckých prací .....	143



## Úvod – NABÍDKA JAK ŽÍT S ANIMACÍ

Svoji disertační práci nabízím jako možnost, jak se stavět k animaci, jak ji vnímat a žít s ní. Je uměleckým výzkumem a nabídkou, jak lze k animaci (také) přistupovat. Ale to v podstatě znamená přístup ke všemu tomu ostatnímu, co nás obklopuje a s čím spolužijeme – koexistujeme, spolupracujeme nebo zápasíme, když si mezi tím hledáme místo. Tedy se světem, jenž je neodmyslitelnou součástí našeho života a nás samých. Nelze se od něj oddělit, a to nás nutí se s ním neustále vyrovnávat a zaujímat k němu a v něm postoj.

Chci zde tedy nabídnout možný způsob, jak žít s naším světem a v něm, jak být zároveň jeho *součástí* a jeho *pozorovatelem*.

O animaci budu sice mluvit jako o estetické funkci (z pozice výtvarného umělce), také ji ale budu přijímat jako každodenní součást našeho života a bezprostřední funkci našeho vnímání.

Podle mého názoru totiž animace není ničím jiným než způsobem vnímání. Takovým, který je nám nanejvýše přirozený a dokonce nejen nám (lidem), snadno ho můžeme pozorovat i u zvířat. Uplatňujeme ho na světě kolem nás nesmírně široce. Pro tuhle širokost by mi nedávalo smysl přistupovat k ní jako k jednomu separovanému fenoménu, který bychom měli hledat jen na určitých konkrétních místech, jako například v divadelní nebo filmové tvorbě, a který bychom studovali jen v souvislosti s těmito odvětvími. Spíše mě poutá ta její hluboká zakořeněnost v nás, kterou můžeme vidět až na *podové* úrovni.

Jakýmsi hájemstvím, kde ji lze zkoumat asi nejlépe, je však bezpochyby právě divadlo a především loutkové divadlo. Jedná se o velmi poutavé prostředí, pro mne vábivé svou schopností lákat člověka, aby do něj šel a zažíval v něm něco neobvyklého. Připadá mi, že divadlo má velmi speciální, přímo exklusivní, postavení právě proto, že do něj člověk přichází dobrovolně a rozhodnut, že zde je ochoten a připraven přistoupit na iluzi, na možnosti, na hru, že něco je *něčím jiným*. Jako by se zde přímo chtěl nechat klamat. Oklamat a uvěřit, že věci mohou být na světě i jinak, než jak je zažívá běžně, jak je jim uvyklý ze svého každodenního života. Například že kousek dřívka s pár hadříky mluví s druhým kusem dřívka

s jinými hadříky, nechá se jím najmout do služby, pak se vydají někam na cestu... a dělají to z vlastní vůle, mají nějakou vlastní motivaci, proč se tak chovají. Vhodně naladěný návštěvník divadla na tohle přistupuje snadno a ochotně, a přestože si po celou dobu ponechává správné vědění o tom, jak se situace má doopravdy (že dřeva někdo vyřezal do podoby panáčků a někdo je ovládá pomocí vodícího systému a mluví za ně), nenechá se jím příliš vyrušovat. Není to nutné a nebylo by to ani tak zábavné.

Animace k loutkovému divadlu samozřejmě patří přímo neodmyslitelně, ne však výhradně. Divadelní obor ji do sebe integruje jako svoji klíčovou součást, nenárokuje si na ni ale monopol a v žádném případě ji nevynalézá. Spíše si ji propůjčuje jako něco, co se v našem světě vyskytuje obecně, dále s ní pak pracuje a rozvíjí ji svým specifickým způsobem.

Jak jsem již naznačila, zaměřím se v této své práci na to, jak lze animaci vidět hluboce zakomponovanu do našeho celkového soužití se světem, který nás obklopuje, a jak ji s naprostou samozřejmostí, bez jakéhokoli vědomého úsilí, přijímáme do našeho běžného života, jakož i do vnímání umění, a to nejen divadelního a „pohyblivého“. Zastavím se i u těch děl, jejichž zažívání/prohlížení není vázáno na čas, s jejichž tvorbou mám však jako autor (či učitel) bohaté zkušenosti a účiny animace v nich pozoruji také.

Myslím, že pro jakoukoli práci je zajímavé pokusit se nahlížet její problematiku z více stran, a ráda bych v tomto smyslu přispěla nabídkou pohledu na animaci z obecnějšího hlediska, i mimo pole dramatických umění, do nichž asi nejtypičtěji patří.

Uchýlím se k organickému charakteru textu, který se bude prolínat a vracet sám k sobě, a způsob mého uvažování se budu snažit přiblížit za pomoci různých příkladů, ilustrací, odkazů apod. První kapitola bude stále velmi úvodní a popíše můj přístup k divadlu a výtvarnému umění, druhá se zaměří na to, jak člověk vnímá a pokouší se chápat svět. Třetí kapitola přiblíží mé konkrétní projekty a s nimi zároveň i způsoby mé práce a poslední, čtvrtá kapitola tyto způsoby dále shrne a dovysvětlí.

Nebudu se přitom bránit subjektivnímu zkreslení, naopak bude mým záměrem pokusit se popsat vlastní zkušenost s prací s objektem a s animací jako osobní zkušenost výtvarníka, který se jimi dlouhodobě zabývá. Snažím se v tomto kontextu předat určitý pocit – lépe řečeno informaci o pocitu – z mého soužití s objekty a práce s nimi.



## Kapitola I.

### AUTOANIMACE A SVĚTY – Stále úvod

Řekla jsem, že animace je dle mého názoru způsobem vnímání. Navíc takovým, který je nám *dán*. A to už na jakési naší bazální úrovni – jsme k němu uzpůsobeni – řekněme – přímo evolučně. My i zvířata ji používáme zcela automaticky a instinktivně, bez potřeby se v ní trénovat nebo ji tříbit, k tomu by jistě bylo krajně nemožné se z jejího užívání vymanit. Jako taková je pro mne velmi fascinujícím předmětem pozorování a zkoumání.

Svoji disertační práci nicméně nenadepisuji pouze obecným termínem *animace*, ale jeho modifikací, která z něj vychází – tedy titulem *Autoanimace*. Je to termín, který jsem si zavedla pro potřeby své práce, protože lépe než jeho mateřská forma odpovídá mému pohledu na to, co se děje, když něco vnímáme jako svébytné, živé, mající vlastní vůli a jednající z jejího popudu. Prostřednictvím předpony *auto-* se snažím při zkoumání a pozorování animace, ale především už při samotném jejím hledání, napřímit naši pozornost především dovnitř do sebe, do člověka, do našeho vnímání. To, co se děje, se totiž konec konců děje v nás. Považuji za naprosto vedlejší, co pozorujeme/sledujeme, ať už na jevišti divadla, ve videozáznamu nebo třeba na ulici či doma v kuchyni. Vše, co k nám doputovává prostřednictvím našich smyslů, není totiž v konečném důsledku ničím jiným než jakousi kulisou, na které si teprve rozehrájeme nějaký náš příběh. – Je to materiálem pro naše vědomí. Na základě tohoto materiálu stavíme my osobně náš úsudek a vyvozujeme vlastní závěry. Tu více individuální a méně obecné, tu obecněji lidské a méně individuální, vždy ale filtrované přes nás – přes naše individuum, jeho konkrétní zkušenosti a zážitky, které nabylo v minulosti nebo přes to, co se naučilo, někdo mu to sdělil. Tak si stavíme svět – individuálně si ho vykládáme. V teoretické části své diplomové práce v Intermediálním ateliéru prof. Milana Knížáka na Akademii výtvarných umění v Praze jsem tento proces popisovala takto: „*Každý jedinec si utváří své vědění o světě postupně, skládáním zkušeností jedné k druhé. Na všechny pak dále nabaluje nové a nové. Tento proces probíhá celý život a ne lineárně, ale jaksí na přeskáčku „tam a zpět“.* Ke zkušenostem, jež nabyli

*jindy, se člověk příležitostně vrací a podle aktuálních poznatků je pozměňuje nebo rozšiřuje. Většinou přitom ke všemu ze začátku přistupuje s jistým – podle jeho přesvědčení zpravidla docela přesným – očekáváním založeným právě na jeho zkušenostech dosavadních. Každému objektu reflektovanému vědomím v něm tedy náleží vazby na minulost i budoucnost a pozorované skutečnosti jsou vyhodnocovány podle jejich vazeb na dosud poznáný svět.“<sup>1</sup>*

Termín *autoanimace* je tedy pomyslnou šipkou do vnímání člověka. Vzkazem s připomínkou, že vše se děje člověku v jeho vědomí. Teprve tam pro něj vše začíná existovat. Tam se skládá svět. Jeho svět, který je jeho, ale je také lidský, protože jej vytváří/vnímá individuum, které je člověkem. Henri Bergson píše: „*Intelekt vytváří kombinace a odděluje. Pořádá, převrací a koordinuje. Ale netvoří. Potřebuje látku a ta k němu může dospět jen ze smyslů nebo z vědomí.*“<sup>2</sup>

Vedle lidského světa – a spolu s ním – existuje samozřejmě nekonečná řada jiných světů, ne-lidských. Třeba svět tulení, který je zase tulení proto, že ho vnímá/vytváří tuleň. Já tulení svět neznám a nemohu znát. Dokážu o něm sice nějak uvažovat, ale opět pouze ze své vlastní perspektivy, a nevyhnu se tak zkreslení. Fakt, že o něm uvažuji já, z něj totiž okamžitě opětovně činí předmět mého světa. Jen do sebe v tuto chvíli můj svět zahrnuje určitou představu o tulení a světě jeho. (Vždy vše filtruji přes sebe. Nevyhnutelně.)

Podarí-li se mi mé uvažování dostatečně zobecnit, mohu snad ještě okrajově chápat onen zmíněný svět lidský. Ze života mezi lidmi (v lidském světě) mám jistě zkušenosti, které mi možná tu a tam dovolí vytvořit si určitý úsudek i o lidskosti a lidském světě. Budu-li však o něm mluvit, bude to vždy jen dohad vycházející z mého subjektivního pozorování mého světa a z prostého předpokladu, že já a lidé jsme si podobní. Podobní tím, že jsme lidé.

Domnívám se, že stojí za to snažit se uvědomovat si nejen lidský svět, ale i ne-lidský svět/světy. Víme, že je nedokážeme vnímat opravdu ryze, ale jistě si dokážeme být vědomi jejich existence. Myslím, že takové povědomí a byť jen parciální nahlížení i do jiných perspektiv pohledu, než na kterou jsme každodenně zvyklí, je velmi obohacující a přínosné pro život a vnímání i v té naší „domácí“ perspektivě.

Je to snad způsob, jak své vnímání zjemnit, zcitlivět se pro vjemy. Zaujmout takový pohled na svět, při němž jsme pozorní a vnímaví ke svému okolí, věnujeme mu čas a dokonce i jistý respekt, když nestavíme vždy nutně sebe

1 PERNICOVÁ, K. *Loutka*. Praha, 2013. 7 s. Diplomová práce na Akademii výtvarných umění v Praze. Vedoucí diplomové práce Milan Knížák.

2 BERGSON, Henri. *Myšlení a pohyb*. Praha: Mladá fronta, 2003. ISBN 80-204-1014-7, s. 143.

nad vše ostatní. Je snadné vnímat svět v návaznosti na sebe a pozorovat ho prismatem užitečnosti a využitelnosti pro nás samotné. Podle všeho je to i přirozenější přístup (v boji o přežití byl jistě výhodnější a nám, kteří jsme přežili, naši předci totiž přežili, je z podstaty věci vlastní). Naopak uvědomění si, že svět existuje v nějaké své formě i bez nás, a vše nečeká jen na to, jak to my zakomponujeme do svého života a využijeme ve svůj prospěch, je vzácnější, zjevně ne tak automatické a vyžaduje i jistou formu *důvěry* v to ostatní *mimo nás*. Je to snad ale způsob, jak pozorovat svět jako by stále novými očima, čerstvým pohledem bez předem vytvořených úsudků o tom, co je to, s čím se setkáváme, a jak se to bude chovat. A také s ochotou své úsudky případně měnit nebo přijímat jiné výklady, třebaže jen „na zkoušku“. Zdá se mi obohacující otevřít se takto světu a myslím si, že stojí za to o takové jemnější vnímání usilovat.

Velice komplikované je analyzovat sám sebe a svoji práci, protože předpokladem úspěšné analýzy by měl být pohled zvenčí. Přitom sebe a svoji práci člověk vnímá zkrátka zevnitř – nejméně zevnitř, jak jen lze. Na druhou stranu jsem to právě jediná já, kdo ji může znát tímto způsobem, a nikdo jiný tuhle zkušenost nemá. Ráda bych proto využila stránky této práce k tomu, abych formulovala informaci o této zkušenosti a pocitu, který ze své práce a světa mám.

O všem, co dělám, samozřejmě přemýšlím a snažím se přitom, pokud je to možné, přinejmenším alespoň oscilovat mezi vnějším a vnitřním pohledem. A snad nyní, po letech takových pozorování ze všech stran, které jsou mi alespoň kusovitě přístupné, mohu říci, že mne zpětný pohled na můj přístup utvrzuje v tom, že uvažování o světě v jakémsi „jemnějším módu“ je mi blízké. Pozoruji ho nejen ve své tvorbě, ale provází mne i během celého života. Vždy jsem určitým způsobem sympatizovala s objekty. Neměla jsem nikdy silné tendence používat věci pouze jako spotřební, ale budovala jsem si k nim zpravidla nějaký vztah. Vzpomínám si, jak jsem v útlém dětství například při nákupu vybírala rohlíky, které byly nějak zvláštní, různě pokřivené (možná znevýhodněné), nestejně jako ostatní. Je to možná určitá forma citu a respektu a uznávání individuality i věcí. Bez ohledu na to, že třeba vznikají jako absolutně spotřební a dokonale služebné pro člověka. Všímání si individuálních kvalit pro mne vždy bylo normální. Velmi brzy jsem se začala věnovat kresbě. Byla to disciplína, která mi byla naprosto přirozená a měla jsem ji ve svém životě jako běžnou činnost, která mě bavila. Netrénovala jsem se v ní nijak řízeně, kreslila jsem bezprostředně, ze zájmu o své modely (věci, zvířata,...). Nevytvářela jsem přitom ani tak kresebné studie, jako spíše portréty těchto věcí, předmětů, objektů, zvířat... Vše pro mne mělo důvod existence a osobitost či osobnost. Třebaže se jednalo o předměty neživé, u kterých osobnost každý nehledá. Po střední škole, která byla

již umělecky zaměřená (studovala jsem na ní grafický design, ale více se věnovala ilustraci), a následné krátké přestávce ve studiích jsem pokračovala na Akademii výtvarných umění v Praze, kam jsem byla přijata do Intermediálního ateliéru Milana Knížíka. Teprve tam jsem se skutečně vydala od kresby i do jiných disciplín. Milan Knížík mně na začátku studia kreslit téměř zakázal, protože jsem si v kresbě byla příliš jistá. To jsem vítala a uvolnil se mi tím prostor k širší práci v trojrozměrném prostoru. Věnovala jsem se jak figurálnímu a figurativnímu sochařství, tak i vytváření vlastních objektů. Plynule jsem pak objekty začala zpracovávat i zvukově nebo ve videu, jako další krok jsem se přirozeně začala věnovat i video performance a performance. (Mimo stáž na Finské Akademii v Helsinkách v ateliéru Sochařství Villu Jaanisoo jsem v rámci studia na AVU absolvovala také stáž v ateliéru Nových médií Anny Daučíkové.) Víc a víc jsem pozorovala, jak lze objektovost rozšířit na celý svět a simultánně s tím i cokoli ve světě zbavit možnosti být skutečně ryzím objektem.



Na umění mě vždy vábil jeho potenciál zbavovat svět jeho definitivnosti, kterou mu ve svých očích člověk běžně přisuzuje. Je schopné znejšťovat nás v úsudku nebo nás alespoň na chvíli přimět znovu se zamyslet nad tím, co považujeme za jasně dané.

Pro instalaci s názvem *Voda* (2010) (fotografie vlevo) jsem vyrobila dvojdielný věrný model kachny, který jsem lepila na sklo okna z obou stran tak, jako kdyby sklo bylo vodní hladinou. Je vizuálně podobné vodě a jsou to jen naše zkušenosti, co nám radí, na který z těchto dvou materiálů se zrovna díváme.

*Náušnice a Piercing* (2009) (na fotografiích vpravo nahoře) jsou z cyklu *Přirozených šperků*, jímž jsem ilustrovala podivnost až nelogičnost, se kterou člověk na své tělo přidává nové, umělé věci, které ho mají „zdobit“, zatímco jiných věcí, které se mu na těle vyskytují přirozeně, se hledí zbavovat. Bavila jsem se hledáním klíče, podle kterého se rozhoduje, co na tělo patří a co ne, co je hezké a co ošklivé.

Dále zde přikládám i *Batoň* (2008) jako jeden orgán z cyklu *Přidavné orgány* (fotografie vpravo dole). Také je o něco přirozenější variantou něčeho, co ke svému tělu člověk připojuje, aby tím vlastně rozšířil své funkce (svoji „funkčnost“, své schopnosti). Přidává něco, co postrádá oproti jiným živočichům.

Mám za to, že je dobré pozorovat svět *nedefinitivním*, nepředpojatým pohledem. Pohledem nezkaženým zkušenostmi, které jsme nabyli v minulosti a od té doby vše hodnotíme podle nich. Jakkoli je to pro rychlou orientaci ve světě nepopíratelně výhodná strategie, stojí podle mne za to dokázat se na svět dívat i jemněji, se stálým připouštěním, že s věcmi se to může mít i jinak, než jak se nám na první pohled *jeví*. A také, že vše neexistuje jenom kvůli nám a není to pouhou součástí pouze našeho světa. Naopak, věci existují i *mimo nás*, nezávisle, autonomně. Takový pohled může být stále čerstvý a přinášet neustále nové a nové poznatky o naší žité realitě, rozšiřovat tak naše vnímání a poznání světa, který je nám známý, nikdy však konečně poznáný, vyčerpaný, starý a nudný. Jsme jeho součástí, ale jsme zároveň i jeho neustálým pozorovatelem.

Ve své diplomové práci jsem si nabídku takového pohledu na svět vytyčila jako záměr. Věnovala jsem se v ní právě jakési oscilaci mezi různými výklady pozorovaného a zejména autonomnosti objektů *samých o sobě*. Projekt jsem tehdy nazvala *Loutka*, protože loutka pro mne byla dobrou ilustrací (reprezentantem) takového oscilování a různých možností jevení se. Psala jsem, že se „...*dlouhodobě svou prací snažím vrátit člověka alespoň o malý krok zpět v procesu, kdy si ve vědomí skládá svět. Znejistit jeho vědění a v ideálním případě ho přimět znovu se zamyslet nad některou skutečností dávno považovanou za neměnný fakt, či ho alespoň upozornit na to, že ke světu skutečně přistupuje s množstvím precedensů, které by nutně nemusely být vždy a u všech stejné. Stačila by jenom nezkušenost nebo vybavení odlišnými zkušenostmi a stejná situace by mohla být vyhodnocena zcela jinak. Nabízím snad člověku nový – čerstvý, zkušenostmi nezkažený – pohled na věci, které považuje za dobře známé, nebo mu nestály za mnoho pozornosti.*“<sup>3</sup>

Se stejným záměrem pracuji neustále. Zdá se mi totiž prospěšné a obohacující uchovávat na paměti, že na světě nejsme jediná a poslední instance,

3 PERNICOVÁ, K. *Loutka*. Praha, 2013. 7 s. Diplomová práce na Akademii výtvarných umění v Praze. Vedoucí diplomové práce Milan Knížák.



ale kromě nás jsou tu i jiné existence (věci, lidé, zvířata, rostliny atd.) a z jejich perspektiv se „realita“ nejeví stejně. Karel Makonj, který moji práci znal ještě před mým nástupem do doktorandského studia na KALD DAMU a který v ní také měl tolik důvěry, že později přijal roli mého školi-tele, v souvislosti s ní zmiňoval Robbe-Grilletovo: „*Člověk je člověk a věci jsou věci.*“<sup>4</sup> a mluvil o ní takto: „*Dochází v nich [ve videích Kláry Pernicové] k estetické aktualizaci vnímaných objektů jako objektů i latentního očekávání personifikace, která se však nekoná.*“<sup>5</sup>

4 Celý výrok Alain Robbe-Grilleta pak Karel Makonj citoval například ve své knize *Od loutky k objektu: „Dává se absolutorium tomu, kdo řekne svět je člověk. Jestliže ale prohlásím člověk je člověk a věci jsou věci, je člověk takřka obviněn ze zločinu proti lidskosti. Zločin je v tom, že ve světě je i něco, co není člověkem, co mu nedává žádné znamení a nemá s ním nic společného. Zločinem je přiznávat toto oddělení a odstup člověka a světa, když se nedělá aspoň pokus sublimace. (cit. Podle Ivana Dubského: O absurditě, Divadlo 10/1963)“* MAKONJ, Karel; DVOŘÁK, Jan, ed. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3, s. 163–164.

5 MAKONJ, Karel. *Klára Pernicová: Loutka – oponentský posudek*. Praha, 2013. 2 s. Oponentský posudek diplomové práce na Akademii výtvarných umění v Praze. Vedoucí diplomové práce Milan Knížák.

## Kapitola II.

# ROZUMĚT SVĚTU

Rozumět světu – avšak přesněji: být přesvědčen, že rozumím světu – se zdá být zásadní potřebou každého jednotlivce. Všichni se jednoduše potřebují orientovat v prostředí, ve kterém se nacházejí. Už pro holé přežití.

Teprve ve chvíli, kdy se ve světě orientuji, jsem schopna efektivně si v něm zachovat život, to znamená uchránit se před jeho nebezpečími a obstarat si obživu. Potřebuji mít dostatečně dobrou představu, s čím se setkávám, abych na danou záležitost mohla adekvátně reagovat – čerpat z ní výhody, pokud mi je může přinést, vyhnout se jí, je-li pro mě nevýhodná, anebo se jí dokonce bránit, je-li pro mne ohrožující. K tomu potřebuji umět předpokládat, co od ní mohu očekávat. Čili, znovu: rozumět jí – rozpoznat ji a následně anticipovat její budoucí akci.

To je možné na základě zkušeností – tím lépe a spolehlivěji, čím více jich je a čím přesnější a vědomější jsou.

V první kapitole této práce jsem zmiňovala, že člověk sbíráním zkušeností utváří své porozumění světu – vědění o něm – a tento proces že realizuje celý život a ne lineárně. Poznatky si skládá jeden k druhému, nabaluje je na sebe a nelineárně je propojuje. Příležitostně se k nim vrací a na základě nových zkušeností ty starší upravuje či rozšiřuje, neustále je zpřesňuje. Ke všemu, s čím přichází do kontaktu, přitom přistupuje s jistým očekáváním, založeným právě na jeho zkušenostech dosavadních. Tak ve svém vědomí<sup>6</sup> vše propojuje

<sup>6</sup> Pro potřeby těchto úvah nabízím vysvětlení pojmu „vědomí“ tak, jak je uvádí Lexikon psychologie Milana Nakonečného: „Podněty zpracovávají jako senzorní data jsou v mozku integrovány a transformovány v subjektivní zážitek. Jaký je poměr tohoto subjektivního zážitku k vědomí, tedy jaký je vztah prožívání a vědomí, je téma ryze introspektivní a jako takové těžko vyjádřitelné. V užším smyslu [...] se vědomí kryje s bdělým prožíváním a má různé stupně jasnosti a zřetelnosti podle rozsahu a intenzity pozornosti. Vědomí je forma, v níž jsou dány psychické zážitky a zážitek relace jednání jako subjektu příslušejícího děje (‘já chci’, ‘já jsem učinil’, ‘já činím’ atd.). Vědomí v užším smyslu je v podstatě neanalyzovatelný stav mysli, resp. mysl sama jako jednota prožívání. Vědomí, jak je charakterizoval W. James (1890), je **proud**, v němž se neustále střídají určité psychické obsahy, obecně vztah k přítomnosti (vnímání, přemýšlení) a vztah k minulosti (vzpomínky,

s jinými záležitostmi, s minulostí a budoucností. Je to vlastně proces jakéhosi přirozeného kategorizování světa, ke kterému člověk tíhne. Tyto své kategorie si utváří každý jedinec sám, podle svých potřeb, a poměrně pružně – nedefinitivně, právě proto, že je neustále pozměňuje a zpřesňuje. Zároveň ale s jejich definitivností neustále svým způsobem počítá. Je-li s něčím konfrontován, vždy hodnotí, jak to zapadá do jeho vědění o světě – aplikuje na záležitost své zkušenosti a hledá, jak ji lze zařadit do kategorií, které si již v minulosti vytvořil. Následně dochází k závěru, podle něhož zaujímá k věci postoj, a nakonec jedná. Je přitom důležité, že k určitému závěru dochází vždy. Jinak by mu svět nedával onen kýžený smysl.

Svět přitom dává podle člověka smysl jenom jemu. Je pro něj lidský, protože jej vnímá on. Konstatujme na tomto místě, že není možné vnímající vědomí odečíst od toho, co toto vnímá, a že při svém *přirozeném* přístupu ke světu necháváme stranou to, čemu možná lze říkat „objektivní realita“, protože pro nás zkrátka (a ze zřejmých důvodů) nic takového neexistuje.<sup>7</sup> Je naším naturelem, že vše, co vnímáme (co prostřednictvím našich smyslů doputovává do našeho vědomí), se snažíme chápat, a činíme to tak, jak to jedinečně dokážeme, to jest lidsky – tak, jak se to týká nás, anebo, chceme-li, jako kdybychom to tak trochu byli my.<sup>8</sup>

A možná právě odtud se bere to tolik snadné a automatické přijímání dojmu animace, antropomorfizace, projekce a všemožné další procesy odehrávající se v našem vědomí, s nimiž neustále operujeme a jimiž si pomáháme, abychom svět „chápalí“. U mnohých z nich se v této kapitole zastavím. Není tak nesporné si uvědomit, že se zde jedná jen o naše výklady a že ve „skutečném světě“ se věci mohou mít jinak, přijetí těchto našich specifických konstruktů je pro nás ale tu výhodné, tu zábavné, hlavně však natolik přirozené a bezelstné, že snad ani není zcela nezbytně nutné udržovat si sveřepě stálé povědomí o tom, že ve „skutečnosti“ (kterou nikdo nikdy neviděl) budou věci asi jinak.

*představy vůbec*) i budoucnosti (plánování).“ NAKONEČNÝ, Milan. *Lexikon psychologie*. 2. podst. rozš. vyd. Praha: Vodnář, 2013. ISBN 978-80-7439-056-2, s. 333.

<sup>7</sup> HUSSERL, E.; PATOČKA, J. *Idea fenomenologie: a dva texty Jana Patočky k problému fenomenologie*. 2. opr. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2015. ISBN 978-80-7298-206-6.

<sup>8</sup> Teze v předchozích dvou odstavcích byly otištěny jako součást mého příspěvku *K výzkumu animace* ve sborníku *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. PERNICOVÁ, Klára. *K výzkumu animace*. In: KLÍMA, Miloslav; DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna, 2019. ISBN 978-80-88217-08-4, s. 107–109.



## ANIMACE

Pokusím se nyní lépe vysvětlit své tvrzení z první kapitoly, totiž že přijetí animace je našemu vnímání výsostně vlastní a dokonce je nám *dáno* a není to schopnost získaná. Jako výstižnější termín než „schopnost“ (který v sobě implikuje právě nesamozřejmou, spíše možná tréninkem nebo učením nabytou dovednost) shledávám termín „funkce“. Funkce je samozřejmá, automatická, objevující se sama od sebe, bez jakékoli vědomé snahy a námahy, kdykoli, jakmile se to hodí. Animace je dle mého názoru navíc funkce ze základních, ustavujících, takových, které pro nás byly (stále jsou) výhodné už pro přežití v přírodě.

Je bezesporu užitečné a sebezáchovné mít se na pozoru a neustále tak nějak počítat s tím, že cokoli, s čím přicházíme do kontaktu, nás může kdykoli ohrozit – a dokonce se v tomto směru stát i aktivním a jednat inteligentně. V obrácené situaci (jsem-li dravec) se zase vyplatí reagovat na živé jako na zdroj výživy. Chápání animace ve smyslu zdání, že daná skutečnost disponuje vlastní vůlí (či instinkty), tedy můžeme snadno vypozařovat i u zvířat (a nakonec i u všech živých, jednajících organismů). Zdá se mi zjevné, že zvířata spoléhají právě na dojem animace mnohem více než na pozorování prostého pohybu. Vidíme, že zaznamenají-li ve své blízkosti pohyb, na který dosud nejsou zvyklá jako na neškodný, rychle jim dochází, že je třeba reagovat – pokud ne lovit, tak se chránit. Dojdou-li ke druhému závěru, tedy cítí-li se v ohrožení, můžeme zpravidla pozorovat, že se nespokojují jen s tím, že ustoupí z míst, kudy se bude jejich ohrožovatel (kterým pro tuto chvíli může být třeba jen valící se kámen) pravděpodobně pohybovat. Namísto toho se mu snaží rovnou utéci, schovat. Vykonávají tedy opatření potřebná k uchránění se přímo před živým, „inteligentním“ – *animovaným* ohrožovatelem. Ne jen před něčím neživým, co se na ně žene pouze vlivem gravitace. Odhad směru pohybu a rychlosti je složitý myšlenkový proces vyžadující již značný intelekt, naproti tomu kalkulovat s tím, že záležitost je živá, je obstaratelné i instinktem. Anebo intuicí.

Výzkumem způsobů vytváření úsudku nebo rozhodování se zabývala řada odborných studií. Pro zajímavost zde zmíním tu s názvem *Individual differences in reasoning: Implications for the rationality debate?* V níž profesori Keith E. Stanovich a Richard F. West rozlišují dva systémy, kterými docházíme k závěru – Systém 1 a Systém 2. Systém 1 je podle nich okamžitý, impulzivní, intuitivní, zdánlivě nepodložený fakty, rozhodně ne jejich vědomým rozborem (na racionální zvážení faktů a vyvození informovaných důsledků v okamžiku, kdy je užíván Systém 1, není ani čas), po něm (až už čas je) může nastoupit Systém 2, který je naopak založený

na racionálním vyhodnocení všech vstupů. Systém 2 buď vyvrací závěry Systému 1, nebo je potvrzuje, dohledává k nim důvody a opodstatňuje je. Oproti Systému 1 je relativně pomalejší.<sup>9</sup>

Princip *animace* jsem v předchozích odstavcích zbagatelizovala záměrně. Udělala jsem to proto, abych ještě více vyzdvihla, o jak bezprostřední akci vědomí se jedná. Děje se bez naší vědomé kontroly a jsem přesvědčena, že její chápání je nám dáno evolučně. Nejde o žádnou komplikovanou a vznešenou schopnost získanou vzděláním nebo tréninkem, nýbrž o jednu z nejobyčejnějších a nejpřirozenějších funkcí, kterou naše vědomí používá v rámci pudu sebezáchovy, v tenzi, kdy se snažíme vyznat ve světě, a v až fyziologické potřebě, aby nám věci dávaly smysl. Psychiatr Viktor Emil Frankl, který je považován za jednoho z nejvlivnějších psychiatrů 20. století, mluví o „*touze po smyslu*“ jako o něčem, co nás jako lidské bytosti přímo utváří. Přitom učí, že jsme ohroženi duševním onemocněním, je-li tato naše touha neuspokojena.<sup>10</sup>

Nyní malinko odbočím, protože není bez zajímavosti, že se může stát i to, že touha věcem rozumět přeroste v něco, o čem psychologie pojednává jako o tzv. iluzi kontroly. Ta se může projevit například v gamblerství, kdy hráči kompletně propadají mylnému přesvědčení, že hru mohou reálně ovlivnit. V tomto směru byl prováděn zajímavý experiment s lidmi, kteří dostali za úkol mačkat tlačítka a odhalit princip, jak tím řídí rozsvěcující se světla. Účastníci experimentu tuto závislost po kratší či delší době zpravidla úspěšně nacházeli, přestože tlačítka se světly vůbec nebyla propojena.<sup>11</sup> Burrhus Frederic Skinner také zkoumal něco podobného, ale u holubů. Ptáky zavřel do klece, která byla napojena na automatický systém přidělování potravy. Dávky byly vydávány pravidelně, bez ohledu na chování obyvatel klece. Holubi přísun potravy nemohli ani v nejmenším ovlivnit, přesto u nich Skinner časem začal pozorovat, že se chovají tak, jako by zde jistá kauzalita byla. Každý si vytvořil svoji vazbu mezi přísunem krmění a úkonem, který zrovna v tu chvíli prováděl. Toto chování pak opakoval jako nějaký rituál, který mu měl napříště nasycení opět zajistit.<sup>12</sup>

9 STANOVICH, Keith E.; WEST, Richard F. Individual differences in reasoning: Implications for the rationality debate? *Behavioral and Brain Sciences*. 2000, roč. 23, č. 5, United States of America. ISSN: 0140-525X, s. 645–726.

10 FRANKL, Viktor Emil. *Vůle ke smyslu: vybrané přednášky o logoterapii; s příspěvkem Elisabeth S. Lukasové*. Brno: Cesta, 1994. ISBN 80-85319-29-2.

11 JENKINS, Herbert M.; WARD, William C. Judgment of contingency between responses and outcomes. *Psychological Monographs: General and Applied*. 1965, roč. 79, č. 1, American Psychological Association. ISSN 0096-9753, s. 1–17.

12 SKINNER, B. F. ‚Superstition‘ in the Pigeon. *Journal of Experimental Psychology*. 1947, roč. 38, č. 2, American Psychological Association. ISSN: 0096-3445, s. 168–172.

## Projekce a intence

Dalším principem, který používáme při hledání smyslu, je projekce. Ta se uplatňuje všude tak mohutně, že potřeba zmiňovat ji zde je o to menší. Budu tedy jen velmi krátce konstatovat, že každý neustále při svém vnímání na to vnímané projikujeme sami sebe. Svět zkrátka vnímáme přes sebe. Všichni to víme, ale nejspíš si můžeme být jisti, že to děláme ještě mnohem více, než si uvědomujeme. Ani jinak nemůžeme. Znovu: Není možné oddělit (odečíst) člověka od jeho vlastního vnímání a od *jeho* světa.

O intencionalitě pak platí to stejné. Je tak očividná, že se jí sice asi sluší neopomenout, ale už se o ní nesluší rozepisovat. V záležitostech jednoduše nalézáme to, co v nich nalézat chceme, nebo co má naše vědomí zrovna po ruce, protože se tím zrovna zabýváme. Anebo co chováme v našem podvědomí, na co jsme zcela prostě připraveni.

## PAREIDOLIE

Smysl světa kolem nás však nemusíme jen nalézat. Rádi se uchylujeme doslova i k jeho doplnění. Používáme k tomu krom animace i další „schopnosti“ našeho vědomí. I jim říkáme funkce, protože i ony působí jako nezískané, ale naopak přirozené, automatické, vyvstávající jaksi samy od sebe. Stejně familiérní jako animace je pro nás například i ta, která se nazývá *pareidolie*.

Termín *pareidolie* pochází z řeckého para, παρά, což znamená postranní, falešný, a eidolon, εἰδωλον, což je zdobnělina slova eidos, εἶδος a znamená tvar, vzhled, podoba.

Vladimír Vondráček v knize *Fantastické a magické z hlediska psychiatrie* vyčítá několik definic slova *pareidolie*, z nichž nejvíce se ztotožňují se čtvrtou: „*Pareidolie je 1. psychologický jev, při němž dochází k dotváření vnímaných neurčitých nebo nezřetelných podnětů ve smysluplné významné obrazy za pomoci fantazie a lidského podvědomí. Jde o 2. náhodnou tvarovou podobnost objektů reálného světa dotvářenou na základě lidské zkušenosti a fantazie nebo též o 3. formu halucinace vytvořenou lidským mozkiem na základě nedokonalého vnímání určitého objektu, který je podvědomím přiřazen známým (přírodním či umělým) tvarům a profilům; 4. falešně pozitivní výsledek lidského rozpoznávání (projekce).*“<sup>13</sup> Akademický

13 VONDRÁČEK, Vladimír. *Fantastické a magické z hlediska psychiatrie*. 3. vyd. (1. vyd. v nakl. Columbus). Bratislava: Columbus, 1993. ISBN 80-7136-030-9, s. 54.

slovník cizích slov se pak k *pareidolii* vyjadřuje takto: „*Pareidolie, -e ž (ř) psych., med. zrakové vnímání vyznačující se fantazijním dotvářením vnímaných tvarů.*“<sup>14</sup>



Palačinka.

Působí to, jako kdyby si naše vědomí vůči nám za žádných okolností nemohlo dovolit nepřijít s žádným výkladem toho, s čím se setkáváme. Přitom za nejlepší výsledek jako by se považovalo něco dokonale známého a na dalších pozicích pomyslného žebříčku kvality výsledků se postupovalo podle klíče „čím

14 PETRÁČKOVÁ, Věra; KRAUS, Jiří. *Akademický slovník cizích slov*. 1. vyd. (dotisk), Praha: Academia, 2001. ISBN 80-200-0607-9, s. 568.



známější, tím lepší“. Co si pak v tomto nastavení naše vědomí počne, když nemůže tvrdit, že potkanou záležitost zná? Zřejmě bude improvizovat a přece jen ji vydávat za něco co nejznámějšího – nabídne nějaký nejbližší známý výsledek. Čili například něco, co nám ona záležitost připomíná. A samozřejmě intencionálně. Hledáme zkrátka známé věci. Být obklopen světem, kterému rozumím, je totiž komfortní situace. Ať už se tedy díváme na cokoli, hledáme v tom to, co známe (a také tak trochu to, co v tom vidět chceme, což je ale vlastně to stejné).

Pokud to nacházíme falešně, zažíváme v tu chvíli *pareidolii*. Vědomí zrovna přišlo s plánem B: Jako by mobilizovalo svoji vlastní fantazii a to neznámé a neuchopitelné nám hladce a nerušivě doplnilo na něco známého. Píši nerušivě a skutečně nás takové doplňování ani v nejmenším nevyvádí z míry. Nejedná se o iluzi, jíž podléháme a uvádí nás v omyl (jako taková by nám mohla v životě překážet nebo nám být i přímo na škodu). Při *pareidolii* častěji víme, než nevíme, že se jedná jen o naši (volnou) interpretaci pozorovaného a nezapomínáme na to. Typickým příkladem, kdy se *pareidolie* uplatňuje, může být nacházení konkrétních tvarů v mracích. Ačkoli víme, že s nimi mraky nemají nic společného, vidíme nejrůznější věci, předměty, hlavy, bytosti ad. Nebo když jdeme na houby, to někdy vidíme jedu nevyžádanou *pareidolii* za druhou. Hojně se k ní sahalo i při rozeznávání a pojmenovávání přírodních útvarů (například skal, kopců), ale třeba i při zapisování rostlinných a živočišných druhů (jsou to třeba žraloci kladivouni, piloun obecný, mečoun obecný; i savci ale mají mezi sebou nářadí – například kaloně kladivohlavého; z ptáků vzpomeňme alespoň plameňáka růžového nebo člunozobce afrického; z rostlin zvonek, jaterník nebo jitrocel kopinatý; u hmyzu máme kobylky a koníky, různé kněžice, štítenky, klešťanku; u hub poetickou helmovku slizkou a mnoho dalších).



Sloní skála na Islandu (foto: Diego Delso) (vlevo) a Sloní skála na Sardinii (foto: Jean Marc Fabre) (vpravo).

*Pareidolie* se zdá být pro lidi samozřejmou věcí. Všichni jí rozumí, je pro ně jasně čitelná a navíc i zábavná. Dokladem toho může být například celý trend spatřování *pareidolií* v pečivu. V roce 2004 byl například v internetové aukci prodán trojúhelníček sýrového toastu, na kterém byl vypečen domnělý obrázek Panny Marie. Vydražen byl za 28 000 dolarů, přičemž se přihazovalo více než 1 700 000krát. Získalo ho kasino, které uvedlo, že ho koupilo jako „součást pop kultury“.<sup>15</sup> Fenomén se mimochodem stal populárním natolik, že si ještě i dnes (v době psaní této práce) můžete za 8,50 dolarů na Amazonu koupit raznici na toasty, která Vám umožní vypécti si svatý obrázek i sami doma.



Návrh bytového domu v ulici U Milosrdných v Praze (foto: Fránek Architects).

Nejrůznější pareidolie čas od času snad musejí vídat všichni. Objevují se nám před očima ve snídaních, v mracích, kůře stromů, nejrůznějších skvrnách, ale bylo by unáhlené čekat je jenom v takto (řekněme) „málo určitých“ strukturách, vystávají i v takových, které jsou jasné a někdy i velmi konkrétní. Většinou jsou to asi zábavná setkání, některá ale mohou být i trochu iritující – pro mne jsou taková velmi často ta, která se mi vnucují

<sup>15</sup> Napsal o tom server BBC News, 23. 11. 2004. Dostupné z: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/4034787.stm> [cit. 2. 2. 2021].

v architektuře. Dům bývá totiž často řešený tak, že má v přízemí dveře a nad ty se prostorově hodí dvě okna. Nebo se dvě okna staviteli hodí nad jedno okno (větší a širší)... No a co se pak stane? Dům dostane výraz – obličej, doslova. Mnohdy se ani nechce věřit, že ho stavitel nevytušil dopředu, a vzniká otázka, proč se nepokusil něco změnit, aby výsledek opravil, a na ulici tak necivěl velký tupý ksicht (dveře a okna mají takové tvary, že jimi bohužel jdou vysloveně naproti naprosto nesofistikovanému, vyvalenému výrazu). České vesnice podle mne těmito ksichty trpí často. Ráda věřím, že jsou to jen nešťastné náhody a ne záměry lidí, kteří si tyto mnohdy až munchovské fasády<sup>16</sup> postavili. Kdyby se tak podařilo postavit tyto obličejce alespoň s umírněným, vlídným nebo třeba jen optimistickým výrazem, když už to musí být... Je však utěšující, že se podařilo odvrátit výstavbu pro mne zcela děsivého bytového domu v Praze, který měl být v podstatě složeninou mnoha hlav s takto vykulenými obličejí, v tomto případě vědomou. Stát měl v blízkosti Anežského kláštera, v ulici U Milosrdných (jak nepřiléhavé by navíc byly výrazy domu k jeho adrese).



Měsíc (foto: Petr Švenda).

16 Odkazují se zde na obraz *Výkřik* Edvarda Muncha z roku 1910.



Tak trochu podobnou pareidolií, kterou snad musel někdy uvidět každý člověk na Zemi, je i to něco v povrchu Měsíce. Často to je právě také tvář, ale je to i králík nebo zajíc – v Asii a u domorodých obyvatel severní a střední Ameriky se kolem něj vytvářela řada legend, často spojených s nesmrtelností. Zvíře je totiž spatřováno jako stojící u velkého hmoždíře, ve kterém má například podle Číňanů a Vietnamců domněle tlouct elixír nesmrtelnosti, podle japonského a korejského výkladu by to zase prý mohly být ingredience na rýžové koláčky. Přikládám zde dvě zajímavá vyobrazení měsíčního zajíce/králíka: jedno na bronzovém zrcadle z období čínské dynastie Tang (618–906) spolu s bohyní měsíce, druhé z výšivky čínského císařského pláště z 18. století.



Detail medailonu vyšitého na čínském císařském plášti z 18. Století (foto: Anthony Christie, *Chinese Mythology*, 1983) (vlevo), bronzové zrcadlo s vyobrazením měsíční bohyně a králíka z období čínské dynastie Tang (618–906) (foto: Museum umění Honolulu) (vpravo).



Připomenutím tváře všímané v povrchu měsíce nebo těch vyjevujících se ve fasádách domů jsem se už dostala ke speciálnímu druhu *pareidolie*, kterým je *obličejová pareidolie* – tzv. *Face Pareidolia*. A u spatřování jen prostých obličejů to samozřejmě nemůže končit, vidáme je hned i s emocemi, které nesou. A to i v těch nejjednodušších strukturách. Člověk je během svého vývoje (domnívám se, že spíše toho evolučního než osobního) tak „vycvičen“ v rozeznávání obličejů (jejich podoby a nejmenších citových a emočních hnutí v nich), že mu v zásadě stačí uvidět tři body (flíčky, čárky) postavené v trojúhelníku nad sebou (dva body vedle sebe nad třetím), aby byl schopen rozeznat v nich tvář včetně jejího výrazu, rozpoložení jejího nositele, zprávy, kterou chce (nebo naopak nechce) předat. Vše nasvědčuje tomu, že jsme na tyto trojúhelníkovité = obličejovité sestavy zkrátka zařízeni. (Několik takových jednoduchých malůvek pro názornost přikládám spolu s pár dalšími *obličejovými pareidoliemi*.) Jak rychle obličej rozeznáváme, dokládá studie Nouchine Hadjikhani a jejího týmu. Dle jejích závěrů vidíme skutečný i pareidolický obličej stejně rychle (asi za 165 ms), nejrychlejšího úsudku (~130 ms) jsme však schopni dosahovat výhradně při kontaktu s tím reálným.<sup>17</sup> Taková vizuální zkušenost nás ovlivňuje i fyzicky. V závislosti na ní totiž začneme preventivně vyvozovat možné důsledky – emoci částečně zrcadlíme (neboli se do ní vžijeme), a tím se předpřipravíme na to, co může v kontaktu s takhle rozpoloženým protějškem

17 HADJIKHANI, Nouchine a kol. Early (M170) activation of face-specific cortex by face-like objects. *NeuroReport*. 2009, roč. 20, č. 4, Lippincott, Williams & Wilkins. ISSN 0959-4965, s. 403–407.

následovat. (Například: vidíme-li našťvaný, agresivní výraz, rázem jsme také nervózní a ve střehu, protože se zvyšuje pravděpodobnost, že bychom mohli být napadeni. Náš organismus na to reaguje.)

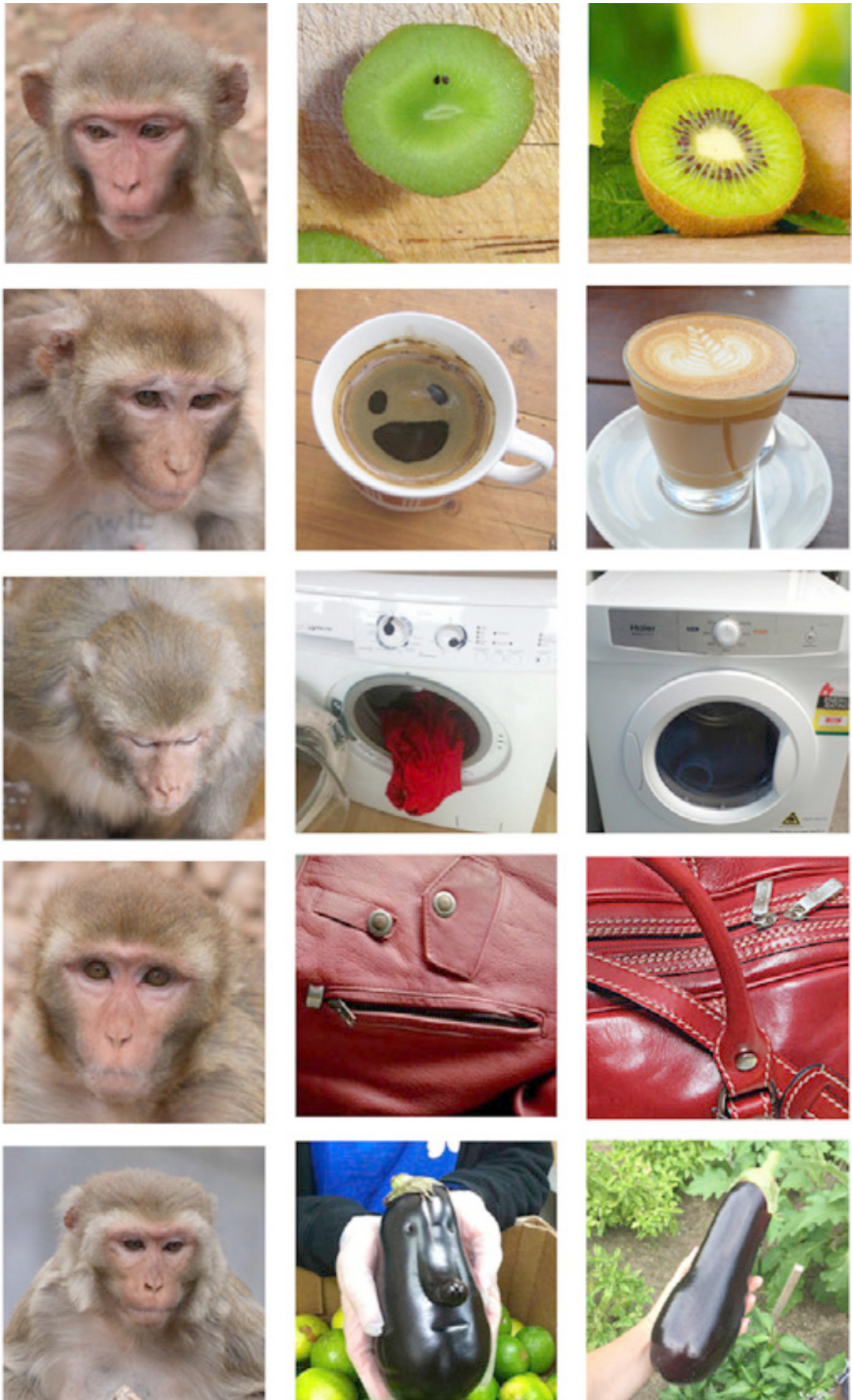
Může být samozřejmě otázkou, do jaké míry k takovému vnímání i těch nejjednodušších struktur přispívá průprava, kterou procházíme, když jsme soustavně konfrontováni s vizuální kulturou společnosti, v níž žijeme. Do této kultury spadají všechny obrazy a obrazové informace, značky, piktogramy a čím dál tím významněji také emotikony. Toto podezření z ovlivnění snad může do velké míry rozptýlit výzkum rozeznávání obličejů u makaka rhesus, který na rozdíl od člověka takovou vizuální kulturou zatížen není. Studie *Face Pareidolia in the Rhesus Monkey*<sup>18</sup>, kterou uveřejnil tým vědců kolem Jessicy Taubert jasně napovídá, že naše vizuálně-kulturní průprava zde příliš významnou roli nesehrává, protože nesečtělí primáti reagují velmi srovnatelně s lidmi. Vědci jim předkládali různé fotografie a speciálním zařízením sledovali, kde na nich spočívá jejich zrak. Při pohledu na fotku obličeje jiného makaka i na předmět, který ho jen připomínal, zařízení opakovaně zaznamenávalo stejné patterny pohybu očí, zatímco po fotce předmětu obličej nepřipomínajícího pohled očí bloudil více méně nahodile. Pro zajímavost zde otiskuji obrazovou tabuli z této studie, která nám ukazuje, na jaké obrazy se účastníci pokusu dívali.



Přední „maska“ malého nákladáčku (vlevo) a detail sedadla ve vaku (vpravo).

18 TAUBERT, Jessica a kol. Face Pareidolia in the Rhesus Monkey. *Current biology*. 2017, roč. 27, č. 16, Cell Press. ISSN: 1879-0445, s. 2505–2509.





Obrazová tabuľka ze štúdie *Face Pareidolia in the Rhesus Monkey*  
(foto: Jesica Taubert a kol.)

Pareidolicky rovněž přistupujeme ke světu naprosto běžně a „přimícháváme“ tento princip do svého vnímání, abychom si to vnímané jaksi „přiohnuli“ do formy, kterou známe, rozumíme jí a je nám blízká. Nemohu zde samozřejmě nezmínit, že jevu *pareidolie* využívá i psychodiagnostika. Zásadně se jí ve svých výzkumech i praxi věnoval Hermann Rorschach, který na ní ne náhodou založil svoji vyšetřovací metodu, dnes široce převzatou a stále používanou. Využívá toho, že vyšetřovací tabule pacientovi budou připomínat to, co je v souladu s jeho myslí, zkušeností, náladou.

Trojúhelníkové, obličejovité struktury.

## Zbožštění, animace místy, magické myšlení, animismus

Přiložila-li jsem výše reprodukce fotografií hor, mohla jsem jimi bezděky připomenout i magické myšlení, které v sobě člověk rovněž může nacházet a pomáhat si jím při vysvětlování světa. A s ním i princip zbožštění (třeba právě přírodních útvarů, i bez ohledu na to, jak vypadají a jestli svým tvarem k něčemu konkrétnímu odkazují). Důležité je, že jsou pro člověka nějakým specifickým způsobem výrazné a vzbuzují v něm pocit, že žije v návaznosti na ně. Tenduje pak vztahovat se k nim jako k něčemu, co má v rukou jeho osud a čehož přízeň si stojí za to získat a zachovat. S čím může zároveň nějakým způsobem komunikovat a ovlivnit to, vyjednat si s tím určité podmínky, za kterých mu to bude nakloněno. – Například může nosit hoře k úpatí obětiny a pořádat rituály, o nichž je přesvědčen, že je hora vítá, na oplátku pak může doufat, že hora zařídí podmínky, aby mohl vypěstovat dobrou úrodu a zajistit si obživu.) Je to určitá jednostranná komunikace, avšak také zpětné ovlivňování subjektu objektem. Aktivita a výklad je zde na straně člověka. Hora jenom je (existuje), člověk je jí ale (bez jakéhokoli jejího přičinění) *animován* k nejrůznějším úkonům, které cítí jako správné a vyžádané. *Animuje* sám sebe, ale vnímá to tak, že plní požadavky hory. Můžeme zde mluvit i o animaci místy i o tom případě, kdy je člověk přesvědčen, že v přírodnině sídlí duch nějaké nadpřirozené bytosti, čili animismu.

## Antropomorfizace

Na tomto místě se zřejmě hodí konstatovat i antropomorfizaci, ale i tu jen krátce. Lidem i věcem (o nichž zcela spolehlivě víme, že nejsou lidmi, ba dokonce že nemají ani žádnou vůli a nejsou živé), ale třeba i dějům, naprosto automaticky připisujeme lidské (anebo přímo naše osobní) vlastnosti, záměry, myšlenkové pochody. Přimíchává se nám k tomu samozřejmě opět i projekce.<sup>19</sup>

19 „Mnozí psychologové začali projekci chápat nejen jako obranný mechanismus [Freud], ale také jako obecný psychický proces, který vede k přenášení různých subjektivních obsahů i dějů na objekty vnějšího světa. V tomto širším pojetí projekce poměrně výrazně ovlivňuje vnímání. Podle Mojžíra Svobody, autora známé učebnice psychodiagnostiky, je projekce proces, při kterém jedinec promítá obsahy svých duševních procesů navenek mimo sebe, připisuje je jiným lidem nebo je spatřuje v jiných lidech, zvířatech, rostlinách, předmětech nebo dějích. Princip projekce předpokládá externalizaci intrapsychických obsahů do vnějších podnětů. (Svoboda, 1999, str. 149–150.)”

PLHÁKOVÁ, Alena. *Učebnice obecné psychologie*. 1. vyd. Praha: Academia, 2004. ISBN: 80-200-1086-6, s. 155.

Všechny tyto principy, z nichž některé jsem (s vědomím, že jsou již nesčetněkrát probrané jinde) sama připomenula jen krátce, jistě cítíme jako dokonale v pořádku. Nežijeme totiž v žádné obecné realitě ani ve skutečném (objektivním) světě, nýbrž v našem světě – v *přírozeném světě*. Prameno nám tak sejde na tom, co v nějaké „skutečnosti“ pozorujeme nebo uvažujeme, beztoho nejsme schopni vnímat objektivní fakta a svět se nám jen nějak *jeví*.<sup>20</sup> Důležitější než něco jako „objektivní realita“ je pro nás naše zkušenost a to, co pozorované vyvolává v našem vědomí – jak se to pak propojuje s našimi jinými zkušenostmi. Tento výsledek zřejmě jediný považujeme za pochopení, jak se věci mají, za *vědění o světě*. V konečném důsledku: za *svět samý*.

## KRESBA

Chtěla bych se nyní na pár stran zastavit u kresby. Kresba je totiž podle mého názoru extrémně zajímavá disciplína a velmi se v ní projevuje, jak vnímáme. Je zajímavé číst ji i z tohoto hlediska a ráda bych zde vysvětlila, jakým způsobem je takové čtení možné, a nabídla v tomto ohledu své zkušenosti.

Myslím, že si mohu dovolit tvrdit, že mám s kresbou zkušenosti poměrně bohaté a různorodé. Věnuji se jí dlouhodobě sama a mimo to ji také učím. A to na dvou různých frontách: jednak s ní sbližuji amatéry, tedy lidi, kteří se jí běžně nevěnují a pravděpodobně k ní nemají nadání či předpoklady, dále ji vyučuji i na profesionální úrovni studenty umělecké střední školy, kteří byli ke studiu vybráni na základě přijímacího řízení, u něhož museli prokázat odpovídající schopnosti a úroveň nadání. Obě skupiny mých frekventantů jsou samozřejmě diametrálně odlišné. (To, zda je člověk ke kresbě nadaný nebo v ní má profesionální ambice, má na jeho projev zásadní vliv.) Pro pozorování vnímání světa je přitom zajímavější ta skupina, která s kresbou nemá zkušenost, nemá v ní ambice a hlavně postrádá talent. Na kresbě lidí této skupiny lze vypožorovat mnohé zajímavé opakující se principy.

Ujasněme si, že kreslení za žádných okolností není izolovanou operací ruky, ale zakládá se na vidění, respektive na tom, co si uvědomujeme, že vidíme. Jedná se dominantně o činnost mozku, ruka je zde pouze jakýmsi vykonavatelem, který může být trénovaný, ale stále bude jen vykonavatelem. Dále si stanovme, že zde budu mluvit o kresebnosti v lineární kresbě, která reflektuje

20 HUSSERL, E.; PATOČKA, J. *Idea fenomenologie: a dva texty Jana Patočky k problému fenomenologie*. 2. opr. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2015. ISBN 978-80-7298-206-6.



viděnou realitu, usiluje tedy o zobrazení viděného světa a vychází z reality tak, jak ji vnímáme zrakem. Nechám zde stranou kresbu jako volný umělecký projev abstraktního rázu, kresbu automatickou či konceptuální. Rovněž se nebudu zabývat kresbou, která je svým charakterem spíše malířská (je tedy ve své podstatě malbou vytvořenou kreslířskými materiály).

### ***Lineární kresba je umělá.***

Kresba je komplikovaná disciplína a její komplikovanost tkví především v tom, že je umělým konstruktem a je nutné ji v průběhu práce na ní vždy znovu a znovu vynalézat – to znamená vymýšlet a ustavovat její systém. Jejím nosným prvkem je totiž linie, a ta se ve světě, jak ho známe, nevyskytuje. Neexistuje, nepatří nikam, jedná se zpravidla o veskrze artificiální dodatek do obrazu světa.

Náš svět vnímáme jako trojrozměrný a rozeznáváme v něm různé jednotlivosti, ze kterých se pak skládá. Vizualně si ho můžeme rozdělit na trojrozměrné tvary, které se nacházejí v nějaké sestavě – ty bližší našemu pohledu zakrývají ty za nimi atd. Pokusíme-li se na naši vizuální zkušenost podívat jako na dvourozměrný obraz, bude se tento obraz nakonec skládat z různých, všemožně tvarovaných ploch, které se budou střídat a navazovat na sebe. Podobně, jako když pořídíme fotografii toho, na co se díváme. Odebereme tím gestem sice světu zásadní parametr – celý jeden rozměr, zatím ale získáváme obraz, který nemáme příliš velký problém akceptovat jako reprezentující naši realitu. Pokud ale budeme chtít stejný obraz zachytit kresebně, čeká nás ještě o něco komplikovanější úkol než zrušení třetího rozměru. Bude nutné artikulovat ho do linií, které v něm budeme muset více méně uměle dohledávat. Na obraze, který vidíme před očima, jim budeme hledat odpovídající umístění a tvar. Bude ještě poměrně přímocharé klást je tam, kde se stýkají dvě jasně definované plochy. Jenže s tím si pravděpodobně nevystačíme. Nebudou to jediná místa, kam bude třeba linie položit, aby kresba zachycovala vše, co potřebujeme. Nebude možné spoléhat se jenom na styky snadno odlišitelných ploch a velké kontrasty, jinak řečeno, v kresbě si nevystačíme jen s obrysy a hranicemi, k dosažení kresebnosti jsou třeba i jiné tahy. V místech, kde se nabízí méně anebo vůbec. Nadto: I když při pohledu jistě všichni do určité míry vnímáme hranice předmětů, věcí, zvířat, lidí, mraků, žádné hotové linie na nich neleží, žádná určitá čára s nimi nekoresponduje. Je třeba vždy najít způsob, jak ji do těchto míst *dosadit*.

### **Hranice vs. obrys**

Hranice je čára, která něco odděluje, vyděluje, definuje. Můžeme říci, že je to přímo jakási demarkační linie, která vlastně neexistuje a nepatří nikomu, přesto hraje zásadní roli. Existenčně se k ní vztahují obě strany, které jejím prostřednictvím vlastně vznikají, pro obě je jejich, aniž by vůbec

něčí byla. Hranice má polohu a tvar a je důležitým záznamem, o který stojí za to vést i boje a kolem kterého je všemožně rušno, ale není přítom ničím jiným než rozdílem, definicí, popisem rozdílu.

Miroslav Petříček o hranici uvažuje v knize *Myšlení obrazem*, v kapitole *Čára: rozdělení a spojení* takto: „A přitom hranice není nic než čára, dokonce často jen velmi pomyslná a téměř bezrozměrná. Téměř nic – ale takové, jež je podmínkou možnosti něčeho.“<sup>21</sup>

V kresbě jsou linie/čáry jiné. Třebaže fungují na jednu stranu jako hranice, které kreslíř dohledal a vytyčil jimi, že za nimi už onen ohraničený objekt není, protože je tam už něco jiného, nevnímáme je pouze jako prosté, cizí, definující linie – umělé, ve skutečnosti neexistující čáry. V kresbě jsou tyto linie naopak konec konců tím jediným, co existuje. Tvoří obrysy a stávají se v artikulaci kresby prakticky objektem samotným.

Obrys rovněž vymezuje, rozlišuje něco od něčeho jiného, určuje objekt a funguje jako definice, která ho odděluje od ostatního, avšak přesto, že je to něco, co nepatří ani věci, ani tomu druhému kolem ní, v kresbě se pro nás onou věcí stává. Patří zobrazované věci, je její nedělitelnou součástí, a o to méně patří jejímu pozadí nebo jiné věci, která se nachází v jejím zákrytu – tyto dvě věci mají v obraze společnou hranici, obrys ale patří jen první z nich. Fakticky je obrys stále ta uměle dohledaná linie na pomezí mezi věcí a tím za ní či vedle ní (čili hranice), není nám ale přirozené považovat ji zde za čáru ničeho (nikoho), v kresbě je daným objektem vlastně více než cokoli jiného, co jako linie-hranice vymezuje. (Ke speciální situaci dochází, jsou-li objekty přímo vedle sebe a vůbec se nepřekrývají. Pak je daná hranice/obrys mezi nimi jimi oběma.)

Znovu Miroslav Petříček o takovém vymezování: „Co všechno se tedy děje, když ‚nakreslím‘ (‚provedu‘) tuto čáru? Děním bílý (nebo černý) prostor, který však žádným pořádným prostorem není, protože je to čisté ‚nerozlišeno‘, na dvě části. Je to velmi jednoduché, je to dokonce velmi triviální. Nikoli však již výsledek tohoto (myšlenkového) aktu či této elementární kresby myšlenky. Vytvořil jsem dvě **odlišné** části; řekněme část pravou a levou. Ted', když jsem do nerozlišena, jež bylo nerozlišenem také proto, že všechno v něm všude bylo identické se vším [...], zavedl rozdíl, není část na levé straně identická s částí na straně pravé – stejně tak jako například minulost není identická s přítomností, jakkoli obojí je zahrnuto v ‚čase‘.“

A dále: „Čára, kterou jsem zde narýsoval, označuje, skrývá vlastně mnoho věcí, tak například: Linii jako formu, tvar proti beztvarosti (což je jiný způsob, jak vyjádřit dvojici nic–něco, neurčito proti určitosti). Ale také

21 PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Praha: Herrmann, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5, s. 80.



*viditelné a vnímatelné proti neviditelnému a nevnímatelnému: co vidíme, je věc jakožto to, co má svůj zvláštní a specifický tvar, věc jako oddělená od jiných věcí a okolí svými okraji, obrysy, konturami. Můžeme ji vidět, rozpoznat jako to či ono, protože je ‚de-limitována‘, vyhraničená, má jíc jasné hranice, které jsou specifické pouze pro ni. To je tvar, εἶδος, idea, forma. Rozpoznatelná je věc díky formě a pouze jakožto mající formu může být rozpoznána jako existující. Linie, čára, hranice je implikována v každé otázce, jež má podobu ‚Co to je?‘. Věc je nemyslitelná jinak než ve vztahu k nějaké rozpoznatelné formě. Forma je hranice, ορισμος, což ale přeloženo do češtiny není vlastně nic jiného než ‚definice‘ – hráz, která drží věc proti mase nerozlišitelná, do něhož se zánikem vrací.“<sup>22</sup>*

Na čáře v kresbě spočívají ještě o něco komplikovanější úkoly než je definování formy a místa, kde věc, která kreslíře a diváka teď zrovna zajímá, v prostoru kresby leží. Nehodí se její funkci a účín bagatelizovat na pouhé překreslování reality a nerada bych na sebe podezření z toho svalila. Mějme stále na paměti, že čára je základním nosným prvkem a hlavně nositelem výrazu a významu kresby. Nicméně se za tohoto konstatování přece jenom ještě chvíli u té více méně technické konstrukce kresby zdržím. Popsali jsme hranici a obrys jako elementy, které jsou si podobné, ale zároveň jsou od sebe zcela odlišné. Tím jsme samozřejmě zdaleka nevyčerpali, co musí čára v kresbě, už jenom technicky, zastat. Naznačili jsme, že nejspíš nebude ležet pouze na nich, musí definovat všechno tvarosloví, nejenom to hraniční. Tady přichází pro kreslíře, který hledá, kudy linii povede, už větší práce. To jsou totiž ta místa, na která musí linii klást, aniž by se tam nabízela, často aniž by v nich bylo cokoli, co by si o ni byť i sebestěně říkalo. Taková práce už vyžaduje výtvarný názor a od tohoto okamžiku už začíná ten pravý konstrukt – vynalézání a budování nového umělého systému a jeho vlastních vnitřních pravidel – čili kresba jako taková, neboli kresebnost. Žádoucí přitom je, aby byl tento jazyk čitelný pro diváka, a kresba tak mohla být pochopena, rozklíčována.

Nechci se zde pouštět do příliš rozsáhlých polemik ohledně kresebnosti a čáry. Chtěla jsem jen okrajově přiblížit, jak můžeme kresbu nahlížet. Její principy jsou pro mne nesmírně zajímavé vzhledem k mému kreslířskému pozadí a ještě se k ní vrátím v poslední kapitole. Vzhledem k mému zaujetí animací a pozorováním lidského vnímání světa – tedy utváření vědění o světě, je však neméně zajímavé sledovat už jen to, jak se lidé vyrovnávají s pozorovanou trojrozměrnou realitou, když ji chtějí zredukovat a zachytit do pouze dvou rozměrů kreslířské plochy. Pro tohle pozorování můžeme komplikovanost kresby

<sup>22</sup> PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Praha: Herrmann, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5, s. 86–87.

jakožto lineární disciplíny směle ponechat stranou a věnovat se kresebné práci lidí, kteří se kresbou do této míry nezabývají. – Vraťme se tedy konečně k tomu slibovanému vysvětlení, jak je možné vnímání světa z kreslení odpozorovat:

Zmínila jsem, že se v kreslení projevuje čitelně. Nemám zde přítom na mysli vytváření kresby jako uměleckého díla nesoucího sdělení. Jakkoli je to jistě poutavé, my se zde pídíme po něčem jiném. To „bazální“ vnímání světa, které nás zde zajímá, se mnohem podstatněji projevuje v kreslení lidí, kteří kresbu nepoužívají jako umělecké vyjádření, nejsou v ní ani školení, ani pro ni nemají vlohy.

Řekli jsme si také, že člověk touží po smyslu, chce svět znát a cítí se komfortně, pokud mu rozumí, a popsali jsme si několik způsobů z mnoha, kterými informace doputovávají k němu prostřednictvím jeho smyslů za tímto účelem klidně i „přiohýbá“, doplňuje, různě manipuluje. Na vše se dívá prismaticky toho, jak to zapadá do jeho vědění. Ve způsobu kreslení lidí netalentovaných a necvičených se projevuje dominance toho vědění nad viděným extrémně názorně. (Typy lidí, které si i přes své vědění stále uvědomují i to, co v daném okamžiku skutečně *vidí* – jakýsi očištěný zrakový vjem – se vyskytují vysloveně ojediněle. Jsou to lidé výtvarně talentovaní, ve společnosti vzácní.) Dle mých pozorování kreslit neumí většina lidí – stále mluvím o kresbě vycházející z reality, takže zde mám na mysli to, že většina lidí nedokáže odpovídajícím způsobem převádět trojrozměrný pozorovaný svět (model) do dvou rozměrů obrazové plochy (typicky na papír). Popíši to na jednoduchém praktickém příkladu – kresbě hrnku typu mug.

Myslím, že se můžeme shodnout, že se jedná o poměrně nekomplikovaný tvar – prakticky dutý válec s uchem. Všichni vědí, jak vypadá a mají s ním zkušenosti ze života ještě před tím, než ho přijdou kreslit. Jenže najednou, v okamžiku, kdy se mají pokusit zaznamenat, co na vlastní oči vidí, když se na něj dívají, jsou překvapeni (nebo až zaskočení) elipsou, která vzniká v místech jeho kruhového průřezu vlivem perspektivní zkratky. Tu zpravidla nedokážou zpodobnit. Buď ji kreslí příliš otevřenou, nebo příliš uzavřenou, často ji deformují do tvaru čočky (s ostrými špičkami v místech, kde se má jen zužovat, ale stále pokračovat), jindy zase kreslí jakýsi nerealistický ovál nebo dokonce bramboru, často mají problém odpozorovat osovou souměrnost, ať už vertikální nebo horizontální nebo hned obě atd. Chybují někdy tak, že to může působit velmi kreativně. Jenže se to děje na místě, kde se měli řídit pozorovanou realitou, takže kreativita za tím není.

Podle mne je za tím něco jiného: Za všech okolností víme, že hrnek má kruhový průřez, věděli bychom to, i kdybychom ho viděli poprvé až v zátiší na hodině kreslení, protože přece ze života máme jasnou představu,

jak fungují a vypadají i jiné nádoby. Jak se ale tento kruh mění při pohledu z různých úhlů (jak se jeho tvar perspektivně „zkresluje“), to obvykle odpozorováno nemáme. Snad to pro nás běžně není důležité. Činí nám pak pochopitelně problémy reprodukovat to. Jako kdybychom tyto vizuální projevy předmětu nějak „přeskakovali“ jako nesměrodatné detaily a snažili se jít přednostně po zkušenostech určitého obecnějšího rázu – nejspíš užitečnějších, protože lépe aplikovatelných napříště, až se setkáme zase s jinými podobnými věcmi.

Tohoto principu si všímá i psychologie a mluví přitom o tzv. *konstantnosti vnímání ve vztahu k měnící se stimulaci*. Milan Nakonečný k ní v *Lexikonu psychologie* píše toto: „O skutečnosti, že vnímání není mechanickým odrazem sensorické stimulace, svědčí jev tzv. **konstantnosti vnímání ve vztahu k měnící se stimulaci**. [...] Podle M. Sedlákové (1987) ‚konstantnost vjemu vzniká postupně v procesu předmětné činnosti jako výsledek učení‘. Podstatnou vlastností je tedy subjektivnost vnímání, jíž se v širším smyslu rozumí závislost vnímání na subjektu, a to nejen na stavbě a činnosti jeho smyslového ústrojí, ale také na jeho druhové a individuální zkušenosti, k níž patří i příslušnost k určitému kulturnímu prostředí a k určité historické etapě vývoje společnosti.“<sup>23</sup>



23 NAKONEČNÝ, Milan. *Lexikon psychologie*. 2. podst. rozš. vyd. Praha: Vodnář, 2013. ISBN 978-80-7439-056-2, s. 339–340.

Také z těchto zkušeností lze, dle mého názoru, usuzovat, že člověk to, co vidí (svůj smyslový vjem), považuje nakonec za něco vedlejšího, a mnohem více se fixuje na to, co z něj lze vyvodit, usoudit o světě. Znovu: Je pro něj konec konců důležité jen to, co vzniká v jeho vědomí.

## DVĚ SLOVA: VIDĚT A VĚDĚT

Princip přístupu ke světu, který jsem nyní popsala na pozadí kresby, se zajímavě odráží i v naší mluvě. Uvedu zde tedy jeden další drobný důkaz toho samého, který se tentokrát skrývá v jazycích.

Vždy mě fascinovalo, jak široce jsou jazyky po světě rozšířené a jak překvapivě málo jich vlastně je. Kdybych do situace na Zeměkouli neměla žádný vhled, bývala bych byla očekávala, že skupiny jejích obyvatel, kteří jsou schopni se mezi sebou vzájemně efektivně jazykově dorozumět, budou co do velikosti mnohem menší a bude jich mnohonásobně větší počet. Tedy že obyvatelstvo naší planety bude roztrženo do mnohonásobně většího počtu mnohonásobně menších skupin pojených jazykovými pouty.

Druhá věc je, jak konzistentní jazyky jsou a jak odolávají opravdu zásadním změnám. Samozřejmě se neustále vyvíjejí, především ve slangu, který pak postupně „prosakuje“ i do slovníků spisovného jazyka. Takové změny zaznamenávají i lidé v průběhu svého života, například ti, kteří na nějakou dobu opustili svoji vlast. Zpravidla se však nejedná o nic zásadního, co by jim jazyk znečitělovalo. Mluva emigranta může znít zastarale, stále si ale udržuje jasnou srozumitelnost, naopak i on bez problému rozumí aktuálnímu jazyku, jen si všímá jistých novot. (K podivnosti mluveného projevu takového navrátilce z minulosti může samozřejmě přispívat i věková otázka. Je totiž docela dobře možné, že emigrant zní jinak i proto, že se v daném jazyce projevuje stále tak, jak se v něm projevoval v době, kdy ho opouštěl. To mohlo být třeba v jinošských letech. Vrátil-li se ke stejné mluvě v okamžiku, kdy mu táhne na 80, bude na jeho projevu zákonitě něco působit přinejmenším zvláštně.)

Mně se přitom porozumění jazyku zdá často natolik křehké a nejisté, že se skoro až divím, že vydrží a nestane se snadno, že by se různé skupiny v tomto smyslu od sebe oddělily a transformovaly jazyk ve svém rámci natolik, že by se během krátké doby stal nesrozumitelným pro ostatní (skupiny nebo jednotlivce z původní, větší, skupiny). I jedna mateřština se přece velmi liší napříč různými skupinami – sociálními, odbornými a dalšími. Vznikají hantýrky, zástupné výrazy apod. Svůj nepsaný

výkladový slovník má každá domácnost a v konečném důsledku i každá dvojice, která spolu jedná. A může to být i velmi krátké, jednorázové jednání. Sejdeme-li se s někým, abychom něco dohodli, v prvních fázích schůzky si často v podstatě ustavujeme slovník, který použijeme. Jakmile obě strany chápeme, co jakým slovem myslíme, můžeme teprve přistoupit k jasné dohodě. Takový slovník může mít i sám jednotlivec. Všemu vždy zkrátka rozumíme jen do jisté míry – do té, do níž jsme zasvěceni, seznámeni s konkrétním slovníkem. Při tom všem je ale společnost zřejmě schopna uchovávat si konkrétní jazyk jako svůj prostředek dorozumívání v (pro mě překvapivě) širokém okruhu jednotlivců. Nebo jazyk je schopen uchovávat se v překvapivě širokém okruhu lidí... Můj mateřský jazyk je například slovanský, a to mi dává výhodu (i naprosto bez studia) do určité povrchní míry rozumět i ostatním slovanským jazykům. I po tak dlouhé době, co se od sebe oddělily.

Jazyky jsou tedy nesmírně konstantní a modifikovatelné zároveň. A ten slíbený pozornosti hodný (pozoruhodný) detail, který považuji za další důkaz dominance věděného nad viděným, je právě v tom. Jedná se o etymologii slova „vědět“. Ta totiž naprosto přílehavě odpovídá způsobu našeho poznávání světa a orientace v něm:

Slova „vědět“ a „vidět“ jsou běžná, nikdo nepochybuje o významu jednoho ani druhého. Lidé se shodují v tom, co každé z nich znamená i na tom, že je mezi nimi jasný rozdíl, a považují je tím pádem za nezaměnitelná. Jenže ona v pohledu zpět na jejich vývoj splývají. Jejich význam je prakticky tentýž a jedno vzniká z druhého. Slovo vědět je totiž perfektum slova vidět – tedy vyjádřením výsledku minulého děje. V tomto případě „*viděl jsem, mám viděno*“, a tím pádem tedy „*vím*“.<sup>24</sup> Mám viděno = vím.

Český *etymologický slovník* autora Jiřího Rejzka tato slova definuje následovně:

Slovo vidět:

**Vidět**, *vidění, vidoucí, vidomí, nevidomý, vidina, viditelný, viditelnost, uvidět*. Všeslovansky – polsky *wiedzieć*, rusky *видеть*, chorvatsky *vidjeti*, srbsky *videti*, staroslověnsky *viděti*. Praslovansky (rekonstruováno) *viděti* je příbuzné s litevským *pavydėti* ‚závidět‘, gótským *witan* ‚pozorovat‘, latinským *vidēre* ‚vidět‘, řeckým *eĩdon* ‚viděl jsem‘, staroindickým *vetti* ‚ví‘, vše z indoevropského (rekonstruováno) *\*ueid-*, *\*uid-* ‚vidět‘.<sup>25</sup>

24 REJZEK, Jiří. *Český etymologický slovník*. Voznice: Leda, 2001. ISBN 80-85927-85-3, s. 702.

25 Tamtéž, s. 710.



A naproti tomu (dozvěděli jsme se ale, že ne zcela „*naproti*“ tomu) slovo vědět:

**Vědět**, *vědění*, *věda*, *vědní*, *vědec*, *vědecký*, *vědeckost*, *vědomí*, *vědomý*, *vědomost*, *dovědět se*, *zvědět*, *zvěd*, *vyzvědět*, *zvědavý*, *zvědavost*. Polsky *wiedzieć*, slovinsky *védeti*, staroslověnsky *věděti*, ve východoslovanských jazycích je příbuzné ruskému *védat'* ‚řídít, spravovat‘. Praslovansky (rekonstruováno) *věděti* (v 1. osobě přítomného času (rekonstruováno) *vě(d)mъ*) vychází se starobylého tvaru (rekonstruováno) *vědě* ‚vím‘ (doloženo ve staroslověnštině i staročestíně téhož významu), což je původem perfektum od indoevropského (rekonstruováno) *ueid-* ‚vidět‘. Z téhož tvaru je i staropruské *waist* ‚vědět‘, gétské *wait* ‚vím‘, německé (*ich*) *weiss* téhož významu, latinské *vīdī* ‚viděl jsem‘, řecké *oída* ‚vím‘, arménské *gitem*, staroindické *véda* téhož významu. Původní význam praslovanského (rekonstruováno) *vědě* a uvedených příbuzných slov je tedy ‚viděl jsem, mám viděno‘ (tedy ‚vím‘).<sup>26</sup>

Oddělení nového slova *vím* od původního *vidím* nám malinko zkomplikovalo situaci a poněkud rozostřilo výroky, v nichž těchto – nyní již dvou – slov užíváme. Možná pro nás nebylo úplně nejšťastnější, protože nevedlo ke zpřesnění, nýbrž naopak k znejasnění mluvy.

Potřebujeme ale přesnost? Nejspíš ne. Máme svoji žitou skutečnost. To jest skutečnost tak, jak ji každodenně žijeme. Ne jak se ji snaží objektivizovat a měřit věda, ale tak, jak ji zažíváme my na vlastní kůži. A v ní význam slov *vidět* a *vědět* vlastně zůstává stále stejný (myslím, že by tomu tak bylo, kdybychom v ní užívali slova). *Vědění* v našem vnímání opravdu vzniká z *vidění*. Sbíráme zkušenosti s viděním (s procesem vidění), odnášíme si zkušenost z vidění, dospíváme k závěrům (to znamená k vědění) na základě viděného.

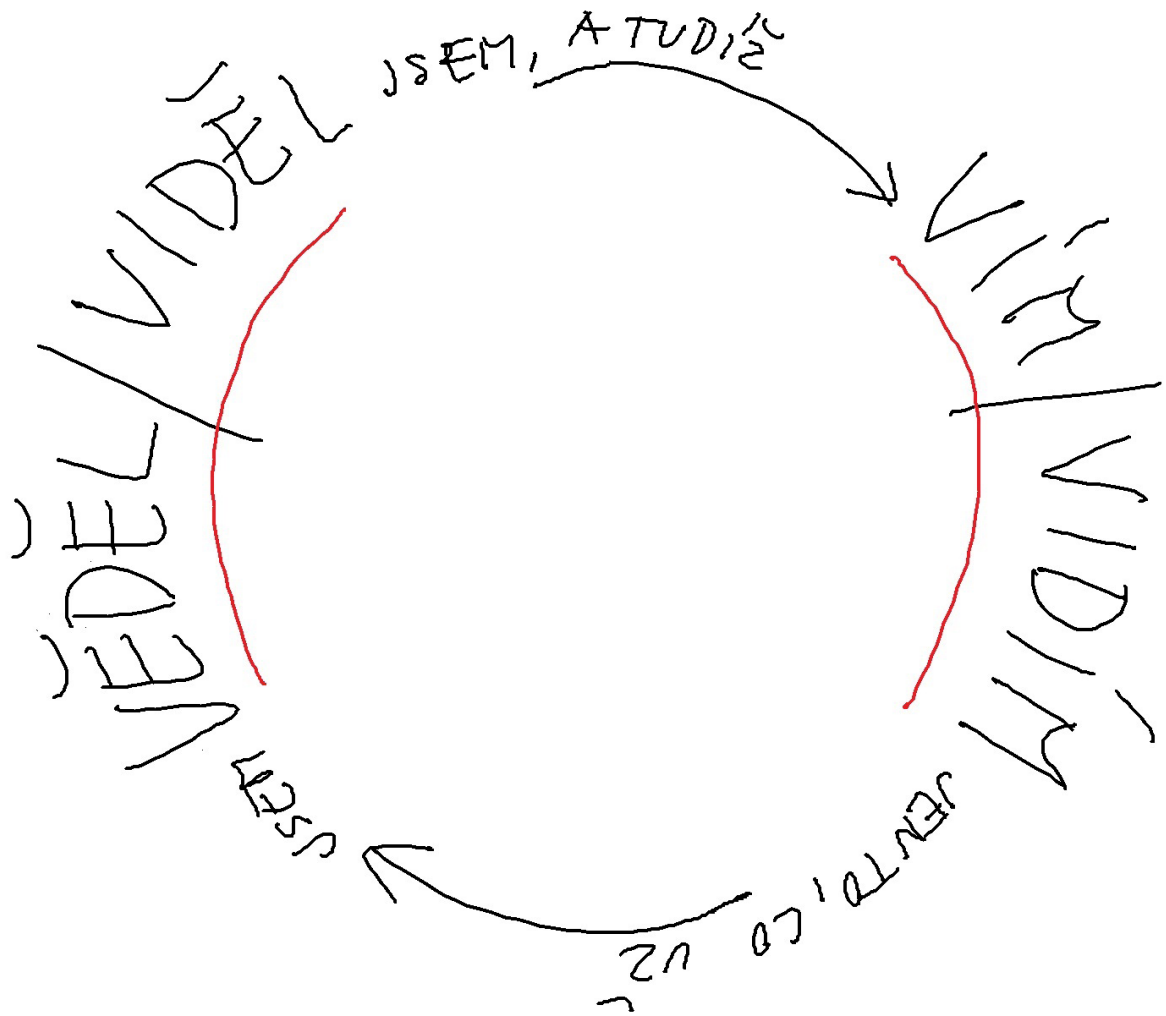
Fakt, jak se to s těmito dvěma slovy má, je tedy dle mého názoru velmi přílehavou ilustrací způsobu, jakým vnímáme svět. Osvětluje nám i naši zkušenost s kreslením z předchozí podkapitoly. Totiž, zřejmě: Běžný člověk nedokáže nakreslit, co vidí, protože nedokáže vidět nic jiného, než to, co ví. Dává zkrátka prioritu věděnému a očekávanému a „ověřeným“ zkušenostem nad aktuální (prchavou) vizuální stimulací.

Zdá se, že platí:

**Viděl jsem, a tudíž vím, avšak vidím jen to, co jsem již věděl.**

(Uzavřeno do kruhu.)

26 REJZEK, Jiří. *Český etymologický slovník*. Voznice: Leda, 2001. ISBN 80-85927-85-3, s. 702.



## Podvody mozku

Mohu ale říci „já jsem to viděla na vlastní oči, proto to vím“? Možná si moje smysly tolik důvěry nezaslouží. Mozek nám vjemy sám také různě poupravuje ještě před tím, než je od něj vůbec dostaneme k dispozici, abychom si o nich něco mysleli a nějak je vyhodnotili. Nejpravděpodobněji to prý dělá v zájmu zachování plynulosti vnímání a zamaskování zdržení, které nevyhnutelně vzniká, když přijaté signály zpracovává.

Jedná se o milisekundy, ale znamená to, že kvůli nim prakticky žijeme v minulosti. Jenom malinko, chce se říci, pár desítek nebo stovek milisekund se snad ani nepočítá... Nepočítá. Rozhodně ne v životě, který skutečně žijeme. Je to zpoždění, se kterým se v průběhu celého našeho vývoje vyrovnáváme naprosto hladce, ani v současném stavu pokročilosti a přesnosti vědy nás zřejmě netrápí.

## Chronostáze

Uvedu zde jen jeden malý příklad, který jistě každý někdy zažil, tzv. *chronostázi*. S tou se setkáváme například při tom známém pozdržení sekundové ručičky, které občas vídáme, když se podíváme na hodiny. Většinou je situace taková, že se chceme podívat, kolik je hodin a cokoli, co v tu chvíli děláme, kvůli tomu přerušíme a začneme pátrat zrakem po hodinách. Jakmile je najdeme, zafixujeme na ně zrak. V takové chvíli se nezdá stane, že vidíme sekundovou ručičku nepřírozeně dlouho stát na místě. Tak dlouho, že stihneme pochybovat o tom, jestli se hodiny náhodou nezastavily. Pak se ale rozběhnou a vidíme, že fungují, ručička se pohybuje přesně po sekundových intervalech, jak má. Žádná další „sekunda“ už není tak dlouhá jako ta první. Nejpravděpodobnější vysvětlení tohoto jevu je takové, že mozek nám překrývá jakousi „šmouhu“, kterou jsme viděli, když jsme hodiny hledali, prvním stabilním smysluplným obrazem, jenž po ní následoval. Je to podobné jako to, co dělá, když nám po celý život „dopočítává“ obraz do slepé skvrny, kterou máme v oku v tom místě, kudy do něj proniká zrakový nerv, a nemohou v něm tudíž být světločivné buňky. Není to ve skutečnosti vůbec zanedbatelná činnost, slepá skvrna zaslepuje přibližně 5° našeho zorného pole. Díky dopočtům našeho mozku (využívá k tomu údajně toho, že se naše oči neustále chvějí a jedno kompenzuje druhé), v těchto 5° nikdy nevidíme žádnou „díru“.

## KAUZALITA

Posledním, co chci v této kapitole ještě zmínit, protože to patří mezi způsoby, jak si vysvětlujeme svět, je kauzalita. Tedy vnímání kauzality. Navazovat děje na sebe a určovat si mezi nimi, co byla akce a co je následná reakce na ni, je rovněž naší přirozenou tendencí a je při ní zajímavé sledovat, jak málo se někdy výklady jednotlivých lidí liší. Zejména je to pozorovatelné u jednodušších situací.

Psycholog Albert Michotte prováděl pokusy právě s naprosto elementárními situacemi, při nichž pomocí částečně zakrytých rotujících disků ukazoval lidem pohyb dvou čtverečků a ptal se, co vidí.<sup>27</sup> V Prvním případě jeden čtvereček stojí na místě a druhý se pohybuje směrem k němu. Jakmile k němu doputuje a dotkne se ho, zastaví se a dosud stojící čtvereček se v tom okamžiku dá do pohybu ve směru původně se pohybujícího čtverečku. V tomto videu lidé téměř shodně vnímali odrazení druhého

27 MICHOTTE, Albert. *The Perception of Causality*. New York: Basic Books, 1963. ISBN 9780416642407.



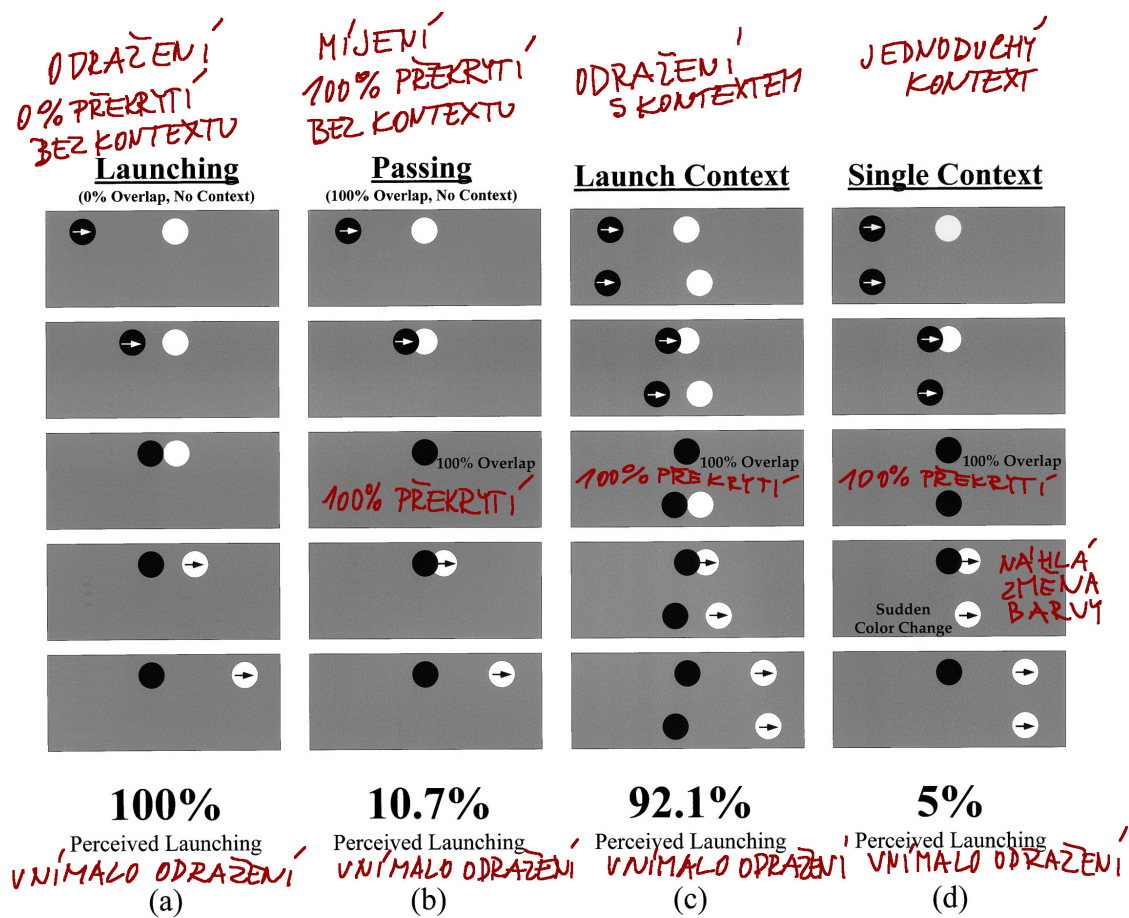
čtverečku prvním čtverečkem. O něco méně se ale na odrazení shodovali ve druhém případě, ve kterém se událo vše shodně, avšak s malým zdržením po okamžiku dotyku obou čtverečků. Že došlo k odrazení, stále ale uvedla většina lidí, jen připustila zaváhání. Nejzajímavější však jsou výklady pozorování jiných scén, v nichž se dva tvary pohybují stejným směrem, stejnou rychlostí, jeden z nich je ale menší a druhý větší. V jednom případě je ve směru pohybu vepředu menší, ve druhém ten větší...

Při popisu těchto dějů musím hlídat a opakovaně vážit slova, abych je nepopsala zavádějícím způsobem – přímo jako situace mezi lidmi. A jedná se tu o velmi přirozenou tendenci, která se potvrzovala i v průběhu pokusů. Lidé totiž mají sklony při formulování odpovědí na otázky, co pozorují, používat takové slovní obraty, jako by se dívali na lidi nebo jiné živoucí bytosti. Údajně nepopisují podobné pohyby stroze, jako například „jedna kulička se posunuje ve stejném směru jako druhá kulička“, ale volí slova jako „následovat“, „honit“ atd., dokonce se uchylují k závěrům, čeho která kulička chce dosáhnout, například „rozdrtit“, „převálcovat“, „utéci“ apod. A i v tomto se lidé shodují. Pokud se totiž dvě kuličky pohybují společně stejným směrem a přitom je malá vepředu a velká vzadu, lidé například tvrdí, že velká kulička honí tu malou, chce ji rozdrtit, malá utíká před velkou a podobně. V opačném případě, tedy když je velká kulička vepředu a malá vzadu, už ale volí slova jiného druhu – například, že velká kulička malou vede, malá ji následuje, velká ukazuje cestu apod. Snad nikdo neřekne, že malá chce velkou rozdrtit, že ji honí, chce jí nějak ublížit. Podobně také téměř nikdo nebude tvrdit, že malá kulička je vůdce a ukazuje cestu velké kuličce atd.

Přikládám zde jeden převzatý obrázek z jiné studie<sup>28</sup>, která se zabývala vnímáním odrazení v různých situacích. První sloupec zápisem videa, ve kterém se putující (černá) kulička dotkne druhé (bílé) kuličky stojící doteď na místě, v tom okamžiku se černá zastavuje a pohybovat se začne bílá. V této situaci vnímalo odrazení 100 % dotázaných. Ve druhém videu (druhém sloupci) je vše stejné krom toho, že černá kulička tu bílou zakryje. V takovém případě odrazení vnímá jen 10,7 % pozorovatelů. Třetí sloupec zapisuje video se stejným dějem jako ve druhém sloupci, pod tímto dějem je ale jako kontext přidána událost z videa prvního. Lidé měli v tomto případě posoudit situaci odehrávající se nahoře (tedy stejnou jako ve druhém videu), díky dodanému kontextu ale tentokrát vnímali odrazení v celých 92,1 % případů. Čtvrtý sloupec zaznamenává video s opět stejnou situací jako ve druhém a třetím sloupci, jako kontext je zde ale přidána pohybující se černá kulička, která v okamžiku překrytí dvou kuliček

28 SCHOLL, B. J.; NAKAYAMA, K. Causal Capture: Contextual Effects on the Perception of Collision Events. *Psychological Science*. 2002, roč. 13, č. 6, SAGE Publications. ISSN 0956-7976, s. 493–498.

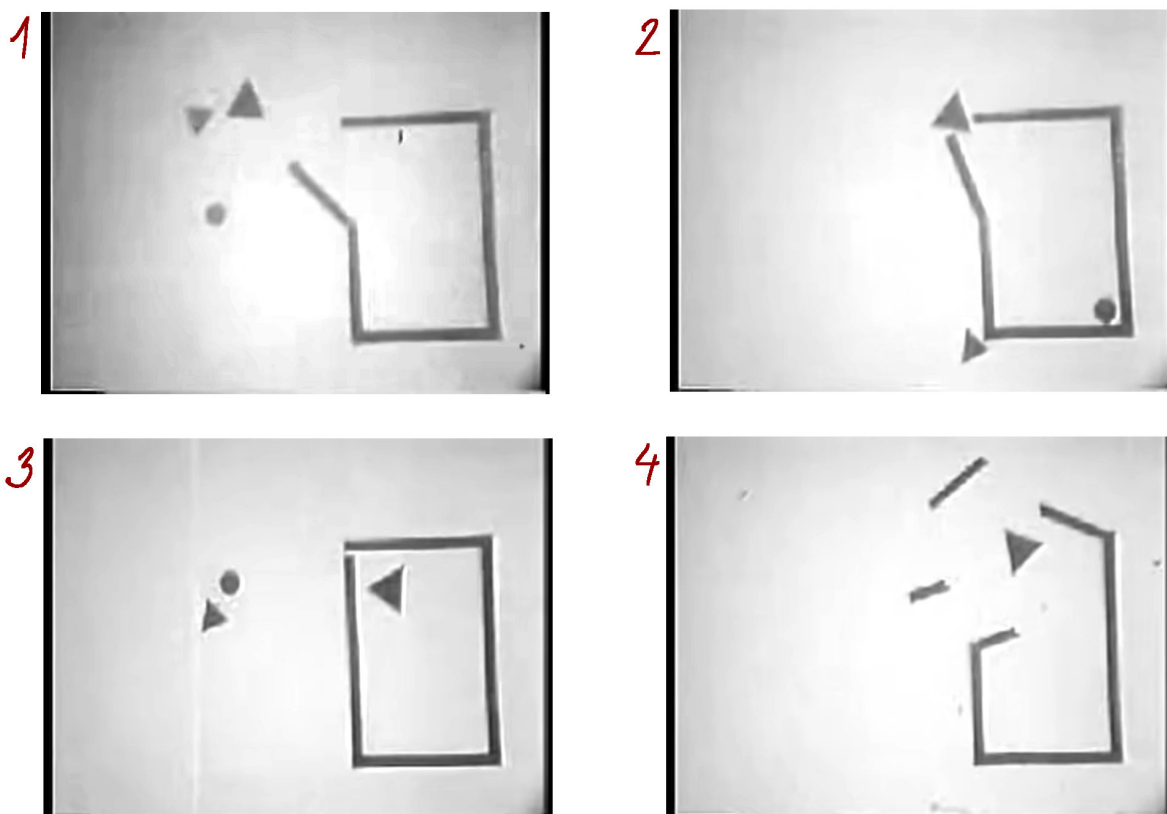
v posuzované (horní) situaci změny barvy na bílou a pokračuje dál. Pouze 5 % dotázaných vnímalo odrazení i v tomto případě. Procentuální výsledky tohoto výzkumu jsou zajímavé, studie ale cílila pouze na vnímání odrazu a pokládala dichotomickou otázku, zda k němu došlo, možné odpovědi na ni tedy byly ano či ne. Respondenti zde zjevně nedostávali prostor na posouzení situace a hledání slov k jejímu popisu, které je samo osobě pro její práci o něco zajímavější. Albert Michotte se po položení otevřenější otázky (co se ve videu děje) ne náhodou dočkával odpovědi v takovém smyslu, jako by geometrické tvary byly lidé, a pokud ne lidé, tak přinejmenším živé jednající bytosti.



Obrazová tabule ze studie zabývající se vnímáním odrazení B. Scholla a K. Nanayama (foto: B. Scholl a K. Nanayama).

Extrémně „personifikované“ odpovědi pak dostávali Fritz Heider a Marianne Simmel, kteří při svých pokusech respondentům promítali o hodně složitější animaci. Po zhlédnutí videa (několik statických obrazů z něj zde pro představu příkládám) můžeme vědce podezírat, že se nechali unést a dosadili do něj sami velmi jasný význam. Chce se říci, že tato dvojice z geometrických tvarů doslova vystavěla diváku scénu s domečkem,

kolem kterého se perou dva trojúhelníčky o kuličku. Různě se v něm a okolo něj schovávají a honí, malý trojúhelníček se kuličce líbí a nakonec zápas vyhraje, velký nato domeček rozboří. Animace už se jeví tak dramaturgicky propracovaná, že shoda ve výkladech respondentů může postrádat na zajímavosti, vědci ale pokládali otázky jinak: Tázané rozdělili do tří skupin. První skupině (34 osob) dali jen instrukce „*video popsat*“, druhé skupině (36 osob) dali instrukce „*interpretovat pohyby jako jednání lidí*“ a s poslední, třetí skupinou (44 osob) zacházeli jako s druhou, ale video jim pustili pozpátku a pokládali jim otázek méně. Získané výsledky jsou zajímavé tím, že všichni dotázaní kromě jednoho z první skupiny a dvou ze třetí skupiny popsali děj jako jednání živých bytostí, povětšinou lidí. Tedy že popisy těch, kteří dostali jen strohé instrukce „*popsat, co vidí*“, se prakticky v ničem nelišily od popisů lidí se zadáním „*interpretovat viděné jako jednání lidí*“. Až tedy na jeden. A jen tři lidé celkem (se započítáním těch, kteří viděli video pozpátku) se uchýlili k popisu pohybu bez slovních obrátů, jaké používáme u živých stvoření.<sup>29</sup>



Statické záběry z animace používané ve studii *An experimental study of apparent behavior* F. Heidera a M. Simmela.

29 HEIDER, F.; SIMMEL, M. An experimental study of apparent behavior. *The American Journal of Psychology*. 1944, roč. 57, č. 2, University of Illinois Press. ISSN 0002-9556, s. 243–259.



## Kapitola III.

# PROJEKTY A PRINCIPY PRÁCE

Popíši nyní některé své konkrétní umělecké projekty, které staví na *autoanimaci*, ale s ní také na dalších principech a nevyhnutelně samozřejmě na všem, co jsem připomenula v minulé kapitole. (Zároveň bych ráda vyzvala k zhlédnutí multimediální přílohy<sup>30</sup> této práce, případně mého internetového portfolia<sup>31</sup>, na které v textu přidávám konkrétní odkazy. Myslím, že u řady mých videí je vhodné nejdříve je zhlédnout, až potom o nich případně číst.)

Těžištěm mé práce jsou videa, která jsou ve své podstatě *pozorováním světa*. Nejčastěji zachycují běžné objekty z našeho života v situacích, ve kterých se také nacházejí zcela běžně. Vznikají obvykle v komorním prostředí – *odděleném od publika*, ovšem následně je podrobuji jedné dle mého názoru velmi zásadní změně: přenáším je na jeviště nebo do výstavního prostoru, kde je instaluji v takových podmínkách, které objektům v nich dávají jasně vyniknout. *Zveřejňuji* je ve smyslu přenesení ze soukromého, až intimního, prostředí na veřejnost a vystavuji přímo *ostentativně*. Vždy je promítám ve větším než životním měřítku – na velké televizní obrazovce nebo jako projekci na stěnu či plátno v tmavém prostoru, který je svou tmavostí nutně zřetelně oddělen od ostatních prostor. Často před obraz také dávám k dispozici posezení. Tím vším je záznamům a objektům v nich přisouzena jistá *důležitost* a divák je přímo *vyzván* trávit s nimi čas a sledovat je skutečně soustředěně. Vzniká tak něco jako „divadelní videoart“. Na základě ohlasů na tyto mé instalace usuzuji, že opravdu dokážou vyvolávat dojem, že je u nich chvílemi téměř splněno ono divadelní „*tady a teď*“. Nesnažím se samozřejmě tvrdit, že tuto kvalitu naplňují zcela, jsem ale přesvědčena, že divákovi svým způsobem přináším informaci, že děj, který jsem (tentokrát) zaznamenala na video, se odehrává vždy

30 Jednotlivé video soubory jsou uvedeny v *Seznamu vlastních uměleckých prací* na konci této práce.

31 Mé internetové portfolio je dostupné z: <https://pernicova.com/>

podobně, ale pokaždé jinak. Tedy neopakovatelně (i když se opakuje, protože je běžný), unikátně, *tady a teď*.

Navíc za mnou lidé opakovaně přicházejí a svěřují se mi, že se nechali strhnout a měli pocit, že se musejí bezodkladně „dokoukat“, přičemž sami žasli, co to tak zaujatě dokážou sledovat. To může, ve své překvapivosti, snad opravdu vyvolávat dojem neopakovatelného zážitku. Kupříkladu Jan IJzermans, kterého jsem navštívila na Stichting Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (Universitě umění v Utrechtu) (HKU) v rámci své studijní cesty (realizované díky projektu podpory zahraniční mobility doktorandů AMU) viděl moji práci ještě před mým příjezdem a při konzultaci mi sdělil, že jsem ho donutila dívat se půl minuty na nehybnou scénu. Řekl mi, že „*byl kompletně pohlcen a zíral na obraz před sebou, kde se nic nedělo a ta ‚věc‘ se sotva hýbala*“. (Referoval tehdy o videu Gumička, které popíši vzápětí.) Takové komentáře vždy vnímám jako velké ocenění mé práce.

## GUMIČKA <sup>32,33</sup>

Začnu tedy popisem právě zmíněného videa s názvem *Gumička (Rubber Band)*. Bylo to zároveň první video, při jehož vzniku jsem již vnímala potřebu vytvořit pro účely vlastní teoretické reflexe mé práce i vlastní terminologii. Tehdy jsem si tedy postupně začala zavádět a formulovat pojem *autoanimace*.

*Gumička* je čtyřminutovým (přesně 3 minuty a 59 sekund) záznamem ze statické kamery, který sleduje obyčejnou červenou gumičku, jaká se běžně používá v domácnostech či kancelářích (například na uzavírání pytlíků, ke svazkování nebo zpevňování nejrůznějších věcí atd.). Ta je v pohybu – postupně se rozmotává z počátečního smotání. Video začíná pohledem na ni smotanou do malého pevného tvaru, který brzy po začátku začíná malinko „povolovat“. V průběhu času se smotání úplně uvolní a na konci videa již gumička nehnutě leží. Rychlost uvolňování je dána vnitřním pnutím materiálu a zároveň jeho povrchovou přilnavostí k sobě samému, pohyb se tedy poměrně dynamicky mění, chvílemi je velmi pomalý, sotva znatelný, chvílemi se zase gumička rozmotává velmi rychle. V takových okamžicích se i odrazí od podložky a vymrští se do vzduchu, aby pak zase spadla a pokračovala v rozmotávání vleže. Videozáznam není stříhaný či jinak manipulovaný, ani dodatečně na něj nejsou aplikovány

32 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/rubber-band>

33 Soubor v multimediální příloze této práce: [pernicova\\_gumicka.mp4](#)



žádné filtry či triky, je opravdu prostým, surovým, realistickým záznamem skutečného děje. Zpomalování a zrychlování procesu je zachyceno tak, jak se dělo v reálném čase. Prostor, do kterého je gumička při natáčení umístěna, je ale poněkud jiný, než v jakém se člověk s těmito objekty běžně setkává, je vyčištěný. Jde o bílou scénu – bílou podložku, která navazuje na stejně bílé pozadí. Tato čistá (nabízí se k popisu i slovo „žádná“) scéna je navíc nasvícena poměrně teatrálním způsobem ze dvou stran a není ani podbarvena žádným zvukem. Gumička tedy opravdu vyniká jako důležitá entita vydělená ze světa (a působí až vznešeně), což bylo mým záměrem.





Statické snímky z videa Gumička.





Dva principy jsou zde pro mne nesmírně důležité. Je to právě princip *extrakce* objektu z návaznosti na svět, který běžně známe, a princip *ostenze*, tedy prezentace v *jiné perspektivě nazírání*, než na jakou jsme běžně zvyklí. Ještě se k nim mnohokrát vrátím, protože spojují všechna má videa a pro moji práci jsou zásadní.

Jak jsem zmínila, v průběhu práce na *Gumičce* jsem nenuceně hledala, co vše znamená autoanimace. Na začátku jsem jí označovala situace, kdy dojem, že sledovaný objekt disponuje vlastní vůlí, vzniká v důsledku

nastavených pozorovacích podmínek a nikoli zjevným vstupem nějakého animátora. (To *Gumička* způsobem své prezentace podle mého názoru naplňovala.) Neznamenal to, že bych chtěla předstírat, že žádný vnější hybatel zde není přítomen nebo že věc je skutečně živá. Nebylo nikdy mým záměrem vytvářet iluzi. Spíše jsem jen volila takový způsob prezentace, díky němuž by bylo možné odpoutat se od představy nějakého nadřazeného demiurga a objekt vnímat prost bezprostřední závislosti na něm – tedy jako svébytný, nepodřízený, jako *onen objekt sám o sobě*.

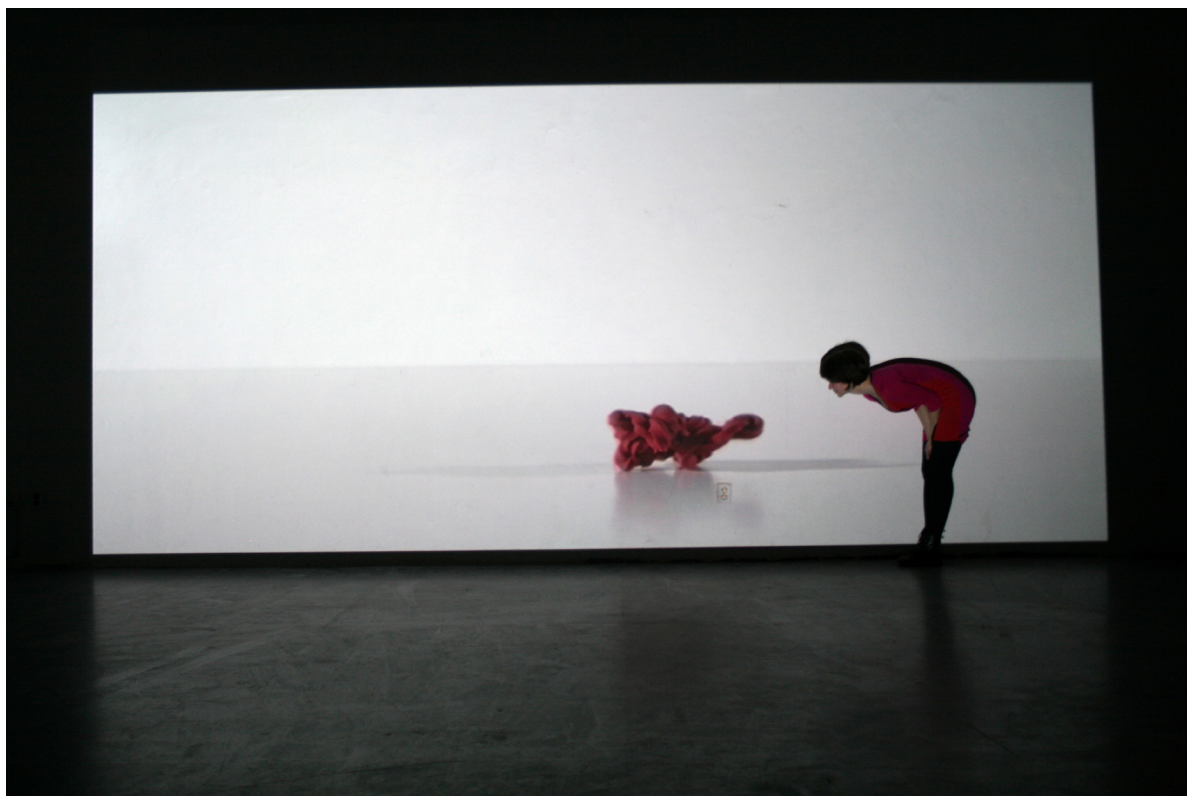
Stojím si za tím, že se nejedná o manipulaci s obrazem nebo s divákem či zatajování, jak k pohybu dochází. Není to stejný princip jako schovat vodiče nebo nainstalovat do objektu motorek nebo ho ovládat jinak vzdáleně. Vycházím z toho, že každý jednoduše ví, jak se gumičky chovají, a je mu tedy nad slunce jasné, jak k pohybu té ve videu dochází. Z pohledu techniky animace jsou zde dvě oddělené fáze: 1) fáze dodávání energie a 2) fáze nakládání s energií. Z nich jsem se rozhodla první neprezentovat a ponechat ji odehrát se mimo záběr, protože díky tomu lépe vynikne objekt gumičky *sám o sobě* s jeho specifickými vlastnostmi. Snímám a prezentuji až druhou z fází – tedy následné „samostatné“ nakládání objektu s mnou dodanou energií, jehož způsob je skutečně přímo odvislý od jeho vlastností. Nejedná se přitom o nic jako oddělené vodění, gumička nakládá s energií již „nezávisle“. Energie jí není dodávána nijak „demiurgicky“, ani by to nebylo možné, je jí spíše *předána* (jako když někomu předáte slovo), následně s ní už objekt nakládá „sám“. – Tak, jak je v jeho přirozenosti, neřízeně, nezávisle na žádném hybateli, jak je to dáno jeho fyzickými a fyzikálními vlastnostmi (v případě gumičky nejvíce materiálem, ze kterého je vyrobena, a jeho silou).

To, že vlastnosti gumičky ve videozáznamu z části jen připomínám a nechávám člověka, aby se na ně sám rozpomněl (uvědomil si, kde se ta pohybová energie, kterou teď má, vzala), je nejspíš také upozorňováním na fakt, že proces se nikdy neodehraje dvakrát stejně, ale bude se odvíjet vždy unikátně (tedy *pokaždé tady a teď*). Ale také je to poukázání na okolnost, že na světě žijeme i s drobnostmi, kterým pravděpodobně běžně nevěnujeme pozornost. Nechávám diváka, aby si vzpomněl – a tím věnoval i takové okrajovosti jeho života, jako je gumička, duševní práci a svůj mentální prostor. Neukazuji mu celý proces – ten by prezentovaný ve své celosti neměl žádný smysl, protože ho nikdo nepotřebuje vidět, každý ho zná. (Takové video by působilo nejspíš jako zbytečná reportáž z toho, že si někdo hrál s gumičkou. To není nic, co by se mi zdálo, že stojí za to natáčet a nosit do galerie.) Skoro se mi ale zdá, že rozpomínat se na jedny z nejobyčejnějších věcí svého života člověk naopak potřebuje. To proto, že ho to může obohacovat, rozšiřovat a zjemňovat jeho vnímání, činit ho snad méně lhostejným ke světu, včetně jeho tak

elementárních oblastí jako je oblast možná nejzanedbatelnějších pomůcek doma nebo v zaměstnání. Pokud mu gumička jindy *nestála za pozornost*, dávám mu nyní příležitost uvědomit si ji jako *samostatnou existenci*.







Fotografie z performance v rámci výstavy *Tanz Tanec*.

A technicky? Z mé strany si gumička vyžádala pozornosti opravdu hodně. Jistě není překvapením, že záběr, se kterým bych byla spokojená jako s vhodným pro prezentaci, nevznikl hned. Absolvovala jsem dlouhý trénink toho, jak ji do začátku co nejlépe smotat. I přesto však mohu stále s opravdu čistým svědomím říci, že nemám pocit, že bych byla jejím animátorem/vodičem. Gumička si skutečně dělá, co chce ona, a způsob, jakým ji smotáte, na ni má (odhadem) nulový vliv. Více než s dovednostmi jsem tedy musela pracovat se štěstím a trpělivostí. Běžně se stávalo, že se rozmotávala příliš rychle, za půl minuty by tedy bylo po všem, což pro formát videa není ideální časování. (Pro čitelnost tohoto formátu je totiž třeba, aby si divák stačil uvědomit, co vidí, nebo přinejmenším, že video vůbec začalo.) Často také odskočila ze záběru. Jindy se třeba rozmotávala zpočátku příhodně, pak ale proces zastavila a trvalo věčnost, než by se pohnula znovu. (Takové video by diváci jistě opouštěli s přesvědčením, že už skončilo.) Trvalo mnoho hodin a dní, než se mi podařil smysluplně dlouhý a (v rámci možnosti) „rytmizovaný“ záběr.

Zmínila jsem trpělivost. Ta je dalším principem, se kterým výrazně pracuji. A ne jen se svojí, když při natáčení dlouho provádím nejrůznější zkoušky a čekám na dobrý záběr. Jsem si vědoma, že nároky na ni (často velké) kladu i na diváka. Zdá se mi, že právě trpělivost a očekávání, které je v mých videích jistě často také zklamáno, vedou pak k většímu ocenění toho, když se nakonec něco skutečně uděje. Nesouhlasím s tím, že člověk přijímá loutku jako zázračně oživený předmět, jak si myslel Sergej Vladimirovič Obrazcov, nicméně mimo myšlenek o oživování tento autor ve svých *Režisérovy poznámky* konstatuje i něco velmi zajímavého, a to, že publikum propuká v bouřlivý potlesk, když loutka na scéně provádí úkony pro člověka běžné: „*Vždyť sedne-li si prostě loutka na židli, přehodí-li si nohu přes nohu a zapálí-li si cigaretu, t. j. provede-li nejběžnější úkony, může vyvolat hromový potlesk a bouřlivou reakci diváků.*“<sup>34</sup> Zajímavě také definuje, proč by podle jeho názoru stejné úkony provedené živým hercem nikdy tolik neohromily: „*Loutka i kresba nehrají samy sebe, nýbrž něco docela protilehlého. A z toho přece vychází zákon výtvarného umění, že čím dále je materiál od toho, več se tento materiál mění, tím je větší zázrak přeměny, zázrak umění. A naopak – čím blíže je materiál tomu, več se mění, tím se zázrak umění, zázrak přetvoření zmenšuje a nakonec úplně mizí, shoduje-li se materiál s tím, več se má změnit. V takovém případě se totiž prostě nemění v nic, nýbrž zůstává sám sebou.*“<sup>35</sup> Já sama však

34 OBRAZCOV, Sergej Vladimirovič. *Režisérovy poznámky*. Praha: Orbis, 1956, s. 24.

35 Tamtéž.

u diváků mých videí často pozoruji projevy satisfakce i tehdy, když se v nich vůbec nakonec stane něco, co je přitom nejběžnější i pro ten konkrétní objekt (slovy Obrazcovova „materiál“), na který se dívají.

Video *Gumička* bylo představeno na řadě výstav. Velmi přínosná pro ověření jeho fungování byla hned ta první s názvem *Tanz Tanec* (2013) s kolegyní Birgitt Fischer v GAVU (Galerii Akademie výtvarných umění v Praze). Objekt zde získal opravdu důstojný prostor – projekce byla promítána na celou stěnu ve formátu zhruba 2,5 x 4,5 m – nabyt tedy doslova lidských rozměrů, což je zřejmé z přiložených fotografií z mé performance s ním, která se v rámci výstavy odehrála. Podobně velký byl i na výstavě *Sousedé* (2018), tentokrát s kolegyní Vilmou Brzezínovou v galerii HYB4 v Praze. Zde mu byla dedikována celá velká místnost a divákům v ní byla pro pohodlí, a také pro určitou svátečnost při sledování, instalována lavice na sezení. Místnost byla tmavá, takže byla zřetelně oddělená od zbytku galerijního prostoru, a vcházelo se do ní tím pádem už s tím, že se v ní bude dít něco *jinak*. Na jedné boční stěně místnosti pak visel obraz *Puštící* (2016, akryl a olej na plátně, 80 x 65 cm) Vilmy Brzezínové. Fakt, že byl instalován v této situaci (ve tmě), byl další jemnou připomínkou toho, že ne vše je vždy dokonale určeno našemu pohledu. Sovy jsou aktivní v noci a nehodlají se nám ukazovat, stejně tak gumička si žije vlastním životem a ne jen pro nás.<sup>36</sup> Jedním z dalších představení *Gumičky* byla opět velkoformátová projekce na výstavě *Addendum (On the Shortness of Life) (Přídavek (ke krátkosti života))* (2013), na které se dostala do kontextu uměleckých děl absolventů AVU (Akademie výtvarných umění v Praze) a také postgraduálních studentů RCA (The Royal College of Art, London).<sup>37</sup>

36 „Výstava **Sousedé** svedla dohromady dvě mladé umělkyně, Kláru Pernicovou a Vilmu Brzezínovou, které spojuje studium v intermediální škole prof. Milana Knížáka a podobná umělecká reflexe. Obě autorky se v několika klasických médiích zabývají lidským vztahem k paralelním nelidským existencím, které od nepaměti obklopují život každého člověka. [...] V těchto krátkých animovaných filmech [Klára Pernicová] k jejich vedení nepoužívá žádných triků ani násilné řízené manipulace, ale k jejich rozpohybování dochází způsobem, který je těmto předmětům vlastní. Na výstavě je prezentováno kratší velkoformátové video nazvané **Gumička**, v němž autorka natáčí samovolné rozmotávání obyčejné vlasové gumičky. Tímto vytržením běžného předmětu z návaznosti na zažitou představu předkládá člověku zcela novou perspektivu nazírání a jemnou humornou formou připomíná, že se nám okolní dobře známý svět může vyjevovat ve zcela nových kvalitách.“ Autorkou textu je kurátorka Hana Šauerová (2018). Dostupné z: <https://www.kampushybernska.cz/2018/03/20/vernissaz-sousedel/> [cit. 4. 11. 2022]

37 „Přídavek (ke krátkosti života) si osvojuje galerijní prostor jako místo pro výměnu. Prezentuje vybrané práce z výstavy absolventů AVU z roku 2013 vedle site-specific intervencí, nových prací a performancí současných studentů a nedávných absolventů RCA. Profesor Michael Rittstein, kurátor z AVU, říká: Tito umělci přicházející z různých disciplín a ateliérů reprezentují různorodost umělecké školy a vysoké standardy, které jsou středem jejího zájmu.“ (Z anglického originálu přeložila autorka.) Dostupné z: <https://www.artrabbit.com/events/addendum-on-the-shortness-of-life> [cit. 4. 11. 2022]



Z jiných výstav *Gumičky* bych jmenovala *Hinter den Bergen* (2013) v galerii Weltecho v německé Saské Kamenici, *Urban Transformation (Města v proměnách)* (2017) v mobilní galerii v rámci festivalu *Stadtfinden Festival* v Lipsku nebo *Setkání ve Stromovce* (2022) v Galerii U Bílého jednorozce v Klatovech<sup>38</sup>, kde bylo video promítáno na velkoformátové televizní obrazovce. Na podobné obrazovce bylo prezentováno i na výstavě *Diplomanti AVU* ve Veletržním paláci Národní galerie v Praze.<sup>39</sup>

*Gumička* vznikla v roce 2013 jako součást mé diplomové práce na Akademii výtvarných umění v Praze. Od té doby se mé pojetí pojmu *autoanimace* vyvinulo a také výrazně rozšířilo. Přestal pro mne postupně označovat jenom efekt ve chvílích, kdy může být objekt vnímán jako samostatně jednající díky nastaveným pozorovacím podmínkám, a začala jsem ho stále více promítat právě na „vědomí“, které ho pozoruje. – Respektive do něj (jak jsem vysvětlila v úvodu a první kapitole). Podařilo se mi ho v mých očích v podstatě rozprostřít na celý svět, ale zároveň s tím koncentrovat do individua.

38 „Výstava **Setkání ve Stromovce** představuje výběr děl téměř čtyřiceti absolventů a pedagogů intermediálního ateliéru Milana Knížáka na Akademii výtvarných umění v Praze. Tento ateliér Knížák založil z pozice nově zvoleného rektora začátkem roku 1990 a jeho zaměření definoval jako **volný pohyb mezi médii**. Ve své době ateliér představoval první pedagogickou koncepci tohoto typu v Československu nabízející prostor studentům, kteří nebyli vyhraněni ve volbě výrazových prostředků. Během jeho pětadvacetiletého trvání se v něm objevila řada různých uměleckých přístupů, z nichž jsou na výstavě představeny jen některé.

**Znamená umění učit člověka žít?** táže se Knížák již v roce 1964 v textu k akční přednášce **Proč právě tak?**. Tato otázka charakterizuje i jeho pedagogický přístup, v němž kladl důraz na proces učení a sepětí umění s životem člověka. Pro Intermediální školu bylo charakteristické zadávání individuálních úkolů, které se podobaly intelektuálním cvičením. Tato zadání připomínala hádanky a burcovala studenta, aby dělal chyby, zkoušel neznámá řešení. Jejich cílem nebylo ani tak dílo, ale cesta k němu.

Koncepce výstavy se však soustředí na konkrétní výsledek výuky ve formě děl, která vznikla v době studia či krátce po něm. Jejím smyslem je přiblížit práci s různými médii a tématy v dobových proměnách, ale také připomenout atmosféru této školy. Název odkazuje k významu společenské roviny výuky i fyzickému ateliérovému prostoru v budově AVU na okraji parku Stromovka, jenž členy intermediálního ateliéru spojoval napříč generacemi.“ Autorkou textu je kurátorka Hana Šauerová (2018). Dostupné z: [https://www.gkk.cz/cs/vystavy/archiv/setkani-ve-stromovce-/](https://www.gkk.cz/cs/vystavy/archiv/setkani-ve-stromovce/) [cit. 4. 11. 2022]

39 *Gumička* byla zmíněna v článku *Mnoho diplomantů, málo nového* autora Filipa Šenka otištěném v Lidových novinách ze dne 26. 7. 2013 a doprovobeném dvěma statickými snímky z ní. ŠENK, Filip. *Mnoho diplomantů, málo nového*. *Lidové noviny*. 2013, roč. 26, č. 172, Mafra. ISSN 0862-5921, s. 7.



## MIMOVOLNÍ ANIMÁTOŘI

Vedle termínu *autoanimace* při své práci používám ještě i termín *mimovolní animátoři*. Profesor Karel Makonj je ode mě znal a někdy o nich při svých přednáškách na DAMU mluvil také jako o *mimochodních animátorech*, což byla moje první varianta jejich pojmenování. Ať používám jeden či druhý termín, označuji jím činitele, jejichž konání se v lidských očích může jevit jako vedení loutky, jejich úsilí je ale ve skutečnosti napřímeno zcela jiným směrem a s naším výkladem nemá pranic společného. Mají-li vůbec nějaký záměr, nikdy se nejedná o nic jako animování nebo hraní divadla. Vzniká-li takový efekt, vždy a bez výhrad je to pouze mimochodem, jako vedlejší, nechtěný a nahodilý efekt – kompletně mimo jejich intenci. Příklady mimovolních animátorů mohou být třeba vítr, voda nebo jiné živly, také zvířata, stroje atd.

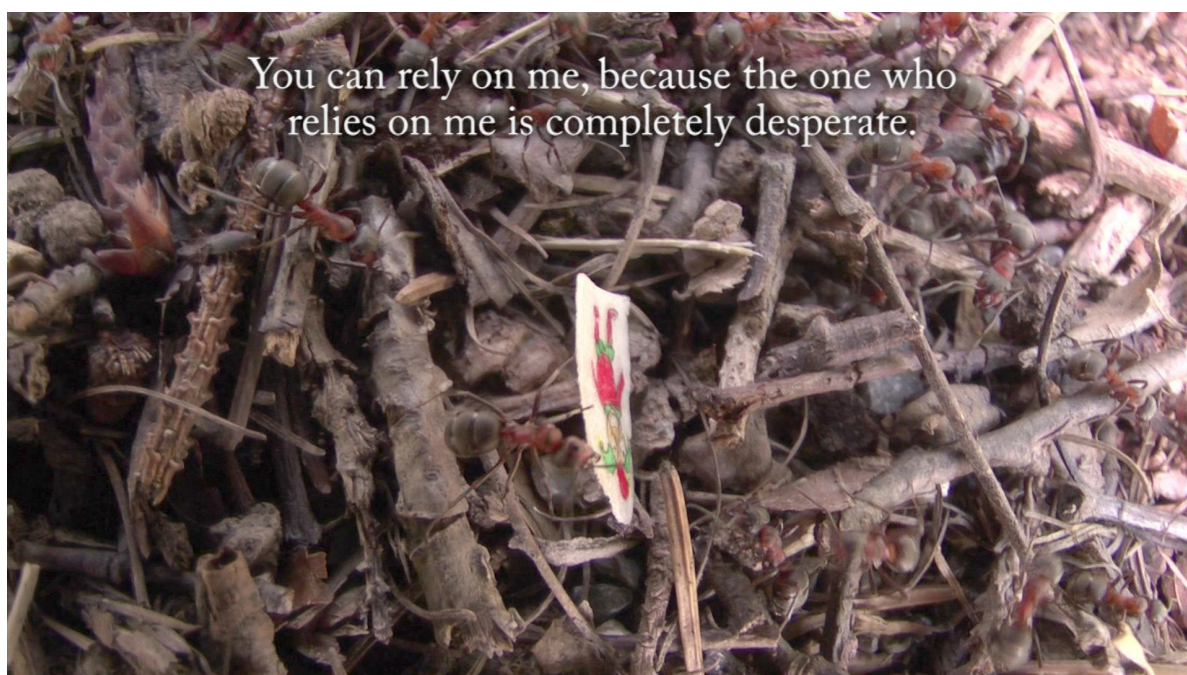
## ZÁZNAM INSCENACE LOUTKOVÉ HRY PODLE STARÝCH LIDOVÝCH LOUTKÁŘŮ DON ŠAJN <sup>40,41</sup>

Sama jsem *mimovolních animátorů* využívala mimo jiné ve svém videu, které jsem pojmenovala *Záznam inscenace loutkové hry podle starých lidových loutkářů Don Šajn* (2013). Těmi, kdo pro mě v něm takto pracovaly, byly dělnice mravence lesního (*Formica Rufa L. 1758*). Vyráběla jsem pro ně miniaturní loutečky v jejich vlastních (mravenčích) kvalitách – tedy takové, aby o ně dělnice projevovaly zájem a chtěly je nosit/„vodit“. Následně jsem je kladla do mraveniště a natáčela, jak s nimi živočichové manipulují. Z natočeného materiálu jsem pak vystříhovala vhodné záběry a skládala je v klasický příběh, nahrávala k němu dialogy a kompletovala výsledný film, který je dlouhý 16 minut (přesně 15 minut a 46 sekund).

Byl to poměrně velký a komplexní projekt založený na skutečném loutkovém divadle. Měl literární předlohu, vyprávěl lineární příběh a, jak je zřejmé z jeho názvu, stavěl na loutkářské tradici v českých zemích. Avšak to vše není tím, co z něj má vyznívat především. Zlý člověk je nakonec potrestán, ale příběh mravenců se tím neuzavírá.

40 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/recording-of-a-performance-of-a-puppet-show-don-juan>

41 Soubor v multimediální příloze této práce: pernicova\_don\_sajn.mpg



Statické snímky z videa *Záznam inscenace loutkové hry podle starých lidových loutkářů Don Šajn*.

Popíši projekt blíže:

Nejspíš jste se dovtípili, že zpracovává starou a dobře známou donjuanskou látku – španělskou pověst o potrestaném svůdci žen, situovanou do druhé poloviny 14. století. Ta byla velmi oblíbená na divadle živých herců v podstatě po celé Evropě (v Itálii v komedii dell'arte, ve Francii byla zpracována

Molièrem), ale nejen to, hrála se čile i loutkami. Pod různými názvy ji uváděli komedianti v Německu a Rusku, v českých zemích pak své zpracování údajně měla každá loutkářská dynastie.

Já jsem si ji vybrala pro tohle široké povědomí o ní jako všeobecně známý *lidský* příběh, který nebude budit dojem, že je příběhem mravenců. Pak jsem neriskovala, že záznam bude působit jako nějaký smyšlený/umělý exkurs do mravenčích zájmů nebo pohádka. Divák navíc známý příběh nemusí sveřepě sledovat, aby mu něco neuniklo, a může se soustředit na to, co ho před jeho zraky realizuje. Mé zpracování si v žádném případě neklade za cíl odvyprávět diváku postupně děj se všemi jeho zvraty, ale spíše ho postavit do pozice někoho, kdo se sice dívá, ale o jehož zážitek tu vlastně až tak nejde. Nejen, že není v centru pozornosti herců na jevišti, dokonce je prakticky vyřazen ze hry a uvědomuje si, že je interpretům nanejvýš lhostejný. Jeho pozice je nejpodobnější situaci jakéhosi voyera. Ne nijak invazivního, ale také ne úplně zvaného, zkrátka ignorovaného a tolerovaného, pokud se bude chovat slušně.

S názvem *Záznam inscenace loutkové hry podle starých lidových loutkářů Don Šajn* je mé video záznamem fiktivním, což je na první pohled jasné, když loutky v něm „vodí“ mravenci. Více než narativním filmem s poučením, že hřích bude potrestán, je zcela evidentně gestem předání loutek *mimovolním animátorům* – tedy něčemu divokému, co tu není pro nás a kvůli nám, aby nás to těšilo a dělalo to to, co my chceme, ale pracuje si to na svém vlastním projektu (v tomto případě na budování mraveniště, přípravě na přezimování, přežití a zachování druhu), bez zájmu o člověka, nezávisle na něm, tedy *svébytně*. Člověk tu na světě není sám a, jak jsem již řekla, pokud je nyní něčemu přítomen, je u toho spíše tak trochu nemístně nachomýtnut, než že by byl zvaným divákem, kvůli kterému se vše dělá. Zároveň je mu zde opět připomínáno, že věci opravdu nemusejí být tak, jak se mu (možná trochu sebestředně) *jeví*. Protože je přece nad slunce jasné, že mravenci neanimují Donu Annu, ale uchopili ji a nesou z jiného – *jejich* – důvodu.

Ani já bych si při realizaci tohoto projektu samozřejmě nemohla dovolit od mravenců očekávat, že budou něco dělat kvůli mně. Pokud jsem chtěla, aby se mnou spolupracovali, musela jsem se jim bezvýhradně přizpůsobit. Pouze já jim. Od nich jsem mohla čekat jen jejich přirozené chování. Nechtěla jsem je ani trochu manipulovat, přesto jsem si však nemohla být dokonale jistá, že to nedělám. Mravenci sice reagují vždy tak, jak je jim přirozené, byli mnou však možná nuceni reagovat na situace, které se jim až tak přirozeně nedějí. Není zcela normální, že jim někdo položí do mraveniště zrovna takový materiál, jaký jsem jim tam pokládala já, a natáčí je u toho – kameru sice nevnímají, ale vnímají to, že jim věc, kterou nesou, zase beru, jindy jim ji naopak vysloveně



nabízím – podávám do kusadel... Karel Makonj se mě ptal, jestli bych stále tvrdila, že se chovají přirozeně, i kdybych jim do mraveniště hodila bombu. Možná tedy jejich chování v mém videu není tak docela „přirozené“, ale je to chování „na základě jejich přirozenosti“ anebo „v rámci jejich naturelu“.







Pak snadno vyvstane otázka, kdo nebo co je v tomto projektu vlastně loutkou. Odpověď je, že to nebudou ty prvoplánové loutky hrdinů klasické hry, ale spíše mravenci, protože jsou pasováni do určité role a jsou vytvořeny takové podmínky pro jejich nazírání, aby se zdálo, že mají vůli a záměr, který ve skutečnosti ani v náznaku nemají. Tím, kdo tu ale při tom všem byl veden, až manipulován nejvíce, jsem byla já. Mravence jsem do ničeho nenutila, hledala jsem vždy způsoby, jak přizpůsobit jen sebe a metody své práce a jak jim nabídnout něco, co je bude zajímat. Loutky jsem pro ně vyráběla plošné, o takových rozměrech a váze, aby bylo v jejich silách si s nimi poradit. Kreslila jsem je tenkým perem a medovými aquarelovými barvami na tenkou oplatku zvanou jedlý papír, vysoké byly zhruba 11 až 15 mm. Pracovala jsem tou dobou v cukrárně, kde jsem vyráběla figurky na dorty z marcipánu a fondánu. Bylo tedy logické, že jsem hledala, jak se mravencům nejlépe zavděčit, zrovna tam. Nejdříve jsem prováděla pokusy s opravdu miniaturními marcipánovými figurkami (vysokými kolem 1 cm), i ty pro mravence ale přece jen pořád byly neúměrně těžké. Nedokázali je efektivně nosit, navíc se jim do nich otiskovala kusadla, ve výsledku to pak vypadalo, že se snaží klasického hrdinu rozsápat, což nebylo vyznění, na které jsem cílila. Uchýlila jsem se tedy k jedlému papíru, který jsem z počátku ještě jako bonus mazala salámem, abych ho učinila pro mravence o to lákavějším. Později jsem ale zjistila, že ve většině případů nepřenášejí loutky proto, že si je chtějí uložit do svých zásobáren, ale proto, že je chtějí z mraveniště odklidit jako něco, co tam nepatří. To se potvrzovalo i tím, že se o loutku postupně přestávali zajímat a začali ji bez povšimnutí přecházet, pokud se jí už dotknul dostatečný počet jiných kolegů mravenců před nimi. Jako by už byla kolektivně odsouhlasená a „posvěcená“ jako součást mraveniště – předchozí mravenci, kteří s ní manipulovali, na ní zřejmě zanechali své pachové značky a pokud se jí dotkli a nechali ji tam, kde je, ostatní jako by ji už vnímali jako autorizovanou, tedy v pořádku na svém místě. Natáčet jsem proto chodila vždy se zásobou mnoha stejných loutek na výměnu. Ovšem bývalo by bylo praktické mít loutek připravených víc, i kdyby tohoto způsobu budování mraveniště nebylo. Jako nejlepší strategie se mi totiž osvědčila ta, kdy jsem do mraveniště umístila více loutek na různá místa a kamerou pak natáčela tam, kde zrovna docházelo k nějaké akci (to znamená, kde zrovna mravenci loutku uchopili a „vedli“) nebo kde to vypadalo, že se k akci schyluje. Nevyplatilo se to jen ve chvílích, kdy mi například krásně nesli Kašpárka, ovšem donesli ho ke druhému Kašpárkovi. To se mi do scénáře zrovna nehodilo. Mravenci také loutky často ničili tím, že je příliš poleptali kyselinou, a jejich kresba se tak zničila a byly také hned na výměnu.



Nesouhlasím s násilným zacházením se zvířaty jako součástí uměleckých děl a po celou dobu práce jsem se samozřejmě snažila k mravencům chovat co nejšetrněji a spíše se jim podbízet, než je k něčemu nutit. Snaha mravenců ovšem byla zcela pochopitelně opačná. Kousali mě, a stříkali mě kyselinou tak bohatě, že mi způsobovali bolestivá poleptání (zvláště v místech, kde se mi sbírala a zůstávala dlouho, typicky zatečená do záhybů kolem nehtů). Zejména její jarní vzorek byl obzvláště účinný.

Část obrazového materiálu jsem natočila již na podzim roku 2012, než se mraveniště uložilo k zimnímu spánku, během zimy jsem ho zpracovávala, pokoušela jsem se v něm analyzovat, čeho jsou mravenci schopni, psala podle toho přesný scénář a nahrávala dialogy. Na jaře 2013, až loutkoherci opět přešli do aktivního stádia, jsem pak dotočila a nahradila většinu záběrů. Musela jsem to ale stihnout brzy, aby se scéna nestihla zazeleňovat. Na podzim totiž zelené listí nebylo a já jsem potřebovala všechny obrazy nerušivě konzistentní. Cílila jsem na co nejdelší záběry bez střihů a ani u tohoto videa jsem nechtěla záznamy nijak manipulovat, takže jsem se vyhýbala jakýmkoli trikům (zrychlování, zpomalování apod.). Nicméně v jednom místě, kde mravenec zanesl Kašpárka pod list a oba pod ním zmizí, jsem se nechala zlákat myšlenkou, že list bude hostinec a Kašpárek do něj zajde na pivo. Mravenec pod ním ale nestrávil schovaný dostatek času, a bylo tedy nutné na chvíli záběr nerušivě prodloužit. Vkopírovala jsem do něj tedy pár snímků, aby si divák stihl akci uvědomit a Kašpárek v audio dořít, že došel do hostince, zhodnotit, že se mu tam bude líbit a objednat si. Don Šajn ho před tím posílá občerstvit se, že si zatím chvíli zdřímne. Je to na samém konci hry. Usínající Don Šajn je na scéně sám a Kašpárka vidíme doběhnout do hostince (tedy pod list) ve scéně následující. Tím tedy vyklidil pole, Don Šajn usne, nato přiletí čert a Dona Šajna odnese do pekla. Pak se už zavře opona, aby se ale vzápětí ještě na chvíli otevřela a my jsme mohli vidět Kašpárka, jak z hostince vybíhá a nadává čertovi, že mu odnesl pána do pekla, aniž by mu ten stihl zaplatit sedmiletou službu.

Text scénáře jsem značně upravovala na základě schopností mravenců a toho, jaké jsem měla štěstí na zahrané scény, výrazně jsem ho také proškrtala. Věděla jsem, že film už tak bude jenom pro trpělivé. Tři jednání jsem ale zachovala. Vycházela jsem současně z několika zapsaných variant, převážně ale z té, kterou pod názvem Don Šajn otiskl Jaroslav Bartoš ve své knize *Loutkářské hry českého obrození*<sup>42</sup>. Jedná se o rukopis moravského loutkáře Josefa Rumla, jenž zapsal hru na přelomu 19. a 20. století z paměti tak, jak ji hrával jeho otec, děd a praděd. Mezery v jeho rukopisu

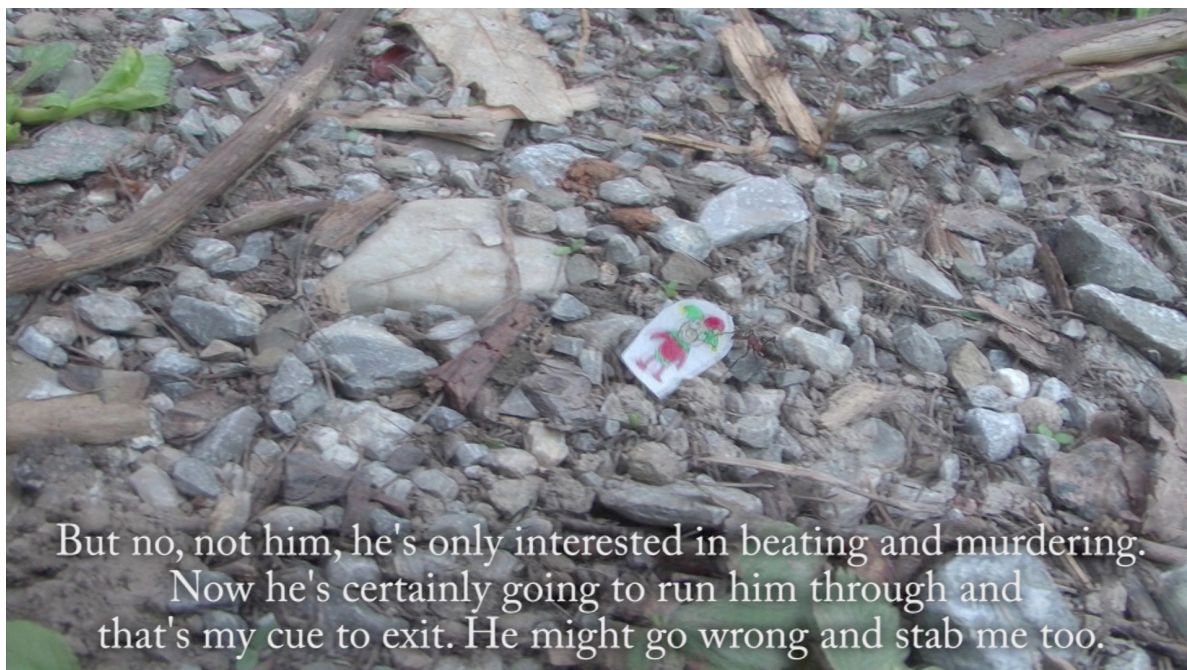
42 BARTOŠ, Jaroslav. *Loutkářské hry českého obrození*. Praha: Československý spisovatel, 1952, s. 39–64.

byly Jaroslavem Bartošem doplněny podle záznamu z představení loutkáře Tomáše Dubského (v roce 1920) a také podle rukopisů Karla Kopeckého a Rudolfa Kaisra (obou z roku 1928). V některých detailech jsem čerpala také ze zpracování Vojtěcha Kawona<sup>43</sup>.



43 KAWON, Vojtěch. *Don Šajn aneb Zrcadlo zločinné mladosti: komedie o třech dějstvích podle tradic českých lidových loutkářů*. 1. vyd. Praha: Dilia, 1974.





But no, not him, he's only interested in beating and murdering.  
Now he's certainly going to run him through and  
that's my cue to exit. He might go wrong and stab me too.



I'll have a nap here...

Statické snímky z videa *Záznam inscenace loutkové hry podle starých lidových loutkářů Don Šajn.*





Mravenci podle očekávání opravdu nepřekvapili svými vodičskými schopnostmi a nevybarvili se jako loutkoherci, kteří dokážou vyjádřit veškerá vnitřní hnutí a gesta hrdinů potřebná pro výklad děje. Bylo tedy třeba dopomoci jim zvukem. Do některých replik jsem tedy dopisovala i komentáře toho, co se v záběru dělo, pro vysvětlení. Svého otce například musel Don Šajn zavraždit mimo scénu a na scéně nás pak jen informovat, že ho zrovna

zabil, vraždu Dona Aveneza (otce Dony Anny) se mi ale podařilo dostat přímo před zraky diváků právě s pomocí dovysvětlení v replice umírajícího. Don Šajn v dané scéně nejdříve říká jen poměrně nevysvětlující: „*Stůj, starý histrióně, tu máš...*“ Mravencům se ale zadařilo přinést loutku Dona Šajna až na loutku Dona Aveneza a pak mezi dvojicí shodit smrkovou jehličku. Na tu jsem se upnula jako na reprezentaci kordu a do úst Dona Aveneza jsem vložila vzdech spolu s vysvětlením: „*Ach, takhle obrovským, ostrým kordem jsi mne probodnul, umírám...*“ Tím loutka pozorného diváka upozornila na použití rekvizity. Podobně vysvětluje právě i Kašpárek na konci filmu, že list je hostinec: „*Á, tady je hostinec. Jsem tu, tady se mně bude líbit. Noste to sem po vědrech a pište to hráběma.*“ Jinde zase loutka říká „*teď jdu...*“ nebo „*utíkám*“, když se dá do pohybu, anebo „*teď jsem se zde ukryl*“, když je schovaná v trávě a listí, jindy zase při své replice výrazně zrychleně dýchá, když běží. V závěru, kdy čert odnáší Dona Šajna do pekla, dokonce mluví Don Šajn o tom, že už ho nese, že už slyší skřípět pekelné brány v uších a počíná ho kousat pekelná havěť, zatímco ve videu vidíme jen loutku čerta unášenou mravencem. Na loutce je ale nesen ještě druhý mravenec, který pro nás teď má Dona Šajna reprezentovat. Hlas Dona Šajna tedy mluví za něj. Takové vysvětlování není starým marionetám cizí. Když něco nedokázaly zahrát, využívaly možnosti to zkrátka říci. Proto podle mě do hry bezproblémově zapadá.

Zachovat přístup starých lidových loutkářů jsem se snažila i v mnohém jiném. Na samém začátku videa kamera během úvodních titulků přichází k mraveništi (slyšíme přitom zvuk kroků) a jakmile se dostane až k němu, chvíli sleduje mravence v blízkém záběru. Pak se přes obraz objeví červená malovaná opona a na ní jsou po vzoru tradičních loutkářů nejdříve postupně představeny loutky. Teprve potom se opona otevírá a za ní na scéně již vidíme Donu Annu a Dona Filipa a začíná příběh. Začátek je pozvolný, loutky jsou dlouho nehybné a jen si povídají a uvádějí nás do jejich problému. Mravenci lezou okolo nich i přes ně, jemně je okusují a uchopují, ale pohybují s nimi jen na místě, nikam je neodnáší. Teprve až na konci tohoto výstupu, kdy už si naši dva milenci domluvili schůzku na později večer, loutku Dona Filipa opravdu zvednou a s jeho slovy „*...mám tu čest se poroučet...*“ ji konečně odpraví ze scény. Až v následujících záběrech už mravenci s loutkami hrají více, včetně příchodů na scénu na zavolání jiné loutky atd. Musím však raději znovu zopakovat, že i tak mravenci většinou vodí loutky poměrně úsporně. Divák tak má opět (jako u jiných mých videí) příležitost žasnout nad tím, když se něco děje. Byť i něco úplně obyčejného. Vizuelní stránka mého záznamu je tedy na jednu stranu poměrně klidná, ovšem na stranu druhou je zase hektická, protože mravenci pobíhají v jim vlastním tempu a na pohled zmatečném spěchu.



Nadto i čekání, jestli a co provedou, dokáže být velmi napínavé. A následná satisfakce, když to provedou, snad pak sladká.

Dalším, co mělo ctít tu správnou teatralitu starých lidových loutkářů a zároveň pomoci mravencům vyjádřit, co loutka prožívá, byly dialogy. Požádala jsem Jana Přeučila, aby je pro mne namluvil s patřičným historizujícím patosem, který tak skvěle ovládá. Ochotně propůjčil svůj hlas všem postavám, neměl ale úplně snadný úkol. Připravila jsem pro něj repliky v takových délkách, aby odpovídaly trvání konkrétních scén zahraných mravenci, a on se s nimi musel velmi přesně trefit do předepsaného času. Nahrávku nazvučil a provedl Jiří Suchánek ve svém studiu, stříhala jsem ji pak sama. Pod zvukovou stopou dialogů jsem přirozeně ponechala i stopu šustění mravenců a zvuků lesa, aby bylo jasné, že jsme v lese, u mravenců, v jejich přirozeném prostředí, a nevznikl dojem umělé studiové reality. I se zvuky lesa jsem ale nepracovala náhodně. Po celou dobu filmu se projevují jen jako pozadí, během výstupů čertů (což je, když zrovna Don Šajn vraždí nebo je odnášen do pekla), ale nabývají více na významu, protože v těchto chvílích používám hlasitější nahrávky krákání sojek. A pak na konci filmu, když se opona ještě otevře pro Kašpárkův dovětek (už je ráno a Kašpárek vybíhá z hospody), je přidáno cvrlikání ptáčků, které zní jako ranní.



Ze zřejmých důvodů je vše točeno tzv. „z ruky“ a nikoli ze stativu (bylo třeba pružně reagovat a kamerou následovat akci mravenců), obraz tak i tímto umocňuje dojem, že pozorujeme mravence jako host, který se jenom nachomýtl u něčeho, co není pro něj.



Nesnažila jsem se propojit svět člověka a svět mravenců. Naopak doufám, že z videa vyznívá, že tyto světy jsou extrémně rozdílné a vzdálené. Nenechávám mravence ani vyjadřovat se ke klasické látce (stejně by šlo jen o naše domněnky nebo moji manipulaci). Chci jen (stejně jako jinými svými pracemi) upozornit člověka na to, že vše se mu jenom nějak *jeví* a jeho výklad není nějakou pravdou, ale jeho *výkladem*. A hlavně, že na světě není sám a poslední instancí, že svět existuje i bez něj, nepodřízeně tomu, co si o něm myslí. A že neví (a nemůže vědět) nic o realitě, může ji jen nahlížet ze své perspektivy a vnímat vždy jen *přes sebe*.

Film byl prezentován na mnoha místech. Z těch, která mu přinesla nejzajímavější vyznění, bych jmenovala promítání v rámci akce *Loutkový videoart aneb současné umění na terasách muzea* pořádané Muzeem loutkářských kultur v Chrudimi (2017)<sup>44</sup> a dále výstavu *Addendum (On the Shortness of Life)* (2013) v galerii Red Gallery v Londýně, zmíněnou již v souvislosti s videem *Gumička*, které zde bylo promítáno rovněž. V neposlední řadě bylo zajímavé, až trochu drzé, setkání s ním na výstavě *Diplomanti AVU* (2013) ve Veletržním paláci Národní galerie v Praze, kde jsme pro ně spolu s kurátory výstavy Jiřím Petrbohem a Petrem Vaňousem postavili zvenku tmavě hnědě natřený, dosti násilný, black box přímo uprostřed Malé dvorany v přízemí. Přestože měl dvojité stěny a byl vybaven i pevným stropem, aby byl co nejvíce zvukově odizolován, afektovaný hlas Jana Přeučila se z něj přece jen šířil a víc jak měsíc bylo jeho čertovské blekotání slyšitelné ve všech částech expozic na ochozech nad Malou dvoranou. Výrazná byla také samostatná výstava nazvaná *Lezení* (2014) v galerii k.art.on v Karlin Studios v Praze, na níž bylo video promítáno na čelní stěnu malé, bíle vymalované, galerie. Do zbytku prostoru jsem na různá místa modelovala drobná semividitelná zvířátka z bílé papírové hmoty.<sup>45</sup> Nakonec je ale možné, že tím nejzajímavějším, rozhodně

44 Z popisu akce muzea: „V rámci kurátorského výběru nazvaného *Opla Nepla uvidíte ta nejzajímavější dílka z oblasti videoartu využívající loutky a principy loutkového divadla*.“ Dostupné z: <https://www.puppets.cz/cs/aktuality/loutkovy-videoart-aneb-soucasne-umeni-na-terasach-muzea> [cit. 4. 11. 2022]

45 V tiskové zprávě z výstavy bylo uvedeno: „*Při pohledu na její práce snadno získáme dojem, že ačkoliv ji lze považovat za sochařku s intermedialními tvůrčími přesahy, vědomě se vyhýbá řešení obecně platných témat a hlavně lidské figuře. Právě z důvodu prvopohledové nepřítomnosti tzv. oduševnělého nadhledu a figurace, lze považovat za zcela zásadní moment Klářiny tvorby přítomnost těchto v pocitovém pozadí téměř každého díla. I když nezobrazuje svůj postoj ke zbytku světa ani není komentátorem bezprostředního okolí všedního dne, divák se s Klářinými díly lehce ztotožní. [...] Instalace v galerii k.art.on se odvíjí od video projekce Klárou inscenované loutkové hry Don Šajn. Pohádková dramatizace, načtená vemlouvavým hlasem Jana Přeučila, je divácky poutavá pro svou úsměvnou pitoresknost a v dnešním kontextu ‚po neo-minimalismu‘ působí tento způsob vyjadřování na umělecké scéně téměř jako zjevení. Všichni aktéři hry, drobnopisně nakreslení v miniaturním měřítku na jedlém papíře, jsou mravenci unášeni klasickým dějem o lásce a zradě. Mravenci, často až neuvěřitelně přesně sehraní s dialogy inscenace, unášejí jednotlivé postavy coby*

totiž nejpřekvapivějším, setkáním s tímto mým filmem bylo to, které jsme spolu s organizátory akce připravili návštěvníkům *Mezinárodního setkání entomologů* (2013) v Konferenčním centru City v Praze. Na něm jsem na stánku číslo 28 vedle promítaného videa vystavovala také použité loutky napíchané špendlíky v entomologické krabici, jakých (jen s jiným obsahem) bylo na této akci k vidění nesčítelně.



Pohled na instalaci ve Veleržním paláci Národní galerie v Praze.

*sladkou potravu, nejsou tedy hlavními aktéry, ale stávají se jakousi hybnou silou, pohonem v druhém plánu nebo dokonce téměř pouhým prostředím.*

*Čelní video projekci a celý prostor galerie doplňují poloviditelné figurky zvířat z papírové hmoty. Proskakují zdmi, objevují se tam, kde je nečekáte, i na místech, kde jsou neočekávanější. Při jejich hledání se proměňují ve stejnou sílu určující smysl pohybu všech aktérů, jaká hýbe linkou příběhu o Donu Šajnovi.“* Autorkou textu je Šárka Koudelová (2014). Dostupné z: <http://artalk.cz/2014/05/05/tz-klara-pernicova/> [cit. 4. 11. 2022]



## ŽIVOTEK <sup>46,47</sup>

Dalším mimovolním animátorem, s kterým jsem při své tvorbě v minulosti pracovala, je vítr. Ten hraje hlavní roli v mém projektu *Životek*. Jeho výstupem je opět video, tentokrát je dlouhé 2 minuty (přesně 1 minutu a 54 sekund) a je vlastně triptychem složeným z tří různých záznamů jednoho poměrně málo určitého a podivného objektu, který má na jednu stranu očividně představovat kočku, na druhou stranu je ale něčím divně křehkým, co neumíme úplně přesně určit. Neusilovala jsem o to vyrobit dokonale věrnou napodobeninu živé kočky. Věděla jsem, že vyrábím něco divného, co se tak sice na jednu stranu v některých detailech tváří, ve skutečnosti je to ale nepřírozený, mrtvolný objekt, zvláštní semihmotný chuchvalec, celý bílý, že působí až průhledně. Je to natolik divná věc, že se mi zdá přímo nepatřičné, aby se pohybovala. Je tedy odevzdaná větru, aby s ní pohyboval on, jenže to on může dělat jen stejně bez vůle a divně, jako by se byla bývala při své nepatřičnosti pohybovala sama ta věc. Název *Životek* má reflektovat právě tuto nemístnost života v něčem takovém a tu divnost, odevzdanost a křehkost. Pokud zde život nějak naznačuji, tím spíše dělám-li to s pomocí „neohrabaného“ přírodního živlu, může jít jen o malý, nemístný, nejistý život, tedy životek.



46 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/existence>

47 Soubor v multimediální příloze této práce: pernicova\_zivotek.mp4







Statické snímky z videa Životek.

Při výrobě tohoto objektu jsem uplatnila techniku, kterou jsem sama vyvinula. Materiálem je vycpávací hmota, která se používá obvykle v plyšácích nebo polštářích. Různě ji roztahuji a načechrávám do kýženého tvaru a také proto, aby se odlehčila, to znamená, aby se do ní dostalo hodně vzdušnosti a světla. Následně ji fixuji nití, kterou pomocí jehly vedu tak, že drží tvar objektu, ve stejnou chvíli ale také vykresluje jeho rysy. Za použití této techniky jsem vyrobila řadu soch (několik z nich zde

přikládám na fotografiích) a stále ji s oblibou používám. Mluvívám o ní jako o „šitém sochařství“, používala jsem ale i termín „3D kresby“ kvůli tomu, jak kresebně se v ní chová vlákno niti s mnoha uzlíky. Vyhovuje mi její semihmotnost a semividitelnost. – Tedy vzezření na pokraji hmotnosti, ale vlastně často i na pokraji vizuální rozlišitelnosti. Sochy vyrobené z tohoto materiálu v sobě zajímavým způsobem hromadí světlo, působí křehce a při pohledu na ně si mnohdy nejsme jistí, jestli vidíme dobře.



*Chihuahua* (vlevo nahoře), *Slepice* (vpavo nahoře), *Králík* (vlevo dole), *Ovce* (vpravo dole).



Také jsou extrémně lehké, právě díky čemuž byla moje kočka animovatelná větrem. Ušila jsem ji anatomicky tak, aby se ve větru překulila z boku na bok přes záda a chovala se u toho pokud možno podobně, jako skutečné kočky. (Pro ně je typické, že leží stočené na jednom boku, pak v jednu chvíli své stočení povolí, rázem se natáhnou a švihem se s pomocí končetin převalí přes páteř na druhý bok. Tam se zase případně stočí nebo ani ne. Svoji loutku jsem tedy pokládala na různá místa, kde foukalo, stočenou do typického kočičího klubíčka a natáčela na video, jak se za pomoci větru překulí. To se stane v první části trojdílného videa. Dalším kočičím chováním, které replikuji ve druhé části videa, je opět odpočívání, tentokrát ale ne s převalením, ale jen s pomrskáváním ocasem a občasným pohybem ucha (což kočky dělají, když nespí, jen šetří energii, a stále sledují, co se v jejich okolí děje). V poslední, třetí, části videa „loutku“ zkusím animovat jen takovými doteky rukou, jaké bych prováděla s živou kočkou – tedy hlazením a drbáním. Kočka přitom v mém náručí chvílemi působí, jako by se mnou na hlazení spolupracovala a tělem tlačila do mé ruky, aby bylo silnější. (To je také něco, co kočky dělají běžně.) Když ji pak podržu za uchem, pohybuje s ním. Vše se však neděje realisticky, ale v té nemístnosti a divnosti objektu, kterou jsem popisovala výše.

Zvuková složka je u tohoto videa vynechaná, protože samotná scéna je tichá a není přímo spojená s žádným zvukem, tichost je také dalším faktorem, který ji příhodně odděluje od normálního, komfortního světa. Nirav Christophe mi o tomto videu na Stichting Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (Universitě umění v Utrechtu) (HKU) sdělil, že se mu na něm líbí, jak „dělám věci divnými“. Na začátku se mu prý zdálo, že se snažím ukázat, jak roztomilá dokáže kočka být, postupně se pro něj ale roztomilost vytratila a po ní se vytratila i kočkovitost a zůstal jen objekt, který nevíme, jak uchopit. To se podle něj děje i v mém náručí. (Konzultovala jsem s ním svoji práci při mé studijní cestě podpořené projektem mobility doktorandů AMU.)

Stejnou svou technikou jsem kromě kočky přenechané k animování větru a jiných soch vyrobila i soubor loutek pro moji autorskou loutkovou hru. Nevznikaly ale původně jako loutky, nýbrž jako malé sošky různých bělostných zvířátek šitých nitěmi kontrastní barvy. Liška byla například šita jasnou oranžovou, žába jasnou zelenou, zajíc světle hnědou, koňadra černou a žlutou, netopýr tmavě hnědou (ten měl blány křídel z bílého mikrotenu). Barvy nití měly tendenci v bílé hmotě „rezonovat“ – odrážet se v ní do všech směrů a opticky se rozpíjet. V kontrastu k těmto bílým a zvláště vzdušně probarveným zvířátkům, jsem vyrobila ještě krtek – stejným postupem, jen jsem materiál nastříkala sprayem na černo a ušila mu pak světle růžovou nití tlapy a čumák. Možná to, jak se krtek vymykal, mě vedlo k napsání krátkého skeče založeného právě na jeho jinakosti,

ne ale jenom vizuální. Jeho název je *Krtekův pohřeb*. Ráda se zde o něj (jen tak na okraj) podělím:

## **KRTEKŮV POHŘEB**

– hra se odehrává někde na zemském povrchu, za světla –

Na Zemi zrovna probíhal krásný bílý den. Bylo jasno, spousta světla a všechno bylo ještě více než v pořádku, protože zvířátka neřešila vůbec žádné, ani své elementární, starosti. Neměla potřebu dávat najevo svou nadřazenost v potravním řetězci ani teritoriální nároky. Prostě si jen tak v pohodě žila.

Zajíček si pobíhal a s ním (nikoli za ním) pobíhala liška, občas se prošel jezevec a proskákala žába, ve vzdušném prostoru poletovali další bezstarostní – netopýr a sýkorka.

Z ničeho nic ale zajíček objevil CHYBU v tomto světě!

Zcela nepatřícně zde mezi nimi, na zemi, leží krtek.

Není jasné, jak se tam dostal, a není to ani důležité, prostě tam je, a to je špatně.

„Hele! Vidíte ho?“

Zvířátka se seběhnou, prohlíží, očichávají, poslouchají, posuzují a hodnotí nález.

„Hm... celý černý, nehýbe se, oči nevýrazné, víčka zatlačena jedno proti druhému...“

Ten patří pod drn!

A to co nejdřív.“

„Je to krtek. A krtek tady mezi námi NEŽIJE. A když tady mezi námi někdo ne-ži-je, musí se POHŘBÍT!“

Nastalo překotné, dramatické, ale smysluplné pobíhání a sjednávání nápravy vzniklé situace.

Každý věděl, co se má udělat a byl vážný – jako když někdo umřel...

Vzápětí už ale mají zvířátka zase radost. Trápení končí a chystá se velká slavnost pohřbu.

Žába zůstává s krtkem, netopýr hlídá ze vzduchu, jezevec kope hrob, liška se zajícem odchází, aby přistrkali rakev.

Rakev slouží jako transportní schránka na ten druhý svět a také vizuální bariéra. Využívána je často jako ochrana zraku zrakově zaostávajících živočichů. Další její funkcí bývá vytváření závětrí před nežádoucím průvanem příliš čerstvého vzduchu.

Naložili krtka dovnitř a přiklopili víkem.

„Neboj se, všechno bude dobré.“ šeptá liška.

„My Tě tady nenecháme.“

„Na něho nemusíš mluvit, on Ti stejně nerozumí. On nás tam k sobě totiž neslyší, víš?“ říká žába.

A už spěchají všechna zvířátka v průvodu.

Radují se, zpívají písničky a básničky, vykřikují a smějí se.

„Hurá, už ho nesou!“

„Neumřel nám krtček,  
už mu kopem hrobeček.“

„Sláva, sláva, lesní správa!“

„Krtček si užívá  
vlastní pohřeb zaživa.“

„Juchů, juchů, juchuchu.“

„Juchů, juchů, juchuchu.“

„Teda to je virvál. Tady je živo jako u nás v krtčí hrobce“, ozývá se zevnitř rakve. „Už tam budu?“

„Budu!“

„Hurá!“

Zvířátka pak postaví rakev až na samý okraj hrobu. Krtek může při svém pohřbu pronést řeč, která bývá děkovaná a většinou oceňuje, jak

se mu mezi ostatními zvířátky na Zemi žilo. Nato vyklouzne z rakve do díry a sám se zahrabe.

„Děkuju Vám, mně už tady začínalo být horko.“ Řekl náš krtek.

Tak. A vše je zase jak má být.

KONEC

– doznívají písničky –

Krtek slepý, celý černý,  
zaživa je pohřbitelný.

Krtci žijí pod zemí,  
celý život pohřbení.

Krtek žije svými pohřby.

## SELF <sup>48,49</sup>

Mezi mými projekty se asi hodí zmínit i video, které jsem vytvořila na výzvu pro projekt *Self-concept32* (2019) režisérky Apoleny Vanišové. Ačkoli se tématem z mých vlastních autorských projektů poněkud vymyká, můžeme v něm spatřovat prvky *mimovolní animace*. Proto mám dojem, že do té to práce alespoň okrajově patří.

Byla jsem autorkou konceptu vyzvána k účasti jako jedna ze tří výtvarných umělkyně. V první fázi jsme měly každá vytvořit 2 výtvarná díla dle jejího zadání – první mělo představovat naše „reálné Já“, druhé (přepřacované) naše „ideální Já“. Ve druhé fázi projektu jsme se potom staly performerkami její divadelní instalace.<sup>50</sup> Výstava a divadelní instalace

48 K zhlédnutí zde: <https://www.youtube.com/watch?v=Uk3eni5DW-o&t=10s>

49 Soubor v multimediální příloze této práce: *pernicova\_self.mp4*

50 Anotace projektu zněla takto: „– *dennodenní souboj s vlastním Já, se souhrnem představ a hodnotících soudů, které o sobě člověk chová. Dokážeme nějak zásadně ovlivnit mentální modely, které řídí proces zpracovávání informací vztahujících se k naší osobě? Naše možná Já, o nichž*

se konaly v prosinci 2019 v hale č. 29 v Pražské tržnici. A dílem, které jsem pro projekt vytvořila, bylo video s názvem *Self* dlouhé 7 minut (přesně 6 minut a 30 sekund):

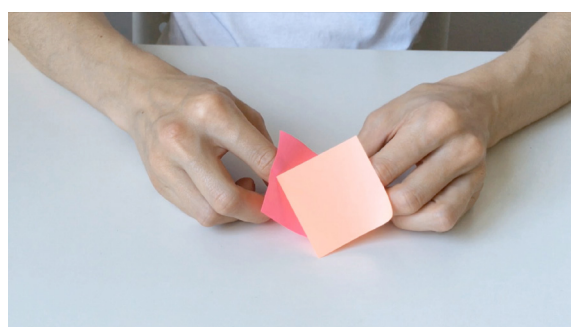
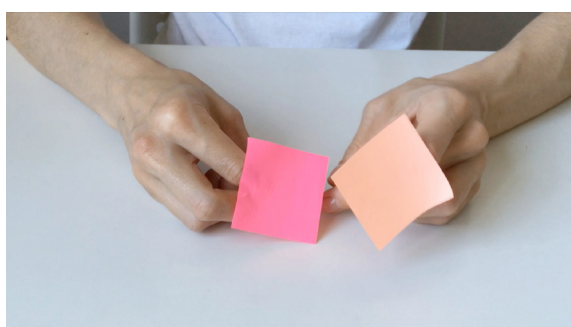
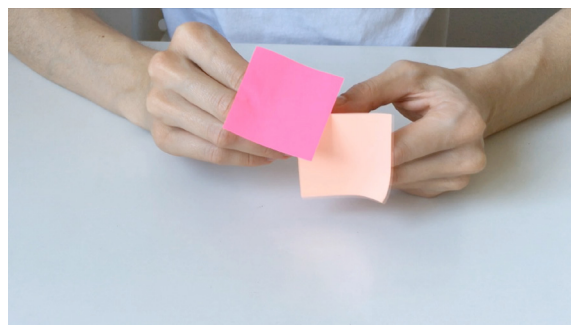
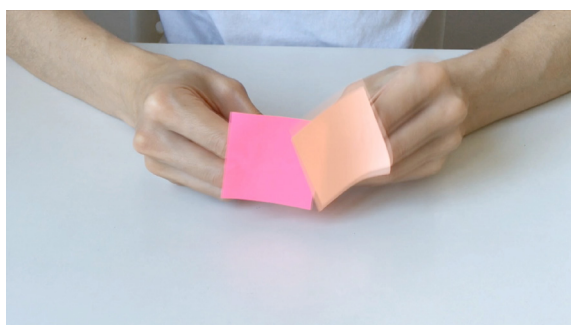
Statická kamera zaznamenává moje ruce, které na bílé stolové desce něco dělají, divákovi je ale znemožněno vidět co, za pomoci dvou barevných nalepovacích papírků (běžně používaných na poznámky), které mám nalepené na prstech – na pravém, respektive na levém ukazováku. Jeden z nich je křiklavě růžový a druhý světle oranžový, oba jsou prázdné, bez poznámek, opravdu slouží jen jako zástěna, či určití uchovatelé soukromí. Zvuk videa je ponechán pouze reálný, který natočila v reálném čase kamera, je to nerušivý šum, ve kterém rozeznáváme, jak o sebe papírky občas zadrhnou a zašustí. Z pohybů prstů je jistě zřejmé, že něco modelují, navíc již brzy po začátku videa upadne na stůl kousek šedého materiálu, který používám, a já ho prsty nadvakrát zvedám a nalepuji zpět k ostatnímu. V průběhu celého videa je také čas od času mezi papírky částečně možné hmotu, jejíž tvar evidentně svými prsty měním, zahlédnout. Práce rukou je po celou dobu zaměřena výhradně na modelování, průběžný výsledek občas i pokládají na stolovou desku, a ustupují z výhledu oku, které ho prohlíží/kontroluje (oko ve videu samozřejmě není, z pohybu rukou je ale podle mého názoru zřejmé, že mu dělají výhled). Divák nikdy neuvidí, co je výsledkem této soustředěné práce, video se v jednu chvíli začne stmívat a zkrátka končí, nijak nevrcholí, nic v něm konec nepředznamenává, ruce práci nemají dokončenu, pracují pod stmíváním dál. Myslím, že divák chápe, že nemá vidět výsledek modelování. Může čekat, jestli něco nezahlédne, sledovat ruce a odhadovat, co dělají, z jejich pohybů (to by bylo extrémně těžké), anebo místo toho sledovat pohyb dvou čtvercových papírků, ke kterému zde dochází naprosto mimochodem, a jemuž původce tohoto pohybu nevěnuje žádnou pozornost. To jediné, na co se soustředí, je ta drobná soška vznikající za čtverečky. Možná zde zdánlivě sama sebe pasuji do role *mimovolního animátora*, ačkoli jsem člověk a jako takový přímo ztělesněním volního stvoření (mimo člověka už nelze hledat více vůle u jiných stvoření známého světa). Pochybuji však o tom, že se lidé u tohoto videa oddají sledování, co dělají

---

*sníme, nebo jichž se obáváme? Apolena Vanišová vyzvala tři vizuální umělkyně – Kláru Pernicovou, Barboru Šimkovou a Johanu Střížkovou, aby pro vznikající divadelní instalaci vytvořily díla představující jejich ‚reálná Já‘ odrážející, jak samy sebe vnímají. Následně je požádala, aby vzniklá díla přetvořily ve svá ‚ideální Já‘, která prezentují to, jaké by chtěly být. [...] vystavovaným artefaktem je nesoulad mezi jejich ‚reálným‘ a ‚ideálním Já‘. Ten je zároveň vodítkem pro druhou fázi vznikající divadelní instalace – pro reflexi našeho ‚zrcadlového Já‘. Podle konceptu ‚zrcadlového Já‘ formují naši vlastní představu o nás prostřednictvím ‚zrcadla‘ sociálních interakcí svými názory na nás druhé. Otevřená divadelní instalace bude po celý týden sledovat vzájemné vztahy mezi obsahy sebepojetí ve formě standardů, aspirací a norem a procesem řízení vlastního chování, které má za následek korekci, reformulaci a tvorbu nových obsahů sebepojetí.“ Dostupné z: <https://www.facebook.com/events/611980826205981/611980832872647/> [cit. 5. 11. 2022]*



papírky, které jsou zde tím, co by mohlo být mnou jako *mimovolním animátorem* animováno. Spíše si myslím, že mají tendenci sledovat ruce. Museli by zapomenout na zvědavost a nečekat na výsledek.<sup>51</sup>



Statické snímky z videa *Self*.

## Příklady mimovolních animátorů odjinud

Ještě bych ráda vzpomenula některé případy, kdy se *mimovolní animátoři* objevují v tvorbě jiných autorů.

### ***American Beauty (Americká krása)***

Snad nejslavnější výskyt mimovolního animátora (větru) je ve scéně s plastovým sáčkem z filmu *American Beauty (Americká krása)* (1999). Postava Rickyho v průběhu celého filmu nahrává své okolí na videokameru. Tvrdí, že „ví, že video je chabá výmluva, ale pomáhá mu upamatovat se A on se potřebuje upamatovávat.“

<sup>51</sup> Jak informuje anotace projektu, druhou polovinou tohoto prvního úkolu bylo dané dílo přepracovat z mého „reálného já“ na moje „ideální já“. Videu jsem pouze vylepšila jas, jinak zůstalo identické. Změna je takhle malá proto, že mně osobně by v praxi nedávalo smysl být jiná, protože z mého pohledu by se žádná změna neprojevila – stále bych se musela kontinuálně poznávat a učit se se sebou žít. Vylepšení obrazu ale přece jenom naznačovalo změnu spočívající v tom, že bych se už znala – tzn. viděla se jasněji, zřetelněji, to bych za vylepšení považovala.

Jednou z věcí, které natočil, je právě i bílý igelitový pytlík, který uvízl ve větru na chodníku před neurčitou stěnou cihlové budovy spolu s opadaným listím stromů. Vítr se v těchto místech točí ve víru a bere s sebou nejen pytlík, ale i listí. Pytlík však upoutává naši pozornost více, protože je bílý a natolik lehký, že s ním vítr může opravdu zmítat, různě ho vynášet do výšky, pak nechat zase padat, točit v kruzích. Působí vznešeně, jako by tančil, přitom se jedná o odpadek na špinavém chodníku, v chladném počasí, zřejmě také v ne úplně dobré čtvrti.

Ve scéně, která nás zde zajímá, Ricky promítá tento svůj videozáznam Jane (která se mu líbí) jako „*to nejkrásnější, co kdy natočil*“. Vidíme hlavy postav zezadu, jak se dívají na televizi s promítaným pytlíkem. Tento záběr trvá asi 1 minutu, Ricky v jeho průběhu mluví o svém zážitku a my pak vidíme záběr na jeho obličej. Pytlík se ale ještě asi na 12 sekund vrátí v detailu televizní obrazovky na celé plátno. Scéna je v celé své délce podbarvena dojemnou, pomalou hudbou s piánem.

Scénárista Allan Ball popisoval svůj záměr s ní na jednom semináři scenáristiky a velmi citlivě mluvil o tom, jak ji objevil, také v následném telefonickém rozhovoru s Russem Spencerem, který se účastnil semináře a ještě mu dodatečně telefonoval, aby se zeptal na více detailů. Jeho slova pak zapsal v článku s názvem *Kde to najdete* a podtitulem *V kultuře sutin objevuje scénárista Americké krásy Alan Ball srdcervoucí půvab v odpadcích* pro server salon.com.<sup>52</sup> Ball prý nejdříve na semináři odpověděl na otázku kolegy, jak na scénu přišel, v tom smyslu, že do filmu chtěl ladnou scénu, aby jí vyvážil těžkost těch ostatních a poskytnul v ní klidný moment. „*Snažil jsem se vzpomenout na to nejkrásnější, co jsem kdy viděl,*“ řekl. *To pro něj nebyl žádný kýčovitý západ slunce na Havaji. Vzpomněl si na to, jak procházel okolo Světového obchodního centra v době, kdy pracoval jako umělecký šéf jednoho časopisu a po nocích psal hry pro divadelní společnost v rozkladu. Většinu lidí v tom divadle táhlo na pětatřicet a posouvali se v životě jinak. Cítil se tak trochu zaseknutý. Igelitový pytlík byl chycen ve větru a kroužil okolo něho jako nějaký strašák, jako kdyby byl živý a mluvil na něj. V té jednoduché kráse pohybu bylo něco tak silného,* řekl, *že ho to přivedlo k slzám.*“<sup>53</sup> Po semináři autorovi článku do telefonu ještě dodal: „*Bylo to na počátku 90. let, na sklonku zimy a začátku jara,*“ řekl. *Bylo celkem chladno a zataženo, ale nepršelo. Bylo to v neděli. Takže celý finanční distrikt byl opuštěný. Ale byl to jeden z těch dní, kdy bylo po měsících mrazu dostatečně teplo na procházku. Takže jsem se rozhodl jít z centra města do Světového obchodního centra na vlak do Brooklynu.*

52 Dostupné z: [https://www.salon.com/2000/03/25/ball\\_2/](https://www.salon.com/2000/03/25/ball_2/) (Z anglického originálu přeložila autorka.) [cit. 22. 11. 2019]

53 Tamtéž.

*Byl jsem zrovna před Světovým obchodním centrem, když jsem si všimnul toho igelitového pytlíku ve větru, toho bílého igelitového pytlíku. Kroužil kolem mě, doslova mě obkroužil asi desetkrát nebo patnáctkrát. Po tom, co to udělal asi potřetí nebo počtvrté, jsem se začal cítit velmi, hm..., začal jsem se cítit divně. A pak, nevím, v tom zážitku bylo něco naléhavého a já jsem se opravdu cítil jako bych byl v přítomnosti něčeho.“<sup>54</sup>*

### **Theo Jansen: *Strandbeests* (Plážová zvířata)**

Trochu na okraj se podívejme také na populárního nizozemského umělce Theo Jansena vytvářejícího složité struktury rozpořehobávané větrem, které umísřuje na pláže. Jeho východiska se od mých velmi liší, avšak musím ho zde zmínit už proto, že jsem na něj v souvislosti s mojí prací často tázána.

Theo Jansen své struktury nazývá *Strandbeests* (v holandštině *Plážová zvířata*), mluví o nich jako o *nových formách života* a pracuje na tom, aby byly schopné přežit samostatně, bez jeho asistence. Jedná se o velmi složité konstrukce většinou zhotovené z lehkých plastových trubek. Umělec vyrábí rozličné druhy, každý jiný. Základem ale zpravidla bývá soustava mnoha složitých nohou a různé plachty. Plachty se pohybují ve větru a nohy pohánějí, má ale například i druh, který podle jeho slov umí vítr uchovávat v plastových lahvích a zásobu využít v případě, že přestane foukat a zvíře se potřebuje dostat do suchých míst, než přijde příliv. Živočichy jejich „stvořitel“ vybavuje i jinými sofistikovanými „orgány“ užitečnými pro přežití. Jednomu z těchto orgánů třeba říká „vodní tykadlo“. To je konstrukce, jejíž důležitou částí je neustále nasávající trubička. V případě, že do sebe najednou nenatáhne vzduch, ale vodu, pozná, že zvíře dokráčelo do moře, a dá pokyn dalšímu trubkovitému orgánu – mozku, který je prakticky kroměrem, že má otočit směr. Mozek ví, kde už jsou duny suchého písku, po kterých jeho nositel neumí chodit, kde moře, a kde on. O tomto všem mluví Theo Jansen ve svém výstupu na ted.com.<sup>55</sup> Uvádí zde také, že největším nepřítelem jeho stvoření je bouře a prezentuje část „nosu“ zvířete, který proto vybavil palicí. V případě, že se zvedne vítr, zabije tato palice do písku velký hřeb, jímž zvíře zafixuje na místě. Umělec na projektu pracuje od roku 1989 a za tu dobu vytvořil řadu různých plážových druhů. Dostává se s nimi i do vzduchu. Na svých webových stránkách zveřejňuje propracovaný evoluční strom svých stvoření. V rámci jejich přežití řešil i jejich reprodukci a vyřešil ji například tím, že zveřejnil jako otevřený kód poměry délek trubek nohou, aby na vývoji mohli pracovat i jiní nadšenci.

54 Dostupné z: [https://www.salon.com/2000/03/25/ball\\_2/](https://www.salon.com/2000/03/25/ball_2/) (Z anglického originálu přeložila autorka.) [cit. 22. 11. 2019]

55 Dostupné z: [https://www.ted.com/talks/theo\\_jansen\\_my\\_creations\\_a\\_new\\_form\\_of\\_life](https://www.ted.com/talks/theo_jansen_my_creations_a_new_form_of_life) [cit. 22. 11. 2019]

Anebo prodává zmenšený funkční model jednoho ze svých zvířat, který si můžete koupit, postavit a sami provozovat.<sup>56</sup>

Je to zajímavá životní náplň. Jakkoli je ale v souvislosti s mojí prací vzpomínána, ze způsobu, jak ji Theo Jansen prezentuje, je zřejmé, že on a já máme velmi rozdílné záměry. Jansen vytváří svá stvoření jako nové formy a spolu s nimi i celý jejich nový svět. Já na rozdíl od něj pracuji se světem, ve kterém žijeme my spolu s běžnými objekty, a nevytvářím nic převratně nového. Jen upozorňuji na mnohdy ignorované kvality toho starého (zdánlivě) známého. Jediným příkladem objektu, který jsem pro video zahrnované do mého výzkumu vyrobila, je zmíněná kočka v projektu *Životek*. Ta ale v mých očích stále není zcela čistokrevně artificiálním objektem, protože vychází z reality. Je tedy reprezentací něčeho, co známe, ne zcela novou/umělou formou.

Povaha objektů, které používám většinou, se jistě blíže přiblíží v popisech mých dalších projektů.

## CYKLUS TĚSTOVINY

Budu se nyní věnovat cyklu videí, která zaznamenávají těstoviny. Nemusím říkat, že těstoviny jsou objekty z našeho běžného života, které každý zná a má s nimi zkušenosti. Mluvíme-li o většinové euroamerické společnosti, můžeme se myslím spolehnout na to, že v ní (snad až na úplné výjimky) každý docela přesně ví, proč jsou těstoviny produkovány, jaký je jejich účel a co se s nimi musí stát, aby byl tento účel naplněn. Snad každý je osobně viděl ve stavu, ve kterém se uchovávají (a prodávají), i ve stavu, ve kterém se podávají (jedí), a konečně také v procesu, kdy se ke konzumaci připravují. Nejspíš také někdy sám tento proces realizoval – těstoviny vařil. Přinejmenším ale určitě viděl vařící vodu a něco v ní, má tak nejspíš velmi přesnou představu o tom, jak to vypadá.

Já těstoviny ve svých videích zaznamenávám právě v této chvíli (v době vaření), avšak s určitými drobnými rozdíly oproti obvyklému postupu: jeden je v počtu vařených kusů – v mých videích pokaždé jde o jednotlivé kusy (1 až 2), druhý v pohledu na tento proces – kamera je snímá zboku, vidíme je tedy poněkud jinak, než když kontrolujeme progres vaření pohledem pod poklici shora. Možná také každý běžně doma nevaří těstoviny zrovna

<sup>56</sup> Dostupné z: <https://www.strandbeest.com/>



v průhledném (skleněném) hrnci. A nakonec i tato videa opět promítám ve zvětšeném měřítku. Zmíněné rozdíly společně přispívají k té důležité *změně perspektivy nazírání* objektů a jejich chování, o kterou mi v mých projektech jde a kterou opakovaně připomínám na více místech své práce.

Záznamy přináším bez zvuku, protože var je v nich tak tichý, že je téměř neslyšitelný a více by byly slyšet jiné zvuky, které s procesem nemají nic společného. Byly by tedy jen navíc a zbytečně zavádějící nebo přinejmenším rušivé.

Stejně jako u videí, která zkoumala vnímání kauzality ve druhé kapitole, i u těch mých se musím (snad pochopitelně) hlídat, abych nepopisovala pohyb objektů automaticky s lidským výkladem jejich intence nebo jako chování živých bytostí. Nechci podsouvat žádné čtení a ráda bych nechala diváka vyložit si situace, které vidí, samotného. Proto raději opakovaně vyzývám k přednostnímu promítnutí příslušných souborů multimediální přílohy této disertační práce<sup>57</sup> nebo k navštívení příslušných stránek mého webového portfolia<sup>58</sup>.

## FUSILLI <sup>59,60</sup>

První video z tohoto cyklu má název *Fusilli*, vzniklo v roce 2016 a je dlouhé 6 minut (5 minut a 38 sekund). Diváku je v něm předkládán dlouhý, neměnný záběr, statickou kamerou a bez střihů, na dvě těstovinová vřetena (fusilli jsou v italštině – rodném a klasickém jazyce těstovin – vrtule), která se pohybují ve vodě za poměrně mírného varu. Kamera nám zde ukazuje celý objem vody. Ta těstoviny rozpohybovává podle mého názoru poměrně nerušivě, protože je více jejich prostředím, ve kterém vegetují, než něčím, na čem je zjevně viditelné, že to do nich snad nějak „strká“ (jako by strkal prst nebo třeba proud vody). Tím, že je všude okolo nich, ji podle mého názoru dokážeme záhy začít ignorovat. Sice vidíme bubliny, jak voda vře, nemám ale dojem, že by nás nějak vytrhovaly ze sledování semolinových objektů. Objevují se a okamžitě zase zmizí, nestíhají ani fixovat náš zrak, natož si získat naši pozornost. Tu si jistě nezískává ani okolí skleněného hrnce, které marginálně vidíme.

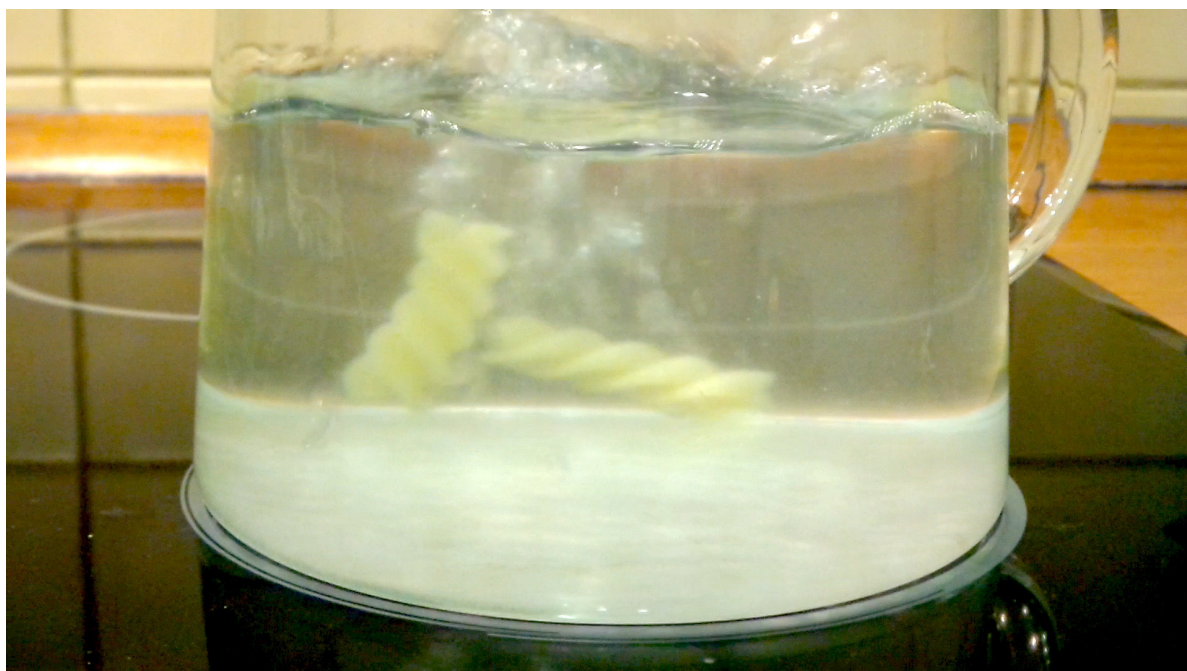
57 Jednotlivé video soubory jsou uvedeny v *Seznamu vlastních uměleckých prací* na konci této práce.

58 Mé internetové portfolio je dostupné z: <https://pernicova.com/>

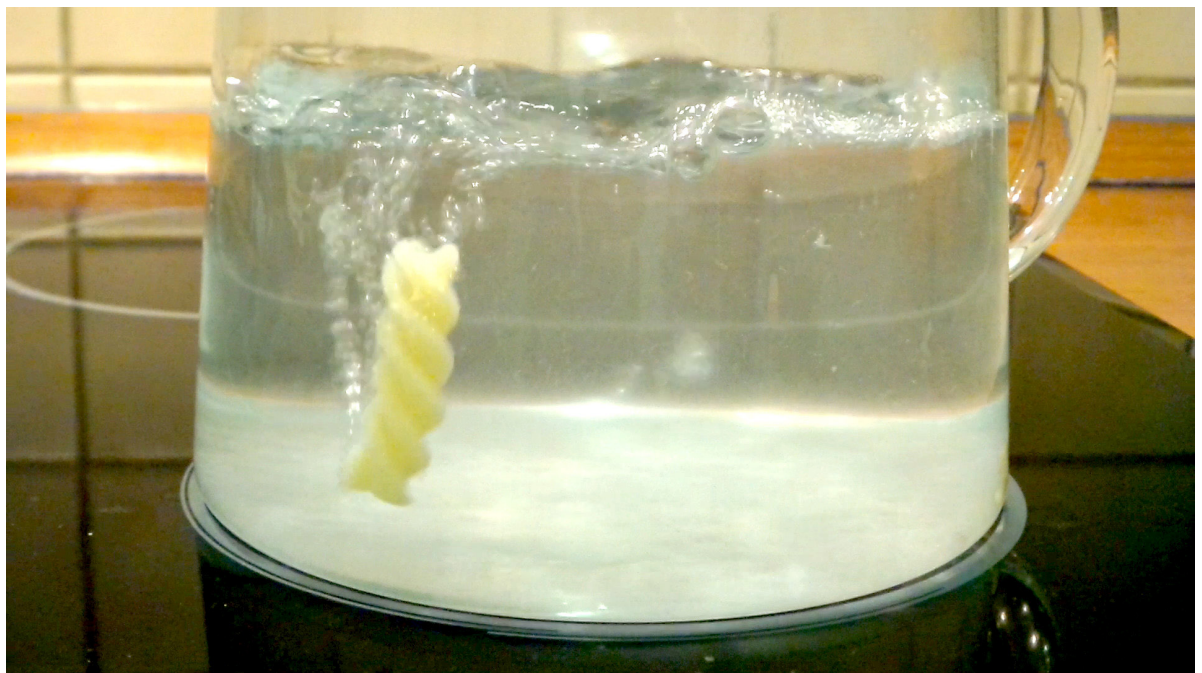
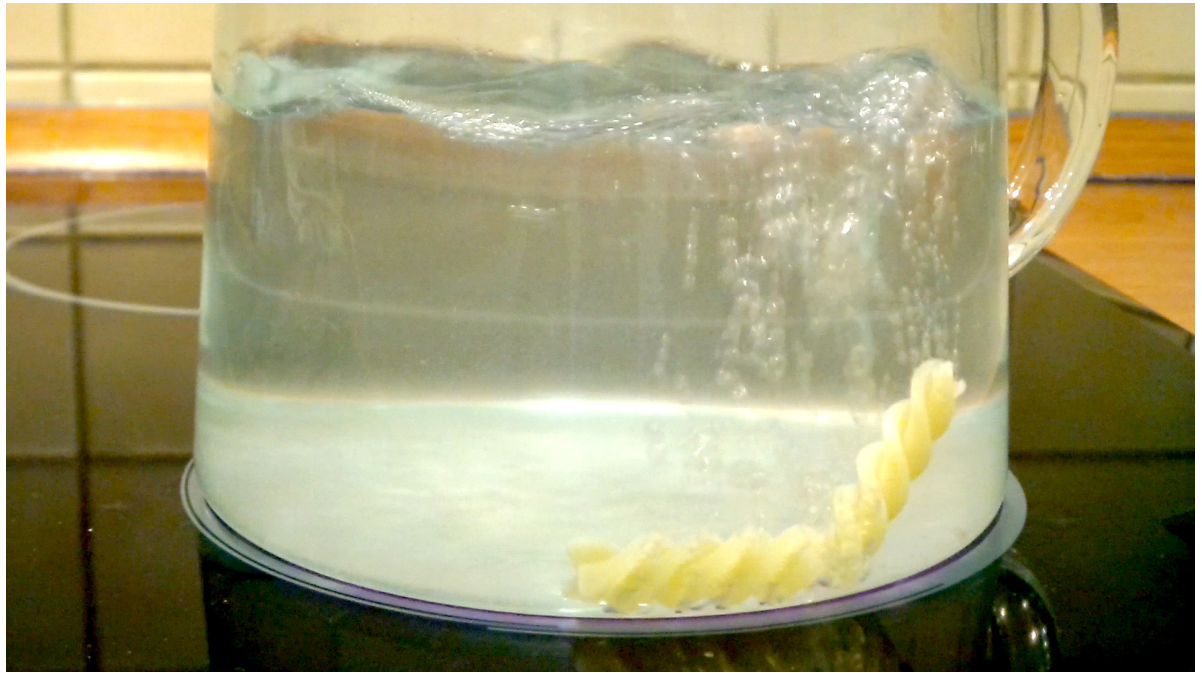
59 K zhlédnutí zde: <http://pernicova.com/fusilli>

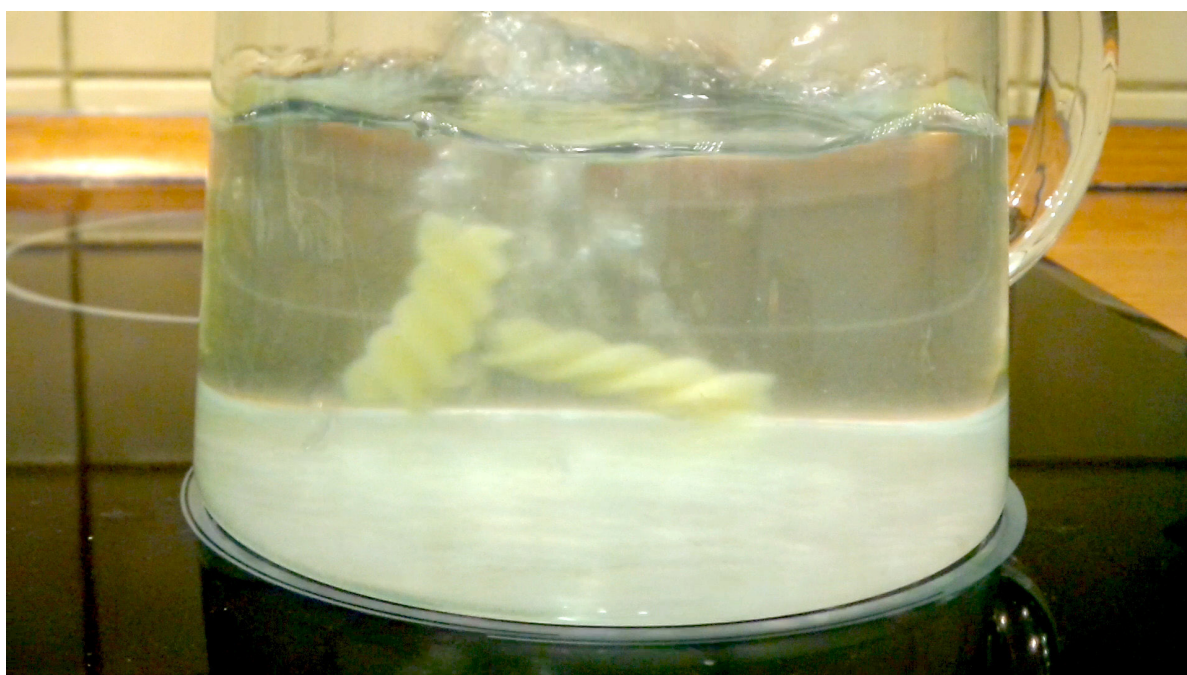
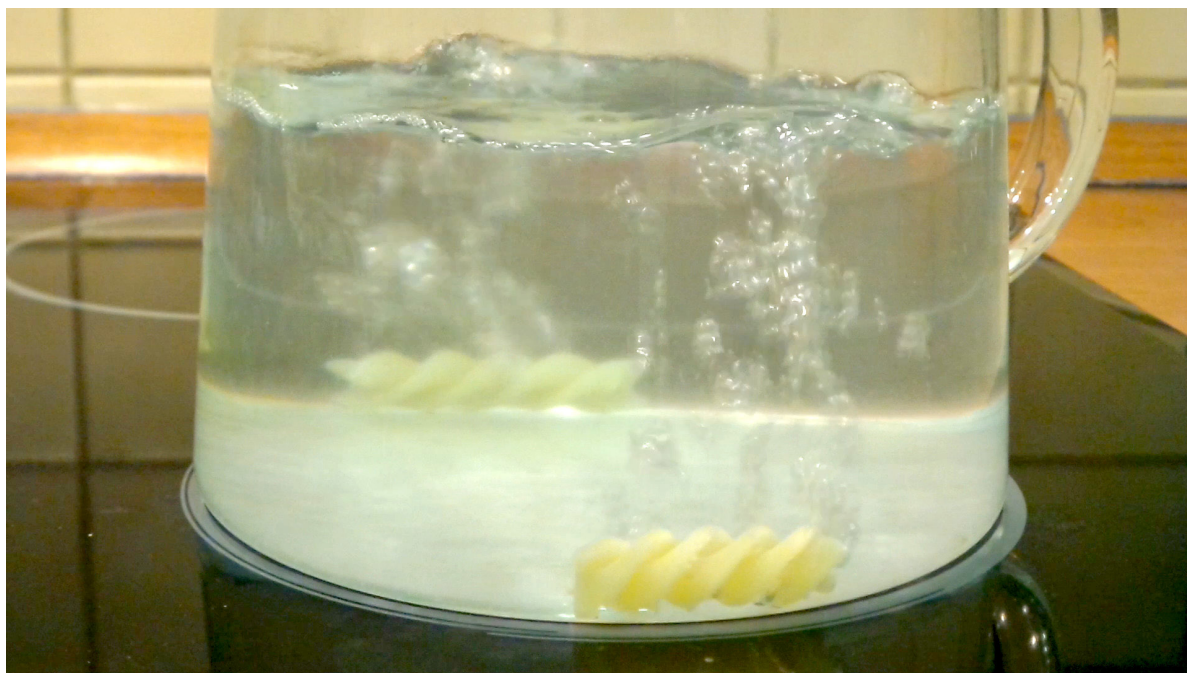
60 Soubor v multimediální příloze této práce: pernicova\_corn\_1.mp4

Je jen nevýrazným, obyčejným, kuchyňským prostředím. Je přiznané, nijak nemaskované ani nepřikrášlované, dokážeme v něm rozeznat sklokeramickou varnou desku pod hrncem a obkladačky na stěně za ním, ale nemá pro nás dle mého názoru žádnou velkou zajímavost, jen jsme si díky němu jisti, že se nacházíme skutečně pouze v kuchyni, tedy v tom nejpřirozenějším prostředí pro vaření těstovin. Situace v tomto není ničím speciální.









Statické snímky z videa *Fusilli*.

Je bezpečné tvrdit, že veškerou pozornost diváka na sebe upoutávají těstoviny, které se v mírně vařící vodě velmi rozmanitě pohybují. Různě poskakují, otáčejí se, převalují, narážejí do sebe, jsou vynášeny do výšky v piruetách, nato zase padají ke dnu, chvílemi se pohybují spolu, chvílemi odděleně. Na scéně jsou po celou dobu, avšak díky optickým vlastnostem vody ve válcovité nádobě je v některých chvílích nevidíme – to když



se dostanou do nejzazších míst hrnce vpravo a vlevo našeho pohledu. Toto optické „jeviště“ umožňuje objektům realistické odchody kompletně pryč ze scény a opětovné nástupy na ni.

Na začátku videa je každá z fusill na jiné straně scény (v jiném „rohu“ hrnce) a vidíme u nich drobné pohyby, které vypadají jako přísliby, že se snad posunou dovnitř na scénu. K nástupu skutečně dojde a pak už se pohybují rozmanitě spolu a okolo sebe, různě poskakují, nadskakují, chvíli jedna leží a druhá stojí, pak se zase vymění, přeskakují se, převalují jedna přes druhou, rozbíhají se od sebe a zase sbíhají k sobě a narážejí do sebe, vypadá to, jako by se vzájemně vynášely do výšky a tak podobně. Nějakou dobu jedna do druhé opakovaně vleže naráží, a tak ji „postrkuje“ kolem dokola po obvodu hrnce. Tato jejich činnost trvá poměrně dlouho, těstoviny při ní stihnou třikrát zmizet za levou respektive pravou hranou scény a zase na ni za stejného pohybu vyjít zpět. Potom se zase pohybují dynamičtěji spolu nebo odděleně, jsou vynášeny k hladině a padají, jedna se na chvíli octne na scéně sama a vyskakuje v její zadní části v piruetách, druhá pak v popředí vyjde a pohybuje se v horizontální poloze po obvodu hrnce jako před tím, jen tentokrát sama. Nato zmizí obě a chvíli to trvá, než se vrátí. Poté je zase na scéně jenom jedna a my dostáváme prostor pozorovat ji v celé její kráse – točící se v popředí ve vertikální poloze, než se zase položí a odejde. Takto a podobně se odehraje celý videozáznam.

Snad se mi daří popsat, co se děje v tomto videu, bez inklinace k vlastním závěrům nebo aplikování lidských záměrů a chování na pozorované objekty. Není snadné nacházet výstižná slova bez takového zabarvení.

## VÝKLADY

Stěžuji si zde, jak komplikovaný úkol je popsat děj mých videí a vyvarovat se přitom tendenčních výkladů, a minulou kapitolu jsem končila tím, jak se lidé v takových výkladech situací shodují. Shody platí samozřejmě více u jednoduchých situací. U těch složitějších mohou být už výrazněji přibírány do hry i unikátní zkušenosti každého individua, jeho osobnost, nálada a mnohé jiné. Záleží tak nějak na všem. Každý člověk je individuum a mění se i v každé chvíli.

Jakkoli je však určitá část výkladů pozorovaného nepopíratelně individuální, při sledování reakcí lidí na má videa častěji pozoruji nejdříve právě tu shodu. Dalo by se to vysvětlit tím, že to je ta „jednodušší“ a automatictější část, která přichází člověku na mysl nejdříve, v podstatě intuitivně. (S odvoláním na studii Keith E. Stanoviche a Richarda F. Westa, o které jsem mluvila ve druhé kapitole, by to byly úsudky na základě Systému 1,

tedy ty rychlé, nepromyšlené, intuitivní.<sup>61,62</sup>) Lidé se například smějí na stejných místech a i jiné jejich bezprostřední reakce jsou si velmi podobné, a to jak okamžikem, kdy v průběhu videa přicházejí, tak i výrazem. Často s nimi po zhlédnutí videí vedu rozhovory a ty mě utvrzují v tom, že individualizovaná část výkladů je mnohem menší a opravdu přichází až jako druhá na řadě. Z těchto konverzací s diváky také vyplývá, že v aplikování svých vlastních, unikátních zkušeností na to, co se před nimi odehrává, zpravidla nejdou příliš daleko. Více zůstávají u aplikace zkušeností (řekněme) *obecnějšího* rázu, které jsou do určité míry společné pravděpodobně většině lidí (alespoň většině členů euroamerického kulturního okruhu, na který jsem z pochopitelných důvodů ve svých výzkumech zaměřena především). Uvádí například, že jeden objekt ve videu je naštvaný a pronásleduje nebo bije ten druhý – rozeznávají tím agresivitu, útlak, napětí, ale i strach; jindy naopak pojmenovávají náklonnost, radost, lásku, erotiku nebo hru. Používají slovních obrátů jako „očichávání, pusinkování, sřuknutí hlavičkami, čichání k zadečku, utíkání, honění, poštuchování, schovávání, boj, zápas, sex, rozvod, usmíření, ...“ výčet může pokračovat. Znamená to, že děj zkrátka popisují tak, jako by objekty byly lidé nebo jiné oduševnělé bytosti, a dokonce se samozřejmým verbalizováním jejich intencí či motivací – to jsou popisy způsobem „chce utéci, dělá drahoty, nechce se nechat, provokuje, dělá jako by nic, útočí, chce ho zmlátit“ a podobné. (To samé přece také vyzkoumali Fritz Heider a Marianne Simmel – vzpomeňme si na jejich studii s trojúhelníčky, kuličkou a domečkem, o které byla řeč ve druhé kapitole.<sup>63,64</sup>) Také se velmi často u lidí projevuje tendence fandit či nadřžovat tomu z objektů, který se v tu chvíli jeví jako slabší nebo v nevýhodě vedle jeho (v tuto chvíli) silnějšího kolegy. Přitom jako by lidé vykazovali i sklony k spravedlnosti, protože jakmile se situace obrátí a původně slabší začne nad silnějším vítězit, považují to za satisfakci, avšak vydrží být na jeho straně už jenom po omezenou dobu. Za nějaký čas totiž začne jako slabší působit opět ten, kterému se děje násilí či útlak nyní (bez ohledu na to, že to před chvílí byl výkon trestu), a sympatie diváka si získává od té chvíle zase on (už se nevykonává trest, ale děje se nová šikana).

Při tom všem mi lidé po zhlédnutí mých videí prakticky nikdy nepopisují nějaký konkrétní stres, kterým v životě sami prošli, anebo jejich nakopnutí

61 Viz s. 11–12 této práce.

62 STANOVICH, Keith E.; WEST, Richard F. Individual differences in reasoning: Implications for the rationality debate? *Behavioral and Brain Sciences*. 2000, roč. 23, č. 5, United States of America. ISSN: 0140-525X, s. 645–726.

63 Viz s. 36–37 této práce.

64 HEIDER, F.; SIMMEL, M. An experimental study of apparent behavior. *The American Journal of Psychology*. 1944, roč. 57, č. 2, University of Illinois Press. ISSN 0002-9556, s. 243–259.

či milostné vzplanutí. To ale neznamená, že se jim žádná vzpomínka takového druhu nikdy nevybaví. Stává se, že ano, spíše to ale vypadá, že k tomu došlo proto, že spadá do kategorie pocitů a událostí, která jim byla mým videem připomenuta jako celek. Pokud se jich totiž zeptám, jestli jim video připomenulo nějakou jejich konkrétní vzpomínku nebo zážitek (bez apelu je popisovat), neodpovídají bezprostředně, ale až po určitém zamyšlení. Soudím tedy, že v tu chvíli spíše zalovili v paměti, protože byli tázáni a chtějí odpovědět na otázku. Nezdá se mi, že by se jim daná vzpomínka vybavila už v průběhu sledování videa, odpověď pro ně evidentně není nasnadě. Spíše to chápu tak, že se mnou v tuto chvíli už jen vedou konverzaci na základě mého videa pouze započatou.

## Epos

Jsem přesvědčena o tom, že to, co lidem nejvíce umožňuje objekty vnímat jako živé bytosti, a tím pádem s nimi i sympatizovat, vžívat se do nich a zajímat se o jejich osud, je fakt, že těstoviny jsou v hrnci pouze dvě. Je to víc než jedna, takže se otevírá široké pole nejrůznějších vztahů, reakcí, postojů... Hlavně je to ale méně než dav, který si běžně vaříme k večeři (jako objem jednoduše vhodnější k nasycení). Běžná porce těstovin je zástupcem, masou, možná někdy dokonce skupinou postav vhodnou tak do eposu.

O něm jsme jednou mluvili s Karlem Makonjem jako o příhodném kontrastu k mému videu *Fusilli*. Čteme-li ho totiž, dozvídáme se z něj třeba o stovkách nebo tisícovkách vojáků, kteří hrozivě trpěli, až zahynuli někde na slavném bitevním poli, nedostáváme v něm ale dostatečný prostor vžít se do jejich utrpení, protože je jich na to příliš mnoho. Nemáme čas je poznat a sblížit se s nimi a později je náležitě litovat, přebírat na sebe jejich pocity a prožívat jejich utrpení, jako by se dělo nám. Jsou pro nás v důsledku jen velkolepou masou. Chápeme, že taková válka je hrůza, ale situaci jediné těstoviny, která byla pár sekund popostrkována druhou a možná se domníváme, že jí to vadilo a měla problémy se z toho vymáknout, nakonec prožíváme nejspíš o něco více. Samozřejmě za předpokladu, že s ní dokážeme trávit čas tak nablízko, jak se snažím umožňovat svým videozáznamem.

Říká se, že jeden na obraze je zkrátka jeden na obraze (portrét), dva že rozehrávají vztah, ale tři elementy už do obrazu vnáší nekonečnou napínavost. Domnívám se ale, že v mém videu už by 3 fusilli byly také davem, protože jsou všechny stejné a k tomu se pohybují místy hodně zmatečně. Možná by trojice vypadala jenom jako chudá večeře.

Další video z cyklu *Těstovin* natočené v roce 2017 a dlouhé 7 minut (6 minut a 39 sekund) *Gomiti & Conchiglie* je v mnohém jiné. Také zaznamenává těstoviny při jejich vaření a také jsou v něm přítomny dvě, tentokrát jsou ale různé, takže se zde díváme vlastně na dva odlišné charaktery. Tím nemyslím jen dva různorodé tvary těstovin (mimochodem gomiti jsou kolínka a conchiglie mušličky), myslím tím skutečně dva charaktery ve významu dvou hrdinů nebo dvou dramatických postav. Dynamika mezi nimi tím je značně ovlivněna. Nemohou být dokonale vyrovnanými partnery a každý si s sebou už svým vzezřením nutně něco přináší již do začátku „představení“. Také pohybové vlastnosti má každý jiné, protože působení vody na ně má kvůli jiným tvarům jiný efekt. To rovněž jejich postavy utváří rozdílně. A nakonec, poměrně prozaicky (ale nepodceňujme tento efekt, je důležitý), díky jejich rozdílnosti si po celou dobu sledování videa udržujeme v postavách pořádek – zkrátka víme, kdo je kdo. Tudíž si uvědomujeme, co každý dělal dříve, což přirozeně ovlivňuje náš výklad toho, co dělá nyní. Postavy se nám tak před očima v průběhu času vyvíjejí, a my s nimi dokonce můžeme postupovat „příběhem“. To znamená, že je nám umožněno video vnímat o něco lineárněji. To nebyl tolik případ *Fusilli*, ale případ *Gomiti & Conchiglie* to už podle mého názoru je. Trval-li někdo na tom, že video *Fusilli* není záznamem děje, ale pohyblivým obrazem<sup>67</sup>, věřím, že u *Gomiti & Conchiglie* už na tom trvat nebude.

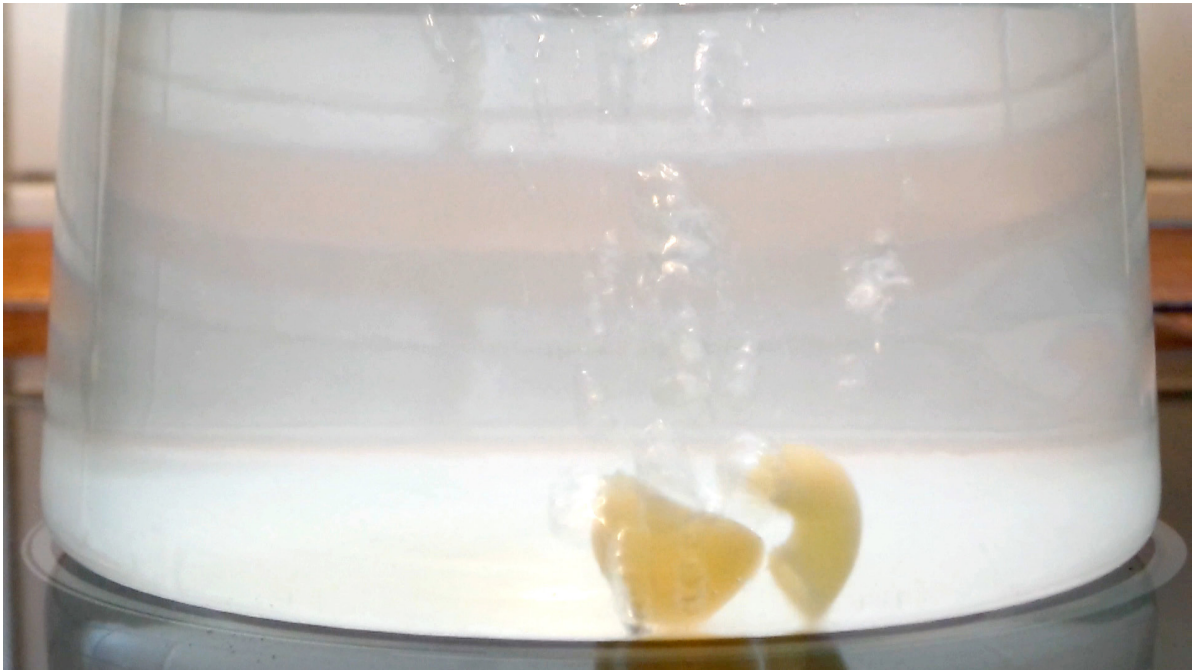
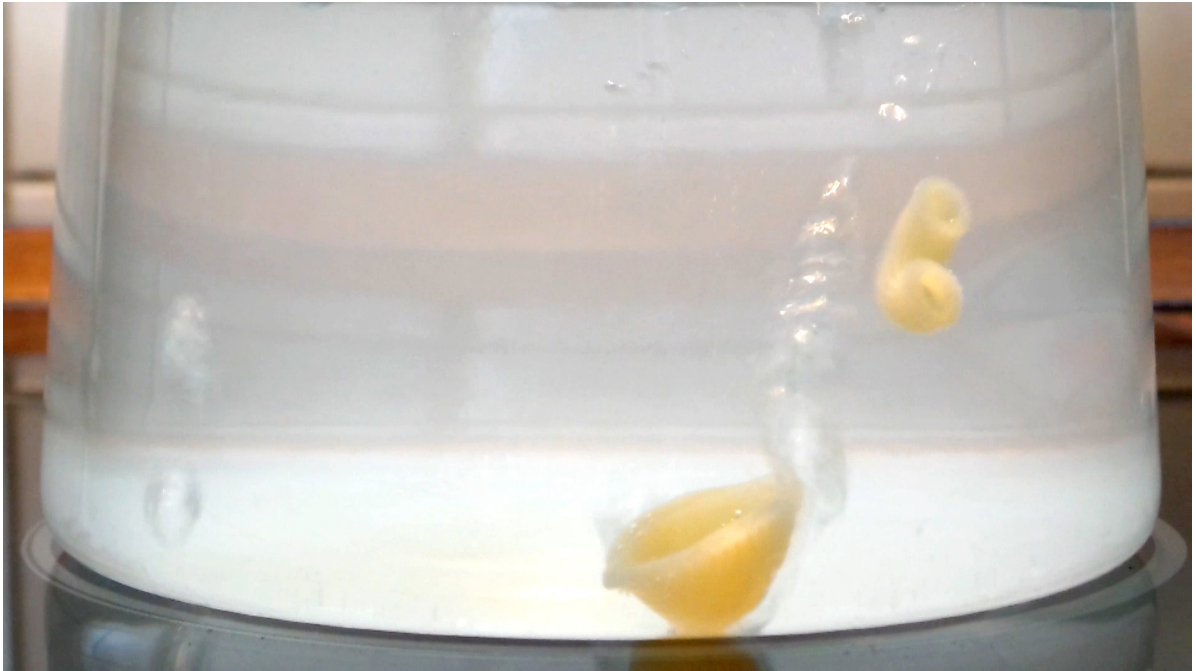
Rozhodně netvrdím, že moje videa jsou v pravém slova smyslu narativní. Jak jsme si ale ukázali, jakási méně či více určitá dějová linka v nich přesto bývá rozeznávána a začátek a konec mají podle mne jasně určitelný. A pak i já (konec konců) vědomě pracuji s jistou „dramaturgickou koncepcí“.

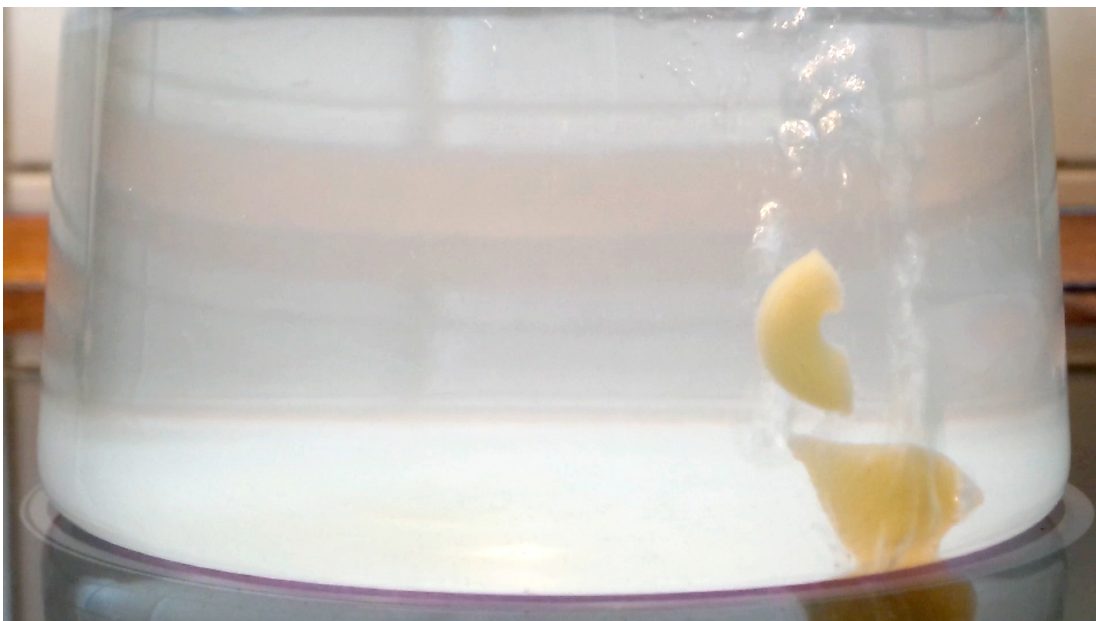
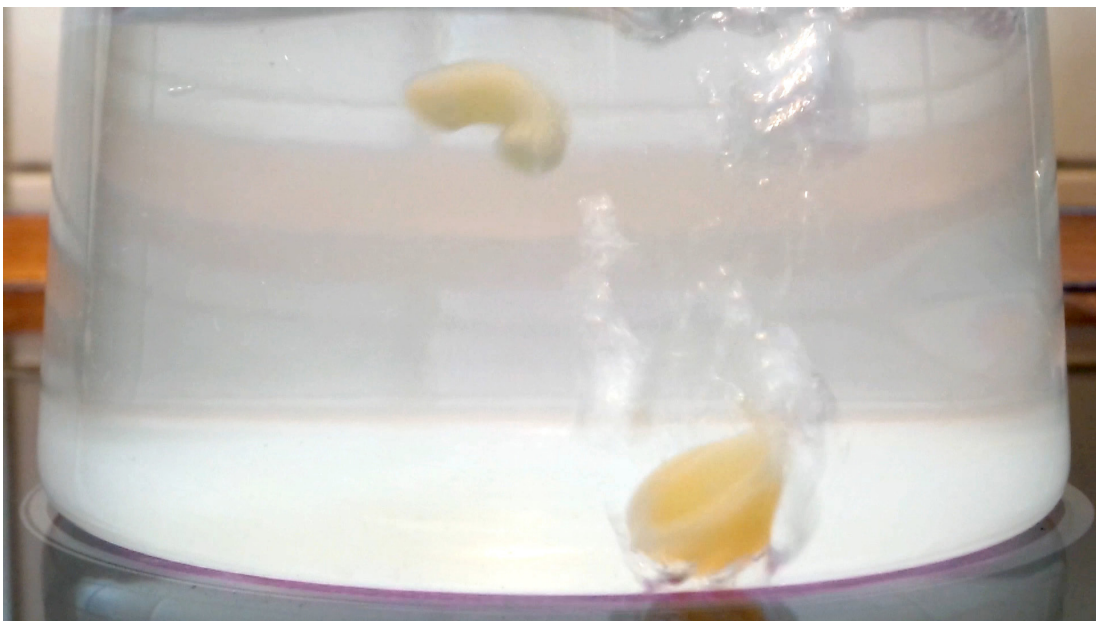
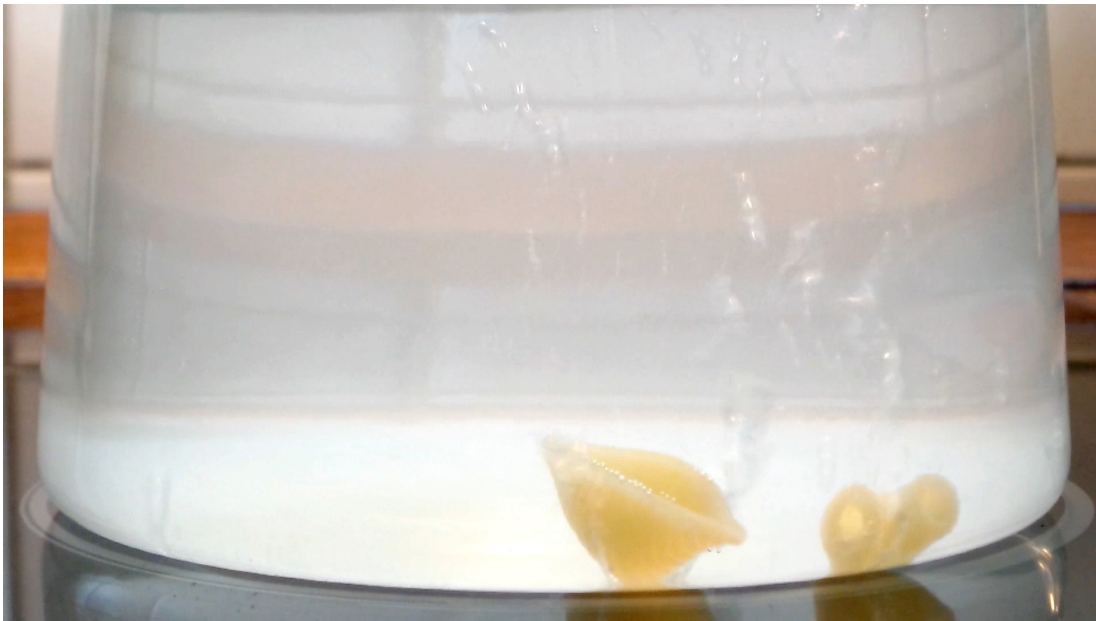
65 K zhlédnutí zde: [http://pernicova.com/gomiti\\_conchiglie](http://pernicova.com/gomiti_conchiglie)

66 Soubor v multimediální příloze této práce: [pernicova\\_gomiti\\_conchiglie.mp4](#)

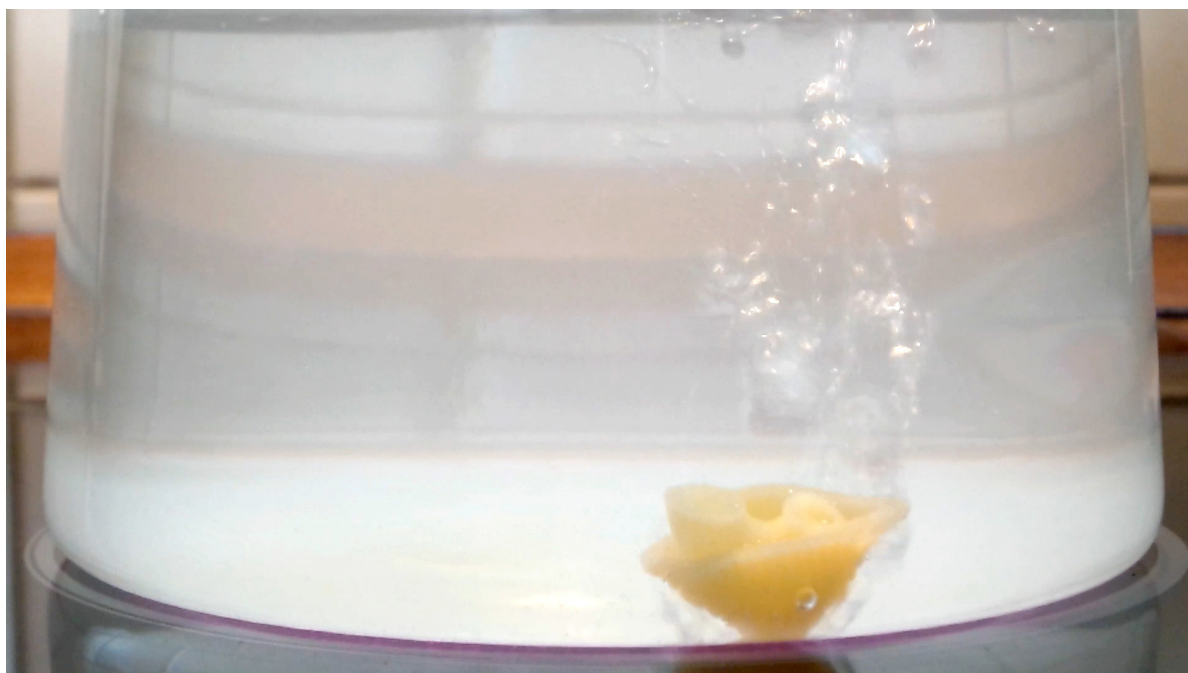
67 Pohyblivý obraz bych charakterizovala jako médium vázané na čas, které ale zpravidla nemá (nebo nemusí mít) začátek ani konec a nevypráví lineární příběh. Je možné do něj jako divák kdykoli vstoupit a kdykoli ho zase opustit. Zmiňuji to spíše jen na okraj, nemyslím si, že má nějaký směřodatný význam videa takto třídit. Jejich smysl se tím ani nemění, ani neobjasňuje.











Statické snímky z videa *Gomiti & Conchiglie*.



Pohled do instalace výstavy *Sousedé*.

## „PŘIROZENÁ DRAMATURGIE“

O způsobu „dramaturgické“ práce, který mi charakter mých projektů dovoluje používat, mluvím jako o „přirozené dramaturgii“ a míním jí takový postup, kdy nejdříve opakovaně zaznamenávám děj tak, jak se odvíjí v jeho přirozeném rytmu a bez výrazných manipulativních vstupů, posléze (až se vše „uděje“) ale z pořízených záznamů *vybírám* ten, který se mně zdá nejlepší, nejzajímavější. Nechávám se přitom trochu překvapit, protože nepřicházím s žádnou představou o tom, co přesně hledám, nebo jak by vybraný záběr měl ideálně vyznít. Samozřejmě se zde ale ani v nejmenším nebráním tendenci vybrat záznam pokud možno dobře rytmizovaný, gradovaný a vypořádaný, zkrátka „dramaturgicky co nejkvalitnější“. Nemám potřebu předkládat diváku totálně surové záznamy opravdu čistokrevně „ze života“. Přece jenom si vážím jeho času a pozornosti a chci mu nabídnout něco zajímavého a ne ho konfrontovat s životní nudou. Připouštím tedy, že jistý plán mám. Tohle výše popsané je podle mého názoru plán docela jasný. Jakkoli se tedy vyhýbám vysloveně invazivním, manipulativním vstupům v průběhu natáčení, před ním poměrně intenzivně pracuji na tom, aby nakonec vše vyšlo co možná nejzajímavěji. Velmi pozorně a pečlivě připravuji podmínky, ve kterých se má záznam odehrát. Avšak *přizpůsobuji výhradně sebe* natáčeným objektům, nikoli objekty mým potřebám (nejedná-li se o ty vzácné výjimky, kdy pracuji s objektem, který pro video sama vyrábím). Od té chvíle, co určité (hotové) objekty vyberu pro svoji práci, jen zkoumám jejich vlastnosti, provádím zkoušky, při kterých ověřuji, čeho jsou schopny, a hledám způsoby, jak zařídit, aby co nejvíce vynikly – a to jako *ony samy* a s jejich specifickými vlastnostmi. Tím vším připravuji pole pro to, aby ona „přirozená dramaturgie“ dostala šanci pokud možno co nejlépe zafungovat.

V případě **Gomiti & Conchiglie** průběh jejich „interakce“ vypadá následovně. (pokusím se opět popsat vývoj ve videu bez přehnané *lidské předpojatosti*, snad se mi ji podaří co nejvíce eliminovat, i tak ale doporučuji video raději zhlédnout buď z multimediální přílohy této práce<sup>68</sup>, nebo v mém webovém portfoliu<sup>69</sup>):

Záběr je opět statický a celkový (jako u *Fusilli*) – vidíme celý skleněný hrnec zboku a po okrajích obrazu i náznak obyčejného kuchyňského prostředí (sklokeramickou varnou desku pod hrcem, obkladačky na stěně za ním),

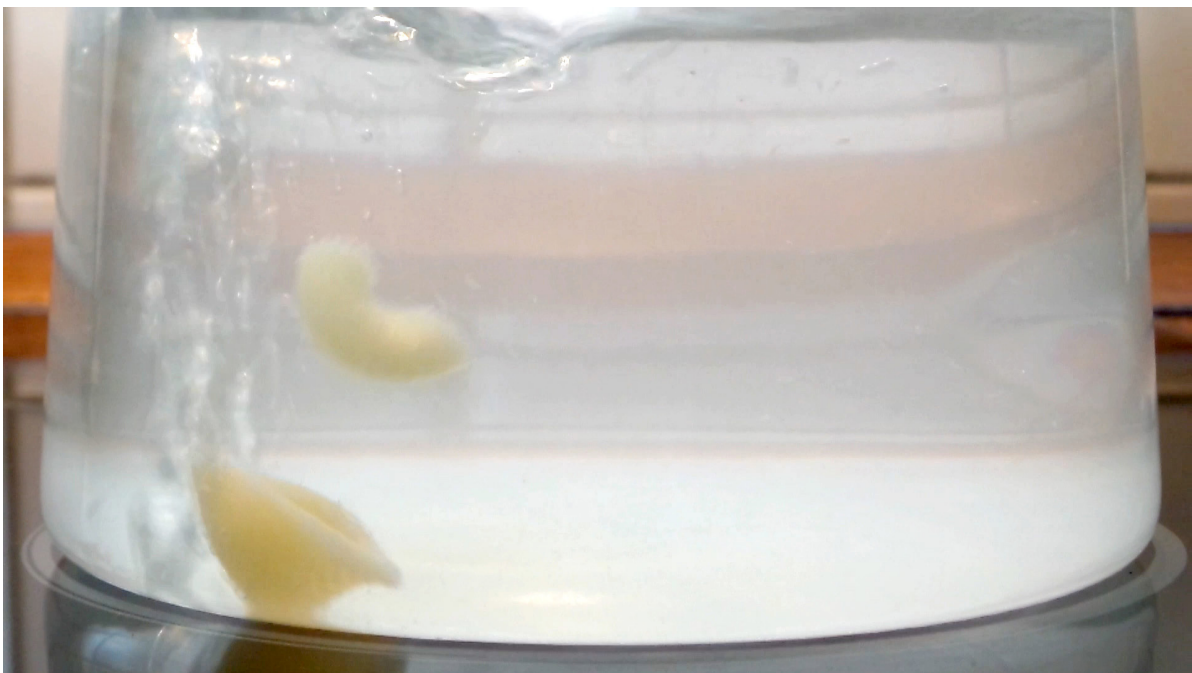
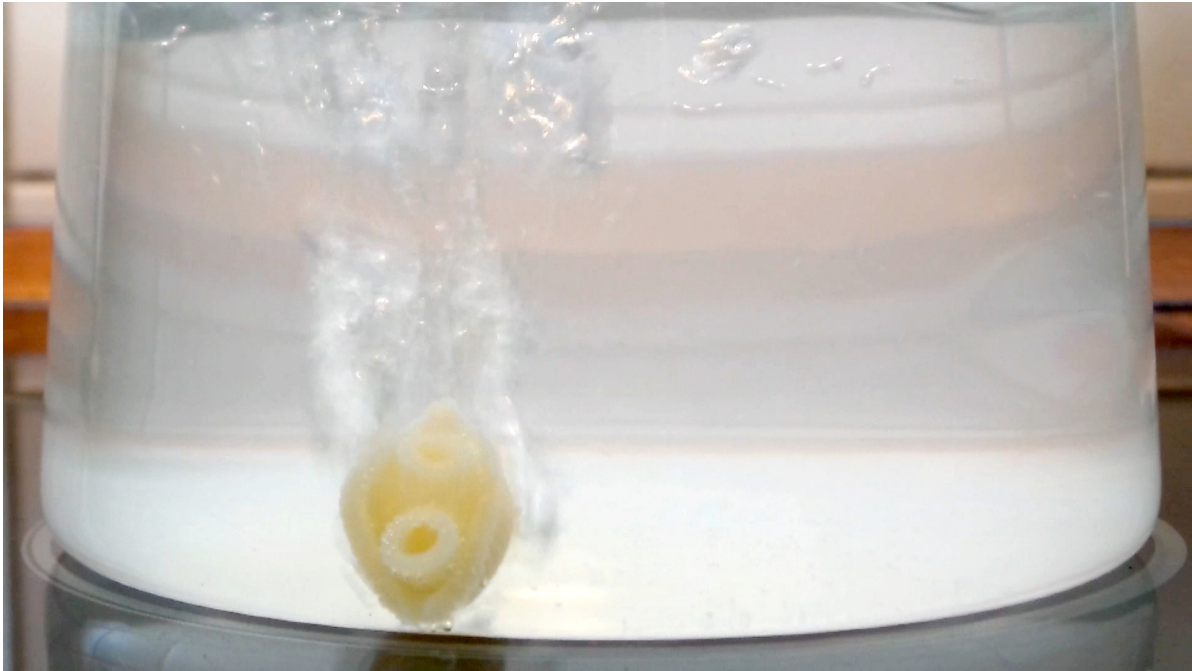
68 K zhlédnutí zde: [http://pernicova.com/gomiti\\_conchiglie](http://pernicova.com/gomiti_conchiglie)

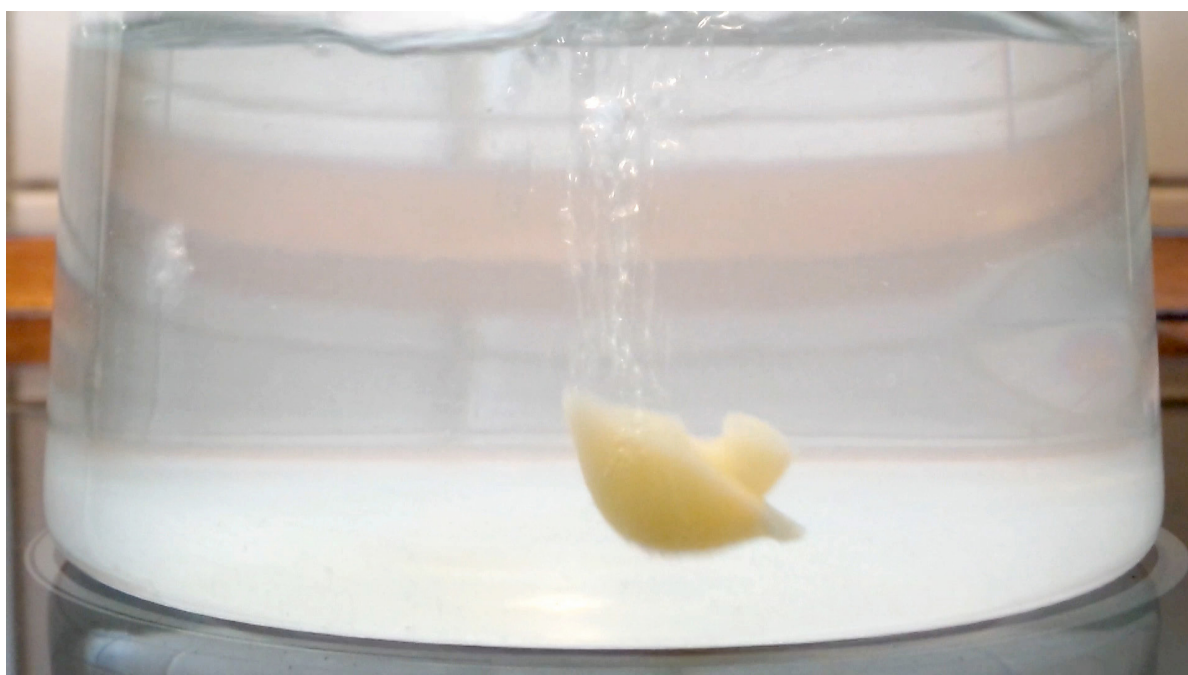
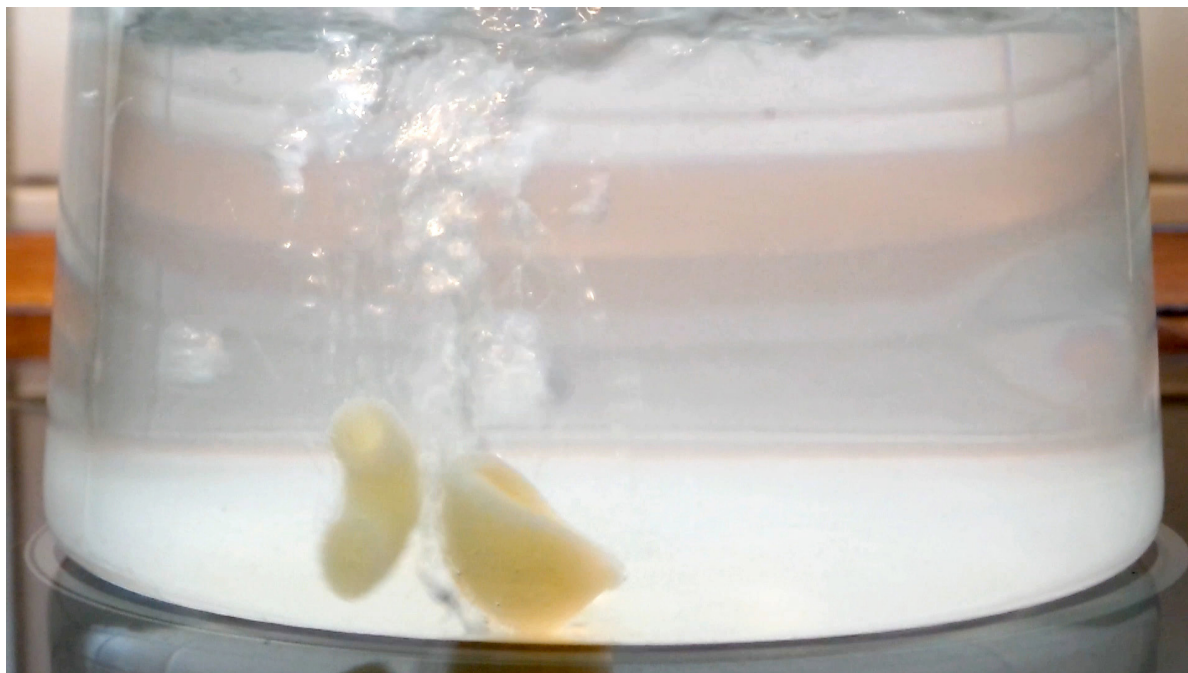
69 Soubor v multimediální příloze této práce: [pernicova\\_gomiti\\_conchiglie.mp4](#)



nic zajímavého, co by nějak upoutávalo naši pozornost, opět z pozadí pouze poznáváme, že jsme nejspíše tam, kde se těstoviny vaří zcela obyčejně, tedy v kuchyni, a dále mu nepotřebujeme věnovat pozornost.

Po úvodních titulcích se záběr „rozetmí“ a my v něm vidíme na dně hrnce samotnou mušličku. Nepohybuje se, ale tvoří se kolem ní drobné bublinky a voda se v celém svém objemu malinko vlní, takže dokonale statický obraz není. Záhy se zpoza mušličky začne cukavými pohyby něco postupně ukazovat. Je to poměrně vzdáleno od kamery a zatím z tvaru není jasné, co to je. Pohybuje se to vleže směrem k okraji scény a pomalu začíná být zřejmé, že se jedná o kolínko. Na samém okraji scény se pak postaví na své otvory (jako most) a v tuto chvíli si myslím, že už je poznat jasně. Nato ze scény s výskokem a otočením (s přemetem) mizí. V tu chvíli se ale začne pohybovat mušlička – stále je na místě, jen se různě kolíbá. Pak se však kolíbáním pohybuje a dokolíbá se až ke stěně hrnce nejbližší k nám. V tom se na scénu vrací i kolínko a oba začnou různě poskakovat. Kolínko na okamžik zase zmizí, hned se ale vrací, dostává se k mušli a přeskočí ji, pohybují se blízko u sebe, kolínko mušli obíhá, pak jsou oba hřbety na dně a opírají se o sebe. Kolínko je pohyblivější než mušle a různě vyskakuje do výšky, kde se i točí kolem své osy. Když padá, má tendence padat k mušli, nebo vyskakuje vysoko a obloukem padá jinam, vzápětí po dopadu se k ní ale po dně vrací a tenduje trávit s ní čas i u dna. Různě kolem sebe nadskakují a narážejí do sebe. Takto se dostane mušle ke kraji scény, odkud se zase vrací na střed záběru. Kolínko stále nadskakuje do výšky a v širokých obloucích padá zpět na dno, po kterém sklouzává k mušli. V jednu chvíli z výskoku dopadne na ni, hned ale obloukem zase odskočí. Chvíli se pohybují spolu u dna, nato kolínko opět vyskočí a tentokrát dopadne dovnitř do mušle. Vklouzne do ní tak, že hřbetem kopíruje její prohlubeň. Posunou se takto na chvíli ke kraji scény, pak ale mušle s kolínkem v sobě přejde přes celou scénu na druhou stranu. Různě se společně kolíbají, chvílemi se nám nabízí pohled na kolínko dovnitř do mušle, chvílemi zase na její hřbet. Pak z ní kolínko opět vyskočí a nějakou dobu kolem ní poskakuje jako před tím, aby se do ní ale nakonec zase skokem vrátilo a už tuto pozici neopustilo. Záběr se postupně uklidní, mušle se s kolínkem pohybuje a kolíbá se stále méně a méně. Po tomto uklidnění už nechávám záběr setmět a video skončit.





Posuďte sami, jestli se mi podařilo popsat, co se ve videu děje, netendenčně. V rámci možností snad ano, soudě podle toho, že když mi ho popisují jiní lidé, používají opět mnohem barevnějších a velmi intenčních slov. Padají výrazy jako „zlobit, utíkat, spinkat, dělat drahoty, chytit, (něco) chtít, (něco) nechtít, snažit se, být spokojený“ atd. atp. Diváci tohle video také zpravidla považují za uzavřené, vidí v něm dějovou linku a rozeznávají jasnou pointu. Já jsem se ale snažila vystříhat toho, abych jakkoli sdělovala, čím by měla tato pointa

podle mého názoru být. Nemyslím si o ní nic, což se snažím dát najevo jednak zaznamenáváním objektů v pro ně co nejpřirozenějších podmínkách, nečištěním a neestetizováním jejich pozadí, a mimoto i tím, jak výsledné video pojmenovávám. Názvem totiž pouze stroze reflektuji, co ve videu fyzicky pozorujeme – v tomto případě tedy kus gomiti a kus conchiglie, a nepřidávám jím nic navíc. Tím snad diváku dostatečně jasně ukazuji, že mu nechci říkat, co si o situaci sama myslím, nebo dokonce co si myslím, že si má myslet on, ale nechávám ho, ať si na takovou otázku sám odpoví. A ideálně ho tím snad i vyzývám k tomu, aby se zamyslel nejenom nad tím, co si o pozorovaných objektech myslí teď v tuto chvíli, když se na ně dívá za (do značné míry) speciální situace (pravděpodobně se nachází v galerii nebo v divadle), ale zároveň také nad tím, co si o stejných objektech myslívá jindy, když se s nimi setkává během svého každodenního života. Čím je to nejspíš jiné a čím tyto objekty ve skutečnosti jsou více? Čím vlastně vůbec *jsou*?

## Služebnost

Nechci, aby to, co napíšeš teď, vyznělo jako jediná odpověď na poslední otázku vznesenou na konci předchozího odstavce. Zdá se mi ale zajímavé si u těstoviny uvědomit, jak dokonale *umělým objektem* absolutně *vázaným na člověka* vlastně je. Vznikla pouze z jeho potřeby, z jeho iniciativy a pro jeho prospěch, je tedy z jeho perspektivy *totálně služebná*. Nebýt člověka, nejen že by nedávala smysl, ona by vůbec neexistovala. Také je od začátku do konce *vymyšlená* a ani nic *nenapodobuje*. Můžeme namítnout, že některé těstoviny svým tvarem přece jenom nakonec něco napodobují. To ale budeme mluvit o nápodobě pouze formální. Možná je dána důvody zakládajícími se na materiálních vlastnostech hmoty, ze které jsou vyrobeny, pokud ale něco skutečně ovlivňuje tvar těstovin, bude to omáčka, kterou mají za úkol nést. Když člověk těstovině dává tvar mušle nebo mašle, nesnaží se tím imitovat jinou potravinu – tedy něco, čemu může být podobná smysluplně, jen přebírá více méně náhodné tvarosloví. Schránka mušle se opravdu jíst nedá, ani stuha. A taková písmenka pak jsou z tohoto úhlu pohledu už naprostý nesmysl. Není to zkrátka stejná nápodoba potravinářského průmyslu, jako když se například snaží napodobit maso za použití rostlinných materiálů a hledá způsoby, jak ve výrobku docílit struktury svalových vláken, té správné barvy, chuti atd. Nebo když vyrábí veganské vejce jako bílý vajíčkovitý tvar s druhým (žlutým, kulovitým) tvarem uvnitř.

Jenže navzdory její *totální funkci* a služebnosti může být těstovina i *samostatnou* a *neslužebnou* entitou. Záleží na úhlu pohledu. Jak jsem řekla již mnohokrát (a jak ještě mnohokrát zopakují), může být občerstvující zkusit



se na ni podívat právě i jiným pohledem než tím očekávajícím nasycení. Mnohdy totiž dokáže působit až zobrazivě. O svých videích se z reakcí diváků často dozvídám, že tento efekt mívají. Doma by fázi, kdy těstoviny poskakují ve vodě, nejspíš většina lidí nejraději přeskočila a už je měla na talíři, snad je ale docela dobře možné, že na mé video se srovnatelná většina diváků naopak zaujatě dodívá. Tyto „většiny“, o kterých zde mluvím, samozřejmě nelze měřit, zdá se mi to jen zábavná myšlenka. O míře její správnosti se mohu jen domnívat (a přát si ji).

## NOODLE

Poslední video série těstovin je to, které jsem pojmenovala *Noodle*. Zachycuje tentokrát vařených těstovin jen jediný kus, a to obyčejnou špagetu. Vytvořeno v roce 2016 na výzvu projektu *Projected Memory*, což je nezisková iniciativa, která byla v té době činná při koncentračním táboře Sachsenhausen. Jejím záměrem tam bylo „povzbuzovat lidi k zamýšlení se nad smyslem návštěv památníků a muzeí prostřednictvím zaznamenání jejich myšlenek a pocitů na audiovizuální nahrávku v částečně soukromé interaktivní kóji. Projekt zahrnoval i online archiv dojmů návštěvníků, a kladl si tak za cíl zlepšit úroveň porozumění způsobům, jakými následující generace vnímají historicky traumatická místa a události. Jednalo se o kolektivní pokus neuvažovat jen nad tím, ‚co se zde stalo‘, ale také nad tím, ‚co se děje se mnou, když zde jsem přítomen‘. Iniciátoři tedy žádali návštěvníky, aby pozorně sledovali své reakce na tyto památníky/musea a uvažovali, jakou roli sami hrají v tom, jak na tato místa bude vzpomínáno.<sup>70</sup> Moje participace měla spočívat v interpretaci shromážděných nahrávek návštěvníků technikou dle vlastní volby. Dané pravidlo bylo, že pokud to bude video, nesmí jeho stopáž přesáhnout 1,5 minuty. Přirozeně jsem techniku videa zvolila, musím ale říci, že mě stálo velké sebezapření do stopáže se vejít a potřeba zaznamenat a prezentovat proces vaření celý mě neopustila.

Jen opravdu krátce se při této příležitosti pozastavím u toho, jak výraznou roli vždy hraje kontext, v němž je dílo prezentováno. Pokud se video *Noodle* stalo součástí sbírky takové iniciativy jakou je *Projected Memory*, vrhá to na ně nevyhnutelně zcela jiné světlo a působí na tomto místě odlišně než v jiné galerii. Nejsem příznivcem dovysvětlování děl velkými slovy, tím méně se mi do toho chce, čím vážnější je látka, která se stává

70 Dostupné z: <http://www.projectedmemory.org/> (Z anglického originálu přeložila autorka.)  
[cit. 23. 1. 2017]

jejich kontextem. Řeknu tedy jen tolik, že zde samozřejmě najednou jinak působí jednak fakt, že těstovina je tu jen jedna, jinak také působí voda (teď už se nezdá tak přesné říci, že „těstovina je vařena ve vodě“, ale lépe přiléhající se zdá přeformulovaný výrok „voda vaří těstovinu“). Dále také fakt, že špageta je jídlem, v tomto kontextu vyznívá závažněji. Na druhou stranu je ale ve svém pohybu stále krásným objektem, a proto jsem ji také zvolila. Podle mého názoru je něčím, na co se člověk chce dívat, i když to v daném kontextu nabývá významů, které jsou pro něj těžké. Průvodní slova, která jsem k videu v roce 2016 pro projekt napsala, zněla takto: „*Moje video prezentuje obyčejnou věc velmi estetickým a (dovolím si říci) důstojným způsobem v momentu, kdy je pod určitým vnějším vlivem. Nudle je spojená s člověkem, je jím vytvořena a je něčím, s čím jsou lidé téměř po celém dnešním světě běžně v kontaktu, čemu ale obvykle nevěnují příliš pozornosti. Přitom může mít různou hodnotu pro různé lidi v různých situacích.*“<sup>71</sup>

Video nakonec vznikla dvě. Jedno krátké, které bylo projektem *Projected Memory* s potěšením přijato, a jedno dlouhé, které se stalo součástí mého cyklu *Těstovin*. Vytvoření dvou variant si vyžádala limitní (pro mě extrémně omezující) krátkost prvního videa a hlavně ona různost přístupů k nim (a v důsledku toho i různá vypovídací hodnota). Jeden přístup je ovlivněný kontextem, který inicioval vznik první varianty, druhý potřebou zaznamenat a následně ukázat nepřerušene celý proces, kterým prochází špageta až do doby, než je uvařena – a chce se zdůraznit: než je z pohledu člověka *hotová, dokončená*. To totiž může naopak více zviditelňovat onu auru *služebnosti*, se kterou člověk špagetu pravděpodobně vnímá. S respektem k projektu *Projected Memory* jsem druhé video pojmenovala *Noodle II.*:

***Noodle II.***<sup>72,73</sup> se tedy nezdráhá diváku prezentovat celý proces vaření těstoviny od začátku až do konce v jeho naprosto surovém stavu. Vzniklo v roce 2023 a je dlouhé 13 minut (přesně 12 minut a 48 sekund).

Věděla jsem, jak esteticky se špageta dokáže ve vodě chovat, proto jsem mohla spoléhat na to, že i dlouhý záznam bude „sledovatelný“. Trochu napínavosti, než začne ten tolik vizuálně populární proces, jsem

71 Text byl původně napsán pro projekt *Projected Memory*. (Z anglického originálu přeložila autorka.)

72 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/noodle>

73 Soubor v multimediální příloze této práce: *pernicova\_noodle.mp4*

vítala jako gradaci a vhodné zdržení. (A také tak trochu jako způsob, jak se vyhnout přehnaně krásnému až kýčovitému obrazu, který jinak u špagety myslím hrozí.)

Záznam je velmi podobný ostatním z cyklu těstovin (statická kamera, v záběru je celý objem vody ve skleněném hrnci a marginálně stejné kuchyňské prostředí, žádné stříhy, žádné zpomalování nebo zrychlování či jiné triky). Špageta je opět na scéně po celou dobu videa, a to v různých svých stavech – od pevného úzkého tvaru opřené v hrnci a šikmo rozsekávajícího scénu, přes jeho postupné povolování a měknutí až k dlouhotrvajícímu motavému pohybu v prostoru vody ve varu a následně k již velmi měkkému smotanci u dna nádoby po tom, co se dovařilo.

Ten původní, ostrý, pevný tvar na začátku nehybně našikmo protíná scénu a v této fázi ještě není tak docela jasné, o co jde. Obraz ale statický není, protože je vidět mihotání zahřívané vody a drobné bublinky, které se v ní tvoří na dně, stěnách hrnce i na špagetě a unikají k hladině viditelné na samé horní hraně obrazu. Rovněž i celé dno hrnce je v záběru vidět. Jakmile je semolinový materiál ve vodě dostatečně dlouho, začne se pozvolna projevovat jako měkký. Nejdříve dojde k několika drobným posunům směrem dolů, které jsou ale tak nepatrné, že můžeme pochybovat o tom, zda se opravdu staly. Po chvíli už ale nepochybujeme a opravdu vidíme, jak se tvar prohýbá a pokládá na dno. Je zřejmé, že část špagety, která se dostává do vody nově, má jiný charakter (má tmavší barvu, není dosud nabobtnalá a je samozřejmě pevná) a stále šikmo trčí až k horní hraně obrazu a dále z něj ven. Pokládání na dno se děje opravdu velmi postupně, po kouskách – méně než milimetrových úsecích. V této pasáži videa si možná stačíme všimnout, že se špageta odráží ve dně nádoby jako v zrcadle a s tímto svým odrazem vytváří souměrný obraz (později, v divočejším pohybu, už si to naši pozornost nejspíš nezíská). Těstovina stále ještě není ve vodě celá a ten její konec, který v ní je od začátku, už se začíná občasně malinko pohybovat (nadskakovat) ode dna. I konec trčící k hladině se pak konečně začíná překlápět do vody, náhle v tom dokonce zrychlí, ale ještě na chvíli zastaví a vidíme ho opřené o stěnu hrnce, která je k nám nejbližší. První (již měkký) konec nato ustupuje dál k nejzazšímu místu hrnce vlevo a na chvíli mizí v místech, kde ho (kvůli optice vody) není vidět. Brzy se ale vrací a s tím i druhý (tvrdý konec) dopadá na dno. Leží tam nehybně, zatímco měkký konec už poměrně výrazně nadskakuje a posunuje se po dně k němu a zase od něj. Na okamžik opět mizí v „kraji“ hrnce, pak se vrací a ještě jednou to opakuje, tvrdý konec se přitom pomalu pohybuje směrem za ním, jen na rozdíl od měkkého bez nadsakování. Pak už se měkký konec posunuje po těle špagety a začíná formovat spirálu, přitom se ale již přizvedne nad ně a brzy nato vystupuje do výšky, kde se začíná různě zvolna vlnit. Tvrdý konec leží stále u dna,

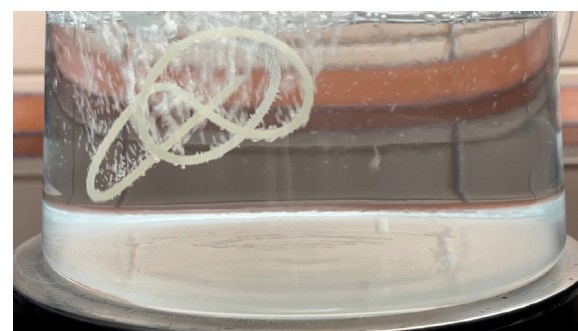
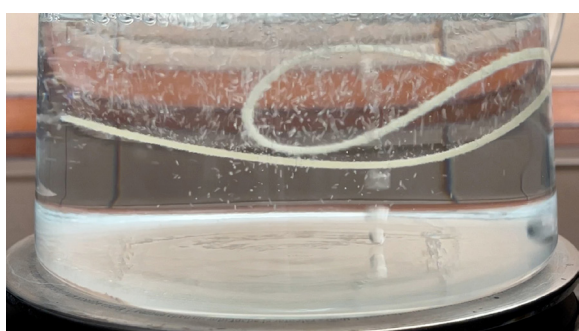
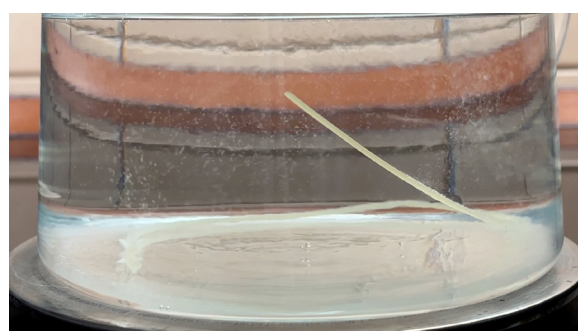
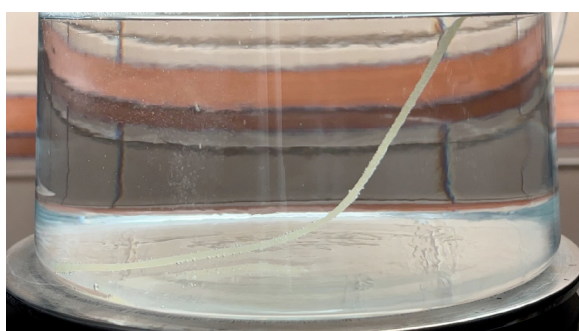
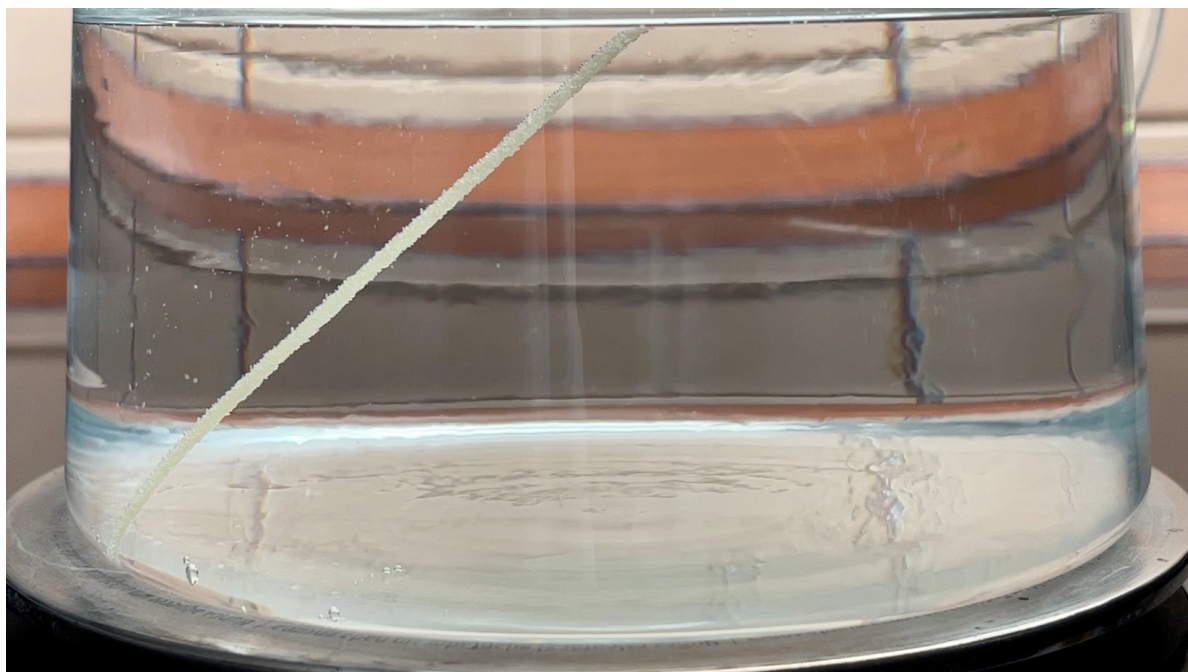
ale již také začíná nadskakovat. Měkký je ve výšce, na dno se nevrací, jen v jednom krátkém okamžiku se k němu přiblíží, hned ale putuje zase směrem k hladině. Po čase už se dostává špageta do výšky celá, tužší (už ne tvrdý) konec ale ještě po nějakou dobu vykazuje tendence vracet se na dno více a oproti tomu (stále ještě) měkčímu se vlní poněkud „toporněji“. Celý objekt už ale nyní využívá k pohybu objem vody kompletně (horizontálně i vertikálně). Časem pak nabývá jednotné konzistence a natahuje se a zase kroutí tak, že to chvílemi vypadá, že se zasukuje. Občas částečně mizí „za hranou“ scény, odkud na ni vychází jeden či druhý jeho konec nebo oba, někdy je celý ve výšce, jen koncem (případně oběma) se dotýká dna, jindy zase naopak. Svůj pohyb dynamicky zrychluje a zpomaluje, dokonce některé pozice jako by na chvíli téměř fixoval. Pak se na delší dobu přesunuje k levé straně hrnce, aby se odtud ale občas natáhl přes celý hrnec až doprava a pak se zase vrátil. Na krátký okamžik ze scény i zmizí za optickou „hranou“ vody. Napůl schovaný začíná svůj pohyb postupně uklidňovat, tráví méně času ve výšce a více u dna, pak už prakticky leží, jen občasně vystupují do výšky jeho stále kratší a kratší úseky (konce nebo „středy“ těla). S cukavými pohyby se nakonec po dně o kousek přesune z kraje směrem do středu scény, leží teď u stěny hrnce blíže k nám a zde už se pohybovat téměř přestává. Video se setmí a končí.

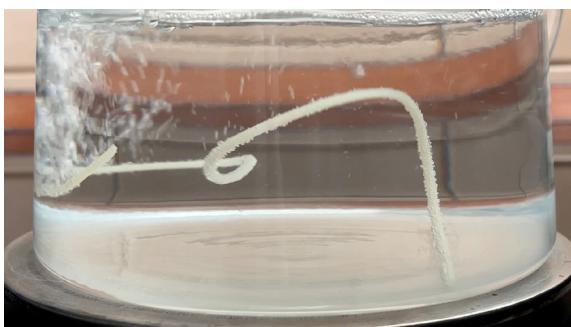
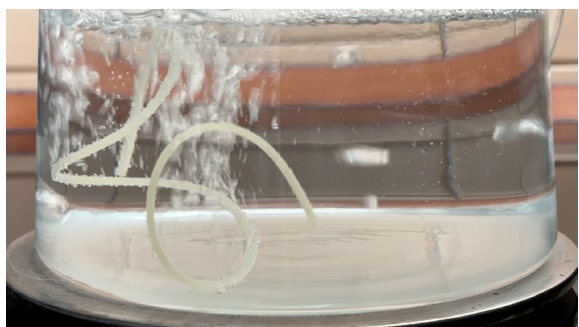
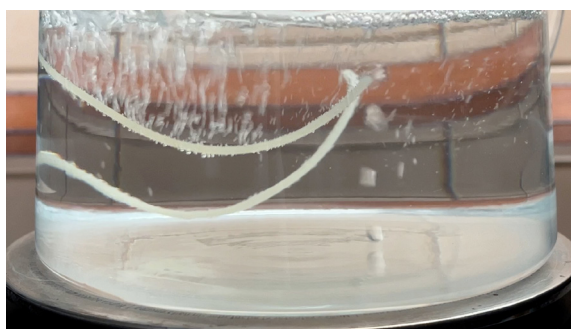
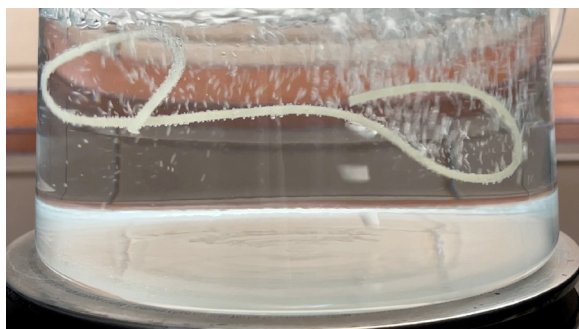
K uklidňování pohybu pochopitelně dochází po vypnutí vařiče, které se děje mimo obraz. Myslím ale, že je dostatečně pochopitelné, že už uběhla doba potřebná k uvaření našeho objektu a vařit se přestává. Jistě zde lze spoléhat na divákovu informovanost o světě (zkušenosti ze života).

Video je poměrně dlouhé a je možné, že v některých pasážích může být pro někoho už i nudné, protože pohyb špagety začíná být variacemi na již známé. To jsou chvíle, kdy začíná fungovat více jako *pohyblivý obraz*. Divák od něj může odejít a neutne tím svůj zážitek. O nic nepřijde, protože ví, jak vše skončí (proces vaření špaget zná). Důležitý je zde pohled na „osamostatněnou“ špagetu. Upozorňuje nás na její estetiku a na možnost vnímat ji jako *jedinečnou entitu*, které se můžeme možná i obdivovat.

Špageta zde však dokáže působit i jako jakýsi zvláštní druh podvojného nebo dokonce samosubného objektu. Je 2 v 1. Snad tím neřeknu nic příliš intencionálně, když zmíním, že se při jejím pozorování v našem vnímání mnohdy střídá dojem, že se koukáme na jednoho jedince, který se celý nějak vlní, s dojmem, že spolu před našimi zraky komunikují (interagují) dva různí jedinci – totiž dva konce špagety. Toto vyznění je umocněno tím, že po část videa jeden konec vykazuje jiný charakter než druhý (jeden je měkčí a dynamičtější, druhý tvrdší, těžší a „topornější“). Chvilkami to pak dokonce vypadá na dva jedince spojené dohromady.

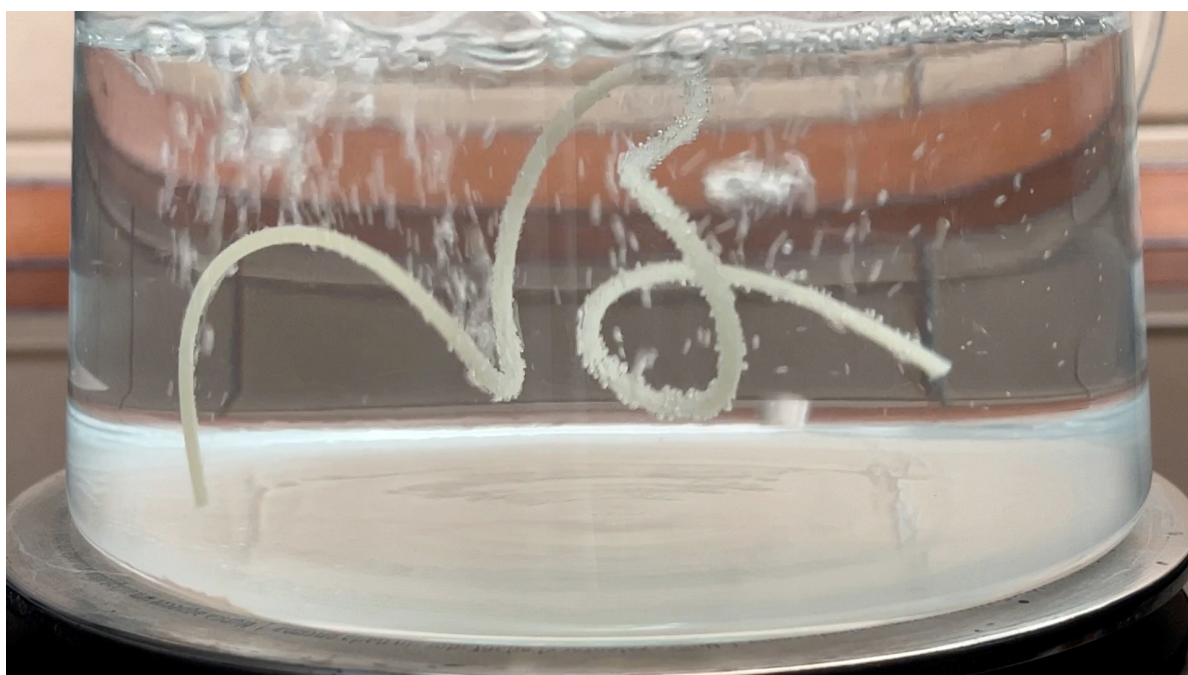






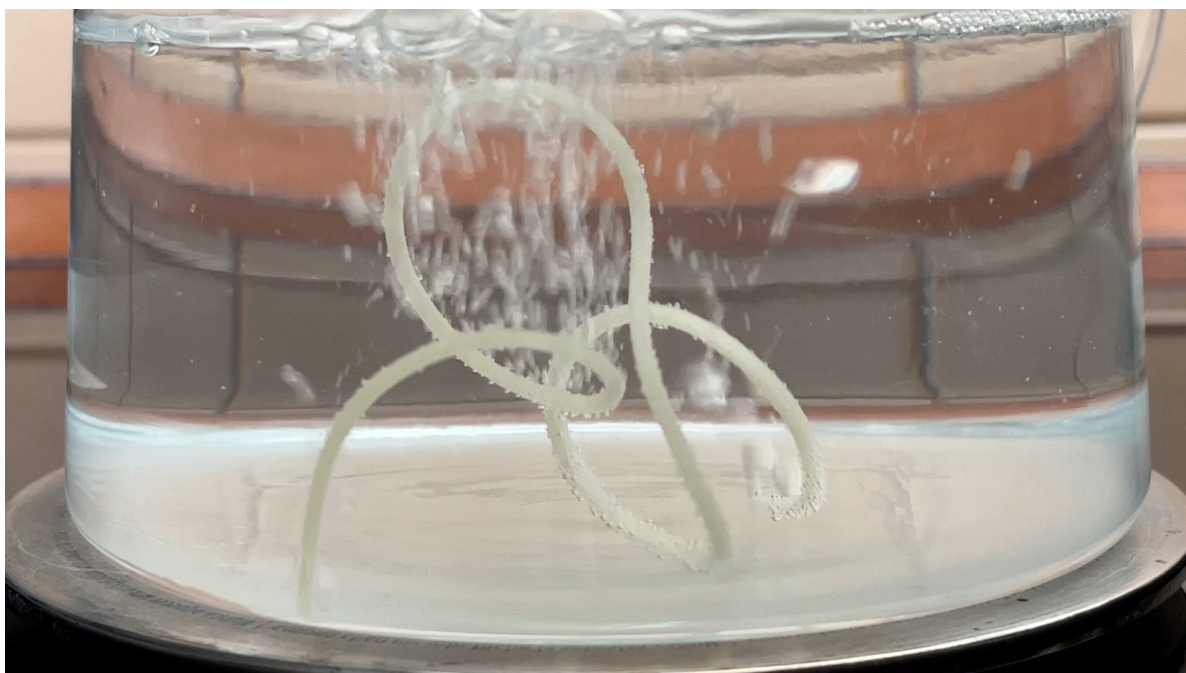
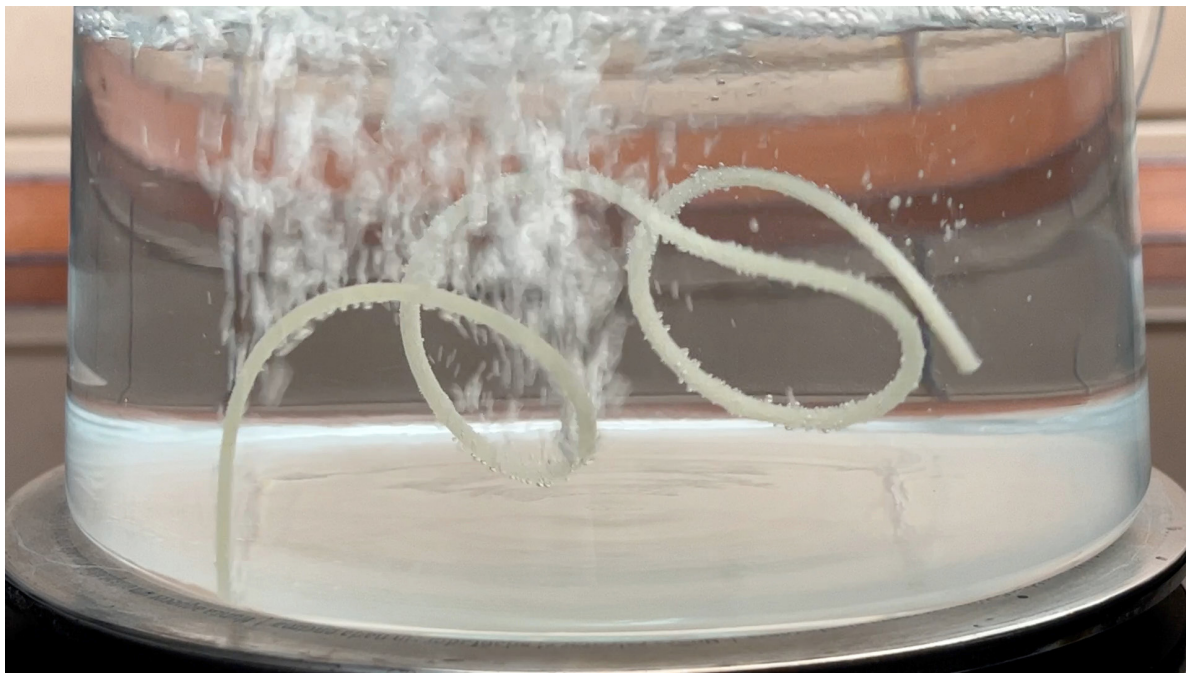
Audio stopa je vynechaná (stejně jako u všech ostatních videí tohoto cyklu), protože zvuk, který děj „přirozeně“ provází, nepochází od samotného vaření, ale z vařiče. Hučení jeho větráku pod obrazem by bylo jen zbytečně zavádějící. Tichost, ve které se vše odehrává, nám navíc proces ještě více vzdaluje (což vítám). Objekt ve videu tak může snadněji vypadat jako něco, co je mimo nás, a přesto se nám to snaží něco sdělit, pokud budeme naslouchat.



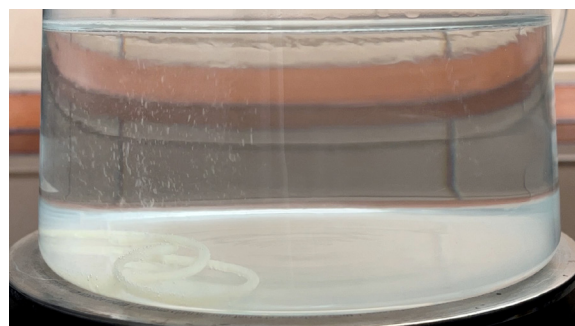
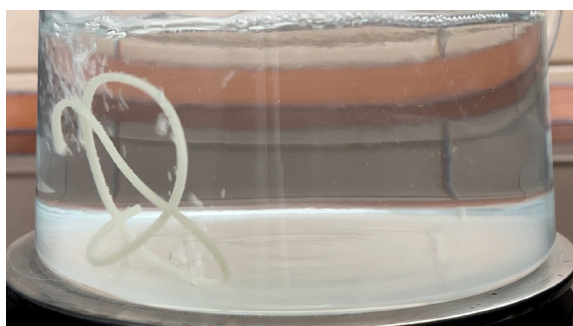
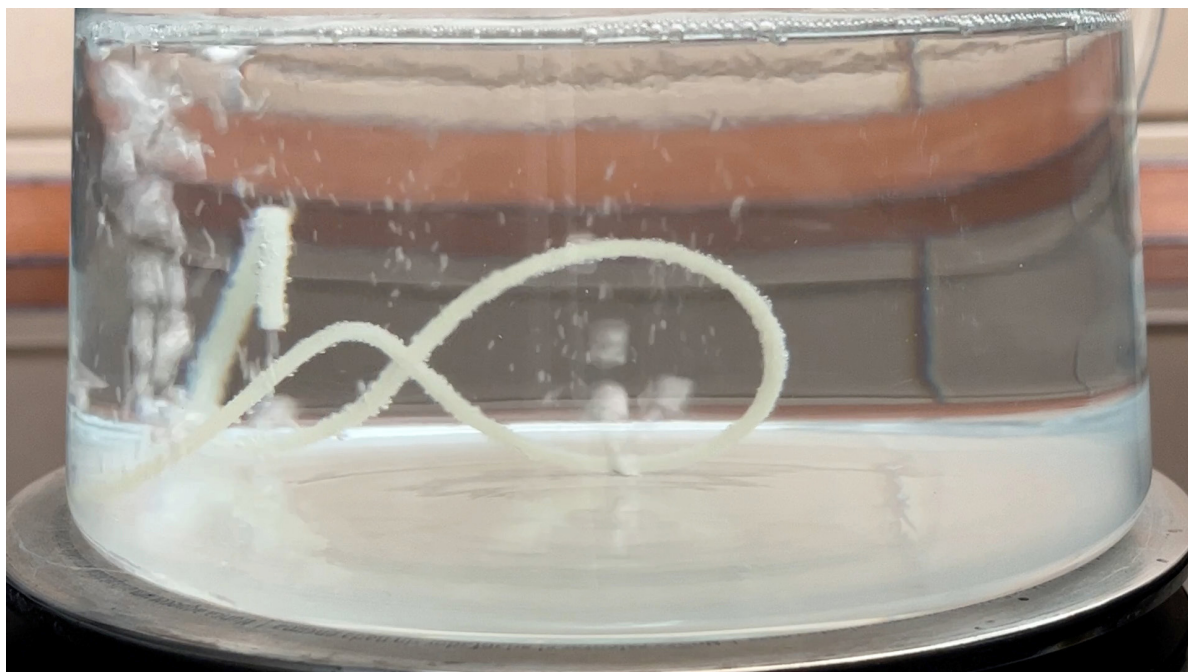


Může to působit třeba i jako zvláštní druh komunikace z vesmíru. Samotnou mě u mých videí baví, jak pružně se v jejich průběhu mohou měnit mé výklady pozorovaného. Věřím, že nejsem jediná, komu se to takto děje, a právě to, chci divákům prostředkovat. Pokud jsem měla špagetu chvíli za hermafrodita a chvíli za mimozemšťana, mohu se na ni za chvíli podívat opět vážně jako na špagetu k jídlu a video vnímat jako zviditelňující její *služebnost* vzhledem ke mně samé, protože mě svým způsobem „informuje“ o všem, co *pro mne* špageta dělá (počítám, že si každý uvědomuje, proč se špagety vaří). Ve stejnou chvíli ale lze předpokládat, že u toho

divákům připadá natolik „krásná“ nebo *samostatná*, že jsou možná schopni najít si k ní i jinou cestu (jiný přístup). Jsem přesvědčena, že způsob její prezentace, kdy je na scéně opravdu dlouho a sama a vyvíjí se a mění v čase před našimi zraky, nám dovoluje vytvářet si k ní *vztah*. A možná také to, co se jí děje, vnímat docela podobně tomu, co vnímáme v jiném divadle jako „osud dramatické postavy“.







Statické snímky z videa *Noodle II*.

Důležitou veřejnou prezentací tohoto cyklu (konkrétně videí *Fusilli* a *Gomiti & Conchiglie*) byla z mého pohledu výstava *Sousedé* (2018) s Vilinou Brzezinovou v Galerii HYB4 v Praze. Popisovala jsem ji jako relevantní již pro video *Gumička*, které na ní bylo vystavováno také. Vilma Brzezinová zde byla zastoupena knihou básní a zejména obrazy a fotografiemi a já videi a dále svými semividitelnými sochami šitými z vatelínové hmoty, které jsem popisovala již dříve. Prostor galerie byl poměrně spletitý, s různými místnostmi a zákoutími, na stěnách visely Vilminy obrazy a fotografie a mezi nimi, v místech, která byla potměšlá, se v tichosti pohybovali hrdinové mých videí *Fusilli* a *Gomiti & Conchiglie*. Na dalších místech pak byly různě rozesety mé méně či více viditelné sochy (včetně kočky použité ve videu *Životek*, které ale součástí výstavy nebylo).<sup>74</sup>

<sup>74</sup> „V cyklu videí *Těstoviny* autorka využívá vaření k rozpořívání jednotlivých druhů těstovin, které jsou svým průmyslovým provedením samostatnými objekty. Pernicová však s nimi nepracuje

## CYKLUS CORN <sup>75,76</sup>

Posledním cyklem stavějícím na *autoanimaci*, který bych zde ráda představila, je *Corn* (tedy *Kukuřice*). I zde se jedná o videozáznamy objektů. Cyklus vznikl na sklonku roku 2019 a je v něm zahrnuto celkem 7 videí dlouhých vždy 2 minuty (přesné časy jsou tyto: *Corn 1* 01:52; *Corn 2* 01:37; *Corn 3* 01:44; *Corn 4* 01:38; *Corn 5* 01:34; *Corn 6* 01:36; *Corn 7* 01:36). Pojmenovávám je vždy *Corn* a číslem, čísla ovšem neznamenají pořadí ani nenaznačují žádné preference, mají ryze rozlišovací funkci. Všechna ze sedmi videí jsou samostatná, mají svůj začátek a konec a nijak na sebe nenavazují. Názvy opět vychází jednoduše z toho, jaké objekty jsou v záznamech skutečně přítomny, videa jsou vždy nestříhaná a netriková, natočená statickou kamerou, která nám nabízí pohled na bílou plochu, na níž jsou vedle sebe vyrovnána pokaždé dvě žlutá zrníčka kukuřice. Nedotýkají se, ale leží dostatečně blízko u sebe na to, abychom je mohli považovat za dvojici. Ta bílá plocha, na které leží, je kruhová a zakřivená a my v ní poznáváme bílý nepřilnavý povrch kuchyňské pánve. Zpočátku je obraz naprosto klidný a objekty bez pohybu, postupně se pohybovat začínají, většinou ale ne moc, vyžaduje tedy trochu pozornosti pochytit všechny změny (možná to však není bezpodmínečně nutné).

Chci se zde ještě zastavit u jedné důležité vlastnosti zrníček kukuřice pro tato videa. Tou je, že jsou na jedné straně zúžená do špičky, čili: mají špičku a naproti ní „oblinu“ jako kapka. Pohybují-li se někam, velmi často je to směrem za špičkou, což snadno budí ve vnímání diváka dojem, že tam na tom konci mají hlavičku. Je to novinka oproti *Těstovinám* nebo *Gumičce*. Těstoviny a gumička jsou z pohledu mé práce objekty podobného druhu jako kukuřice (také jsou to hotové objekty vybrané z našeho běžného světa), hlava se nám u nich však buď nenabízí, nebo se její umístění střídá podle toho, jak se objekty zrovna pohybují. Člověk si hlavu nezafixuje na některém konci fusill jednoduše proto, že mají oba konce stejné, gumička pak mění tvar svého smotance tak „pružně“, že hlava může stejně pružně vznikat a zanikat, pokud je vůbec někde na jejím „těle“ rozlišitelná. Člověk má zřejmě přirozenou tendenci hlavu rozeznávat na tom konci objektu, který jde ve směru pohybu napřed, a k tomu má dále přidruženu

*metaforicky ani je nepovažuje za konkrétní obrazové znaky, ale využívá jejich bytostnou podstatu, kterou vytváří jen jakousi ‚kulisu‘ pro představy vznikající ve vědomí diváka.“* Autorkou textu je kurátorka Hana Šauerová (2018). Dostupné z: <https://www.kampushybernska.cz/2018/03/20/vernissaz-sousedu/> [cit. 4. 11. 2022]

75 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/corn>

76 Soubory v multimediální příloze této práce: *pernicova\_corn\_1.mp4*, *pernicova\_corn\_2.mp4*, *pernicova\_corn\_3.mp4*, *pernicova\_corn\_4.mp4*, *pernicova\_corn\_5.mp4*, *pernicova\_corn\_6.mp4* a *pernicova\_corn\_7.mp4*

tendenci si jednou rozpoznanou „anatomii“ pamatovat a napříště ji aplikovat. Kukuřice mu to velmi dobře umožňuje.

Její zrníčka se tedy ve videu postupně začínají dávat do pohybu a i ze zvuku, který je původní (nahrávaný kamerou v průběhu natáčení) a poměrně tichý, začínáme poznávat, že se něco děje. Původci pohybu jsou drobné bublinky, které se kolem zrníček tvoří, a my slyšíme tiché šumění smažení. V pánvi je tedy s nimi i průhledný tuk. Smažení kontinuálně nabírá na intenzitě, zrníčka v něm mnohdy urazí i kousek cesty, ale „nezamíchají“ se nám a stále víme, které je které. Náhle v jednom bodě v čase pukají a stává se z nich popcorn. Přichází tedy výrazná změna=proměna hlavních hrdinů. Dalo by se v tomto případě říci, že to strohé pojmenování videí pouze podle objektů v nich, o kterém jsem mluvila, zde neplatí. Nebo platí jen napůl. Objekty se ale pouze mění, nevyměňují se. Stále jsou tytéž, jen se před našimi zraky *proměnily*. Zůstávají samy sebou, zároveň jsou ale už i něčím jiným, a dokonce něčím, co často má i potenciál odkazovat k něčemu *ještě jinému*, protože nám to může něco připomínat. Tvary pukanců popcornu bývají rozličné a stává se, že bezděky mobilizují naši fantazii. Jsou ideálním materiálem pro *pareidolii*<sup>77</sup>, o které jsme obsáhle mluvili ve druhé kapitole této práce, a snadno se s ní u nich také setkáváme. Divácké výklady toho, co se ve videích tohoto cyklu událo, jsou pak nejpravděpodobněji založeny nejen na způsobu a směru pohybu zrníček kukuřice před rozpukem, načasování jejich rozpuku a opět způsobu a směru, jakým se případně pohnou v jeho okamžiku. Do značné míry jsou odvislé také od toho, jak potom ve stavu popcornu vypadají – jak jsou velká, jaké mají vzájemné proporce a tvarosloví a co tím vším připomínají. V každém ze sedmi videí jsou pukance i způsoby jejich vzniku samozřejmě jiné. Dalo by se natočit nekonečné množství záznamů a každý by byl unikátní, myslím ale, že 7 jich stačí. Je to podle mě únosný počet, protože děje v nich jsou dostatečně různorodé, 7 kusů také postačuje jako „důkaz“ (připomínka) toho, že proces se bude pokaždé odehrávat jinak a s jiným výsledkem (s jinou interpretací), unikátně – *tady a ted*.

Všechna zde popíši, chci před tím ale říci, že byli u jiných mých předchozích popisů problém volit slova bez přílišného promítání lidských intencí do chování objektů, u popcornu je k tomu navíc ještě přidružen nový problém – a to popsat jeho výsledný tvar bez odvolávání se na jiné tvary, které připomíná (ať už patří živým nebo neživým entitám). Chci se toho vyvarovat, abych tím neovlivňovala vlastní závěry diváka, vede to však k tomu, že se často musím uchýlit k dosti zdoluhavému a kostrbatému popisu. K textům připojuji statické snímky z videí, které snad mohou

77 Viz s. 13–22 této práce.

příspěť k lepší představě alespoň o tvarech popcornů, které vznikly, opět ale doporučuji raději, než číst popis, zhlédnout videa v multimediální příloze této práce<sup>78</sup> nebo na mém webu<sup>79</sup>. Tak tedy:

Na začátku všech videí jsou žlutá zrníčka kukuřice položena vedle sebe poměrně úhledně ve zlatém středu obrazu. Špičkou zpravidla směřují nahoru, jejich podélné osy jsou více méně rovnoběžné. Jsou vysoká asi 8 mm, mezi nimi je pokaždé ponechána vzdálenost zhruba 5 až 15 mm. Záběr je dosti velký na to, aby jim poskytoval prostor k pohybu, při jejich velikosti se v něm však neztrácejí a jsou dobře viditelná a v centru naší pozornosti.

## CORN 1 <sup>80,81</sup>

Ve videu *Corn 1* se z takto úhledně vyrovnané dvojice zrníček dává do pohybu nejdříve to levé. Nejprve se kolíbá, pak se pozvolna začíná otáčet špičkou směrem od toho pravého, později se od něj špičkou napřed i pomalu vzdaluje. V tu dobu už se dává do pohybu i pravé zrníčko. Také se špičkou odklání, pak ale obě v otočce pokračují dál, takže to může vypadat, že ji dokončí a budou zpět špičkami k sobě, pravé ale náhle praská, aniž by ji dokončilo, a ve svém prasknutí poodskakuje dál od levého. Levé ještě chvíli pokračuje ve své otočce, brzy nato však praskne také, přičemž zůstává více méně na místě. Dalo by se říci, že pukance jsou si tvarově vlastně celkem podobné, jejich bílá hmota má kulovitý tvar, na jedné straně z ní vybíhají dva její plátky s konci zohnutými směrem k sobě, pravý pukaneček je ale na protější straně od zohnutých plátků zploštělý a celkově je o něco málo menší. Stále se také ještě malinko pohybuje, zatímco levý je zcela statický. Déle už je nepozorujeme, video se setmí a skončí.

78 Soubory v multimediální příloze této práce: pernicova\_corn\_1.mp4, pernicova\_corn\_2.mp4, pernicova\_corn\_3.mp4, pernicova\_corn\_4.mp4, pernicova\_corn\_5.mp4, pernicova\_corn\_6.mp4 a pernicova\_corn\_7.mp4

79 <https://pernicova.com/corn>

80 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/corn>

81 Soubor v multimediální příloze této práce: pernicova\_corn\_1.mp4

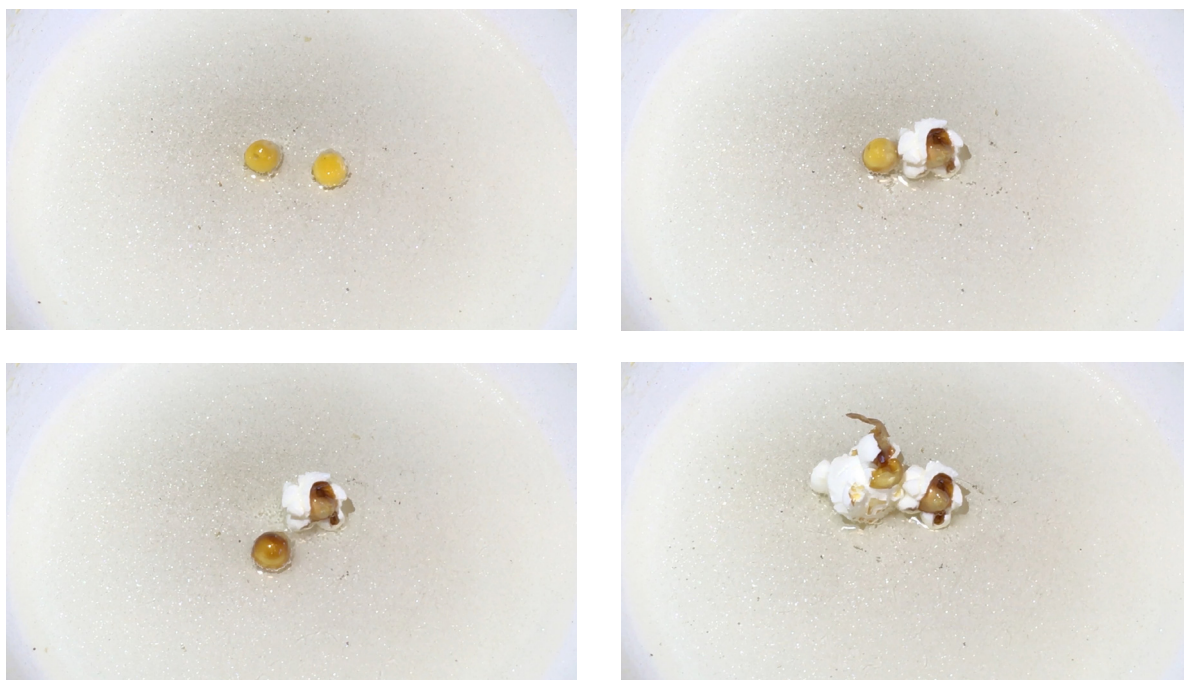




Statické snímky z videa *Corn 1*.

## CORN 2 <sup>82,83</sup>

V záběru *Corn 2* se kukuřice pohybují jenom téměř neznatelně. Zůstávají na svých místech, ani se neotáčí, jen je z množství vznikajících bublinek i zvuku zřejmé, že postupně zesiluje jejich smažení. V nezměněné pozici pak pravá praskne do přibližně kulovitého tvaru, v němž uprostřed vidíme zbytek nerozprasknutého materiálu, zůstává přitom na místě, ani nijak dramaticky nezvětší svůj objem (popcorn dokáže běžně dosahovat mnohem větších objemů), její zvětšení ale stačí na to, aby se na svém místě od teď již dotýkala druhé (levé) kukuřice. Ta s ní chvíli zůstává v takto blízkém kontaktu, brzy se ale překulí kolem své podélné osy na druhou svoji stranu, čímž se dostává v obraze diagonálně o něco pod (teď již) popcorn a odhaluje nám svoji spodní stranu osmaženou do světle hněda. Špičku má namířenu směrem k pravému popcornu. V této pozici chvíli vydrží, jen se chvěje, pak se najednou otočí špičkou směrem od popcornu a hned nato konečně praská také a poposkakuje přitom zpět do své původní polohy. Je teď tedy opět vedle pravého popcornu, přímo na něj natlačena. Tvar má nyní jako popcorn také v rámci možností kulovitý, je ale větší než ten pravý a nahoře má ještě jeden menší kulovitý tvar, na kterém vpravo zůstává část kukuřičné slupky a nahoře ještě jeden proužek slupky odstává směrem doleva. Vlevo dole má pak na své „hlavní kouli“ ještě jednu o něco drobnější přídatnou nedokonalou kuličku. Po krátké chvíli v této pozici se malinko zhoupne, čímž do sebe pravý popcorn zaklesne, potom už se ani jeden nepohybují a video končí.



Statické snímky z videa *Corn 2*.

82 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/corn>

83 Soubor v multimediální příloze této práce: *pernicova\_corn\_2.mp4*

## CORN 3 <sup>84,85</sup>

V *Corn 3* dlouho pozorujeme zrníčka chvět se na místě, pak se konečně levé začne natáčet špičkou k pravému. Pravé zatím stále nedělá nic, jen se sotva znatelně chvěje. Později se ale pootočí špičkou směrem pryč od levého. Levé se nato k němu natočí ještě více a dokonce ještě i poskočí blíž. Pravé se pootáčí špičkou více od něj, čímž se dostávají jejich podélné osy do jedné přímky. Jakmile jsou takto v jedné linii, přitlačí se pravé zrníčko na levé. Nyní tedy špičky obou směřují doprava a levé ji má natlačenu přímo na vypouklé straně toho pravého. V této pozici za chvění chvíli zůstávají, než v rychlém sledu po sobě prasknou. Pravé praská jako první, vyskakuje přitom trošku nad pánev a hned dopadá zpět vedle levého, jen o něco více do horní části obrazu. Levé zrníčko praská vzápětí po dopadu pravého, čímž ho odráží dále směrem k pravému hornímu rohu záběru, a samo přitom odskakuje opačným směrem (k levému dolnímu rohu). Vzniklé popcorny nejsou na objem příliš veliké a jsou poměrně členité, levý je osově souměrný, je to kulovitý tvar a z něj vycházejí dva k sobě zahnuté plátky, mezi nimiž zůstává slupka, z níž je patrný původní tvar semínka, pravý popcorn je nesouměrný, vypadá jako dva spojené tvary, jeden mírně trojúhelníkovitý, druhý trochu jako obdélník, ze kterého z boku vychází ještě jeden úzký obdélníkovitý plátek.



84 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/corn>

85 Soubor v multimediální příloze této práce: `pernicova_corn_3.mp4`





Statické snímky z videa *Corn 3*.



## CORN 4 <sup>86,87</sup>

*Corn 4* nám zprostředkovává pohled na dvě kukuřice zpočátku ještě méně pohyblivé než ty v předchozích videích. Špičky obou od začátku směřují mírně diagonálně vpravo. Levá se po nějaké době od začátku začne malinko natáčet špičkou více k pravé, pohyb je ale tak pomalý, že skoro pochybujeme o tom, jestli k němu došlo. Pravá se pak také otáčí špičkou k levé, jen ještě o něco méně zřetelně a také extrémně pomalu. Po tom, co tento pohyb ukončí, se začne levá zase otáčet zpět, směrem od ní. Pravá pak praská a odskakuje až k samé dolní hraně obrazu (trošku vlevo), vzápětí praská i levá a přímo středem odlétá ze záběru ven. Popcorn, který na scéně zůstal, se pak začne pohybovat směrem doprava, neurazí ale vůbec dlouhou cestu, než video skončí. Jeho tvar je podélný, poměrně kompaktní, vypadá jako dva spojené přibližně kulovité tvary, z nichž jeden je menší a jeden větší.



Statické snímky z videa *Corn 4*.

86 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/corn>

87 Soubor v multimediální příloze této práce: `pernicova_corn_4.mp4`

## CORN 5 <sup>88,89</sup>

Ve videu *Corn 5* se dvě zrníčka v kompaktním stavu opět pohybují jen velmi spoře. Levé se krátce po začátku videa asi o milimetr naráz posune k pravému, pak je ale na dlouhou dobu téměř dokonale statické, jen se kolem něj stále tvoří bublinky v oleji. Pravé se chvěje na místě a v tom chvění se mírně natáčí špičkou k němu. Trvá to docela dlouho, než se u levého zrníčka znovu objeví nějaká činnost a alespoň trošku se nakulí na stranu, čímž na své pravé dolní části odhalí srpek tmavšího opečeného povrchu. Chvilí po tom už praská pravé zrníčko do popcornu, který vypadá kulovitě a osově souměrně, a se svým prasknutím přiskakuje až k levému. Na straně přikloněné k němu má prohlubeň olemovanou mírným „zduřením“ své bílé hmoty a v ní je vidět jeho původní, tmavě opečená slupka. Kolíbá se zde ve své nové pozici ze strany na stranu a těsně natlačen na levé zrníčko tento pohyb přenáší i na ně. Také ho tím tlačí v obraze mírně dolů. Posléze i toto druhé zrníčko konečně praská a odskakuje doleva, popcorn, který s ním před chvílí kolíbal, přitom odráží doprava nahoru. Tvaru nabývá hodně členitého a nesouměrného, základ je kulovitý, z něj však vychází další velké různorodé tvary do různých stran. Odražený pravý tvar tentokrát dopadl na dno pánve do jiné polohy než před tím a z úhlu pohledu, který se nám na něj nabízí nyní, už nevypadá tolik kulovitě, navíc na něm teď už vidíme mnohem více slupky.



88 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/corn>

89 Soubor v multimediální příloze této práce: `pernicova_corn_5.mp4`

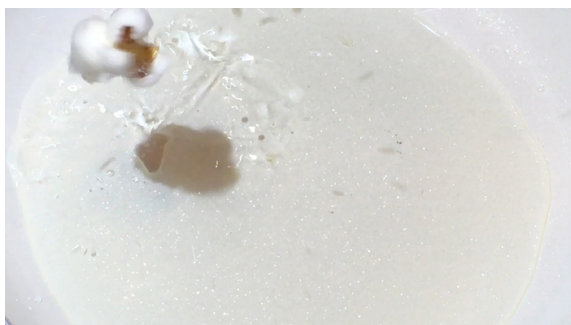


Statické snímky z videa *Corn 5*.



## CORN 6 <sup>90,91</sup>

V obraze videa *Corn 6* nejsou zrníčka na začátku tak vyrovnána jako u ostatních videí tohoto cyklu. Jejich osy nejsou zcela rovnoběžné a to levé má už od začátku špičku mírně odkloněnou od pravého, je také v obraze o trošičku výš. Vidíme, že se z této své pozice posouvá k pravému svojí oblou částí napřed. Přitom se pravé posouvuje také trošku výš a zároveň od něj svoji špičku také mírně odklání, aby ji pak ale zase přiklonilo. V následující chvíli videa jejich pohyby zrychlí. Obě se chovají o poznání dynamičtěji než ta z jiných videí. Levé zrníčko docela rychle přitáhne špičku k pravému, pravé k levému, jsou teď tedy špičkami k sobě a dál se přitom přibližují. Než se ale stihnou dotknout, pravé zrníčko praská a odskakuje ze záběru. Dokonce v audio slyšíme, jak mimo záběr poměrně tvrdě dopadá a po dopadu ještě párkrát doskakuje, než definitivně zůstane ležet. Levé zrníčko bylo jeho prasknutím odraženo a sklouzává v záběru více doprava, přičemž se zároveň otáčí, takže nyní leží na dně svojí původně horní částí a my vidíme jeho původně dolní, mírně dohněda opečenou polovinu. Jakmile doklouzne, natočí špičku směrem ven za záběr, chvíli se chvěje na místě, pak se jednou svižně otočí kolem své osy, nato pukne a s tím poskočí k dolní hraně záběru. Tvar pukance je přibližná koule s dvěma malými přídavnými hranatými tvary dole, jedním o něco větším téměř kulovitým tvarem s drobnou tečkou nahoře a k tomu ještě jedním (opět menším) srpkovitým tvarem nahoře vedle toho kulovitého, na jehož konci odstává další malý srpek, tentokrát však srpek opečené kukuřičné slupky.



90 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/corn>

91 Soubor v multimediální příloze této práce: `pernicova_corn_6.mp4`





Statické snímky z videa *Corn 6*.

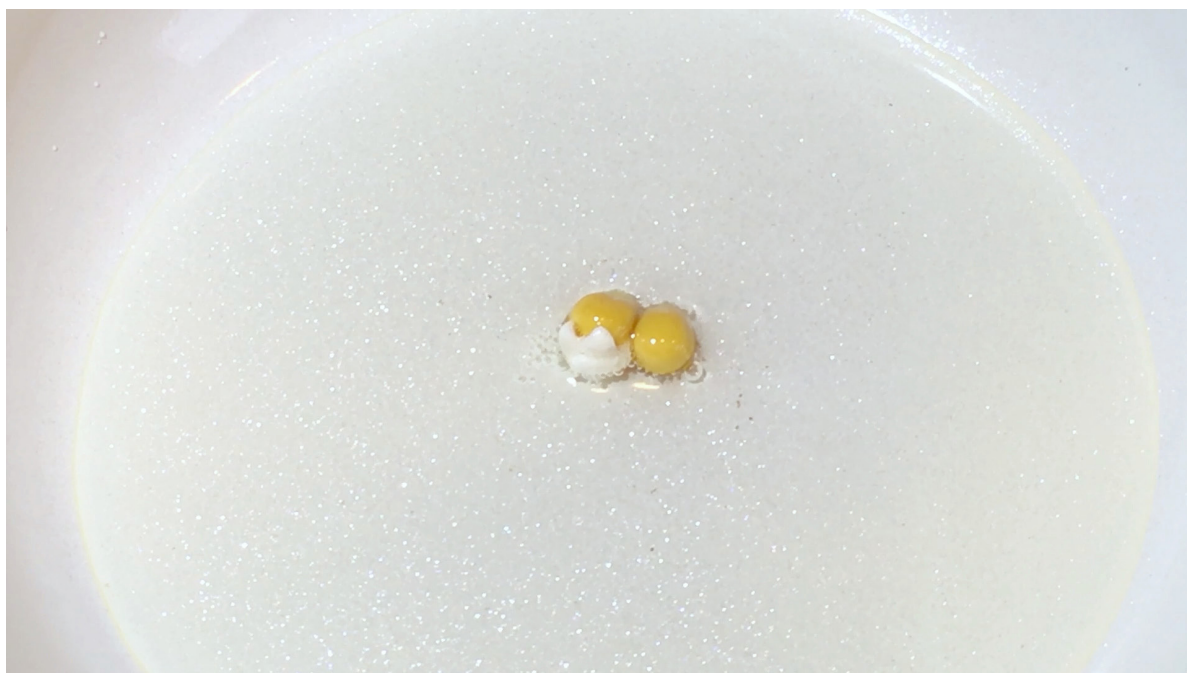
## CORN 7 <sup>92,93</sup>

A naposledy *Corn 7* nám ukazuje dvě kukuřičky, jak se k sobě z obvyklé původní pozice pozvolna přibližují, ne ale špičkami napřed, nýbrž svými boky. Když jim k úplnému dotyku chybí asi 1,5 milimetru, levá maličko napukne a s tím k pravé ten milimetr a půl rázem překoná. Její tvar a barva stále odpovídají z většiny zrníčku kukuřice, jen v místě oblíny (naproti špičce) má vyhřezlé malé množství své bílé vnitřní hmoty. V tomto stavu jsou kukuřičky u sebe nějakou dobu, pak puká i ta pravá. Sice pukne na rozdíl od levé celá, ale svůj objem nezvětší do žádného velikého popcornu. Zůstává jen poměrně malým popcornem a ani nikam neodskačuje, stále je natlačená na levou. Povrch má členitý, ale celkově je poměrně kulovitá, z našeho úhlu pohledu je celá bílá (až na miniaturní kousíček u její horní hrany nevidíme její slupku). Chvilí se mírně kolíbá, pak o něco málo posune levou kukuřičku, ale hned zase s pohybem přestane a obě se natlačeny na sebe jen chvějí. Na žluté slupce levého zrníčka posléze začíná

92 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/corn>

93 Soubor v multimediální příloze této práce: *pernicova\_corn\_7.mp4*

být u krajů patrné, že se už hodně smaží – získává po obvodu tmavší hnědou barvu. Nějakou dobu hnědne stále víc a víc a pak najednou ještě jednou dopukává. Ani tentokrát u toho nikam neodskakuje a zůstává na místě. Je teď jako popcorn o něco málo větší než ten pravý, nahoře má patrnou asi polovinu své slupky, tvar má jako dvě rozplácené členité koule vertikálně posazené na sobě. Oba popcorny jsou až do konce videa statické, těsně natlačeny jeden na druhý.





Statické snímky z videa *Corn 7*.

To jsou tedy co nejvěcněji a co nejméně zobrazivě popsané „děje“ všech sedmi videí cyklu. Nezáživnost jsem se snažila obhájit předem, nechtěla jsem totiž nic podsouvat. Ze snímků, které zachycují výsledné popcorny, jste možná ale sami mohli vyvodit, že mnohé vypadají, že mají (podobně jako nepuknutá zrníčka kukuřice) někde „vpředu“ a někde „vzadu“, u některých lze (alespoň podle mého oka) dokonce mluvit i o hlavě nebo končetinách.



I tyto videozáznamy divákům vždy prezentuji ve větším než životním měřítku. Jako vždy totiž chci objektům dát náležitý (důstojný) prostor. V tomto smyslu jim přinese velkou exkluzivitu výstava *Umění je už nuda* (2023) v galerii HYB4 v Praze. Její kurátoři Hana Šauerová a Filip Kazda se v její instalaci rozhodli dát dohromady má videa cyklu *Corn* se sovkou Martiny Chloupy s názvem *Polštář* (2014). Toto dílo je citlivým přenesením měkkosti polštáře do velkého dřevěného (lipového) masivu opatřeného železnými nohama (rozměry jsou 140 x 70 x 50 cm). Z materiálu *Polštáře* je na první pohled zřejmé, že se jedná o dřevo (vidíme jeho kresbu i typické praskliny), jeho tvar nás ale dokonale mate. Pevný materiál autorka zpracovala s nesmírnou dovedností tak, že působí naprosto měkce, zkrátka polštářovitě. Navíc se na něm velmi pohodlně sedí, což bude umožněno i divákovi, který z tohoto luxusního posezení bude moci sledovat má videa na velkoformátové ploché obrazovce.<sup>94</sup>

Věřím, že 7 videí cyklu nabízí ke zhlédnutí 7 různých „interakcí“ objektů, a tím také volnost pro minimálně 7 různých výkladů. I když i u jednoho člověka je číslo sedm pro výklady sedmi videí (doufám) jen extrémně nepřesné.

## DIRIGENT <sup>95,96</sup>

Na samém konci této kapitoly se na chvíli vrátím k počátkům mého zájmu o objekt ve videu. Vždy to byl zájem o objekt ve chvíli, kdy je možné chápat ho jinak než běžně, a v pohledu zpět se poměrně zřejmě ukazuje, že se v tomto odvětví mé práce už od samého počátku projevovala i *autoanimace* jako tehdy ještě nevědomý „program“. Již v roce 2009 jsem natočila krátké video šneka, který je také extrahován ze světa a představen k pozorování jinak/nově, stále však na pozadí místa, kde jsem ho reálně zvedla ze země. I zde je jasné, že to, jak ho nyní vnímáme, je jen náš „zkreslený“ výklad. Zkreslený především zvukovou stopou, kterou jsem pod obraz dodatečně přidala (jedná se o počáteční

94 „Výstavní projekt s názvem **Umění už je nuda** představí práci přibližně pětáctičetřiceti současných autorů, kteří prošli v průběhu svého akademického vzdělávání na pražské AVU Intermediální školou Milana Knížáka. [...] Koncepce výstavy [...] je zaměřena na současná díla, různost přístupů a témat napříč třemi generacemi bývalých studentů a pedagogů Intermediální školy ve vztahu k dnešku. Na výstavě by se měla objevit díla veřejně uznávaných autorů, umělců nacházejících se na počátku své cesty, ale i těch, kteří vystavují jen sporadicky mimo frekventované galerie nebo vůbec.“ Autory textu jsou kurátoři Hana Šauerová a Filip Kazda (2023).

95 K zhlédnutí zde: <https://pernicova.com/conductor>

96 Soubor v multimediální příloze této práce: pernicova\_dirigent.avi



3 minuty 2. věty Symfonie č. 9 e moll Z *Nového světa* Antonína Dvořáka<sup>97</sup>), ale neméně také tím, jak se živočich ve videu chová, respektive k jakému chování jsem ho vyprovokovala způsobem mého úchopu. Jediné, co jsem udělala, bylo, že jsem ho otočila „vzhůru nohama“ – přesněji řečeno: vzhůru jeho jedinou nohou. Šnek se pak pokoušel změnou rozložení své váhy překulit zpět. Počíná si tak, že to vypadá jako tanec, k tomu ale různě vytahuje a zatahuje své tykadlovité oči, se kterými mu navíc pohybuje i vítr. Video jsem tedy pojmenovala *Dirigent*, protože jenom tanec to z mého pohledu nebyl, tykadla sehrála také velkou roli a připodobnila šneka v mých očích více k dirigentovi. Je dlouhé 3 minuty (přesně 2 minuty a 59 sekund).



Statické snímky z videa *Dirigent*.

Na rozdíl od mých pozdějších projektů působí tento poměrně zobrazivě. Ani v něm však nepoužívám žádných triků, nezpomaluji ho například, jak by někoho možná mohlo napadnout, šnek se opravdu pohybuje ve svém vlastním tempu, které se až překvapivě shoduje s dosazenou hudbou. Ve skutečnosti je tato shoda výsledkem trpělivého hledání takového nastudování, které se co nejpřesněji krylo s délkou mého videozáznamu.

97 Nahrávka Israelského filharmonického orchestru z roku 1986.



## Kapitola IV

### CO CHI ŘÍCI A CO NE

Metody své práce, přístup k ní a také záměry a cíle, se kterými se do ní pouštím, jsem postupně osvětlovala ve všech předchozích kapitolách a zejména pak při popisování konkrétních projektů zkoumajících principy *autoanimace* v té předchozí. Nyní, v této závěrečné kapitole, tedy shrnu, co považuji za důležité především. Její text se mnohdy bude vracet zpět k tomu, co již padlo, aby dané teze zastřešil, ale i rozšířil či zodpověděl otázky, které u nich mohly vyvstat, ale nebyly zodpovězeny nebo byly zodpovězeny jen parciálně či v náznaku. Zastavím se u toho, co nebylo zmíněno třeba proto, že jsem tomu chtěla věnovat ucelenější prostor, nebo jsem považovala za příhodnější mluvit o tom až po té, co nabídnu seznámení se všemi projekty věnujícími se tématu *autoanimace*.

Zejména se zde ale pokusím doplnit, co si myslím, že ještě zbývá k předání informace o mém přístupu k animaci a ke světům. To je ona *informace o pocitu*, který z práce a koexistence s animací a objekty našeho světa nabývám a mluvila jsem o něm v úvodu. Je to také pocit z jejich světa – ze světa objektů.

### OBJEKTY

Z mé reflexe konkrétních projektů stavějících na *autoanimaci* jistě již vyplynulo, jak a podle čeho vybírám objekty, se kterými v nich pracuji. Už se tedy jen zastavím u těch nejměrodatnějších principů.

V první řadě vždy důsledně volím objekty, které jsou člověku *známé* (ideálně až důvěrně familiérní). Jsou součástí jeho každodenního života a mají pro něj zřetelnou návaznost a vazby na poznaný, etablovaný svět. (Konstatovala jsem to i jinde, ale pro pořádek opakuji, že zde беру přirozeně (a z pochopitelných

důvodů) nejvíce v potaz svět člověka euroamerického kulturního okruhu. Když tedy počítám s divákem a jeho chápáním, je to divák, který je tohoto okruhu součástí. Lze říci, že životy nás lidí v něm jsou ve svém základu podobné, povšechně jsme zhruba obeznámeni se stejnými věcmi a máme podobné povědomí o světě. S odvoláním na předchozí kapitoly pak lze očekávat, že mezi námi existuje velká pravděpodobnost shody ve výkladech alespoň těch jednodušších situací. Člověk euroamerického kulturního okruhu je tedy ten, jemuž může být srozumitelné mé sdělení, pokud s nějakým přicházím.) Takový člověk mnou vybranými objekty nebývá zaskočen, když se s nimi setkává, naopak jim bezpečně rozumí. To znamená, že zná jejich minulost a budoucnost, jinými slovy má dobré povědomí o jejich původu a účelu a také dobře ví, co od nich očekávat (co se s nimi bude dít nebo co mu mohou přinést). Zkrátka s nimi má *zkušenost* a jsou pro něj naprosto *běžné*.

Tahle *běžnost* je důležitá i proto, že je kvůli ní nepovažuje za nic speciálního. Dokonce ho vede k tomu, že je mnohdy přehlíží jako nepodstatné. Jsou pro něj nevýznamné, parciální, okrajové. Uvědomuje si jejich existenci, ale vlastně jen ve chvílích, kdy je aktuálně potřebuje (docela zjištně), jinak jim nepřikládá žádnou důležitost. (Když potřebuje stáhnout pytlík, použije gumičku má-li ji k dispozici, jinak na něm udělá uzel a nebude myslet na to, jak mu gumička chybí. A už vůbec kvůli tomu nebude svůj život považovat za omezený.) Avšak ani v případech, kdy tyto objekty má a používá, jim pravděpodobně nevěnuje mnoho pozornosti. Není obvyklé, že by detailně zkoumal napínání gumičky kvůli uzavření pytlíku, stejně tak kvůli večeři nezkoumá hydrodynamiku těstovin, nemá potřebu ani studovat přesný způsob, jakým mravenec používá kusadla k úchopu nebo jaký tvar má který kousek popcornu a jak se jednotlivé kusy liší velikostně. Má o těchto věcech určité povědomí, protože s nimi má zkušenost, avšak povrchní povědomí a povrchní zkušenost mu u nich pro život naprosto dostačuje, velké detaily v jejich případě nevyžaduje.

Dále, krom toho, že moje objekty jsou člověku dobře známé a nejsou jím považované za významné součásti jeho života, pro něj nejsou ani zatížené žádným obecně známým přeneseným významem či obecně platným zobrazivým čtením. Nejsou zástupnými symboly a není s nimi běžně spojen nějaký navyklý odkaz k něčemu jinému mimo ně. Těstovina není například dřevěný křížek, u kterého si je člověk zpravidla vědom jasných hlubších konotací. Neomezuje své povědomí o křížku pouze na jeho praktické aspekty – totiž že je to tvar, který se často věší na stěnu či nosí jako přívěsek na krku. Automaticky se mu vybavuje jeho význam jako křesťanského symbolu. Ve stejnou chvíli si pak uvědomuje i to, že o tomto hlubším významu křížku vědí i ostatní lidé na světě. Naproti tomu o těstovině každý ví to praktické (že to je ingredience, která se vaří a jí), k tomu zároveň ví i to, že ostatní lidé to s ní takhle praktikují rovněž, o nic



hlubší významy s ní ale spojené nejsou. Má-li ji přece jen konkrétní člověk propojenu ještě i s něčím dalším (třeba s určitými svými významnými vzpomínkami, zkrátka znamená-li pro něj něco víc), pravděpodobně přitom chápe, že o tom většinová společnost není informována stejně.

## Zvyk a „nakoukanost“ jako estetická měřítko

Zůstává ještě otázkou, jak moc při výběru na objekty uplatňuji estetická měřítko. Nebo jak moc od nich vyžaduji, aby byly fotogenické. Odpověď není zcela přímočará. Dá se říci, že jejich fotogeničnost pro mne není parametrem, který bych se vědomě snažila mít pod kontrolou, myslím si ale, že je zároveň jasné, že na ni jaksi automaticky a přirozeně dbám vlastně vždy.

Estetická měřítko zřejmě tedy uplatňuji ve skutečnosti ještě před tím, než objekty reálně vybírám, jinými slovy vybírám jen z takových, ze kterých mám dojem, že se vybírat hodí, a do výběru ani nezahrnuji žádné, které by se mi zdály natolik ošklivé, že bych měla dojem, že se na ně nebude chtít nikdo dívat. Z tohoto automatického „předvýběru“ pak již mohu vybírat jakkoli, jen musím ještě opačně dávat pozor i na to, abych nevolila něco příliš překrásného a nesvrhla tak na svá videa podezření, že zachycují a prezentují jenom povrchní krásu. Mohlo by to snad být poetické, ale „poetika všedního dne“ není v ohnisku mého zájmu.

Druhým důvodem, že si tento luxus nevelkého zabývání se vzhledem svých objektů mohu dovolit, je možná ten, že od samého začátku hledám právě ty *známé objekty z běžného života*. Podle mého názoru u nich s tímto původem začínají jako estetická měřítko prakticky fungovat zvyk a „*nakoukanost*“. Těmito „termíny“ mám na mysli to, že dané věci okolo sebe vidáme tolik a jsme na ně a jejich vzhled natolik zvyklí, že se nám jejich tvar zdá obecně v pořádku – svým způsobem ověřený časem. Dokonce se nám mohou stávat i určitými měřítky, která aplikujeme na věci v našem zorném poli novější. Podle čeho si například můžeme myslet, že hodnotíme, jestli spolu ladí barvy? Nemůže to být podle toho, že je spolu zkrátka vidáme (třeba v přírodě)? Nemáme náhodou dojem, že takové zelené, kterými jsou probarvené stonky a listy růží, sedí ke všem barvám, které se přirozeně vyskytují pro změnu v jejich okvětních plátcích? V jakém procentu případů nám připadá, že se příroda dopouští něčeho barevně či proporčně vysloveně nevkusného? Trošku kupodivu ale existují takové příklady – pro mě osobně je to například měsíčník. Jenže to je svými proporcemi výjimečná ryba, kterou nevidám tak běžně jako třeba její kaprovité kolegyně. Pak se – a to by právě mohlo být potvrzením mé právě vyslovené „nakoukanostní

teorie“ – není čemu divit, že pro mne měsíčník vypadává z libých proporcí, pokud si tyto proporce nastavuji podle treboňských kaprů, koi kaprů, lososů a neonek. Kdybych se setkávala jenom s měsíčníky, mohl by mně naopak ocas žraloka připadat jako nevkusný přílepek na jinak, kolem a kolem vzato, bezchybném těle. Podobně fotka talíře těstovin bude působit lákavě, protože těstoviny znám a většinou mi chutnají. Je ale docela dobře možné, že bych je považovala za něco nechutného, co se doslova nedá jíst, kdybych je viděla poprvé a jejich tvary by pro mne znamenaly jen něco, co není požitelné, třeba instalatérské trubky špinavé od něčeho červeného. Nebo kdybych dnes, s jasnými parametry, jak mají správně připravené těstoviny vypadat, viděla fotku zářivě modrých těstovin s hnědou omáčkou. Asi by se mi sliny neseběhly.



Měsíčník svítivý (ilustrace z knihy Lubomír Hanel: Svět zvířat IX – Ryby 2, autor: Pavel Dvorský).

Chceme-li si s divákem porozumět a ne ho vyvádět z míry, je pro to jistě užitečné pohybovat se alespoň přibližně v zóně jeho *navyklých* a *nakoukaných* schémat. Jistě na to myslí například i filmař točící film s mimozemšťany. Pro potřeby těchto mých úvah bych rozdělila mimozemšťany filmových příběhů na dvě množiny, u kterých pak bude velmi zajímavý a důležitý jejich průnik. Do první z nich spadají všechny bytosti, které jsou na první pohled antropomorfní. Tedy vycházející z člověka, a díky tomu také pro diváka snadno a jasně čitelné. Jedná se o všechny ty tak často zelené či nazelenalé panáčky s obříma očima, bez nosu, s tykadly, s jiným počtem prstů či bradavek oproti člověku apod., stále ale zpravidla vzpřímené, s hlavou v horní části těla nad trupem, rukama a nohama. Krom své vnější podobnosti člověku se tato stvoření také chovají podobně jako lidé a vykazují lidské vlastnosti a charakterové rysy. S lidmi si v zásadě rozumějí a není problém vsadit je okamžitě po jejich příletu na Zemi do společnosti lidských postav a rozehrát s nimi společný příběh. Jejich anatomické odchylky od člověka jsou zpravidla voleny tak mírné, že jim nebrání používat lidskou mimiku a řeč těla. Konkrétně sem patří například Paul z filmu *Paul* (2011), tzv. křeveťáci z filmu *District 9* (2009) nebo E.T. z filmu *E.T. the Extra-Terrestrial (E.T. – Mimozemšťan)* (1982) a přešel dalších. Většina mimozemských bytostí ve *Star Wars (Hvězdných válkách)* také jistě není z nouze ctností z nedostatku fantazie a neschopnosti autorů přijít s něčím pořádně odlišným, ale právě výsledkem snahy „obsadit“ bytosti, jejichž jednání bude pro diváka dobře čitelné. Jakkoli se totiž příběh *Star Wars* odehrává intergalakticky, je stále příběhem lidským. Vytvořené postavy jsou tedy vhodným kompromisem mezi mimozemskostí a pochopitelností jednání, citů a motivací. Fakt, že některé z nich postrádají nos nebo naopak mají na vrcholu hlavy nějaký orgán navíc, nám ve čtení jejich chování a hnutí v obličeji zásadně nepřekáží.

Už ale například jiný počet rukou nás dokáže při vnímání akce postavy obstojně vyrušit. Jako příklad uvedu postavu se jménem Rio Durant z filmu *Solo: Star Wars Story* (2018). Ve scéně u ohně, kdy si postavy povídají, si Rio zároveň připravuje večeři – bere do rukou různé předměty, přidává ingredience do pánve, ochutnává, ale také vyskakuje na kamennou zídku, přičemž gestikuluje. Věřím, že nejen já se cítím tímto zmatkem vyrušena a mám netriviální problém jeho počínání sledovat a chápat. Postava se mi před očima prakticky stále mění, a v závislosti na tom musím ve svém vědomí neustále přepracovávat její anatomické schéma. Jednou si roztřídím ruce na jedno místo a nohy na druhé, vzápětí nato zjišťuji, že ty nohy jsou asi vlastně ruce, pak nevím, kde jsou nohy, a za zlomek vteřiny se vše zase nějak protočí a já nezcela chápu, jak se tohle stvoření dostalo na zídku a kdo nakonec vaří tu večeři. Rio je pro mne v onom průniku zmíněných dvou množin mimozemšťanů. V té druhé, kterou jsem dosud nedefinovala, tedy na druhém konci zpracování mimozemšťanů oproti antropomorfním

panáčkům, stojí například delegace návštěvníků z filmu *Arrival (Příchozí)* (2016). V něm autoři ušli k opravdovému mimozemství mnohem větší kus cesty. Už lodě, kterými cizí návštěvníci na Zemi přicestovali, nejsou nic pozemského a funguje v nich (alespoň parciálně) jinak gravitace, samotné bytosti pak nejsou podobné lidem v ničem. Stále sice lze konstatovat, že nejsou naprosto dokonale vymyšlené z čista jasna jako ryzí novotvar, protože jsou podobné pozemským (a přesněji mořským) olihním a dorozumívají se pomocí myšlenek nebo inkoustu, který produkují, vzájemná nepochopitelnost a bazální komunikační problémy mezi jimi a lidmi ale tentokrát nepřinášejí další, stále lidský, příběh jen s novými kamarády odjinud. Namísto toho pro nás vytváří mnohem realističtější představu, jak by mohlo vypadat naše hypotetické setkání s mimozemskou civilizací.



Rio Durant (statický snímek z filmu *Solo: Star Wars Story*).

Je dobré mít jasno v tom, kde chceme diváka vyprovokovat k aktivitě. Jestli je naším záměrem tak trochu ho mást a přimět hádat a rozkódovávat, co to má vlastně před očima, a přemýšlet, co si s tím počít, nebo jestli chceme, aby se soustředil více třeba na příběh toho, na co se dívá.



# SDĚLENÍ

## Uvolnění na pozadí známého

Já sama si kladu za cíl nevyrušovat ho přílišným rozkódováním a neodpouštávat jeho pozornost od možných následných výkladů. To známé o objektech, které mu prezentuji, hned od samého začátku důsledně odhaluji. Nepoužívám žádných triků ani kamufláží, obrazovou informaci nijak neznečitelňuji, naopak se snažím, aby byla co nejčitelnější, záběr co nejostřejší, objekty v něm co nejviditelnější. Takto, na pozadí známého, chci diváku umožnit uvolnit své vědomí a dát mu prostor vidět objekt *sám o sobě* tím novým pohledem, o kterém mluvím již od prvních kapitol této práce. Tedy pohledem nezkaleným fakty, která jsou mu o něm již z minulosti známa, nezkaženým zkušenostmi. Věřím, že pak díky tomu může své vědomí uvolnit ke zcela novým, a hlavně svobodným, asociacím.

Stává se mi však, že je divák i přes veškeré neskrývání a přiznanost podoby a vlastností mých objektů někdy přece jen chvíli v nejistotě. Podle mého názoru tahle nejistota může pramenit z toho, že mu mohu zprostředkovávat často poněkud překvapivá setkání. Nepočítá zkrátka s tím, že mu bude ve velkoformátové projekci ukazováno pouhé semínko kukuřice nebo těstovinové kolínko. Tím spíše ne, když (jak jsem řekla výše) tyto objekty nepovažuje za nic, co by stálo za mnoho pozornosti.

Například kukuřice a podobně i špageta ale diváky podle mých zkušeností překvapují často i proto, že to ve videozáznamu chvíli trvá, než se projeví jejich typické vlastnosti, které je pak už jednou pro vždy určí. Musím ale říci, že zrovna u těchto dvou videí takový moment překvapení vítám a ve skutečnosti jsem ho ráda podpořila. Tvrdost špagety a její „rozsekávání“ scény není vlastností, kterou od ní očekáváme nejtypičtěji. Často se také stává, že žluté (poněkud kulovité, i když ne zcela) kukuřičné zrníčko smažené v pánvi s bílým nepřilnavým povrchem nejednoho diváka nejprve mate – myslí si, že se bude jednat o vajíčka. Trochu přitom zapomíná, že to bílé, čím bývá typicky obklopen vaječný žloutek, je vaječný bílek, a teprve na okrajích bílku se obě části společně smaží (to jsem vůbec nepředpokládala, že by se divákům mohlo stávat). Někdy také lidé čekají, že se to něco žluté v horkém oleji rozpustí. Pochopení přichází často až s leknutím, jak zrníčko pukne. (A pak smích.)

Tohle zrníčko je navíc v mé projekci opravdu patnácticentimetrové a špageta třímetrová (i delší). Jejich zvětšení je součástí mé snahy *osamostatnit* je a *vytrhnout z návaznosti na známý svět*. Vnáším tím do situace

nový parametr a snažím se na ni upozornit jako na něco speciálního, co za tu výše zmíněnou *pozornost* opravdu stojí a co si zaslouží, abychom o tom přemýšleli, věnovali se tomu.

Zvětšením rozměru také stavím objekt svým způsobem téměř na roveň člověku. Je-li například gumička promítána na zeď v tak velké projekci, že v ní nabývá lidských rozměrů, váže na sebe s touto velikostí již něco jako vážnost a možná si dokonce v našich očích usurpuje respekt nebo alespoň zvláštní dojem partnerství. Pak je asi o něco přímočařejší vnímat ji jako *samostatnou entitu*, která nemusí na světě existovat jenom podřízeně a služebně nám a našim potřebám.



Fotografie z performance v rámci výstavy *Tanz Tanec*.

## EXTRAKCE A OSTENZE

Mnohokrát jsem konstatovala, že své objekty prostřednictvím videozáznamů *extrahuji* z návazností na etablovaný svět. Znamená to, že zpřetrhávám jejich vazby na něj a prezentuji je v jiné perspektivě nazírání. Co to ale neznamena je, že bych je přitom přenášela jinam, do zcela nových – a mnou vybraných – situací, které by mohly být významotvorné nebo snad jen šokující. Ono vytržení

se snažím realizovat mnohem méně násilnými prostředky a hlavně nevýznamotvorně a stále při zachování pravé „identity“ objektů. Jedním prostředkem může být například velikost prezentace, jak jsem popsala před chvílí, jistě by k tomu ale stačil už jen samotný fakt, že je zblízka natáčím a posléze promítám. Už tím jim totiž dávám vyniknout a upoutávám pozornost na ně *samé*, ne jen na procesy a na další věci, se kterými je mají lidé automaticky spojeny.

Těstoviny například zůstávají ve vodě v kuchyni. Neukazují ve videozáznamu celou kuchyň, ani z něj nedělám dokument, jak byly vařeny. To hlavní ve videu jsou opravdu jen *ony samy jako objekty*. Z toho, co vidíme marginálně mimo ně, je ale myslím dostatečně zřejmé, že jsem je z jejich přirozeného prostředí neodnesla, a nesnažila se tak vytvořit žádnou novou situaci, natož novou realitu. Žádný z mých objektů není násilně stěhován na místo, které by nás nutilo hledat nějaký konkrétní význam tohoto přenosu. Jak jsem řekla, vše zůstává známé. Ani gumička, která není zachycena vysloveně ve chvíli, kdy pro nás pracuje, jak jsme zvyklí (tedy například obmotaná kolem věci, kterou má zpevňovat), zároveň není ani jinde, kde by vzbuzovala otázky, proč zrovna tam. (Není „vпасovaná“ doprostřed kruhového stolu summitu Evropské unie, ani třeba na stůl, kde se vydává jídlo lidem bez domova.) Extrahovala jsem ji z jejího prostředí a funkce, prezentuji ji ale pouze v neurčitěm, dalo by se říci neutrálním prostředí. Bílá scéna nenapovídá o významu nic, je spíš jakýmsi nikde než někde, a objekt se tam stále chová pro sebe naprosto přirozeně. Stejně tak mravenci jsou stále v mraveništi v lese, jen se jejich počínání jeví najednou jinak, když věc, kterou nesou, na sobě má barevný obrázek klasické postavy a ještě u toho slyšíme „*Kdybych tomu nezdárnému dítěti jen krejcar půjčil, po své smrti v hrobě bych toho želet musel...*“ teatrálním hlasem Jana Přeučila.

Změna oproti běžnému nakládání s objekty je zpravidla velmi malá. Jenže malá jen ve smyslu její pochopitelnosti (to znamená, že je pochopitelná poměrně přímočaře), ve svém účinu je velká. – Během svého výzkumu si to neustále ověřuji. Divák poznává, že se něco mění a objekty tím v jeho očích získávají na jakési *důležitosti*, stále jsou mu ale prezentovány v rámci jejich obyčejné funkce a v podmínkách, které sice začínají být exklusivní (těstoviny jsou jen dvě a ve skle), stále jsou pro ně ale přirozené (vaří se ve vodě v kuchyni).

## Důvod

Tvrdím zde, že pozoruji, jak objekty díky způsobu, jakým je prezentuji, nabývají v divákových očích na určité *důležitosti*. Považuji to za zajímavé a zajímá mě přitom i čím to asi je způsobeno nejvíce. Opět jsem si vědoma toho, že k vyvolání „podezření“, že jsou nějak důležité, by stačilo mnohem méně. Znovu právě už jen ten jednoduchý fakt, že jsem je vybrala a věnuji se jim – natáčím je a promítám, jak jsem řekla před chvílí.

Domnívám se tedy, že to, co pro nás činí věc důležitou, speciální, co nás vede k zamýšlení se nad ní, co jí snad v konečném důsledku činí i uměním, není kdovíjak složitý proces. Podle mého názoru to může být něco tak jednoduchého, jako pouhý *předpoklad důvodu*. Ovšem takového, který pro nás není tak úplně na dlani, je dostatečně nejasný, přitom se ale nabízí už tak akorát dost na to, abychom o něm tušili, že existuje nebo existoval. Takový správně zřetelný i nezřetelný důvod odlišuje pouhý předmět od uměleckého díla, sochu od designu, pár čar vzniklých při rozepisování propisky od konceptuální kresby.

Konstatováno pouze prakticky (ale možná, že i pouhé praktické hledisko k zasetí semínka úvah stačí), divák spolu s věcí neodmyslitelně vnímá její okolnosti a tyto okolnosti ji mohou i přerůst.

Dost možná, že právě *důvod* může být tím jediným, o čem potřebujeme informaci, pokud máme zažít umělecké dílo, a to, zda je vidíme, nemusí být vůbec podstatné. Vezměme si jako příklad dílo *The Vertical Earth Kilometer* (*Vertikální zemní kilometr*), umělce Waltera De Marii. Jedná se o přesně 1 kilometr dlouhou mosaznou tyč, která je vertikálně vsazena do země (její průměr je 5,1 cm, instalována je před museem Fridericianum v německém Kasselu od roku 1977). I když člověk vytvoří takovouhle věc, která bude pod zemským povrchem a nikdo ji nikdy neuvidí, pořád to něco znamená. Něco tím komunikuje. Pokud nám o svém gestu řekne, už vždy budeme vědět, že měl *důvod* vytvořit něco, co teď existuje, ale nikdo to nikdy nemá vidět. Reprodukci tohoto díla (respektive toho, co je z něj viditelné, což je příčný kruhový průřez 5,1 cm tlustou mosaznou tyčí) zde nepřikládám, protože jsem řekla, že ho vidět nepotřebujeme (ani v reprodukci, natož naživo). Je to jedno z těch děl, o kterém chceme vědět, které na nás ale nezanechá prakticky žádný vliv, když ho na vlastní oči spatříme. Podobně se to má i s *Fontánou* (*Fountain*) Marcela Duchampa (1917). Je příznačné a také se jeví jako naprosto správné, že její originál se nezachoval. Podstatné je gesto umělce, které změnilo náš pohled na umění. Je informací o fenoménu propůjčenosti a sděluje nám, že věci mohou v našich očích nabývat na *důležitosti* či *svátečnosti*, ale také mohou tyto atributy stejně snadno ztrácet a měnit se v obyčejné (v případě *Fontány* dokonce v dosti nepoutavé) věci.



Anebo naopak mohu mít doma třeba i velmi krásnou přírodninu, která bude fascinující a vlastně může mít i něco jako „výtvarné“ kvality. Budu se jí ale obdivovat jenom jako kráse (úžasnému výtvaru přírody, případně Boha). Je to jiné, než když se ocitám v kontaktu s dílem, na kterém poznávám nebo o něm vím, že ho vytvořil člověk. K takovému dílu bude můj postoj úplně jiný. Najednou opět předpokládám, že musel existovat nějaký *lidský důvod*, proč vzniklo. Od té chvíle už člověka za předmětem vždy vnímám. Také ho do jisté míry znám jako konec konců mně podobného, oba dva jsme lidé.

## KOMUNIKACE

Dokonce pak spolu vzájemně určitým způsobem komunikujeme. Je to komunikace, která je pro mě fascinující, protože je zvláště jednostranná, přitom ale oboustranná zároveň. Zním z ní maximálně polovinu (tu svoji), spíš ale méně, a odehrává se v jiné časovosti. Na mé straně se odehrává právě teď, představuji si, co autor chtěl svým dílem říci, a to nyní, když nad ním já uvažuji, ve stavu, ve kterém se zrovna nacházím. Třebaže i vím, že dílo vytvořil už někdy dříve, možná dokonce v úplně jiné době, kdy mělo vyznívat a vyznívalo docela jinak (mělo jiný význam a bylo jinak čteno než dnes). Přemítám, jak asi autor uvažoval, co ho vedlo k tomu, že ho provedl zrovna takto, co tím chtěl sdělit svému divákovi – přímo mně, i když přímo o mně nevěděl. Měl nejspíš při tvorbě – na jeho straně naší oboustranně jednostranné komunikace – na mysli diváka poněkud obecnějšího rázu. Zatímco já si v autorovi představuji individuuum, on se snažil vžít do obecného diváka a dílo přizpůsobit vnímání jeho jako jednoho z mnoha. Anebo opravdu tvořil pro někoho konkrétního?

Tohle je z mého úhlu pohledu další z výskytů *autoanimace*. – Komunikuji s „někým“, ale jsem v tom sama a o druhé straně se jen domnívám a něco jí „vkládám do úst“. Jedná se jen a jen o *můj výklad*. Ačkoli lze předpokládat, že autor uměleckého díla na druhé straně mě měl také podobným způsobem na mysli, i on se o mě mohl pouze domnívat a propojení nejsme. Byl *autoanimován* vlastní představou svého (obecného) diváka. Snažil se do něj vžít a své dílo prakticky posuzovat jeho očima. To činí umění dobrodružným. Mluvím zde z vlastní zkušenosti. I já se pochopitelně při své tvorbě cítím být takto ovlivňována představou/předpokladem diváka a svůj výtvar koriguji podle jeho čtení. Tohle, co jsem odhalila v průběhu mé umělecké praxe, věděl Jan Mukařovský už v první polovině minulého století. Ve stati *Záměrnost a nezáměrnost v umění* napsal: „[V umění je] *základním subjektem nikoli původce, ale ten, k němuž se umělecký*

*výtvar obrací, tedy vnímatel; i sám umělec, pokud k svému výtvoru zaujímá poměr jako k výtvoru uměleckému (nikoli jako k předmětu výroby), vidí a posuzuje jej jako vnímatel – vnímatel však není určitá osoba, jisté individuum, ale kdokoli.*<sup>98</sup>

Do obdobné míry se však cítím být *animována* i samotným dílem, které tvořím, ne jen divákem, do něhož se vžívám. A teď nemám na mysli jen to, jak mě prakticky *animuje* objekt, který přitom používám. Je samozřejmé, že se musím chovat tak, jak on potřebuje k tomu, aby vyniknul, nebo abych ho přiměla pracovat, jak potřebuji naopak zase já. O tomto přizpůsobování sebe sama objektům jsem se zmiňovala na více místech tohoto textu (například u popisu práce na *Záznamu inscenace loutkové hry podle starých lidových loutkářů Don Šajn* nebo při zamýšlení nad mírou mé dramaturgické práce v podkapitole „Přirozená dramaturgie“). Jistý druh *autoanimace* však zažívám i během práce v disciplínách, jejichž výsledek neprobíhá v čase – například v kresbě. Ta jako by vznikala v našem (jejím a mém) dialogu. Komunikuji s ní, protože reaguji na to, co vidím, že v ní pod mýma rukama vzniká, a mám přitom téměř jasně definovatelný pocit, že je to ona, co mě přímo pudí k akci a vynucuje si na mě určité jednání. Nutí mne korigovat ji za běhu a přizpůsobovat příští tahy těm, co již existují. Třebaže aktivní jsem zde pouze já a mám předem daný plán, kam chci nakonec dojít, nejsem ničím jako tiskovou hlavou stroje vykonávající od začátku do konce mechanické úkony spějící k naplánovanému cíli. Kresbou se nechávám překvapovat (a málem řídit) při jejím vytváření. Něco mi třeba připomíná a já pak jen dělám rozhodnutí, zda se tou cestou vydám, nebo ne.

U videí, která jsou předmětem této práce, se takovou nabízenou cestou většinou nevydám, protože se chci jakékoli „cesty“ vyvarovat, při kresbě ji ale mnohdy využívám, záleží vždy na konkrétní situaci.

## NEMETAFORIČNOST A NEZNAKOVOST

Budu se zde už jenom opakovat, ale musím naposledy explicitně říci, že zásadně divákovi neukazuji „cestu“. Neříkám mu, co si myslím, že si má myslet o situaci, kterou mu předkládám. Nemyslím si o tom nic. Nesnažím se mu předávat žádné konkrétní *sdělení* a nikdy nepoužívám objekt jako konkrétní *metaforu* či *znak*. Nemám plán, jak si divák má mnou prezentované situace vyložit,

98 MUKAŘOVSKÝ, Jan; CHVATÍK, Květoslav, ed. *Studie z estetiky: výbor z estetických prací Jana Mukařovského z let 1931–1948*. Praha: Odeon, 1966, s. 91–92.

a nedočká se ode mě žádných návodů ani indicií k nějakému konkrétnímu řešení. Nejzajímavější se mi zdá pozorovat, co v něm vzniká samo.

Chci-li svojí prací něco sdělit, pak je to to, že nechci sdělovat nic konkrétního, mnou předvymyšleného a že je jen a jen na každém jednotlivci, k jakému závěru dojde on sám.

Přitom ale nemohu říci, že bych neměla vůbec žádnou touhu, jaké povahy by divákově řešení mělo být. Řekla jsem již v první kapitole, že ho chci vyprovokovat ho k novému pohledu na skutečnosti jeho světa, které s největší pravděpodobností považuje za již dokonale známé a má je dopředu zařazené do dávno existujících kategorií a navázány pevnými, předem známými a předpokládanými vazbami na svůj poznaný svět. Mám celkem pádný důvod předpokládat, že jeho první soud by byl založen právě na jeho v minulosti nabytých zkušenostech a navykých schématech uvažování – zkrátka protože je tak za celý svůj život už zvyklý. Proto objekty *vytrhávám* z tohoto jeho etablovaného světa, jak jsem popsala, a snažím se mu je předvádět v *nové perspektivě*, prostřednictvím které ho chci vyzvat přemýšlet o nich znovu a nespokojit se hned s tím prvním řešením. Snažím se pro něj připravit opravdu volné pole k asociování, hledání řešení, klidně i *zobrazivé* vnímání, pokud bude chtít, přitom ho však sama nevést nikam. Proto ta *extrakce*, ale nepřenašení jinam, proto to časté strohé/faktické pojmenovávání děl, proto ten přirozený zvuk a skutečné záznamy reality a reálných dějů, proto to vystříhávání se triků.

Nic nezobrazuji, objekty pouze předvádím.<sup>99</sup>

99 Časopis *Loutkář* o mně a mé práci napsal toto: „Ve své tvorbě se věnuje systematickému potírání konvenčního vidění světa, což dokazuje například i série jejích šperků a nositelného designu: vytvořila piercing v podobě zanícených uhrů, náušnice pracující se zcela realistickou podobou klíšťat či sluchátka představující šneky a slimáky lezoucí do uší. Autorka tak hledá hranici mezi přírodním a umělým, snaží se definovat ‚vylepšení‘ a upozornit na absurdní stereotypy, kterým je lidské vnímání okolního světa podřízeno. Kromě objektů samotných se věnuje i videím, kde prezentuje objekty v jejich vlastní podstatě, bez snahy o vytvoření metafory či paralely. Objekty neanimuje a nevede je přímo, nechává je, aby se animovaly samy (**Gumička**, ve videu sledujeme samovolné rozmotávání zkroucené kancelářské gumičky), anebo je nechává reagovat na okolní vlivy (**Těstoviny**, těstoviny rozpohybované varem vody; **Život**, kočka upletená z lehké bílé hmoty podobné vatelínu je rozpohybována poryvy větru). Jedním z výtvarně-divadelních projektů Kláry Pernicové je také **Don Šajn**, který vznikl na motivy klasické loutkářské předlohy. Autorka v patnáctiminutové inscenaci doplnila text přednesený Janem Přeučilem o animaci plochých papírových loutek. Ty umístila do mraveniště, a vlastní animaci tak nechala na mravencích. Stříh videa se však nepokouší o nějakou rafinovanost, naopak akceptuje ‚chyby‘ v animaci a nechává dominovat přirozenou podstatu dění.“ Autorkou článku je Adéla Vondráková (2018). VONDRÁKOVÁ, Adéla. Klára Pernicová. *Loutkář*. 2018, roč. 68, č. 4, Spolek pro vydávání časopisu *Loutkář*. ISSN 1211-4065, s. 47.

## Zavírání dveří

Jde to tak daleko, že při práci neustále kontrolojuji, aby se mi do díla nedostalo nic, co by mohlo vzbudit dojem, že je to snad klíčem k řešení hádanky. Nebo vůbec dojem, že jde o hádanku. (Rozhodně nehraji hru na luštění hádanek a umění, které to dělá, je mi spíše nesympatické.)

Samozřejmě zohledňuji diváka a počítám s ním. Ne však s nějakým jedním konkrétním, jak jsme si řekli. Moc přitom nemyslím ani na to, jaké mají mí diváci aktuální konkrétní problémy nebo co četli za knihy, tyhle dodatečné komplikované nánosy nechávám stranou a na diváky myslím, dalo by se říci, „nadčasově“ – jako na lidské bytosti s jejich city a pudy. Neustále zakouším, jak by si asi elementy mého díla mohli vyložit, a pokud si všímám, že by něco mohlo navádět na nějakou konkrétní interpretaci, snažím se toho zbavit – něco změnit, aby to nevypadalo na „cestu“, „zavřít tomu dveře“. Znovu opakuji, že usiluji o to, aby divák docházel ke svým závěrům a sám. Nesnažím se na něj ale tlačit, pouze mu k tomu nabízím prostor.

## Balíčky

A stejně jako ve svých videích nepřináším žádnou plánovanou *metaforu*, *znak* či *konkrétní interpretaci*, nevytvářím je ani jako narativní. Není mým cílem diváku jejich prostřednictvím vyprávět nějaké určité příběhy a výjimkou v tom nebyl ani *Záznam inscenace loutkové hry podle starých lidových loutkářů Don Šajn*, přestože je jeho nedílnou součástí tradiční scénář. I při té nejlepší vůli by se v tomto případě nanejvýš dalo říci, že jsme si (divák a já) jen hráli na to, že by snad mohli něco vyprávět mravenci. Doufám ale, že se mi již při popisu tohoto projektu na začátku minulé kapitoly podařilo vysvětlit, že příběh Dona Šajna sloužil spíše jako pozadí pro něco jiného. Nyní, v této kapitole, bych se však chtěla zastavit u uvědomění, že jakási *příběhovost* v mých videích přesto funguje, ať ji plánuji nebo ne.

Tvrdím, že nevytvářím narativní videa, nemohu však už tak pevně tvrdit to, že by se v mé práci nevyjevoval příběh vůbec žádný a nikdy. Víím, že určitý druh příběhů si z nich diváci odnášejí. Kde se tedy berou, když je nevyprávím? Zkrátka jim je určitým způsobem připomínám. Přesněji řečeno: Dávám jim prostor (a látku), aby se na nějaké sami rozpomínali. Anebo: Aby jim příběhy samy přicházely na mysl.

Popisovala jsem, jak asi člověk ve svém vědomí ukládá a propojuje své zkušenosti. Jak se k nim vrací, zpřesňuje je, poupravuje, vytváří jim



nelineární vazby na jiné atd. I příběhy se mi jeví, že fungují na takovém principu. Avšak zajímavější než způsob jejich ukládání je možná způsob jejich vyjevování. Nevystávají nám z paměti jako konkrétní dějová linka, která běží v čase a odvíjí se nám v hlavě od začátku do konce. Místo toho nám přicházejí na mysl v jakémsi svém celku. Vybavujeme si naráz jejich téma, průběh i uzavření, k tomu charaktery jejich aktérů a jejich motivace a osudy a ještě i mnohé jiné věci, které s nimi souvisí nebo možná ani nesouvisí (například kde jsme je slyšeli, kdo nám je vyprávěl, kdo nás o nich učil a jestli jsme zvládli následnou zkoušku, jestli k nim máme i nějaké osobní vazby a podobně). Vše v takovém celistvém *balíku*. A takhle je to i s emocemi, zkušenostmi či vzpomínkami. (O tom, že lidé v mých videích rozeznávají různé emoce či pocity, ale přitom nekonkrétní své emocionální zážitky, jsem se také zmiňovala – bylo to v podkapitole Výklady<sup>100</sup>.) Vše jsou to případy podobných *balíčků*. Dobré přirovnání je dojem, ten rovněž máme celý naráz – prostě v nás najednou je. Nakonec takto přicházejí všechny výklady toho, s čím se setkáváme. A to je pro moji tvorbu nesmírně důležité.

## ZMĚNA PERSPEKTIVY NAZÍRÁNÍ

To poslední, co chci ještě (po opakovaném připomínání na mnoha místech této práce) shrnout, je *změna perspektivy nazírání* na objekty a vlastně na svět vůbec. Tento princip z různých stran neustále propojuje moji tvorbu a je pro ni podle mého názoru přímo ustavující. Je tedy nutné, abych se k němu nyní, před závěrem, ještě jednou definitivně vrátila. Ze všeho, co jsem o něm již napsala, a také ze všech souvislostí, ve kterých jsem ho zmínila, je však nejspíš už jasné, jak funguje a proč je pro mne tak důležitý. Proto tedy už opravdu jen stručně a shrnujícím způsobem:

*Změnu perspektivy nazírání* realizuji změnou pozorovacích podmínek a má umožnit vnímat objekty *jinak*, než jak jsme zvyklí z našeho obyčejného, každodenního života, postavit je do „nového světla“ a zprostředkovat nám čerstvý, zkušenostmi nezkažený pohled na ně, uvolnit pole pro nové interpretace starého a „známého“, zbavit objekty *definitivnosti*, kterou jim ve svém vědomí přisuzujeme, nechat naše vědomí přijít a pracovat s alternativními řešeními, co vyvodit z pozorovaného atd. atd.

100 Viz s. 81–83 této práce.

Nezastírá náš pohled na svět a nemanipuluje ho, nevytváří iluzi, pouze nám umožňuje vnímat ho i *jinak* než obvykle a *jinak* než navyklými způsoby a nacházet ve skutečnostech *nový/jiný smysl*.

A co je nejpodstatnější a nejspíše převažuje vše výše zmíněné, dovoluje nám vnímat objekt jako *onen objekt sám o sobě, samostatný, svébytný*.

Stále zůstává tím stejným objektem, avšak tentokrát se nám *jeví jinak*. Možná *důležitěji*, možná *zobrazivěji*, možná si k němu teď konečně můžeme vytvořit vztah, anebo konečně chápeme, proč ho nemáme rádi.

Byl-li nám služebný, *vytržením* z vazeb na svět, jak ho běžně vnímáme, služebným být přestává, ztrácí svoji funkčnost a má potenciál být něčím *jiným* než doposud. Byl-li upozadovaný, nyní může vynikat a stát se něčím, *co stojí za naši pozornost*. Byl-li dokonale známý, může se teď jevit jako zbrusu nový, neznámý a vyžadující *nové zařazení do světa, nový názor*.

## Dovětek

V rozhovorech s mým původním školitelem Karlem Makonjem a také v mnohých jeho statích o loutkovém divadle jsem se občas setkávala s jeho výroky, že „*loutka či objekt (něco) chce či nechce*“<sup>101</sup>. Přestože jsem věděla, jak to míní, bývalo to pro mě často vytržením z klidného přemítání, možná až provokací. Možná ale také návratem do jakési příjemné, poetické pohádky – naopak probuzením z limba vážnosti. Z braní vážně vědy o pimprlovém divadle, z braní vážně dřevěného kašpárka v barevných hadříkách, se kterým někdo divoce smývá a říká u toho podivná slova pitvořivým hlasem. Objekt přece *nechce* nikdy nic, soustava dřívek, hadříků, šňůrek a drátů nemá vůbec *nikdy* žádnou vůli, ať je sebekomplikovanější a sebevíc napodobuje to jedno extra-volní stvoření – tedy člověka. A propiska, jablko nebo šálek, ty už snad definitivně ne.

A přesto je tak snadné vnímat je tak. A to se s nimi nemusí stát vůbec nic. Rozhodující je, co se děje ve vědomí bytosti, která je vnímá. Ta je může vnímat lhostejně, necitlivě, ale i velmi citlivě a jemně. Může je i respektovat a přiznávat jim určitou osobitost, až dokonce osobnost. To je *animace*. Ale nejen ta. Je to *sebe-animace – autoanimace*. Měním totiž sebe, abych něco *nějak* (jinak) vnímala. *Autoanimace* ukazuje na nás. Poukazuje na to, že změna zvaná *animace* se děje nám v našem vnímání a nikde jinde. Ne před námi na jevišti, ne mezi vahadly nad jevištěm, ne v kdoví

101 Například: „Objekt nechce strašit, nechce slibovat...“ MAKONJ, Karel; DVOŘÁK, Jan, ed. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3, s. 161.

jakých hejblátkách kdoví kde, ani na obrazovce, ani v softwaru počítače nebo ve filmové postprodukci. Tam všude se dějí určité pracovní postupy, úkony, výkony, jejichž účelem je dosáhnout účinu, vyvolat v nás dojem. Smysl ale vše dostává v člověku – v našem vnímání.





## Závěr

Tato disertační práce je uměleckým výzkumem a teoretickou reflexí mé dlouholeté praktické výtvarné tvorby – mnohem delší než je doktorandské studium, a to do obou směrů. Metodám v ní vedeným jsem se věnovala ještě dlouho před příchodem na DAMU a stále tuto praxi nevidím jako dokončenou a uzavřenou a hodlám v ní nadále pokračovat. Díky doktorandskému studiu jsem získala velmi prospěšnou příležitost zkoumat v širším kontextu *autoanimaci*, čímž se pro mne zásadně rozšířilo i její pojetí. S postupným rozšiřováním se však také simultánně zužovalo na každé jedno individuum, které ji v pohledu na svět – a především k výkladu světa – používá.

Náš svět se liší od světů jiných (předmětů, zvířat, věcí, hub, lidí...) a já doufám, že se mi v předložených tezích podařilo navrhnout tyto odlišnosti akceptovat a zachovávat, ne je stírat a snažit se vše intencionálně zapracovávat do jednoho (našeho) světa (a tak, jak si myslíme, že nám to bude ku prospěchu). Věřím, že zmíněné jiné světy se vyplatí pozorovat a poznávat, není však možné dělat to našimi způsoby a naprosto kontraproduktivní by bylo dogmaticky na ně aplikovat vlastní předem daná schémata. Ta by vždy poskytovala pouze zkrácené a nejspíš zcela zbytečné výsledky. Možná je řešením zkrátka připustit, že vše okolo nás neexistuje pouze pro nás a my nejsme poslední instancí a mírou všeho, nemusíme vše chápat a ovládat.

Svoji práci nabízím jako možnost, jak se o toto poznávání a respektování pokoušet. Nepředkládám hotová řešení, návody, *metafory*, *znaky* či *zobrazení*, pouze *předvádím* člověku svět a jeho části v *jiné perspektivě nazírání*. Považuji totiž za přínosné poskytovat mu prostor zakoušet i jiné vlastní *interpretace* toho, s čím se setkává, než k jakým inklinuje běžně. Může tak právě získávat vhled i do jiných světů než svého (anebo přinejmenším alespoň informaci o tom, že tyto světy tu s ním jsou), a snad tím pádem zjemňovat a obohacovat své vnímání.



## SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### Odborná literatura:

BARTOŠ, Jaroslav. *Loutkářské hry českého obrození*. Praha: Československý spisovatel, 1952.

BERGSON, Henri. *Myšlení a pohyb*. Praha: Mladá fronta, 2003. ISBN 80-204-1014-7.

FRANKL, Viktor Emil. *Vůle ke smyslu: vybrané přednášky o logoterapii; s příspěvkem Elisabeth S. Lukasové*. Brno: Cesta, 1994. ISBN 80-85319-29-2.

HADJIKHANI, Nouchine a kol. Early (M170) activation of face-specific cortex by face-like objects. *NeuroReport*. 2009, roč. 20, č. 4, Lippincott, Williams & Wilkins. ISSN 0959-4965, s. 403–407.

HEIDER, F.; SIMMEL, M. An experimental study of apparent behavior. *The American Journal of Psychology*. 1944, roč. 57, č. 2, University of Illinois Press. ISSN 0002-9556, s. 243–259.

HUSSERL, E.; PATOČKA, J. *Idea fenomenologie: a dva texty Jana Patočky k problému fenomenologie*. 2. opr. vyd. Praha: OIKOYMENH, 2015. ISBN 978-80-7298-206-6.

JENKINS, Herbert M.; WARD, William C. Judgment of contingency between responses and outcomes. *Psychological Monographs: General and Applied*. 1965, roč. 79, č. 1, American Psychological Association. ISSN 0096-9753, s. 1–17.

KAWON, Vojtěch. *Don Šajn aneb Zrcadlo zločinné mladosti: komedie o třech dějstvích podle tradic českých lidových loutkářů*. 1. vyd. Praha: Dilia, 1974.

- MAKONJ, Karel. *Klára Pernicová: Loutka – oponentský posudek*. Praha, 2013. 2 s. Oponentský posudek diplomové práce na Akademii výtvarných umění v Praze. Vedoucí diplomové práce Milan Knížák.
- MAKONJ, Karel; DVOŘÁK, Jan, ed. *Od loutky k objektu*. Praha: Pražská scéna, 2007. ISBN 978-80-86102-60-3.
- MICHOTTE, Albert. *The Perception of Causality*. New York: Basic Books, 1963. ISBN 9780416642407.
- MUKAŘOVSKÝ, Jan; CHVATÍK, Květoslav, ed. *Studie z estetiky: výběr z estetických prací Jana Mukařovského z let 1931–1948*. Praha: Odeon, 1966.
- NAKONEČNÝ, Milan. *Lexikon psychologie*. 2. podst. rozš. vyd. Praha: Vodnář, 2013. ISBN 978-80-7439-056-2.
- OBRAZCOV, Sergej Vladimirovič. *Režisérovy poznámky*. Praha: Orbis, 1956.
- PERNICOVÁ, K. *Loutka*. Praha, 2013. 7 s. Diplomová práce na Akademii výtvarných umění v Praze. Vedoucí diplomové práce Milan Knížák.
- PERNICOVÁ, Klára. K výzkumu animace. In: KLÍMA, Miloslav; DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. 1 vyd. Praha: Pražská scéna, 2019. ISBN 978-80-88217-08-4.
- PETRÁČKOVÁ, Věra; KRAUS, Jiří. *Akademický slovník cizích slov*. 1. vyd. (dotisk), Praha: Academia, 2001. ISBN 80-200-0607-9.
- PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Praha: Herrmann, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5.
- PLHÁKOVÁ, Alena. *Učebnice obecné psychologie*. 1. vyd. Praha: Academia, 2004. ISBN: 80-200-1086-6.
- REJZEK, Jiří. *Český etymologický slovník*. Voznice: Leda, 2001. ISBN 80-85927-85-3.
- SCHOLL, B. J.; NAKAYAMA, K. Causal Capture: Contextual Effects on the Perception of Collision Events. *Psychological Science*. 2002, roč. 13, č. 6, SAGE Publications. ISSN 0956-7976, s. 493–498.



SKINNER, B. F. ‚Superstition‘ in the Pigeon. *Journal of Experimental Psychology*. 1947, roč. 38, č. 2, American Psychological Association. ISSN: 0096-3445, s. 168–172.

STANOVICH, Keith E.; WEST, Richard F. Individual differences in reasoning: Implications for the rationality debate? *Behavioral and Brain Sciences*. 2000, roč. 23, č. 5, United States of America. ISSN: 0140-525X, s. 645–726.

ŠENK, Filip. Mnoho diplomantů, málo nového. *Lidové noviny*. 2013, roč. 26, č. 172, Mafra. ISSN 0862-5921, s. 7.

TAUBERT, Jessica a kol. Face Pareidolia in the Rhesus Monkey. *Current biology*. 2017, roč. 27, č. 16, Cell Press. ISSN: 1879-0445, s. 2505–2509.

VONDRÁČEK, Vladimír. *Fantastické a magické z hlediska psychiatrie*. 3. vyd. (1. vyd. v nakl. Columbus). Bratislava: Columbus, 1993. ISBN 80-7136-030-9.

VONDRÁKOVÁ, Adéla. Klára Pernicová. *Loutkář*. 2018, roč. 68, č. 4, Spolek pro vydávání časopisu Loutkář. ISSN 1211-4065, s. 47.

## Prameny:

BENJAMIN, Walter; GREBENÍČKOVÁ, Růžena, ed. *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, 1979.

DELEUZE, Gilles. *Logika smyslu*. Praha: Karolinum, 2013. ISBN 978-80-246-2235-4.

FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. 2. opr. vyd. Praha: Fra, 2013. ISBN 978-80-86603-79-7.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Encyklopedie filozofických věd*. Praha: Svoboda, 1992. ISBN 80-205-0153-3.

HEIDEGGER, Martin. *Bytí a čas*. 2. opr. vyd. Praha: Oikoymenth, 2002. ISBN 80-7298-048-3.

LIPOVETSKY, Gilles. *Éra prázdnoty: úvahy o současném individualismu*. 4. vyd. Praha: Prostor, 2008. ISBN 978-80-7260-190-5.

## Internetové zdroje:

<http://artalk.cz/2014/05/05/tz-klara-pernicova/>

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/4034787.stm>

<http://www.projectedmemory.org/>

<https://www.pernicova.com/>

<https://www.artrabbit.com/events/addendum-on-the-shortness-of-life>

<https://www.facebook.com/events/611980826205981/611980832872647/>

<https://www.gkk.cz/cs/vystavy/archiv/setkani-ve-stromovce-/>

<https://www.kampushybernska.cz/2018/03/20/vernisaz-sousedu/>

<https://www.puppets.cz/cs/aktuality/loutkovy-videoart-aneb-soucasne-umeni-na-terasach-muzea>

[https://www.salon.com/2000/03/25/ball\\_2/](https://www.salon.com/2000/03/25/ball_2/)

<https://www.strandbeest.com/>

[https://www.ted.com/talks/theo\\_jansen\\_my\\_creations\\_a\\_new\\_form\\_of\\_life](https://www.ted.com/talks/theo_jansen_my_creations_a_new_form_of_life)

<https://www.youtube.com/watch?v=Uk3eni5DW-o&t=10s>

## SEZNAM VLASTNÍCH UMĚLECKÝCH PRACÍ

### Seznam video souborů multimedialní přílohy:

Corn 1 .....	<b>pernicova_corn_1.mp4</b>
Corn 2 .....	<b>pernicova_corn_2.mp4</b>
Corn 3 .....	<b>pernicova_corn_3.mp4</b>
Corn 4 .....	<b>pernicova_corn_4.mp4</b>
Corn 5 .....	<b>pernicova_corn_5.mp4</b>
Corn 6 .....	<b>pernicova_corn_6.mp4</b>
Corn 7 .....	<b>pernicova_corn_7.mp4</b>
Dirigent .....	<b>pernicova_dirigent.avi</b>
Fusilli .....	<b>pernicova_fusilli.mp4</b>
Gomiti & Conchiglie .....	<b>pernicova_gomiti_conchiglie.mp4</b>
Gumička .....	<b>pernicova_gumicka.mp4</b>
Noodle .....	<b>pernicova_noodle.mp4</b>
Self .....	<b>pernicova_self.mp4</b>
Záznam inscenace loutkové hry podle starých lidových loutkářů Don Šajn .....	<b>pernicova_don_sajn.mpg</b>
Životek .....	<b>pernicova_zivotek.mp4</b>

## Odkazy na videa v mém internetovém portfoliu:

Corn 1 .....	<a href="https://pernicova.com/corn">https://pernicova.com/corn</a>
Corn 2 .....	<a href="https://pernicova.com/corn">https://pernicova.com/corn</a>
Corn 3 .....	<a href="https://pernicova.com/corn">https://pernicova.com/corn</a>
Corn 4 .....	<a href="https://pernicova.com/corn">https://pernicova.com/corn</a>
Corn 5 .....	<a href="https://pernicova.com/corn">https://pernicova.com/corn</a>
Corn 6 .....	<a href="https://pernicova.com/corn">https://pernicova.com/corn</a>
Corn 7 .....	<a href="https://pernicova.com/corn">https://pernicova.com/corn</a>
Dirigent .....	<a href="https://pernicova.com/conductor">https://pernicova.com/conductor</a>
Fusilli .....	<a href="https://pernicova.com/fusilli">https://pernicova.com/fusilli</a>
Gomiti & Conchiglie .....	<a href="https://pernicova.com/gomiti_conchiglie">https://pernicova.com/gomiti_conchiglie</a>
Gumička .....	<a href="https://pernicova.com/rubber-band">https://pernicova.com/rubber-band</a>
Noodle .....	<a href="https://pernicova.com/noodle">https://pernicova.com/noodle</a>
Self .....	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Uk3eni5DW-o&amp;t=12s">https://www.youtube.com/watch?v=Uk3eni5DW-o&amp;t=12s</a>
Záznam inscenace loutkové hry podle starých lidových loutkářů Don Šajn .....	<a href="https://pernicova.com/recording-of-a-performance-of-a-puppet-show-don-juan">https://pernicova.com/ recording-of-a-performance-of-a-puppet-show-don-juan</a>
Životek .....	<a href="https://pernicova.com/existence">https://pernicova.com/existence</a>