

Disertační práce

# UMĚLECKÉ DÍLO V NOVOMEDIÁLNÍM TRANSFERU

ARTWORK IN A NEW  
MEDIA TRANSFER

Autor: **MgA. Michal Kupilík**

Studijní program: P8206 Výtvarná umění  
Studijní obor: 8206V102 Multimedia a design

Školitel: doc. ak. mal. Jan Meisner

Zlín, říjen 2017



Prohlašuji, že jsem disertační práci na téma **Umělecké dílo v novomediálním transferu** vypracoval pod vedením školitele samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury.

.....

MgA. Michal Kupilík

13. října 2017

**UMĚLECKÉ DÍLO  
V NOVOMEDIÁLNÍM  
TRANSFERU**

**ARTWORK IN A NEW  
MEDIA TRANSFER**

Disertační práce  
MgA. Michal Kupilík

Studijní program: P8206 Výtvarná umění  
Studijní obor: 8206V102 Multimedia a design  
Školitel: doc. ak. mal. Jan Meisner

## ABSTRAKT

Disertační práce se zabývá transferem uměleckého díla do animované podoby. Teoretická část nahlíží na problematiku uměleckého díla z pohledu definice, kulturních institucí a koncového recipienta. Taktéž popisuje historický vývoj muzea umění a upozorňuje na některé problémy a výzvy, kterým musí kulturní instituce čelit v digitálním věku. Pozornost je dále věnována tématu nových médií, jejich kategorizaci a otázce kulturního transferu. Praktická část práce představuje nový soubor multimediálních výstupů od jiných autorů, které navzájem pojí jediné téma – převedení slavného obrazu do animované podoby. Závěry vzešlé z multimediální rešerše jsou uplatněny v projektové části práce, která prezentuje trojici vlastních projektů autora. Patří mezi ně dlouho připravovaný film *Anima Artis*, který mapuje dějiny umění od paleolitu po současnost. Na koncepci filmu navazuje dvojice realizovaných videomappingových projekcí, v nichž se mísí použití rozpohybovaných slavných obrazů s interpretací *genia loci* zvolené lokality.

## SUMMARY

The dissertation deals with the conversion of a traditional Artwork into the animated form. The theoretical part examines topics such as the definition of the term Artwork, the history of cultural institutions and the capabilities of recipients. It also describes the historical development of the Art Museums and shows its shortcomings and challenges in the upcoming digital age. Attention is also paid to the topic of new media, its categorization as well as to cultural transfer. The practical part of the thesis presents a new category of multimedia outputs from different authors, within a single theme – the transformation of the famous Artwork into animated form. The conclusions drawn from the multimedia research are used in the project part of the thesis. It presents the trinity of the author's own projects, including the long-awaited movie *Anima Artis*, which chronicles the history of art from the Paleolithic to the present. The main concept of the film is followed by a pair of Projection Mappings, which combine the use of animated Artwork with the *genius loci* of the chosen locality.

**Klíčová slova:** *umění, umělecké dílo, muzeum, galerie, nová média, multimédia, digitální obsah, kulturní transfer, animace, popularizace umění, film, anima artis, videomapping*

**Keywords:** *art, artwork, museum, gallery, new media, multimedia, digital content, cultural transfer, animation, popularization of art, movie, anima artis, projection mapping*



Věnováno všem těm, kteří mi byli inspirací.  
Všem, kteří mi předávali cenné zkušenosti.  
Všem, kteří se mnou sdíleli životní příběhy.

Děkuji

## OBSAH

ABSTRAKT .....	5
PODĚKOVÁNÍ .....	7
PŘEDMLUVA .....	12
<hr/>	
ČÁST TEORETICKÁ .....	15
<hr/>	
1. METODIKA DISERTAČNÍ PRÁCE .....	16
— 1.1 Téma .....	17
— 1.2 Cíle .....	19
— 1.3 Teze .....	19
— 1.4 Výstupy .....	20
— 1.5 Přínos .....	21
2. PROBLEMATIKA UMĚLECKÉHO DÍLA .....	22
— 3.1 Umění versus definice .....	23
—— 2.1.1 Skeptický přístup .....	23
—— 2.1.2 Funkcionalistická definice .....	24
—— 2.1.3 Institucionální definice .....	24
—— 2.1.4 Historická definice .....	25
—— 2.1.5 Výběr vhodné definice .....	25
— 3.2 Umění versus instituce .....	26
—— 2.2.1 Muzeum umění jako politický nástroj .....	26
—— 2.2.2 Muzeum umění v roli interpreta .....	27
—— 2.2.3 Muzeum umění v postmoderní době .....	28
—— 2.2.4 Muzeum umění jako reflexe doby .....	28
—— 2.2.5 Muzeum umění a jeho návštěvníci .....	29
—— 2.2.6 Muzeum umění na domácí scéně .....	30
—— 2.2.7 Muzeum na prahu digitálního věku .....	31
— 3.3 Umění versus publikum .....	32
—— 3.3.1 Kulturní kompetence .....	32
—— 2.3.2 Prožitek v psychologii .....	32
—— 2.3.3 Prožitek v muzeu umění .....	33
—— 2.3.3 Vnímání a percepce .....	34
—— 2.3.5 Muzejní pedagogika .....	35



<b>3. SVĚT NOVÝCH MÉDIÍ</b> .....	36
— <b>3.1 definice nových médií</b> .....	37
—— 3.1.1 Médium .....	37
—— 3.1.2 Typologie médií .....	37
—— 3.1.3 Nová média .....	38
—— 3.1.4 Vlastnosti nových médií .....	38
—— 3.1.5 Výhody nových médií .....	39
— <b>3.2 Umění nových médií</b> .....	40
—— 3.2.1 Vymezení pojmu .....	40
—— 3.2.2 Historický kontext .....	40
—— 3.2.3 Předchůdci novomediálního umění .....	41
—— 3.2.4 Novomediální umění coby umělecké hnutí .....	42
—— 3.2.5 Apropriacce a přejímání obsahu .....	42
—— 3.2.6 Umění nových médií v zájmu institucí .....	44
—— 3.2.7 Druhy novomediálního umění .....	44
— <b>3.3 Kulturní transfer</b> .....	46
—— 3.3.1 Formy kulturního transferu .....	46
—— 3.3.2 Kulturní transfer jako vědní disciplína .....	47
—— 3.3.3 Interpretace .....	47

---

## ČÁST PRAKTICKÁ .....

---

<b>4. REŠERŠE MULTIMEDIÁLNÍCH VÝSTUPŮ</b> .....	50
— <b>4.1 Cíle multimediální rešerše</b> .....	51
— <b>4.2 Kritéria výběru</b> .....	52
— <b>4.3 Metoda sběru dat</b> .....	53
— <b>4.4 Případové studie</b> .....	53
—— 4.4.1 Dancing Venus – Terry Gilliam (1971) .....	54
—— 4.4.2 Art Movies - Sheila Graber (1975-1991) .....	55
—— 4.4.3 Famous Paintings - Maarten Koopman (1996) .....	62
—— 4.4.4 Galerie - Jan Meisner (2004) .....	64
—— 4.4.5 This is Not a Film - James Kelly (2004) .....	65
—— 4.4.6 Art with Mati & Dada - Achtoons (2009-2016) .....	66
—— 4.4.7 The Kandinsky Effect - Manu Meyre (2010) .....	69
—— 4.4.8 70 million by Hold Your Horses! – L' Ogre Production (2010) .....	70
—— 4.4.9 The Scream - Sebastian Cosor (2011) .....	71

——	4.4.10 Rock of Ages – ACE Team (2011)	72
——	4.4.11 Carrières de Lumières – Culturespaces (2011)	73
——	4.4.12 Starry Night - Petros Vrellis (2012)	75
——	4.4.13 Van Gogh Shadow - Luca Agnani (2013)	76
——	4.4.14 Enliven Art (2013)	78
——	4.4.15 Lost Sences – Grupa Smaczneho (2013)	79
——	4.4.16 The Elegant Gentleman’s Guide to Knife Fighting – Doug Bayne (2013)	80
——	4.4.17 #WithSyria - Adam Townsend (2014)	81
——	4.4.18 BEAUTY - Rino Stefano Tagliafierro (2014)	82
——	4.4.19 Late Rembrandt – CS Digital Media (2014)	84
——	4.4.20 A-Gallery projections – Front Pictures (2014)	85
——	4.4.21 Battle of Grunwald 3D – Platige Image (2016)	88
——	4.4.22 D in David - Michelle Yi a Yaron Farkash (2016)	89
——	4.4.23 Jane Zhang: Dust My Shoulders Off - Outerspace Studio (2016)	90
——	4.4.24 Dreams of Dali – Goodby Silverstein & Partners (2016)	91
——	4.4.25 Bosch VR & Magritte VR – BDH Immersive (2016)	92
——	4.4.26 The Next Rembrandt – Bas Korsten (2016)	94
——	4.4.27 Loving Vincent - BreakThru Films (2017)	96
–	4.5 Výzkumná šetření	100
–	4.6 Vyhodnocení výzkumného šetření	102
–	4.7 Poznatky vzešlé z multimediální rešerše	103

---

## ČÁST PROJEKTOVÁ 107

---

<b>5. FILM ANIMA ARTIS</b>	108
– <b>5.1 Teoretická východiska</b>	109
—— 5.1.1 Stav řešeného tématu	109
—— 5.1.2 Námět a premisy	110
—— 5.1.3 Cíle projektu	111
—— 5.1.4 Výběr interpretovaných obrazů	111
—— 5.1.5 Hledání hlavního hrdiny	113
—— 5.1.6 Dramaturgická skladba filmu	115
—— 5.1.7 Finální scénář	118
– <b>5.2 Produkce filmu</b>	120
—— 5.2.1 Chronologie výroby	120
—— 5.2.2 Sběr dat	121

—— 5.2.3 Příprava obrazů pro animaci .....	122
—— 5.2.4 Proces animace .....	123
—— 5.2.5 Virtuální kamera .....	123
—— 5.2.6 Postprodukční zásahy .....	124
—— 5.2.7 Hudba a ruchy .....	125
—— 5.2.8 Plánovaný způsob distribuce .....	125
— 5.3 Shrnutí a závěrečná úvaha .....	126
—— 5.3.1 Anima Artis jako studentský projekt .....	127
—— 5.3.2 Anima Artis jako popularizační nástroj .....	127
—— 5.3.3 Anima Artis jako reflexe 21. století .....	127
<b>6. VIDEOMAPPING RENÉ MAGRITTE .....</b>	<b>128</b>
— 6.1 Námět a cíle .....	129
—— 6.1.1 Genius loci .....	129
—— 6.1.2 Záměry a témata .....	130
—— 6.1.3 Interpretované obrazy .....	130
— 6.2 Popis realizované projekce .....	131
—— 6.2.1 Dějová struktura .....	131
—— 6.2.2 Proces výroby díla .....	132
—— 6.2.3 Hudební podklad .....	133
— 6.3 Reakce a ohlasy .....	133
<b>7. VIDEOMAPPING KATEDRÁLA VE FARU .....</b>	<b>134</b>
— 7.1 Námět a cíle .....	135
—— 7.1.1 Genius loci .....	135
—— 7.1.2 Záměry a témata .....	135
—— 7.1.3 Interpretované obrazy .....	136
— 7.2 Popis realizované projekce .....	136
— 7.3 Reakce a ohlasy .....	137
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>138</b>
<b>ZDROJE A PRAMENY .....</b>	<b>142</b>
<b>POUŽITÁ LITERATURA .....</b>	<b>148</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>149</b>
<b>ŽIVOTOPIS AUTORA .....</b>	<b>150</b>
<b>TVŮRČÍ ČINNOST .....</b>	<b>151</b>

# **PŘEDMLUVA**

V květnu roku 2012 jsem na půdě Fakulty multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati zdárně obhájil diplomovou práci nazvanou *Propagace a merchandising animovaného filmu*. Jako doplňující výstup práce vznikl i krátkometrážní animovaný film *Anima Artis*, který se stal vyústěním mých tehdejších snah o animaci. Navzdory řadě nedostatků, které jsem jako autor ve filmu pocíťoval, a chybějícím pasážím, jež musely být z důvodu časové náročnosti z filmu vyškrtuty, se tento animovaný spletenec rozpohybovaných obrazů stal nejzajímavější částí celé diplomové práce, která se přitom věnovala zcela odlišnému tématu. A nejen to. Film se následně stal mým referenčním výstupem. A přestože po celou dobu zůstával vzhledem ke svému nedokončenému statusu v onom příslovečném tvůrčím šuplíku, jeho skutečný potenciál mi byl postupně odhalován skrze reakce lidí, kterým jsem film ve své nedopracované verzi představil.

Závažnost tohoto tématu a potřeba se mu dále věnovat postupem času sílila. Počínaje rokem 2013 se s animovanými výstupy, které rozhybávaly slavné obrazy z dějin umění, lidově řečeno „roztrhl pytel“. Světlo světa začaly spatřovat animované studentské filmy, interaktivní aplikace určené pro chytrá zařízení, upoutávky vybízející k návštěvě nové muzejní expozice či přímo ambiciózní plány na celovečerní animované filmy, které měly jeden společný průsečík – zabývaly se interpretací nějakého významného uměleckého díla, které za využití animace přiváděly k životu.

Objevivši se množství tematicky podobně koncipovaných děl, jejichž řady navíc rozšířily i nově zdigitalizované animované filmy, které vznikaly v osmdesátých a devadesátých letech minulého století pro analogové médium, postupně utvořilo zcela nový soubor prací. Vznikla tak nová kategorie zdánlivě nesourodých výstupů, jimiž se do této chvíle žádná odborná literatura nezabývala.

Nahlédneme-li pod pokličku současné filmové produkce, nevalné statistiky návštěvnosti evropských a amerických kin momentálně zachraňují hollywoodské adaptace komiksových hrdinů, kteří celá desetiletí strnule brázdili stránkami bohatě ilustrovaných komiksových sešitů, ne náhodou připomínajících filmové storyboardy. A jejich náhlé oživení na stříbrném plátně se tak přirozeně stává splněným snem fanoušků, kteří s hrdiny prožili část svého života. Stejně tak oživení nesmrtelných výjevů z díla Vincenta van Gogha či Leonarda da Vinci, veřejnosti již důvěrně známých z masově produkovaných plakátů, kalendářů a pohlednic, lze označit za jednu z možných cest, jak tyto obrazy transformovat do nového média a jejich kulturní význam nabídnout přicházející generaci. Ovšem jakým způsobem budou do nového média převedeny a jaký příběh budou vyprávět, to již bude záležet na tvůrčím záměru, znalostech a technických zkušenostech nových vypravěčů – interpretátorů.

Volbu tématu disertační práce lze tak označit za další logický krok, kterým navazuji na své dosavadní úsilí na akademickém poli. V rámci následujícího textu proto hodlám věnovat pozornost látce, již jsem ve své předcházející práci opatrně otevřel, abych ji nyní mohl detailně prozkoumat, zanalyzovat, přehodnotit a vyvodit nové závěry, které mohou posloužit k dalšímu teoretickému i praktickému využití.



# **ČÁST TEORETICKÁ**

# 1

## **METODIKA DISERTAČNÍ PRÁCE**

*„Najít správný směr, mezi opatrností  
a odvahou, je to největší umění.“*

– Tomáš Baťa



## 1.1 TÉMA

Lidstvo vstupuje do éry, již přední sociologové a psychologové označují jako dobu postfaktickou.<sup>1</sup> Masový rozmach nových médií ruku v ruce s akcelerovaným technologickým pokrokem nemění pouze tradiční způsoby mezilidské komunikace, ale stále více ovlivňuje životní styl a preference mladého člověka. Expanze internetu, sociálních sítí a chytrých zařízení dala vzniknout novým kanálům, kterými mezi sebou lidé komunikují, také ale nenávratně změnila způsob, jakým jsou informace předávány.

Informační nadbytek, s nímž je člověk denně konfrontován, sice nabízí neustále podněty, avšak z dlouhodobého hlediska mívá neblahý dopad na schopnost kritického myšlení.<sup>2</sup> Nositel pravdy již zpravidla nebývá ten, kdo se opírá o fakta, nýbrž ten, kdo zdatně pracuje s emocemi. Forma čím dál častěji vítězí nad obsahem, kvantita nad kvalitou, komfort nad úsilím. Tento vývoj, typický zejména pro západní společnost 21. století, je nutné aktivně sledovat a náležitě reflektovat, neboť pravděpodobně bude i nadále ovlivňovat vývoj nadcházejících generací.

Nemalý dopad mají tyto společenské a technologické změny také na svět umění a svět kulturních institucí, jejichž smyslem je tomu času naopak odolávat co nejdéle a uchovávat své exponáty v nezměněném stavu. Zatímco se okolní svět mění a vyvíjí, muzeum umění čelí stále většímu nátlaku z okolního světa, aby nacházelo nové cesty, jak své kulturní bohatství představit svým návštěvníkům a zprostředkovat jim silný estetický prožitek, v němž by měla každá návštěva muzea ideálně vyústit. Zároveň musí kulturní instituce soupeřit o svou roli v životě lidí s dalšími, masovějšími formami volnočasového vyžití, aby dokázaly uspokojovat také ekonomické aspekty svého fungování a obhájily tak vlastní existenci.<sup>3</sup>

V rámci marketingových aktivit muzea či galerie tak nevyhnutelně dochází k propojování dvou světů – světa historie umění a světa nových médií. Minulost se protkává se současností a hledá nové formy, kterými by oslovila také mladého člověka žijícího zčásti v digitálním světě. A právě zde je možné spatřit slavná umělecká díla, která jsou převedena do podoby animovaného videa a plní novou úlohu ve formě upoutávky k výstavě, interaktivní expozice či přímo animovaného filmu.

Současná exploze velkého množství multimediálních výstupů, které spojuje jednotný koncept – interpretace uměleckého díla do audiovizuální podoby za využití animace – může být vnímána jako nevyhnutelný důsledek technologického pokroku a společensko-kulturní poptávky. Vždyť profesionální software určený pro tvorbu animace je dnes k dispozici za cenu několika desítek dolarů. A reprodukce slavných obrazů, které svým nedotknutelným kulturním statusem k novému tvůrčímu uchopení vždy vybízely, jsou od běžného uživatele internetu dnes vzdálené jen pár kliků myši. Příležitost uchopit oblíbené umělecké dílo a uvést jej do pohybu nikdy nebyla přístupnější.

„Již několik staletí si umělci dělají z *Mony Lis* srandu a nikterak jí to neublížilo,“ nechal se slyšet v roce 1977 tehdejší ředitel Národní galerie v Praze Jiří Kotalík, když podpořil návrh na zpracování humoristického animovaného filmu s rozpořybovanými uměleckými díly. Avšak tehdy doba nepřála. Film si tak musel na moment svého vzniku počkat až do roku 2004, kdy jej za pomoci nově dostupného programu After Effects vytvořil svépomocí autor původního námětu Jan Meisner a uvedl jej pod názvem *Galerie*. Dnes již, au contraire, takovýmto projektům doba přeje.

Tento příklad z domácího prostředí naznačuje, že snaha přivést slavné obrazy k životu není pouze trendem posledních let. Není ani důsledkem rozmachu snadno dostupného softwaru. Její kořeny lze nalézt již na konci 19. století, kdy bratři Lumièreové vynalezli svůj kinematograf a představili světu první iluzi pohyblivého obrázku (motion picture) – film.<sup>4</sup> Touha vdechnout život nehybným objektům, ať už fotografiím, loutkám či malbám, je s trochou nadsázky v lidské mysli zakořeněna již od chvíle, kdy první pračlověk úspěšně ovládl manipulaci s pazourkem.

Proto není překvapující, že při dnešních technologických možnostech usiluje řada autorů o vdechnutí nového života obrazům, které zůstávají po mnohá staletí strnulé. Tyto tendence jsou potom patrné zejména u studentů či absolventů výtvarných škol a kreativních oborů, kteří přichází s historií výtvarného umění do styku nejčastěji. Ovšem možnosti transferu uměleckých děl do oblastí nových médií v posledních letech objevují také vývojáři, odborníci na marketing, organizátoři kulturních akcí či pedagogové.

Dvacáté první století patří video obsahu.<sup>5</sup> Převedení statických obrazů do pohyblivého formátu může v dohledné době představovat nevyhnutelný předpoklad k dosažení ekonomických či edukativních cílů. Popularizace látky skrze pohyblivé obrázky může zanedlouho představovat jediné účinné řešení, jak zaujmout pozornost mladého člověka. *Orbis Pictus Animatus*.

Přesto nelze tyto tendence připisovat až nástupu nových médií, neboť první pedagogické pokusy o popularizaci výtvarného umění srze animovaný film nalezneme již v sedmdesátých letech minulého století.<sup>6</sup> A metoda apropiace (přejímání obsahu), kterou tento typ kulturního transferu využívá, byla oblíbeným nástrojem umělců hnutí Dada v první polovině dvacátého století.

Následující disertační práce zkoumá téma kulturního transferu uměleckého díla do animované podoby. Emerzi tohoto tématu lze vnímat jako součást i příčinu dobových změn, kterými lidská společnost během 21. století prochází. Zkoumaný proces transformace uměleckého díla z jedné mediální formy do druhé může být v konečném důsledku vnímán i jako metafora k celé lidské civilizaci. Neboť ta si, s rostoucím vlivem internetu a sociálních sítí, podobnou proměnou a digitalizací vlastní identity prochází taktěž.<sup>7</sup>

## 1.2 CÍLE

Disertační práce sleduje několik samostatných, avšak vzájemně se protínajících cílů. Tyto cíle spojuje zájem o umělecké dílo přenesené skrze nové médium do animovaného formátu. Jednotným tématem celého textu se stává odborné bádání, jaké jsou možnosti kulturního transferu uměleckého díla do nových médií a jakých výsledků lze tímto počínáním docílit.

Prvním cílem práce je postihnout a **zmapovat všechna teoretická východiska**, která je nutné před praktickým ponorem do zkoumané problematiky znát. S tím se pojí stanovení přesné definice, co to „umělecké dílo“ vlastně je a jak by měl tento hojně užívaný termín čtenář chápat. V navazujícím kroku je důležité poznat také prostředí, v němž se v současnosti umělecké dílo nachází. Tím se stává kulturní instituce – tedy muzeum či galerie. Taktéž je nutné nahlížet na behaviorální a kognitivní změny lidského chování, které jsou zapříčiněny silicím vlivem digitálních technologií na mladého člověka. Posledním teoretickým předpokladem potřebným k orientaci v tématu se stává definice nových médií, představení jejich vývoje a výklad odborné terminologie, jež se k tomuto oboru váže.

Po nabytí teoretického základu se druhým cílem stává **rozsáhlá multimediální rešerše**, na jejímž konci vznikne zcela nový soubor audiovizuálních děl, které navzájem pojí podobný tvůrčí záměr. Tento sběr výstupů od jiných autorů je doplněn o vlastní postřehy, které v závěru utvoří ucelený pohled na zkoumanou problematiku. Z těchto informací bude možné vyvodit nové poznatky o aktuálním stavu řešeného tématu, na jejichž pilířích může vzniknout nové zadání pro tvorbu vlastního projektu.

Závěrečným a klíčovým cílem práce je **realizace tří výstupů**, které nabudou formu videa a koncepčně budou využívat transfer uměleckého díla do nového média za využití animace. Tato série tří autorských projektů se stane vyústěním celé předcházející znalostní báze, vzešlé ze studia literárních pramenů a z poznatků získaných skrze analýzu multimediálních výstupů jiných autorů. Ambicí trojice autorských projektů, z nichž jeden představuje dlouho připravovaný animovaný snímek o vývoji umění **Anima Artis**, je posunutí oborových hranic v rámci zvoleného tématu.

## 1.3 TEZE

Doprovodným cílem disertační práce se též stává prokázání ústřední hypotézy, na níž navazují další předpoklady a úvahy. Hlavní teze vedla k formulaci tří podpůrných hypotéz, jež budou na dalších stránkách prokázány skrze poznatky získané z odborného textu a z rešerše multimediálních výstupů.

*Hlavní hypotéza:*

**Transfer uměleckého díla do nového média je přicházející tendence (nikoliv trend), která nabízí nový potenciál, jak lze popularizovat dějiny výtvarného umění za využití animované tvorby.**

*Podpůrná hypotéza #1*

S nástupem internetu, sociálních sítí a chytrých zařízení mladí lidé postupně ztrácejí schopnost vnímat a plně prožívat statický obraz v muzeu či galerii.

*Podpůrná hypotéza #2*

Animace a nová média se mohou stát podpůrnými prostředky k popularizaci a zpřístupnění uměleckého díla člověku s nedostatečnou kulturní kompetencí či percepčními schopnostmi.

*Podpůrná hypotéza #3*

Transfer uměleckého díla do animované podoby představuje možné řešení, jak zažehnout mezi lidmi větší zájem o výtvarné umění a zvýšit tak návštěvnost kulturních institucí.

## 1.4 VÝSTUPY

Disertační práce je formálně strukturovaná do tří samostatných celků, které tvoří část teoretická, část praktická a část projektová.

**Teoretická část** nahlíží na **problematiku uměleckého díla** a snaží se ji obsáhnout ze tří různých úhlů pohledu. Kapitola nazvaná **Umění versus definice** nahlíží na výtvarné dílo zrakem teoretika umění a napříč filozofickými tendencemi hledá přílehavou definici, jíž lze termín "*umělecké dílo*" po zbytek textu zaštitit. Navazující kapitola **Umění versus instituce** nahlíží na výtvarné dílo zrakem kulturních institucí, jež umělecká díla uchovávají, spravují a vystavují světu. Tato část popisuje historický vývoj muzea umění a upozorňuje na některé problémy a výzvy, kterým musí kulturní instituce v nadcházejícím digitálním věku čelit. Kapitola **Umění versus publikum** nahlíží na výtvarné dílo zrakem diváka, kterým se stává zpravidla návštěvník muzea umění. Tyto odstavce se zabývají kulturní kompetencí i některými kognitivními funkcemi lidského mozku, jejichž absence znemožňuje méně zkušenému pozorovateli vystavené umělecké dílo plně prožívat.

Druhá pasáž teoretické části práce zkoumá **svět nových médií**. Nejprve se zabývá **definicí** tohoto pojmu a odlišnostmi, které oddělují staré médium od nového. Taktéž definuje klíčové vlastnosti, jež jsou pro nové médium specifické, a na potenciální hrozby, které může s sebou přinášet. Navazující část pojednává o **umění nových médií** a představuje nové umělecké tendence a výstupy, které se rodí již primárně pro digitální médium. Teoretickou část uzavírá terminologický slovník, který se blíže zabývá termíny, mezi něž patří **kulturní transfer**, umělecká komparistika a interpretace.

**Praktická část** se zabývá sběrem dat a **rešerší multimediálních výstupů**, které se vyznačují stejnými rysy a vlastnostmi. Výsledkem se stává zcela nový soubor tematicky podobných výstupů, v nichž probíhá kulturní přenos uměleckého díla do animované podoby. Tento soubor prací, uložený

do digitálního archivu na přiloženém DVD, vedle sebe staví téměř tři desítky rozličných tvůrčích přístupů a technik, které pojí jediný cíl – přivést umělecké dílo/díla k životu. Průzkumem těchto počinů vznikají nová teoretická východiska, na nichž lze dále stavět při tvorbě vlastního projektu.

**Projektová** část předkládá vlastní řešení zkoumaného tématu, jež spočívá ve třech autorských výstupech. Hlavním a nejkompexnějším počinem je dokončená verze filmu **Anima Artis**, který demonstruje autorovu vizi, jakou cestou se lze v rámci popularizace výtvarného umění ubírat. Zbylé dva výstupy se sice zabývají jen úzce specializovaným tématem, avšak o to odvážněji experimentují s možnostmi nových médií – významná umělecká díla převádějí na fasády budov za využití světelných projektorů a **videomappingové projekce**.

## 1.5 PŘÍNOS

Z pohledu vědy má disertační práce přínos zejména pro svět kulturních institucí, které spravují a vystavují umělecká díla. Práce ve své teoretické části popisuje nové tendence vývoje společnosti moderní ve společnost informační a dopad tohoto vývoje na tradiční způsoby trávení volného času. V praktické části práce je prezentována řada případových studií se společnými charakteristikami, které se dle všech dostupných zdrojů až do této chvíle nestaly předmětem zkoumání žádné jiné vědecké práce či odborného článku. Tyto případové studie audiovizuálních děl z celého světa představují nové možnosti, jakými lze přistupovat k popularizaci umění a jak za využití kulturního transferu zvyšovat zájem o kulturní instituce mezi teenagery a mladými dospělými. Vyjma kulturních institucí mají předkládaná zjištění značný význam i pro pedagogickou praxi, neboť prezentují nové možnosti, které lze v 21. století využít v rámci výuky teorie a dějin umění na základních a středních školách.

Přínos pro praxi spočívá v názorné demonstraci nových cest, kterými lze posílit marketing muzea či jiné kulturní instituce. Práce navíc odhaluje možné díry na trhu v oblasti konzumace kulturních statků, které na sebe již nemusí brát podobu tradiční návštěvy muzea či galerie. Principy transferu uměleckého díla do sektoru nových médií lze využít i při tvorbě velkolepých multimediálních projekcí, celovečerních filmů, interaktivních aplikací pro chytrá zařízení či pro budování nových světů ve virtuální realitě, v níž světoví inovátoři v oblasti nových médií shledávají budoucnost pro příští generace.

Závěrečným přínosem pro praxi se stává dokončení a uveřejnění filmu *Anima Artis*, který vznikl s ohledem na předchozí teoretické poznatky a prezentuje chronologický vývoj dějin umění od pravěku po moderní umění v uceleném narativu.

# 2

## PROBLEMATIKA UMĚLECKÉHO DÍLA

*„Umění, kterému nikdo  
nerozumí, není uměním.“*

– Jan Bauch

## 2.1 UMĚNÍ VERSUS DEFINICE

Disertační práce v celém svém rozsahu frekventovaně operuje s pojmy „*umění*“ a „*umělecké dílo*“. První badatelskou výzvou se tak přirozeně stává hledání přesnější definice těchto zaužívaných termínů. Již zde lze při podrobnějším studiu odborné literatury narazit na první rozcestí.

Otázka „*Co je to umění*“ je nejzákladnější otázkou filozofie umění. Tradiční filozofové jako Charles Batteux, L. N. Tolstoj či Harold Osborne ji vnímali jako otázku, která se táže po podstatě umění – tedy hledá vlastnost, která je všem uměleckým dílům společná a u žádných jiných předmětů se nevyskytuje. Nalezení pravé podstaty umění by tak umožnilo snadno odlišit umělecká díla od ostatních objektů a pomohlo by objasnit důvody, proč právě těmto předmětům je věnována na rozdíl od jiných zvýšená pozornost – proč lidé studují jejich dějiny, vystavují je v muzeích a utrácí horentní sumy peněz, aby se mohli stát jejich výhradními vlastníky.<sup>8</sup>

Snaha o definici podstaty umění má své historické kořeny, které sahají do 18. století, kdy vznikl takzvaný systém krásného umění. Tehdejší filozofové věřili, že některé lidské činnosti, mezi které patří malba, hudba, sochařství či poezie, se odlišují od jiných, například od vědy či služeb. Váže je totiž společná vlastnost, kterou je snaha napodobovat krásu v přírodě.<sup>9</sup>

Následný vývoj estetického myšlení však tyto závěry zproblematizoval. Další generace filozofů tak opět stanula před otázkou, co je skutečně oním pojítkem mezi různorodými druhy umění a zdali jsou dřívější charakteristiky ještě aktuální. S rostoucím množstvím neúspěšných pokusů o definici umění narůstala zároveň i nedůvěra v celkovou snahu o nalezení definice. Tato skepse byla podpořena rostoucí rozmanitostí uměleckých děl. Jen stěží by se hledaly u Duchampovy *Fontány*, Dalího *Persistence paměti* a Beethovenovy *Deváté symfonie* společně vnímatelné charakteristiky, které by zároveň náležely i všem ostatním uměleckým dílům, a přitom se nevyskytovaly u žádných jiných objektů, které za umělecká díla považovány nejsou.

### 2.1.1 Skeptický přístup

Ve 20. století tak vznikl skeptický postoj vůči zobecňujícím principům. Tento přístup prosazoval názor, že umělecká díla jsou jedinečná a nelze hledat jejich společné vlastnosti. Podle Stuarta Hampshire si při hodnocení uměleckého díla nevšímáme vlastností, které tento objekt sdílí s jinými díly, ale naopak jedinečných charakteristik, kterými se toto dílo od ostatních liší. Zastánci této teorie byli přesvědčeni, že pojem „*umění*“ lze užívat dvěma různými způsoby – buď v klasifikačním (deskriptivním) či hodnotícím (normativním) významu. Mezi významné filozofy umění, kteří snahu o nalezení jednotné definice umění odsoudili, se řadí kupříkladu Morris Weitz. Dle jeho názorů výraz „*umění*“ není průsečíkem společných vlastností, ale množinou různorodých podobností mezi objekty, které za umělecká díla označujeme. „*Pokud se skutečně podíváme, čemu říkáme umění, nenalezneme žádné společné vlastnosti – pouze sítě podobností.*“<sup>10</sup>

V druhé polovině dvacátého století byly názory skeptiků rozprášeny, neboť opět vznikla naléhavá potřeba po stanovení kritérií k identifikaci uměleckých děl. Zrodila se nová definiční strategie, která se snažila o vyložení pojmu umění skrze jeho relační vlastnosti, jež jsou pro samotnou podstatu umění esenciální. Na základě typu zvolené relační vlastnosti tak lze tyto přístupy rozdělit na funkcionální, institucionální a historický.

### 2.1.2 Funkcionalistická definice

Podle zastánců funkcionalistické teorie je uměleckým dílům společný fakt, že jsou vytvářena za nějakým specifickým účelem. Umění je tím pádem možné definovat na základě rozpoznání tohoto motivu. Monroe C. Beardsley tvrdí, že umělecké dílo je objekt vytvořený za účelem zprostředkování hodnotné estetické zkušenosti.<sup>11</sup> Dle této definice se umělecká díla odlišují od běžných předmětů užitkové spotřeby právě tím, že jejich smysl je v první řadě estetický. V tomto bodě ovšem čelí funkcionalistická definice mnoha úskalím, neboť nedokáže objasnit umělecký status té skupiny děl, která vznikla čistě z užitných či politicko-náboženských důvodů, jako je umění pravěké či středověké. Funkcionalistická definice je navíc příliš konzervativní, neboť automaticky diskredituje všechna díla, která vznikla v záměrném rozporu s estetickými principy, jako je tomu kupříkladu u výtvarných projevů avantgardních a postmoderních umělců.

### 2.1.3 Institucionální definice

George Dickie ve své rané verzi institucionální definice umění tvrdil, že uměleckým dílem se stává každý artefakt, jemuž byl zástupcem světa umění udělen status kandidáta na ocenění.<sup>12</sup> Pojem „svět umění“ přebírá Dickie od Danta. Ten jej definoval jako sociální prostředí, které sdružuje převažující teorii o umění, respektované tvůrčí postupy a uměleckou tradici. Ve své druhé, rozšířené verzi definuje Dickie jednotlivé složky institucionální teorie následovně:

- **Umělec** je osoba, která s potřebnou znalostní výbavou vytváří umělecké dílo.
- **Umělecké dílo** je artefakt vytvořený k tomu, aby mohl být prezentován publiku ve světě umění.
- **Publikum** je množina lidí, kteří jsou schopni do určité míry porozumět vystavenému dílu.
- **Svět umění** je definován jako souhrn všech systémů světa umění.
- **Systém světa umění** pomáhá vytvářet prostředí určené k tomu, aby umělec mohl představit umělecké dílo publiku ve světě umění.

Podle institucionální definice se tak uměleckým dílem stává každý artefakt, o němž umělec, kritik, kurátor, sběratel či umělecký laik prohlásí, že je hodné ocenění. Dickieho definice ovšem také obsahuje několik závažných nedostatků. Umělecká díla nezískávají svůj umělecký status tím, že jsou vystavena v muzeu, ale proto, že je kurátor na základě nějakých důvodů nechá vystavit. O těchto důvodech, které jsou pro definování pojmu „umění“ zásadní, ovšem Dickieho definice mlčí. Druhým nedostatkem institucionální definice se stává fakt, že se Dickie při snaze definovat



pojem „*umění*“ opírá o pojem „*svět umění*“, čímž se dopouští logické chyby skrze definici kruhem. Závěrečným nedostatkem se stává ignorace historických vlivů, neboť institucionální struktura světa umění a zákony jejího fungování se měnily napříč dějinami.

#### 2.1.4 Historická definice

V rámci historické definice vyslovuje americký filozof Arthur Danto důležitý předpoklad, že aby se mohl jakýkoliv objekt stát uměleckým dílem, je zapotřebí, aby měl relevantní vazbu na daný historicko-umělecký kontext.<sup>13</sup> Je nemyslitelné, že by například ve středověku mohla vzniknout plastika *Panna Marie v kondomu*, kterou roku 1998 vystavovala umělkyně Tania Kovats v Muzeu současného umění v Sydney.

Historická definice umění nám tak předkládá tezi, že má-li být nějaký objekt považován za umělecké dílo, musí obsahovat patřičný vztah k umělecké tradici a předcházejícím uměleckým počínům. Tento vztah dále popisuje americký kunsthistorik Noël Carroll coby určitou formu narativu, který propojuje kandidáta na umělecké dílo s již etablovanými uměleckými díly takovým způsobem, v němž novější dílo navazuje na uměleckou tradici a dále ji rozvíjí.<sup>14</sup>

I historická definice má však svá úskalí. V první řadě narážíme na problém, jak vysvětlit vznik historicky prvních uměleckých děl, jejichž prameny jsou nedoložitelné. V druhém případě nedokáže historická definice zodpovědět, jak objasnit umělecký status zcela revolučních děl, která započala nový směr či vědomě opustila a zpochybnila předešlou historickou tradici.

#### 2.1.5 Výběr vhodné definice

Nalezení výstižné a neprůstředlné definice umění je výzvou, která zaměstnává myšlenkové pochody filozofů a historiků umění již po několik staletí. Jak se svět umění neustále vyvíjí a transformuje, musí se zákonitě přizpůsobovat i věda, která se jej snaží teoreticky definovat. Avšak takovéto snažení není předmětem hlubšího bádání této práce. Definice umění zde slouží především jako metodický nástroj a její vhodný výběr je pomůckou pro pochopení dalšího textu.

Jelikož se následující práce zabývá uměním a uměleckým dílem především v institucionálním kontextu, jeví se výběr *institucionální definice* umění jako vhodné řešení. Práce se ale též podrobně zabývá vývojem a historickými proměnami muzea jakožto instituce starající se o umělecká díla. Proto je důležité brát v potaz i některé poznatky, které jsou prezentovány *historickou definicí* umění.

Umělecké dílo tak lze pro potřeby této disertační práce definovat jako **artefakt, který je vytvořený osobou s potřebnou znalostní výbavou za účelem prezentace před publikem ve světě umění, a který obsahuje náležitou vazbu na historicko-umělecký kontext.**

## 2.2 UMĚNÍ VERSUS INSTITUCE

Chce-li člověk shlédnout původní umělecké dílo ve své autentické podobě, pravděpodobně jako kroky povedou do muzea umění či galerie. Nyní, když byla definována ucelenější definice „*uměleckého díla*“, je nezbytné zaujmout teoretický náhled také na svět institucí, které umělecká díla spravují a vystavují. V následující části tak bude pozornost věnována právě muzeu umění, jeho údělu, historii i možným výzvám, kterým musí v současné době čelit.

Muzeum umění, neměnné a monumentální díky své budově i vystavovaným exponátům, se ve stále akcelerující době stává symbolem nehybnosti a trvanlivosti. Svou existencí pomáhá zpřítomňovat minulost a nabízí svým návštěvníkům jedinečnou kulturní retrospektivu. Ač je muzeum ve své holé podstatě neoddiskutovatelně spjato s minulostí, změnám odehrávajících se vně jeho zdí může odolávat jen s těžší. K pochopení situace muzea v dnešní době a objasnění některých paradoxů, s nimiž se snaží ovlivňovat soudobou společnost, je nezbytné nejprve zrekapitulovat stručnou historii muzea umění a zaznamenat nejdůležitější události, které vedly ke zformování jeho stávající podoby.

### 2.2.1 Muzeum umění jako politický nástroj

Kořeny muzea umění v Evropě historicky navázaly na královské a aristokratické umělecké sbírky, které vzešly z rozsáhlých kolekcí výtvarných děl a starožitností, nazývaných též jako kunstkomorý či kabinety kuriozit.<sup>15</sup>

Vznik prvních veřejných muzeí kultury započal v době osvícenství, které chystalo živnou půdu pro budoucí nástup modernismu. Osvícenství definitivně rozdělilo jednotný náboženský světonázor charakteristický pro středověkou společnost a dalo vzniknout samostatným oborům vědy, morálky a umění. Jak píše německý filozof Jürgen Habermas: „*Rozlišení vědy, morálky a umění přineslo těmto segmentům, spravovaným příslušnými specialisty, autonomii a oddělení od hermetiky každodenní komunikace.*“<sup>16</sup> Umělecká tvorba se tak stala autonomní sférou lidského počínání i nově zkoumaným filozofickým oborem. Tento jev dále umocnil následný příchod romantismu, který definoval archetyp umělce jakožto nespoutané a mimořádně nadané individuality, která prostřednictvím své tvorby a tvůrčího génia překonává zavedené společenské konvence. Vznikla tak potřeba po novém typu specializované instituce – muzeu umění.

Prototypem nového typu národního muzea umění se stal Louvre, bývalé sídlo francouzských králů. Snahu některých osvícenských filozofů jako Voltair či Diderot o zpřístupnění královských sbírek veřejnosti uvedla v chod až velká francouzská revoluce. Nově zformovaný francouzský stát královské sbírky zkonfiskoval a vytvořit z Louvru nové Muzeum francouzské republiky. Muzeum umění se tak stalo pragmatickým politickým nástrojem určeným k propagaci a oslavě nového státního zřízení.

Podobné události vedly k transformaci soukromých uměleckých sbírek pruského krále v první veřejně přístupné německé muzeum, které bylo otevřeno roku 1830 v Berlíně. I v tomto případě sloužilo zpřístupnění soukromých sbírek veřejnosti především mocenským zájmům, jejichž cílem byla legitimizace státního zřízení a politických elit.<sup>17</sup>

Během 19. století lze dále pozorovat postupnou proměnu soukromých sbírek do podoby veřejných institucí, jež sice neprobíhala všude stejnou rychlostí, avšak cíl byl stejný: zpřístupnění kulturního dědictví, které bývalo dominantou společenské elity, také majetným vrstvám – měšťanstvu a buržoazii.

Pro nemajetné vrstvy byl přístup do muzea komplikovanější, přestože jim nebyl, podobně jako přístup ke vzdělání, apriori odepírán. Vzestup muzea v 19. století tak lze vnímat jako symbol demokratizace přístupu k umění, která s přibývajícím množstvím nově otevřených muzeí po celé Evropě umožnila široké společenské skupině bezprostřední prožitek z výtvarného umění.

### 2.2.2 Muzeum umění v roli interpreta

Muzeum umění sehrálo významnou roli během formování obecných představ o dějinách umění, neboť od 19. století tyto dějiny na svých zdech doslova zhmotňovalo. Od počátku svého otevření muzeum umění fungovalo jako dramaturgický aparát, který řadil umělecká díla do specifických souvislostí, čímž návštěvníkům interpretoval historický vývoj umění.

Snaha o vytvoření univerzálního přehledu umění, jakési reprezentace výtvarných děl v časové posloupnosti vedoucí od antiky až po současnost, je příznačná pro všechna velká muzea vzniklá na přelomu 18. a 19. století. Muzeum umění mělo zastat dvojí úlohu. Za prvé v roli depozitáře mělo uchovávat a vystavovat výtvarná díla vysoké umělecké hodnoty, za druhé v roli interpreta prezentovat přehled dějin umění a ilustrovat tak jejich postupný vývoj. Christian von Mechel, první kustod muzea v Belvederu, kam se v roce 1776 přemístily královské sbírky z Vídně, ve svém průvodci poznamenal, že nové muzeum „*se má stát depozitářem, který zviditelňuje dějiny umění.*“<sup>18</sup>

Představa, že cesta koridorem muzea představuje cestu napříč dějinami umění, se následně promítla do způsobu instalace exponátů ve většině významných Evropských muzeí, zejména pak těch národních. Tento způsob uvažování předurčil nový kontext, v němž bude umělecké dílo vnímáno. Historicko-chronologické pojetí uměleckého muzea tak nenávratně vytrhlo dílo z jeho původního prostředí, v němž se zrodilo, a vytvořilo z něj samostatně stojící artefakt nesoucí charakteristické znaky jedinečné tvůrčí osobnosti – svého autora. Dějiny umění lze proto označit za dílo uměleckého muzea.

### 2.2.3 Muzeum umění v postmoderní době

Platí-li premisa, že muzeum umění je výtvořem i symptomem modernity, dalo by se logicky usuzovat, že v dnešní postmoderní době, která je příznačná svým záměrným potlačováním principů modernismu, bude toto muzeum procházet krizí. Navzdory všem předpokladům zažilo muzeum umění během 80. let minulého století svůj nevídaný rozkvět a celoplošnou expanzi do světa masové kultury. Na konci minulého století se tak muzea a galerie staly jednou z nepostradatelných složek kulturního vyžití, cestovního ruchu a trávení volného času, pohybující se na tenké hranici mezi vysokou kulturou a masovou zábavou.

Důvody tohoto rozmachu jsou zakořeněny v americké poválečné společnosti, v níž byla role muzea namísto služby uměleckým sbírkám přeorientována ke službě pro samotného návštěvníka. Poprvé začal vznikat důraz na popularizační funkci muzea, v rámci níž se instituce stala v prvé řadě poskytovatelem přístupného vzdělání a snadno vstřebatelného estetického zážitku. S tím souvisí i nástup takzvaných „*blockbuster show*“ – velkolepých výstav, jejichž primárním cílem bylo přilákat pozornost širokého spektra zájemců.

Počátkem 80. let začínají muzea a galerie ve snaze o dosažení vysoké návštěvnosti a s ní spojeného finančního zisku hojně využívat reklamních kampaní a marketingových nástrojů, aby přesvědčily co největší počet potenciálních zájemců k návštěvě. S tím je spojené postupné zavádění komerčních aktivit muzea, které nově zahrnovaly výrobu a prodej dárkových předmětů s tematikou uměleckých děl, které si dychtiví návštěvníci mohli zakoupit v přílehlých muzejních obchodech jako suvenýr, trofej své návštěvy. Těmito kroky se muzeum umění vzdálilo své původní podstatě a začalo se přibližovat zákonům podnikatelského a komerčního světa.

### 2.2.4 Muzeum umění jako reflexe doby

Muzeum umění se tak na přelomu staletí stává nastaveným zrcadlem soudobé společnosti. Mezi hlavní rysy dnešní doby patří komodifikace kultury (proces překrývání kulturní a ekonomické sféry), rychle se měnící charakter vizuální kultury a exponenciální růst dostupných informací. Tato akcelerace životního tempa a toku informací mění dřívější způsoby prožívání času. Vlivem elektronických médií, které zvládají pohotově reagovat na okolní dění, se současný člověk ocitá v prostoru jakési nekonečné aktuálnosti. Ten je doprovázen neustálým honem za novými zážitky, které nahrazují a přepisují ty předešlé.

Tyto zrychlující se tendence ve společnosti nevyhnutelně vytváří podvědomou potřebu nostalgie, retrospektivy a ohlížení se zpět. Proto se jedním z nejtypičtějších vzorců v umění a kultuře stává zdánlivě protikladné směřování: na jedné straně je neustálý pohyb kupředu, potřeba změny a volání po novotě, na straně druhé pohyb dozadu směrem do minulosti. Kopírování, pastiš, citace a interpretace se stávají častými formami, jimiž si současní umělci snaží přivlastňovat minulost.

Tento vztah k tradici a vzniklé napětí pramenící z protichůdného pohybu, který zahrnuje potřebu vytvářet nové a zároveň uchovávat staré, byl jedním z fundamentálních témat umělců a teoretiků umění modernismu. V současné době je toto téma pod nátlakem rychlého technologického pokroku ještě umocněno.

S rostoucím množstvím nových informací tak vzniká naléhavá potřeba tyto informace zaznamenat, uložit a zachovat. Jako ukázkový případ může posloužit nutková potřeba mnoha lidí zálohovat stará data na externí disk či optické médium a vzpomínku tak uchovat. Paměť počítače, snadno dokoupitelná a rozšiřitelná, se tak stává protikladem k paměti lidského mozku, jehož biologická kapacita je neměnná a dokáže uchovat pouze omezené množství informací a zážitků, které jsou po čase nevyhnutelně přepsány novými.

Někteří teoretici tak hovoří o „*muzealizaci*“ jakožto o symptomu naší kultury, který vysvětluje nebývalý nárůst nových muzeí v 80. a 90. letech, stejně tak jako všeobecnou zálibu v rekonstruování a uchovávaní historie. Ta je patrná ve všech odvětvích – příkladem lze uvést projekty na konzervaci a napodobování historických budov a měst, rekonstrukce dávných bitev, či nárůst poptávky po starožitnostech a dobových předmětech. Tyto tendence lze spatřit i u mnoha retro-proudů ve světě designu a módy, či ve zvýšeném spotřebitelském zájmu o historické velkofilmy a videohry s historickou tematikou. Tyto tendence, které se s příchodem nových technologií obrací zpět k minulosti, lze ve výtvarném umění nacházet již v období romantismu.

Probíhající „*muzeománii*“ dnešní doby, tady upjatou snahu vše uchovávat a zálohovat, lze označit za příznak krize modernity a pokračující dematerializace světa prostřednictvím internetu a virtuální reality. Přehnaná potřeba vše uchovávat může u jednotlivců přerůst v takzvaný syndrom hromadění, což je nezdravé chování vyznačující se nadměrným hromaděním věcí a neschopností se s nimi rozloučit. Pro obdobné chování a tendence celé společnosti avšak podobný termín chybí.

### 2.2.5 Muzeum umění a jeho návštěvníci

Muzea a galerie se tak koncem 20. století proměnily v populární formu kulturního vyžití. Návštěva výstavy umění se stala zajímavou alternativou trávení volného času. Ty nejúspěšnější muzejní expozice mohou v návštěvnosti soupeřit i s masovějšími typy moderního vyžití, jako jsou velké hudební koncerty či premiéry filmových megahitů.

Optimistické statistiky návštěvnosti kulturních institucí ovšem umně odvádí pozornost od mnohem palčivějších otázek: „*Jaká je hodnota prožitku průměrného diváka tváří v tvář obrazu nebo soše v expozici výtvarného umění? Jaký má umění přínos v životě dnešního člověka?*“ Český teoretik umění a bývalý kurátor Národní galerie Ladislav Kesner si v jedné ze svých publikací tyto otázky sám sobě pokládá a druhým dechem dodává: „*Obávám se, že mizivý.*“<sup>19</sup>

Pierre Bourdieu, známý francouzský sociolog, ve své studii potvrdil, že návštěva muzea a prožitek z umění odpovídá kompetenci, která vychází ze vzdělání a výše příjmů. Muzeum dle jeho slov funguje jako hierarchizátor společenské nerovnosti. Tomuto názoru nasvědčuje i fakt, že dle sociologických výzkumů provedených v 90. letech v Evropě a USA se umělecká muzea potýkají s podstatně menší návštěvností, než muzea přírodopisná, historická či technická. Jak v nedávné době prohlásil sociolog John Falk, potenciální návštěvníci galerií se stávají vězni svých demografických vlastností a muzea se naopak stávají vězni demografické povahy svého lokálního publika.<sup>20</sup>

Jiné sociologické výzkumy nedávno potvrdily, že hlavním faktorem ovlivňujícím u lidí návštěvu muzea je jeho celková „*image*“ v podvědomí návštěvníků.<sup>21</sup> Další průzkum uskutečněný v Anglii poukázal, že 25% dotázaných se domnívá, že muzea nemají v běžném životě místo. Mnohem horší situace je u dětí a mládeže, kteří považují muzeum za nudné a nezajímavé místo.<sup>22</sup>

### 2.2.6 Muzeum umění na domácí scéně

V českém prostředí je situace ještě horší. Pusté síně uměleckých expozic připomínají prázdné restaurace s prostřenými stoly, marně čekající na své hosty. Na jedné straně tu máme výstavy těšící se přímo masové návštěvnosti a zájmu publika, na druhé straně potom muzea se stálými expozicemi zejíci prázdnotou, dávající vzpomenout na Adornovo přirovnání muzea k mauzoleu.<sup>22</sup>

Tyto neblahé tendence se snaží mnoho muzeí a galerií přebít pomocí velkých reklamních kampaní, lákajících návštěvníky ke shlédnutí nové výstavy. Například hojně propagovanou výstavu Chagallových originálních ilustrací k Bibli, jejíž součástí byla výstava Bohuslava Reyneka, navštívilo v roce 2014 v prostorách pražské Valdštejnské jízdárny celkem 56 169 návštěvníků, čímž se stala aspirantem na jednu z nejúspěšnějších výstav umění v České republice.<sup>24, 25</sup> Otázkou zůstává, zdali si návštěvníci z této výstavy také odnesli hluboký kulturní prožitek, či se pouze nechali zlákat všudypřítomnou mediální masírkou.

Současné muzeum umění, zejména pak v českém domácím prostředí, se ocitá na střetu několika protichůdných dialogů. Jedním z nich je jazyk světa peněz, politiky a managementu. Dalším je pak konzervativní přístup historika umění, který má své kořeny v německém idealistickém dějepise umění. Prežitá rétorika klasického humanistického přístupu k dějinám kultury, zavedená právě v období modernismu, se dodnes stává strůjcem onoho elitářského, divákem obtížně stravitelného přístupu k samotnému umění, jenž mu svým jazykem představovaná umělecká díla odcizuje a brání mu v jejich možném prožívání.

Nedokáže-li muzeum svým návštěvníkům zprostředkovat hodnotný umělecký prožitek či zkušenost, koliduje tak se svým původním smyslem a posláním. Neboť to kdysi bylo právě muzeum umění, které převzalo původně funkční obrazy a objekty a ve svých halách z nich učinilo exponáty, které

mají být esteticky prožívány. Pokud takový zážitek již není schopné poskytnout, bude postupně prohrávat v záplavě konkurenčních forem volnočasového vyžití a stane se snáze manipulovatelným současnými trendy, které udává světový trh zábavního průmyslu.

### 2.2.7 Muzeum na prahu digitálního věku

Proces demokratizace uměleckého muzea a jeho zpřístupňování širší veřejnosti tak nadále pokračuje. A ač jako budova zůstává muzeum otevřeno každému, jako poskytovatel hlubokého kulturního zážitku se stává stále uzavřenějším místem, jemuž porozumí pouze odborně vybavená skupina návštěvníků. Vzniká tak naléhavá potřeba nové formulace úlohy a smyslu muzea umění, které by se místo péče o objekty a sbírky mělo zaměřit především na to, jak tato díla lépe zpřístupnit svým divákům.

Tuto výzvu je potřeba navíc vnímat i v kontextu nastupujících nových médií, která přináší informační a obrazovou explozi. Nové technologie nevratně mění způsob, jakým společnost přijímá a vstřebává kulturní jednotky, a dle všech ukazatelů také mění možnosti lidského vnímání a fungování lidského mozku. Tato digitální revoluce má nevyhnutelný vliv na funkci a činnost muzeí.<sup>26</sup> Vznikají nová virtuální muzea a projekty na digitalizaci celých uměleckých sbírek, aby mohly být zpřístupněny prostřednictvím internetu. S vědomím těchto probíhajících změn se nabízí otázka, zda-li je muzeum umění schopné v nadcházejícím digitálním věku vůbec přežít a zda-li dokáže obhájit svoji další existenci. Jeho budoucnost je nejistá.

Vzhledem k ekonomickému tlaku a novým trendům na poli volnočasových aktivit jsou muzea umění stále více nucena se přizpůsobit světu medializovaného průmyslu. Jejich hlavním posláním se namísto starosti o umělecká díla stává péče o diváka, který by si z návštěvy výstavy měl odnést hluboký, emocionálně-kognitivní prožitek. Muzea umění se tak mohou postupem času zcela transformovat v poskytovatele „*edutainmentu*“ (či „*infotainmentu*“) – důvtipně namíchaného koktejlu zábavy, okořeněného špetkou vzdělání.

Pozitivní obohacování lidského života hraje důležitou úlohu zejména v dnešní době. Záplava textových a vizuálních podnětů, kterými jsou lidé skrze nová média v čele s internetem dennodenně zásobováni, může sice své recipienty informačně zcela zasytit, ovšem nad kvalitou těchto informací visí veliký otazník. Přitom návštěva muzea může vhodně zvolenými kroky pomáhat ke kultivaci vizuálních schopností každého jedince. A ačkoliv nejsou umělecká díla skrze svůj vizuální kód zdaleka přístupná každému, schopnost porozumět umění a plnohodnotně jej vnímat není výsadou od Boha, jak se stále sebestředně domnívají někteří estéti a historici umění. Kulturní kompetence je naučitelná dovednost. Právě v tom spočívá jedna z možných úloh muzea v dalších desetiletích – vzdělávat širokou společnost a učit ji ztracené schopnosti vizuálního vnímání a interpretace statických obrazů a symbolů opět plně využívat.<sup>19</sup>

## 2.3 UMĚNÍ VERSUS PUBLIKUM

Po představení uměleckého díla jakožto jedinečného artefaktu vysoké kulturní hodnoty a muzeu umění jakožto instituce, která toto dílo uchovává a prezentuje svým divákům, by měla být nyní pozornost upřena na samotného diváka. Následující řádky jej nebudou vnímat jako anonymní persónu, kterou s ostatními návštěvníky statisticky pojí pouze skutečnost, že ve stejném období navštívila muzeum umění či zhlédla jeho expozici. Důležitý je nyní jako jednotlivec, individualita. K pochopení vzorců, skrze které divák nahlíží na svět umění a vnitřně jej prožívá, je nutné nahlédnout do fungování jeho mysli a objasnit neméně závažná témata zabývající se kulturní kompetencí, percepčním vnímáním a kognitivním myšlením.

### 2.3.1 Kulturní kompetence

Kulturní kompetence je souhrnem znalostí, schopností, dovedností, postojů, hodnot a dispozic. Jedná se o jedinečnou schopnost každého člověka rozvíjet svůj potenciál v konkrétním kontextu, kterým se v tomto případě stává znalost kulturních předpokladů.<sup>27</sup>

Pojem kulturní kompetence lze vnímat ve dvou rovinách. V první řadě se tímto termínem označuje schopnost člověka vnímat a prožívat kulturní produkt, kterým může být exponát v muzeu, obraz, plastika, architektura samotné instituce či různé doplňkové aktivity. V širším slova smyslu je kulturní kompetencí taktéž označována schopnost návštěvníka orientovat se v prostředí kulturní instituce a náležitě rozpoznávat její konvence. Nezkušený návštěvník může vnímat prostor kulturní destinace jako neznámé a nepříjemné prostředí, kterému by se podvědomě raději vyhnul. Jak v roce 1984 napsal francouzský sociolog Pierre Bourdieu: „*Umělecké dílo má smysl a zaujme diváka jen takového, který má kulturní kompetenci, tedy znalost kódu, do něhož je zakódováno. Divák, který nemá specifický kód, se cítí ztracen v chaosu zvuků a rytmi, barev a linií, které mu nedávají smysl.*“<sup>28</sup>

Bourdierův výklad fungování kulturní kompetence vysvětluje zejména proces tvorby vkusu, na jehož základě se potenciální návštěvník rozhoduje, zda-li muzeum a uměleckou sbírku navštíví či nikoliv. Již ale dále nezkoumá, jakým způsobem kulturní kompetence pracuje v okamžiku, kdy divák stane před uměleckým dílem a začne jej vnímat. Během procesu vnímání statického objektu přichází ke slovu percepční a kognitivní schopnosti. Pokud jimi návštěvník nedisponuje, projeví se to skrze jeho neschopnost zhodnocení zažívané aktivity do podoby nějaké formy pozitivního prožitku.

### 2.3.2 Prožitek v psychologii

Čirý údiv, extatické nadšení či posvátná bázeň? Silný prožitek se vryje do paměti a vytvoří silnou a jasnou vzpomínku, k níž se člověk rád vrátí. Stane se jeho součástí, změní ho, aniž by si toho vůbec všiml. Pocity nostalgie a ohromení provázely lidstvo při setkání s jedinečnými architektonickými památkami, podněcovaly k cestování po světě a hladily po duši během návštěv prvních muzeí. Touha po výjimečném a autentickém prožitku je s lidskou kulturou spojena od



pradávná a existovala dříve, než tento pojem moderní marketingové teorie zahrnuje do svých pouček a než principy zážitkové pedagogiky ovlivnily sektor vzdělávání a školství – v našich končinách v čele s pionýrem J. A. Komenským. Jak je dnes již dobře známo, principy zážitkové výuky lépe stimulují přirozený učební proces dětí i dospělých a jejich využití ve výuce napomáhá efektivnějšímu a dlouhodobějšímu uchování informací.<sup>29</sup>

Definicí prožitku a jejím teoretickým vymezením se zabývá mnoho autorů napříč různými vědními obory, avšak většina z nich vychází z původních psychologických pouček. Ve *Velkém psychologickém slovníku* autoři Hartl a Hartlová termín prožitku podrobněji definují a analyzují skrze následující rozdělení:<sup>30</sup>

- **Prožitek autentický** je jeden ze základních obsahů psychiky. Jedná se buď o citově zabarvené vnímání aktuálního, často dramatického životního okamžiku, či o náhlé poznání vzniklé ze zhodnocení okolní skutečnosti (aha-zážitek, konflikt, vhled).
- **Prožitek emoční** je citový zážitek, v němž událost vyvolává autonomní aktivaci a kognitivní hodnocení. To vede ke vnímané aktivaci a emočnímu přesvědčení, což nakonec skládá výslednou emoci. Někteří autoři dále definují emoční výraz a jeho vnímání jako určitý druh výrazové zpětné vazby.
- **Prožívání** je psychický jev charakterizovaný emocionálně zabarveným proudem vědomí každého více či méně uvědomovaného duševního obsahu a pojmového myšlení; je přísně individuální, těžko sdělitelné, proto behavioristé z předmětu svého zkoumání prožívání vyloučili a zaměřili se pouze na pozorování chování.
- **Zážitek** představuje každý duševní jev, který jedinec prožívá: vnímání, myšlení, představivost. Zážitek je vždy vnitřní, subjektivní a citově provázaný. Stává se zdrojem osobní zkušenosti, hromadí se celý život a buduje jedinečné duševní bohatství každého člověka.
- **Zkušenost** nebo-li empirie je poznání, které přichází z prostředí „vně“ člověka prostřednictvím činnosti, pozorování a pokusů. Představuje hlavní a prvotní zdroj poznatků člověka o světě. To, co bylo prožito a uchováno v paměti jedince. Nejedná se o pasivní položku paměti, ale její aktivní prvek. Proces získávání zkušenosti a změny, kterou zkušenost následně vyvolá, tvoří podstatu učení jako zdroj poznání.

### 2.3.3 Prožitek v muzeu umění

V prostředí kulturních institucí dlouhodobě převažoval nezájem o divákovy pocity a vnitřní pohnutky, proto otázkám týkajících se poskytování silného diváckého prožitku nebyla zpravidla věnována dostatečná pozornost. Hlavní slovo vždy náleželo odborníkům – kurátorům, pro které je vnímání uměleckých děl z pohledu návštěvníka příliš subjektivní a těžce uchopitelné téma. Tento postoj přitom kontrastuje se základními poučkami marketingu prosazujících názor, že efektivitu služby kulturní instituce vůči veřejnosti lze měřit pouze na základě kvality kulturního prožitku.<sup>31</sup>

Některé vlivné názory z prostředí kulturních institucí tak začínají zdůrazňovat, že tvorba prožitku by měla být prvořadý úkol muzeí, který zákonitě povede k úspěchu.<sup>32</sup> Zároveň dodávají, že dle všech dostupných statistik návštěvníci kulturních institucí žádají spíše aktivní zapojení do celého procesu nežli komorní, pasivní prohlížení děl, které bývá s folklórem tradičních muzejních návštěv dlouhodobě spojováno.<sup>33</sup>

Stejná slova zaznívají také z úst významných lidí z praxe. Americký marketingový specialista Philip Kotler ve svém článku pro specializovaný magazín *Museum Management and Curatorship* konstatoval, že: „*zlepšení muzejního prožitku musí jít za tradiční důraz na objekty a sbírky a dokonce i za novější důraz na informace a vzdělání. Vytváření prožitků zahrnuje aktivity, v nichž návštěvníci mohou přímo participovat: intenzivní sensorické vnímání, kombinující zrak, sluch a pohyb, prostředí, do něhož se návštěvníci mohou ponořit, plus neobyčejné stimuly a efekty, které učiní návštěvu muzea unikátní a zapamatovatelnou.*“<sup>34</sup>

### 2.3.4 Vnímání a percepce

Ač se v dnešní době stále rozrůstá nabídka animačních programů, vzdělávacích aktivit a multimediálních či interaktivních exponátů, stále je schopnost vnímání neoddiskutovatelně spjata s dovedností vizuálně **vnímat statický objekt**. Tato dovednost je hlavním projevem a klíčovou podstatou již zmiňované kulturní kompetence. Avšak současný divák má zpravidla tuto percepční schopnost, nezbytnou k vnímání statických obrazů a exponátů, rozvinutou jen v malé či omezené míře. To ve výsledku rapidně snižuje jeho šance stát se v prostředí muzea či galerie aktivním pozorovatelem, který dokáže přijímat hodnotnou vizuální zkušenost.

Přitom pro většinu lidí je dnes určitá forma pohyblivých obrazů důležitým prostředkem k odpočinku a uvolnění se. U starších generací jsou to tradiční média masové kultury, představující televizi a video. U mladší generace to mohou být videohry, internet, chytré telefony a jiné nové technologie. Avšak stále méně lidí se dokáže do tohoto stavu dostat pouhým sledováním statického objektu, ať už se jedná o obraz, sochu či celou expozici. Již ze sociologických výzkumů z 80. let vyplývá, že středoškoláci a vysokoškoláci jeví buď minimální, či přímo nulový zájem o „*vysoké umění*“ a mají velmi omezené schopnosti estetického prožívání.<sup>35</sup>

Jiné výzkumy z 80. let prokázaly, že vlastnosti typické pro filmové či televizní médium, mezi něž patří průlety kamerou, zvukové efekty, změny hloubky ostrosti či rychlý střih, přirozeně aktivují instinktivní reakce lidského mozku, které reagují na bázi detekce pohybu. Cílem těchto výrazových prostředků, jež jsou užívány zejména v reklamách, videoklipech či upoutávkách, nebývá primárně předání cílové informace, nýbrž udržení pozornosti diváka vůči samotnému médiu.<sup>36</sup>

Nová zjištění v neurobiologii a kognitivní neuropsychologii odhalují, že schopnost vnímání vedoucí

k získání estetického prožitku při kontaktu se statickým vizuálním obrazem je ve velké míře dána již na fyziologické rovině. Může se tak jednat o důsledek takzvané **synaptické plasticity**, což je vlastnost lidského mozku, která neustále vyladuje synapse (spojení) mezi neurony v závislosti na povaze zkušeností, které člověk během svého života vstřebává.

Je tedy nezbytné brát na vědomí, že digitální média a nové technologie značně přetváří stávající vzorce vnímání, což platí nejvíce u dětí a teenagerů, neboť s nimi přicházejí do styku již od útlého věku. Statický obraz klade na lidské vnímání zcela jiné nároky, než obrazovka telefonu či počítače. Nenabízí totiž žádnou přidanou interakci, která by mysl diváka pomáhala lépe stimulovat.

### 2.3.5 Muzejní pedagogika

Vzniká tak potřeba výuky vizuální gramotnosti, která může ideálně probíhat v místě samotného muzea či galerie umění. To má za následek, že v rámci kulturních institucí začínají přibývat nové typy programů, které slouží ke vzdělávání veřejnosti a budování percepční inteligence. Patří mezi ně workshopy, komentované prohlídky či galerijní animace, jež usilují o zprostředkování umění skrze odborný výklad a nějakou formu interakce mezi návštěvníkem a dílem. Řada velkých muzeí tak disponuje vlastním lektorským oddělením, jež sestává ze specializovaných muzejních pedagogů, animátorů, lektorů, publicistů či teoretiků umění. Cílem těchto popularizátorů umění se stává snaha o zintenzivnění vystavovaných exponátů v očích diváka.<sup>37</sup>

Zvláštní kategorií se potom stávají výtvarné dílny a workshopy, v rámci kterých mají návštěvníci příležitost v doprovodu odborného výkladu také aktivně tvořit. Mohou si tak tvář v tvář významnému dílu na vlastní kůži vyzkoušet výtvarné postupy, které je zasvětily do procesu vzniku daného obrazu.

Může vznikat obava, že praktická snaha o napodobení ikonického obrazu povede v mysli návštěvníka k postupnému snižování statusu „vysokého umění“ a nenapodobitelného kulturního artefaktu. Avšak dlouhodobá praxe ukazuje, že se jedná o účinnou metodu, jak návštěvníka pro dílo nadchnout a kulturně jej vzdělávat skrze vlastního autorského snažení. Ve Spojených státech amerických i řadě evropských zemí je dlouhodobě diskutováno téma, že by vizuální vzdělávání (a s tím spojený rozvoj percepční inteligence) mělo být povinnou součástí základního vzdělání, čímž by muzeím a galeriím připadla podstatně větší úloha v celém edukačním systému.<sup>38</sup>

Závěrem této části lze konstatovat, že mnoho českých muzeí a galerií v současné době disponuje řadou pozoruhodných animačních programů, workshopů, studentských exkurzí i kulturních událostí orientovaných na rodiny s dětmi. Takovéto aktivity muzea praktickým způsobem rozvíjí objektové učení a vizuální schopnosti u dětí a mládeže a rozvíjí tak vlohky ke kulturní kompetenci již od útlého věku. Dosud však neexistuje jednotná metodologie, která by všechny takové programy zaštitila uceleným teoretickým zázemím. Kvalita výuky tedy nemusí být napříč institucemi konzistentní.<sup>39</sup>

# 3

## SVĚT NOVÝCH MÉDIÍ

*„V upadající společnosti musí umění,  
je-li je pravdivé, tento úpadek odrážet.“*

– Ernst Fisher

## 3.1 DEFINICE NOVÝCH MÉDIÍ

Historický pohled na řešené téma práce, který pomohl definičně orámovat umělecké dílo a zmapovat současný stav jeho stávajícího opatrovníka – kulturní instituce, se uzavírá. Následující kapitola tak může upnout své zraky směrem k současnosti. Představuje svět nových médií, jejich definici, vlastnosti, možnosti i potenciální hrozby. Kapitola se taktéž věnuje umění nových médií, což je speciální kategorie uměleckých děl, která vznikla již nativně pro nové médium a splňuje tak jeho specifické zákonitosti a předpoklady. Kapitulu uzavírá kapitola věnující se problematice kulturního transferu.

### 3.1.1 Médium

Médium se v obecné rovině rozumí označení pro prostředníka komunikace. Termín pochází z latiny, v níž doslova znamená „střed“, bod mezi dvěma jinými objekty. Z tohoto pohledu lze na médium pohlížet jako na jakýkoliv hmotný či nehmotný nástroj, který pomáhá doručit obsahové sdělení mezi dvěma stranami.<sup>40</sup>

V dnešní praxi mívá médium zpravidla technologickou či materiálovou formu. Jako médium může sloužit mnoho rozličných objektů, jsou-li využity k předání nějaké informace mezi dvěma stranami. Kupříkladu svítilna se stává médiem v situaci, dochází-li jejím prostřednictvím k mezilidské komunikaci skrze vědomé vysílání světelných signálů.

### 3.1.2 Typologie médií

Při snaze o podrobnější definici média je rozhodující právě kontext, v němž se daná věc používá. Termín médium je sám o sobě univerzálním pojmem, který zahrnuje mnoho rozličných forem nástrojů a umění. K lepší charakteristice nových médií může posloužit typologie médií, která byla definována českými mediology Janem Jirákem, Jaromírem Volkem a Barbarou Köpplovou.<sup>41</sup> Stanovení jednotlivých typů médií kategorizovali následovně:

- **Primární média** tvoří základ mezilidské komunikace, patří mezi ně jazyk a nonverbální formy mezilidské komunikace.
- **Sekundární média** umožňují v rámci mezilidské komunikaci překonávat prostorové a časové bariéry. Do této kategorie patří písmo, telefon či knihtisk.
- **Terciární média**, označována též jako masová média či masmédia, umožňují skrze komunikované sdělení oslovit velkou skupinu adresátů. Patří mezi ně televize, tisk a rádio.
- **Kvartérní média**, nebo-li nová média či digitální média, zastupují širokou skupinu digitálních technologií, jež lze mezi sebou vzájemně propojit.

Toto základní řazení doplňují myšlenky kanadského filozofa a mediálního teoretika Marshalla McLuhana, že každé médium v sobě zpravidla zahrnuje i médium stojící v žebříčku nad ním. Kupříkladu písmo je sekundární médium, ovšem zahrnuje v sobě také jazyk, který je médiem primárním. Terciální médium tisk v sobě sdružuje jak písmo, tak jazyk. A kvartérní média v sobě obsahují jak média terciální, tak sekundární i primární. Příkladem jsou internetové stránky elektronických novin, které v sobě mohou zahrnovat jak obsahové sdělení tisku, tak písmo a jazyk.

### 3.1.3 Nová média

Pojem „*nová média*“ označuje taková média, jež jsou založená na digitálním, tedy numerickém kódování dat. Mezi nová média lze zahrnout velkou množinu technologií, mezi které patří osobní počítač, chytrý telefon, tablet, internet či konkrétní webové služby (sociální sítě, vyhledávače, blogy a jiné). S širokým množstvím těchto technologií je spojeno i rozsáhlé pole jejich využití. Od toho se odvíjí i nejednoznačná definice tohoto pojmu. Nová média tak bývají často označována jako digitální média, hypermédia, interaktivní média, supermédia či média 2.0.

Označení „*nová média*“ prvně užil Marshall McLuhan v šedesátých letech minulého století jakožto protiklad k médiím klasickým, nebo-li masmédiím, mezi něž patří televize, tisk a rádio. Dnes již zlidovělé adjektivum „*nová*“ považují někteří odborníci za nevhodné, neboť v některých případech se používá k označení technologie staré desítky let.<sup>42</sup>

### 3.1.4 Vlastnosti nových médií

Mediální teoretik a profesor vizuální kultury na University of the West of England v Bristolu, Martin Lister, ve své práci *New Media: A Critical Introduction* popisuje pět klíčových vlastností nových médií, které definují jejich charakter:<sup>43</sup>

- **Digitalita** – Nová média jsou tvořena počítačovou technologií, jejichž podstata je založená na digitálním kódu.
- **Interaktivita** – Uživatel nových médií má možnost do nich dále zasahovat a manipulovat s nimi. Role pasivního diváka je transformována do role aktivního uživatele.
- **Virtualita** – V rámci nových médií vzniká počítačem generované virtuální prostředí. Uživatel se ocitá v umělém prostoru s vlastními zákonitostmi, které se liší od reálného světa.
- **Hypertextualita** – Nová média se skládají z množiny navzájem propojených součástí, jejichž vzájemné vazby jsou definovány za využití hypertextů. Jejich chronologický průchod si určuje sám uživatel na základě vlastních preferencí a myšlenkových pochodů.
- **Disperze** – Nová média mají podstatně větší rozptyl oproti tradičním médiím. Často umožňují uživatelům vyjadřovat vlastní stanoviska či do média zasahovat (komentáře a internetové diskuze). Nevzniká jednosměrná komunikace, mizí hranice mezi producenty a konzumenty.

Další definici vlastností nových médií popsal významný ruský mediální teoretik Lev Manovich, který ve své knize *The Language of New Media* stanovuje následujících pět klíčových vlastností:<sup>44</sup>

- **Numerická prezentace** – Nová média jsou programovatelná a algoritmicky manipulovatelná.
- **Modularita** – Nová média jsou složena z jednotlivých dílů (modulů), které lze měnit, přidávat či odebrat. Jednotlivé moduly mohou fungovat i samostatně a mít svou jedinečnou formu i funkci, přičemž nadále operují jako součást většího celku.
- **Automatizace** – Většina vnitřních operací v novém médiu probíhá automaticky. Uživatel se nemusí zabývat celým vnitřním procesem, dostává již zjednodušené, předpřipravené řešení.
- **Variabilita** – Nová média mají kontextuální charakter, lze je snadno klonovat a můžou tak existovat v takřka nekonečných variantách. Jsou nestálé v prostoru a proměnlivé v čase.
- **Kulturní transkódování** – Poslední a podle Manoviche nejzásadnější vlastností nových médií je takzvaná komputelizace kultury. Nová média převádějí kulturní či informační statky do nového, digitálního formátu. Dochází tak skrze ně k **neustálému novomediálnímu transferu**.

### 3.1.5 Výhody nových médií

Oproti tradičním médiím nabízí nová média řadu výhod. Nezřídka se ovšem stává, že jejich přednosti se zároveň stávají i největší slabinou:

- **Interaktivita** – Interaktivita je jednou z klíčových vlastností nového média. Umožňuje uživateli reagovat na distribuované sdělení či jej dále ovlivňovat. Dochází k obousměrné komunikaci mezi oběma stranami. Akce vyvolává reakci, ta zase další reakci. Vzniká kauzální smyčka.
- **Multimedialita** – Nová média v sobě většinou propojují více forem komunikace oproti tradičním médiím. Tištěná média jsou schopna reprodukovat pouze obraz a text, rozhlas zvládne pouze zvuk. Internetová aplikace zvládne text, zvuk i obraz.
- **Aktuálnost** – Nová média jsou schopna na nové události reagovat pohotověji, než média tradiční. Jejich digitální podstata umožňuje rychlejší předávání informací.
- **Dostupnost** – Nová média jsou snadno dostupná, jediným předpokladem bývá internetové připojení. Omezením se může stát jazyková bariéra předávaných informací, která ovšem s rostoucí inteligencí robotických překladačů postupně padá. Obsah nových médií lze snadněji duplikovat a může být přehráván opakovaně (tradiční televize versus internetová).
- **Ekonomická nenáročnost** – Používání obsahu nových médií bývá většinou zdarma či za minimální poplatek. Uživatel není nucený platit za hmotný materiál. Vznikají nové způsoby monetizace informací, které využívají kontextuální reklamy či product-placementu.
- **Svoboda projevu** – Nová média demokratizují přístup ke sdílení informací. Každý se může stát autorem či přispěvatelem a veřejně sdílet své názory. Cenzura probíhá zpravidla pouze u choulostivých a potenciálně škodlivých témat, mezi něž patří propagace násilí či podněcování k nenávisti a agresi. Svoboda projevu může být omezena politikou některých zemí (Čína).

## 3.2 UMĚNÍ NOVÝCH MÉDIÍ

Termín „*nová média*“ se vyjma označení médií zprostředkovávajících komunikaci stal v některých kruzích také synonymem pro **umění nových médií** – tedy pro umělecké projevy, které v rámci své tvorby využívají vlastnosti moderních technologií. Pojem „*nová média*“ lze tedy vnímat také jako označení nových avantgardních forem uměleckých projevů, které začaly vznikat v průběhu dvacátého století. Avšak navzdory předešlé definici nových médií nespadá do kategorie **umění nových médií** pouze obsah založený na digitálních technologiích, ale taktéž film, televize a video, neboť oproti tradičním výtvarným technikám se stále jedná o nové formy uměleckého projevu.

### 3.2.1 Vymezení pojmu

Společně s pojmem *umění nových médií* či *novomediální umění* se pro označení téhož často užívají i starší kategorie názvy, mezi něž patří *digitální umění*, *počítačové umění*, *multimediální umění* či *interaktivní umění*.

Umění nových médií se zároveň stává společnou podmnožinou dvou širších kategorií: *technologického umění* a *mediálního umění*. *Technologické umění* je oblast, do které spadá robotické umění, elektronické umění a genomické umění. Pod pojmem *mediální umění* se rozumí video art, multimediální projekce či experimentální film – tedy formy umění využívající technologie, které v devadesátých letech minulého století již už dávno „nové“ nebyly.

Pro potřeby této práce se bude nadále používat pojem „*umění nových médií*“ k označení všech projektů a děl, která naplňují podstatu uměleckého díla a která v rámci své realizace či realizace některé ze svých součástí využívají technologické postupy, jež jsou specifická pro nová média.

### 3.2.2 Historický kontext

Rok 1994 se stal milníkem v dějinách mediálních technologií a digitální kultury. V tomto roce představila společnost Netscape první internetový prohlížeč. Tím předznamenala transformaci internetu z interní sítě mezi počítači vědeckých pracovníků do podoby celosvětového systému sloužícímu k osobní komunikaci, sdílení obsahu a komerčním účelům. Pojmy jako „*sít*“, „*web*“, „*net*“ a „*kyberprostor*“ brzy pronikly do celosvětového žargonu a začalo se schylovat k velké společenské proměně – z industriální produkce k informační ekonomice, z hierarchizovaných korporátních společností k distribučním sítím, z lokálního trhu ke globálnímu.<sup>45</sup>

V internetu našel každý své využití. Pro podnikatele se stal cestou k rychlému zbohatnutí, pro aktivisty vytvořil ornou půdu k rozpoutání politických kauz, pro mediální magnáty se stal novým komunikačním kanálem k šíření informací. Pro společnosti pohybující se na poli tradičních médií (noviny či televize) se postupný vzestup nových technologií stal výzvou k přesměrování svých aktivit do nových multimediálních formátů. V roce 1994 tak řada významných mediálních



společností založila oddělení nových médií a začala se tímto způsobem publikace intenzivně zabývat. Ve stejnou dobu začali umělci, kurátoři a umělečtí kritici používat termín „*umění nových médií*“, jímž označovali díla postavená na nových technologiích – video-art, interaktivní instalace, prostředí virtuální reality a umění založené na webu.

### 3.2.3 Předchůdci novomediálního umění

Ačkoliv umění nových médií vzniklo až s nástupem nových technologií, některá z nosných témat a výtvarných postupů navazují na tradici dřívějších výtvarných směrů z 20. století.

#### Dadaismus

Konceptuální a estetické kořeny umění nových médií sahají do dvacátých let 20. století k hnutí Dada, které se tou dobou začalo formovat v některých evropských městech. Dadaisté jako projev své revolty vůči buržoazii a hrůzám první světové války začali experimentovat s novými výtvarnými projevy a názorovými proudy. Byl-li dadaismus reakcí na industrializaci, válečnou mašinerii a masovou reprodukci propagandistických obrazů a plakátů, potom lze umění nových médií vnímat coby odpověď na revoluci informačních technologií a digitalizaci kulturních statků.

Řada dadaistických přístupů a technik, mezi něž patří fotomontáž, koláž, využití readymade předmětů, reflexe politického dění a performance, tak proniká i do umění nových médií. Stejně jako dadaisté, i umělci nových médií užívají ironii a nadsázku k záměrnému popuzování diváků a otevírání kontroverzních témat. Například dílo Diane Ludinové nazvané *Genetic Response 3.0*, které v internetovém prostředí zobrazuje koláže animovaných záběrů z mikroskopu, koncepčně navazuje na koláže Raoula Hausmanna, Hannah Hóchové a Francise Picabia.<sup>46</sup>

#### Pop-art

Dalším významným předchůdcem umění nových médií je pop-art. Stejně jako obrazy a plastiky tohoto hnutí, tak i řada novomediálních děl reaguje na svět komerce a populární kultury. Podobně jako Roy Lichtenstein ve svých malbách reprodukoval obrázky z komiksových sešitů, tak i tvůrčí duo Thompson & Craighead v díle *Trigger Happy* (1998) parafrázovalo slavnou videohru *Space Invaders*. Lichtensteinovo puntičkářské překreslování rastrových teček, kterým napodoboval estetiku tištěných komiksů, se stalo předobrazem pro digitální umělce, kteří naopak své interpretace popkulturních motivů detailně překreslují v digitálním prostředí s přesností na pixel.<sup>47</sup>

#### Konceptuální umění

Pop-art byl zaměřený na řemeslně skvěle zvládnuté malby a sochy. Naproti tomu konceptuální umění, což je další významný předchůdce umění nových médií, kladlo důraz na nosnou myšlenku, nikoliv na samotný objekt. Umění nových médií je taktéž zpravidla produktem konceptuálního uvažování. Například dílo *Every Icon* z roku 1996 od Johna F. Simona využívá aplikaci v jazyce

Java, která v prostředí webového prohlížeče po miliardu let automaticky generuje všechny možné obrázky, jež lze zobrazit na mřížce 32 x 32 pixelů. Stejně jako dílo newyorského konceptuálního umělce Lawrence Weinerja, ani v tomto případě nemusí být projekt dokončený, aby mohl existovat jakožto umělecké dílo. Nemusí být spatřen celý jeho rozsah, přesto lze plně vnímat jeho tvůrčí záměr.

### 3.2.4 Novomediální umění coby umělecké hnutí

Zatímco postmoderní umění v 70. letech minulého století sestávalo z mnoha diametrálně odlišných hnutí, mezi něž lze řadit konceptuální umění, umění feminismu, land-art či performance, v 80. letech se situace ještě zkomplikovala a zájem o trh s uměním dal vzniknout množině nových mikrosměrů, z nichž některé představovaly pouze historizující směry, jako například neoexpresionismus či neokonceptualismus.

Po krizi na burze 19. října 1987, která zasáhla také trh s uměním, řada z těchto mikrosměrů zanikla. Díky rostoucímu množství uměleckých škol a kulturních institucí se současnému umění i nadále dařilo, avšak neexistoval žádný nový jednotící proud. Malba byla umělci, kritiky i sběrateli umění označena za mrtvé médium a novým výstavám začalo dominovat video a interaktivní instalace. Koncem 20. let se z této fragmentace vytvořilo nové hnutí, jímž bylo právě umění nových médií.

Vznik globální umělecké scény, pokroky v informačních technologiích a blízký vztah k počítačům nastupující generace – to jsou hlavní důvody, které zapříčinily novou vlnu zájmu o umění nových médií. Rostoucí obliba pouze reflektovala mnohem zásadnější tendenci – ekonomickou a kulturní globalizaci. Ta se stala příčinou i následkem rozmachu internetu, mobilních telefonů a dalších komunikačních technologií. Umění nových médií na tento vývoj reagovalo a zabývalo se dopadem nových technologií na společnost. Klíčovou roli dále sehrál nástup osobních počítačů. Přestože byly na trhu již více než deset let (první Macintosh od Applu byl představen v roce 1984), teprve příchod cenově dostupných modelů v devadesátých letech, umožňujících snadnou manipulaci s obrazem, videem a zvukem, přilákal k novomediálnímu umění zástupy nových autorů. V tu dobu právě dospívala první generace umělců, kteří na nových médiích a videohrách vyrostli, čímž se pro ně byla práce s těmito nástroji zcela přirozená.

Novomediální umělci často pracovali v týmech (buď ve skupinách vzniklých ad-hoc či v rámci dlouhodobé spolupráce), neboť v novomediálním umění se, podobně jako u filmové produkce, vyžaduje celá škála dovedností a specializací. Kupříkladu na vývoji díla *Carnivore* od skupiny RSG spolupracoval tým výtvarníků společně s programátory, čímž byl projekt zaštitěn jak po vizuální, tak po technické stránce.<sup>48</sup>

### 3.2.5 Apropriace a přejímání obsahu

Umělci se vždy navzájem ovlivňovali a napodobovali, avšak ve 20. století se objevilo hned několik

nových typů přebírání obsahu, jež se staly alternativou ke klasické umělecké tvorbě *ex nihilo*. Mezi tyto formy patří tradiční koláže či tzv. *sampling*, tedy práce se vzorky původního díla. Díky nově dostupným zdrojům začali umělci ve své tvorbě čím dál častěji používat obrazy a zvuky jiných autorů. Stejně jako dadaistické fotomontáže Hannah Höchové, readymade předměty Marcela Duchampa, pop-artové *Krabice Brillo* Andyho Warhola či nalezené záběry Bruce Connora, i umělci nových médií reflektovali kulturu masové produkce, která nahradila řemeslnou výrobu a proměnila status umělecké originality.

V umění nových médií se přejímání cizího obsahu stává tak běžnou záležitostí, že je často považováno za samozřejmost. Nové mediální technologie jako internet a sítě pro sdílení dat poskytly umělcům snadnou cestu k nalezení obrazů, zvuků, textů a dalších materiálů. Nadměrné množství zdrojového materiálu, ruku v ruce s nepostradatelnými funkcemi *kopírovat* a *vložit*, zcela pacifikovalo tradiční představu, že vytvořit něco od základů je vždy lepší, než si to „vypůjčit“.

Zatímco se apropriace stává čím dál užívanějším výtvarným prostředkem, dochází zároveň k zpříšňování zákonů intelektuálního vlastnictví a pravidel užívání nalezeného obsahu. V 90. letech dvacátého století začala mít velká filmová a nahrávací studia obavu z kopírování a s tím spojené ztráty aktiv, což dalo za vznik naléhavé lobby na zákonodárce a následnému zpřísnění autorského zákona. Započal tak represivní hon na jednotlivce, kteří sdílejí hudbu či filmy prostřednictvím internetu. Silící napětí mezi zavedenými uměleckými postupy a ochranou intelektuálního vlastnictví podnítilo umělce nových médií k hledání alternativních způsobů, jak produkovat a sdílet svou tvorbu.

Řešení našli mimo jiné v open-source programech, jejichž vývojáři zdarma uveřejňují zdrojový kód, aby s ním mohli pracovat i další lidé a daný program pomáhali vyvíjet. Stejně jako v umění nových médií, i open-source představuje otevřenou komunitu, která vzájemně spolupracuje a sdílí mezi sebou své výtvořky. Cílem se nestává finanční zisk, ale altruismus a slovní ohodnocení.

Pionýři umění nových médií byli často kritizováni za nedostatečné znalosti dějin umění. Ovšem mnoho umělců nových médií často podvědomě ve svých pracech reflektuje dějiny umění, interpretují témata z 60. a 70. let minulého století a obohacují je novým kontextem a technickým provedením. Například dílo *OnKawaraUpdate* z dílny MTAA z roku 2001 využívá počítačový software, který napodobuje koncept a estetiku dobových maleb konceptuálního umělce On Kawary.<sup>49</sup> John F. Simon Jr. v díle *Every Icon* (1996) navazuje na Paula Kleea a jeho experimentální užití kartézské mřížky. A Jennifer a Kevin McCoyovi ve svém díle *201: A Space Algorithm* (2001) skrze databázi obrazů interpretuje slavný film Stanleyho Kubricka *2001: Vesmírná odysea*.<sup>50</sup>

Fascinace a vztah k minulosti je obzvláště patrný v díle mnohých výtvarníků nových médií, kteří napodobují či rozebírají zastaralé mediální technologie. Dílo *Super Mario Clouds* od Cory Archangel je nostalgickou poctou videohře Super Mario Brothers.<sup>51</sup> Na videohrách jsou postavená

i díla Natalie Bookchinové *The Intruder* a Keitha a Mendi Obadikeových *The Pink of Stealth*, jež také vzdávají hold svým videoherním předobrazům. Zvolená estetika technologické zastaralosti a nedokonalého obrazu představuje umělecký odboj proti čistotě a preciznosti, kterou se vyznačuje použití nových médií pro komerční účely.

### 3.2.6 Umění nových médií v zájmu institucí

Navzdory všeobecnému skepticismu ze strany akademiků a tradičních výtvarníků začíná umění nových médií počátkem 90. let dvacátého století přitahovat pozornost kulturních institucí, které do té doby většinu děl digitálního a elektronického původu ignorovaly. Zlom nastal v roce 1990, kdy Robert Riley, kurátor oddělení mediálního umění v Museum of Modern Art, uspořádal výstavu *Bay Area Media*, jež zahrnovala i některé práce digitálního původu. Mezi ně patřila interaktivní instalace *Hallucination* od Jima Campbella, která přehrávala živé záběry kolemjdoucích návštěvníků a digitálně k nim doplnila nahrávky plamenů. Vytvářela tak iluzi, že v prostorech muzea hoří. V roce 1993 uspořádal kurátor Guggenheimova muzea v New Yorku Jon Ippolito výstavu *Virtual Reality: An Emerging Medium*, v níž oficiálně představil umění nových médií jako nový umělecký směr.

Od té doby začal zájem kulturních institucí o umění nových médií narůstat. Od konce 90. let minulého století proběhly výstavy věnující se umění nových médií v destinacích, mezi něž patří londýnské ICA, newyorské New Museum of Contemporary Art a pařížské Foundation cartier. A zatímco řada umělců nových médií se snažila pozornost institucí získat, jiní se ke světu umění záměrně otáčeli zády a svá díla vystavovali ve veřejných prostorech širokému publiku. V USA tak začaly v řadě měst vznikat nové neziskové organizace a komunity, jejichž smyslem se stalo pomoci novomediálnímu hnutí dále růst a aktivně působit.

### 3.2.7 Druhy novomediálního umění

Umění nových médií v sobě zahrnuje mnoho různých druhů. Mezi ty nejznámější a nejvíce rozšířené patří videoart (experiment s videem a obrazem), sound art (práce se zvukem a hudbou), interaktivní instalace, videomapping, počítačové umění, game design, Net art a další. Klíčovou úlohu při prosazování nových forem v rámci novomediální tvorby sehrálo v 60. letech avantgardní hnutí Fluxus, které založil George Maciunas. Toto uskupení vizuálních umělců a designerů se pohybovalo napříč všemi směry a zasahovalo do všech oblastech umění nových médií. Z nejvýznamnějších představitelů lze jmenovat Nam June Paika, Yoko Ono, či z tuzemských představitelů Milana Knižáka.

#### Video-art, TV art

Televize se stala převratným mediálním milníkem. Její technologie se začala vyvíjet od konce 19. století, avšak první oficiální vysílání proběhlo až v roce 1935. Teoretiky umění byla zprvu odsuzována, neboť ji považovali za médium bez umění.<sup>52</sup> V šedesátých letech minulého století,

společně s příchodem první přenosné videokamery PortaPak, vzniká video-art – druh umění, které využívá digitální či analogovou kameru pro vznik uměleckého díla a zpravidla tyto záznamy dále kombinuje s klasickými výtvarnými technikami. Do té doby v této oblasti experimentovalo pouze několik průkopníků, z nichž nejvýznamnější byl Nam June Paik a Wolf Vostell.<sup>53</sup>

### **Sound-art**

Sound-art je umělecký směr, který se zabývá experimentováním se zvukem a jeho elektronickou úpravou. Inspirační zdroj tohoto hnutí lze nalézt mezi italskými futuristy, jejichž zástupce Luigi Russolo napsal v roce 1913 manifest *Umění hluku*, v němž stírá rozdíly mezi zvukem a hlukem. Samotný sound-art se začal rozvíjet počátkem druhé poloviny 20. století jako paralelní směr k video-artu. Podobně jako Duchampovo užití readymade předmětů a pop-artová recyklace všechno, od reklam po komixy, je i hudba nových médií ovlivněna samplingem a remixováním.

### **Interaktivní instalace**

Interaktivní instalace představují komplexní, uměle vytvořený prostor, který reaguje na divákovy pohyby. Instalace mohou sestávat z řady propojených komponentů, mezi něž patří video, zvuk a obraz, které na základě divákových interakcí vytvářejí zpětnou vazbu. Tyto instalace zpravidla bývají variabilní, proměnlivé a jejich výsledná podoba závisí na přesném pohybu diváka. S těmito možnostmi novomediálních forem experimentoval kupříkladu Jeffrey Shaw, jehož instalace jsou generovány za využití 3D programů.

### **Videomapping**

Videomapping, taktéž označován jako projekční mapping, je druh novomediálního umění, které vzešlo z interaktivních instalací. Koncept videomappingu je postaven na využití světelné projekce obrazu skrze projekční jednotku na nerovné a členitě strukturované objekty či budovy. Za využití speciálních programů je projekční povrch nejprve namapovaný a následně je na něj skrze projektor se silným jasnem promítán obraz, který se přizpůsobuje podkladovému povrchu. Díky tomu je možné vytvářet optické iluze a rozpohybovat statické objekty, jako jsou kupříkladu fasády či interiéry celých budov. Zdrojové video, které je na projekční plochu promítáno, zpravidla bývá doplněno také o hudební a zvukovou složku, čímž vytváří audiovizuální narativ.<sup>54</sup>

Ačkoliv se tato technika začala masově používat teprve ve 21. století, její kořeny sahají až do roku 1969, kdy byla poprvé využita v rámci nově otevřené atrakce v Disneylandu. Od roku 2001 se začalo mnoho nezávislých tvůrců i celých skupin specializovat výhradně na videomapping, zejména pak na architektonický mapping, který pracuje s fasádou historických budov. V současné době představuje tento druh novomediálních instalací osvědčenou formu audiovizuální zábavy, která vyjma umělecké sféry našla své uplatnění i v marketingovém sektoru. Mezi nejvýznamnější české skupiny, které se tématem videomappingu zabývají, patří umělecká skupina The Macula.

### 3.3 KULTURNÍ TRANSFER

Pojmem kulturní transfer se označuje proces přenesení originálu uměleckého díla nové formy v čase i prostoru. K přenosu zpravidla probíhá z jednoho mediálního formátu do jiného, z jednoho žánru do druhého či z jedné subkultury do další. Kulturní transfer zpravidla mění a posouvá obsah sdělení zdrojového díla, jež se stává předmětem přenosu.

#### 3.3.1 Formy kulturního transferu

Literární teoretik Jiří Pavelka, který se problematikou kulturního transferu opakovaně zabývá, rozlišuje několik různých forem, v rámci kterých může ke kulturnímu transferu dojít: <sup>55</sup>

- **Adaptace** představuje převedení námětu literárního či výtvarného díla do podoby filmu či hudební skladby.
- **Aluze** (neboli narážka) je odkaz na jiný text či jiný kulturní statek. Rozlišuje se na aluze literární a neliterární, přímé a nepřímé, vědomé a nevědomé (reminiscence).
- **Citace** je formalizovaný odkaz vedoucí k nějaké informaci, myšlence či metodě, která se nachází v jiné publikaci či díle. Zpravidla má zkrácenou formu původního citovaného díla či textu.
- **Imitace** neboli nápodoba je přiznaná napodobenina jiného uměleckého díla či kulturního statku. Imitace není totéž co padělek či plagiát.
- **Parodie** sestává z přetvoření originálního díla do humorného charakteru. Parodie zpravidla imituje původní dílo, zdůrazňuje jeho chyby či jej naopak přehnaně glorifikuje. S parodií se lze setkat ve filmu, umění, hudbě a literatuře.
- **Persifláž** je výrazový prostředek, který je taktéž používán k zesměšnění zdrojového díla. Je postavený na principu satirického a ironického zpitvoření motivu, tématu či hlavního rysu.
- **Podvrh** nebo-li falzifikát je předmět vydávající se za jiný, obvykle cennější objekt. Podvrhy se vyskytují v mnoha sférách, kupříkladu mezi platidly, dokumenty, listinami i uměleckými předměty.
- **Překlad** je písemný transfer originálního textu do jiného jazyka, který provádí překladatel.
- **Převyprávění** je zkrácený popis obsahu originálního díla, v němž dochází ke zjednodušení některých motivů a zpravidla bývá obohacen o vlastní výrazové prostředky nového vypravěče.
- **Realizace** je uskutečnění původního konceptu či idey a jeho doslovný převod z jedné mediální formy do druhé. Příkladem může být realizace filmového scénáře do podoby samotného filmu.
- **Recitace** je typ ústního přednesu, jehož cílem je výstižně přetlumočit původní myšlenky autora skrze mluvenou formu.
- **Rekonstrukce** je návrat ke staršímu, již neexistujícímu stavu. S termínem se lze nejčastěji setkat v architektuře a umění, avšak využívá jej i řada dalších oborů (rekonstrukce slavných bitev).
- **Revival** představuje obnovu či znovuoživení nějakého díla. Často se užívá v hudební oblasti.
- **Shrnutí** je stručným výtahem knihy, odborného článku, dizertační práce nebo jakékoli hlubkové analýzy zvoleného tématu či díla. Slouží jako redukováný text, který pomáhá čtenáři se rychle zorientovat v dané problematice.

### 3.3.2 Kulturní transfer jako vědní disciplína

Metodu kulturního transferu, která zkoumá komunikační rámec mezi kulturními statky, vytvořili koncem osmdesátých let 20. století Michel Espagne a Michael Werner z Centre National de la Recherche Scientifique v Paříži. Metoda měla složit jako nový myšlenkový model ke stávající umělecké komparistice, v níž autoři nacházeli některé nedostatky. Komparistika je srovnávací věda, jež se zrodila v druhé polovině 19. století. Zabývá se srovnáváním dvou a více děl na základě různých charakteristik. Tato metoda pracuje s jasně ohraničenými kulturními prostory, které staví naproti sobě a následně je porovnává, avšak se již dále nezabývá hledáním spojitostí, návaznostmi, vlivy a motivy, které mohou mezi srovnávanými díly vznikat. Tento pohled rozšiřuje právě model kulturního transferu, který mezi oddělenými kulturními prostory pátrá po vzájemných souvztažnostech a klade důraz na jejich zprostředkování. Na rozdíl od komparistiky posuzuje časové a sématické vztyčné body a zaobírá se vzájemným působením mezi nimi. Ve zjednodušené formě lze rozdíl mezi oběma disciplínami shrnout tak, že komparistika mezi sebou díla pouze porovnává, zatímco kulturní transfer nahlíží na všechny vazby a souvislosti, které jsou spojeny s přepisem původního díla do nového formátu.

Předmětem zkoumání kulturního transferu se stávají o dva hlavní motivy:

- **Divergence** (odchylka, rozklon) mezi původním kontextem a novým sdělením, jež je v rámci kulturního transferu exportováno.
- **Akultrace importovaného statku**, což je postupný proces, v rámci kterého je přebírán a interpretován cizí kulturní statek. Recipient se tak může dopouštět změny původního kontextu přejímaného obsahu, což má za následek ztrátu charakteristických znaků původního díla. Takováto změna významu ovšem bývá považována za intenci celého recepčního procesu, nikoliv za nedostatek recipienta.<sup>56</sup>

### 3.3.3 Interpretace

Interpretace je termín s poměrně širokým významem, který v obecné rovině označuje nový výklad nějakého textu, díla, myšlenky či jevu.

Ve výtvarném umění platí podle Kesnera teorie, že každá, i sebeprostší prezentace uměleckého díla formou zavěšení na bílou zeď, se stává specifickou formou interpretace, neboť vychází z konkrétních předpokladů a snaží se sledovat nějaké cíle.<sup>19</sup>

Přitom dle Pavelky by v dokonalém světě měla existovat pouze jediná správná a definitivní interpretace jakéhokoliv díla či myšlenky. To by bohužel mělo pro všechna umělecká díla velmi neblahé důsledky, neboť by takováto skutečnost znemožňovala další výklady tohoto díla. Znamenala by „*konec mystéria tvorby a dobrodružství cesty v labyrintu kultury, a tedy konec individua, a ve svých důsledcích i literatury a umění.*“ Naštěstí, jak autor tohoto citátu doplňuje, se v dokonalém světě nenacházíme.<sup>55</sup>





# ČÁST PRAKTICKÁ

# 4

## REŠERŠE MULTIMEDIÁLNÍCH VÝSTUPŮ

*„Dobří umělci kopírují.  
Nejlepší umělci kradou.“*

– Pablo Picasso

## 4.1 CÍLE MULTIMEDIÁLNÍ REŠERŠE

Praktická část disertační práce je věnována rozsáhlé rešerši multimediálních výstupů, které se vyznačují stejnými nebo podobnými charakteristikami. Všechny vybrané výstupy spojuje společné téma, jímž je **transfer uměleckého díla (obrazu) do nového média za využití animace**.

Animovat umělecké dílo – malbu či kresbu – ve snaze transformovat jej do nového formátu se může jevit jako kontradiktorní myšlenka. Vždyť umělecké dílo je autentické právě ve své původní formě a médiu, pro které bylo vytvořeno. Mělo by tedy být ponecháno statické, aby jeho hodnota a původní význam zůstaly zachovány. Nemluvě o některých konzervativněji smýšlejících hlasech, které mohou převod uměleckého artefaktu do nového média považovat za neucitlivé a nevhodné. Podobné obavy lze považovat za opodstatněné, neboť skutečností zůstává, že umělecké dílo je autentické pouze ve své původní formě (nejedná-li se ovšem o dílo konceptuální).

Na převod uměleckého díla do nového média proto nelze nahlížet jako na proces prezervační, nýbrž jako na proces popularizační. Popularizace výtvarného umění probíhá v mnoha rozličných formách po mnoho desítek let a smyslem této disertační práce není obsáhnout jejich plný výčet, neboť se jedná o téma mnohokrát prozkoumávané. Z toho důvodu je v práci věnována pozornost pouze jedné, úzce vyhraněné formě popularizace výtvarného umění, kterou se stává převod uměleckého díla do animované podoby – tedy proces rozpohybování jednotlivých částí díla, převedení díla do nového virtuálního prostoru, či prosté oživení díla za využití sekvenčního zobrazení série snímků za sebou.

Význam multimediální rešerše pro oblast zkoumání této práce spočívá v několika ohledech. Prvním cílem je vytvoření zcela nového souboru prací, které ve většině případů existovaly a fungovaly v oddělených bublinách a nebylo na ně nahlíženo jako na součást jedné tématické kategorie. Některé z představovaných výstupů fungovaly čistě v prostředí animovaného filmu, jiné v odvětví umění nových médií a jiné v odvětví virtuální reality, přesto všechny navzájem spojuje podobný tvůrčí záměr.

Je až s podivem, jaké množství koncepčně podobných výstupů v uplynulých pěti letech vzniklo a které nezávisle na sobě operují se stejnou metodou transferu uměleckého díla do animované podoby a dosahují podobných výsledků. Na vině může být velká roztržitost dostupných informací v kombinaci s pokračující expanzí internetu, v němž malé či experimentální projekty bez velké mediální pozornosti snadno zapadnou. Částečně to může být způsobeno i nedostatečnou rešerší ze strany začínajících tvůrců, kteří se pouští do animování svého oblíbeného obrazu, aniž by se zvolenou problematikou zabývali hlouběji. Každý měsíc vznikají nové amatérské či poloamatérské výstupy, mající zpravidla formu studentských nebo experimentálních filmů, které interpretují neustále ta samá díla, ty samé umělce, za využití té stejné techniky. Lze namítnout, že jako forma cvičení nemohou být takovéto pokusy ke škodě, vždyť "opakování je matka moudrosti" a "když dva dělají totéž, není to totéž". Ovšem též se lze tázat: "Nač znovu vynalézat kolo?"

Na opačné části spektra potom stojí kulturní instituce. Ty pokrokovější z nich si již před lety uvědomily, že sociální sítě a videoobsah jsou účinným marketingovým nástrojem k propagaci nadcházejících výstav. A mezi osvědčené formy videoobsahu patří videoupoutávka, která pracuje s kognitivním vnímáním diváka výrazně lépe, zobrazuje-li pohyblivý obraz namísto statického. Tedy rozpohybované umělecké dílo. Mezi pionýry z řad muzeí a galerií, které ve svých propagačních materiálech běžně využívají rozpohybovaných uměleckých děl, nalezneme kupříkladu Tate Modern, Centre Pompidou či Musée Jacquemart-André. Ovšem navzdory své nesporné efektivnosti se ani v případě marketingových a popularizačních videí, které vznikají pro potřeby kulturních institucí, zpravidla nejedná o nic objevného. Autoři těchto upoutávek, zpravidla omezení časovým termínem i rozpočtem, sahají po tradičních postupech a téma rozpohybování obrazu nemají prostor dále rozvíjet. V tomto ohledu tedy lze podobné výstupy přirovnat k masové produkci, která danou problematiku nikterak neoobohacuje.

Právě těmito dvěma kategoriím – začínajícím animátorům, kteří se v rámci profesního vývoje snaží experimentovat a prošlapávat nové cesty, a kulturním institucím, které naopak konzervativně sází na jistotu a přebírají osvědčená řešení – může následující rešerše multimediálních výstupů posloužit jako rychlý přehled k zorientování se v tématu. Všem ostatním, kteří v historii umění a v možnostech nových médií shledávají alespoň částečnou oblibu, může praktická část disertační práce posloužit jako inspirační zdroj, který mapuje možnosti uvedení uměleckého díla v nový pohyb.

## 4.2 KRITÉRIA VÝBĚRU

Výběr multimediálních výstupů podléhal systematickému přístupu a vycházel ze stanovení pěti prerekvizit, jež musí každý zkoumaný výstup splňovat. Kritéria, která se stala základním předpokladem pro zařazení díla mezi případové studie, byla definována následovně:

- každý výstup musí obsahovat **kulturní transfer**
- každý výstup musí zobrazovat nějaké **umělecké dílo** (či díla) vysoké kulturní hodnoty
- každý výstup musí uvádět části tohoto díla v pohyb pomocí techniky **animace**
- každý výstup musí mít profesionální či poloprofesionální **kvalitu** zpracování
- každý výstup musel vzniknout během posledních **50 let**

Navzdory velkému množství nalezených výstupů, které kritéria výběru splňovala, jsou v rámci nadcházející multimediální rešerše blíže představena pouze ta díla, která autor práce vnímá za zásadní a cítí nutnost se jimi podrobněji zabývat. Zpravidla se jedná o projekty, které vzbudily mezi širší veřejností znatelnější ohlas, případně kterým se daří posouvat možnosti novomediálního transferu na novou úroveň – po technologické, obsahové či řemeslné stránce.

Výsledkem se stává soubor 27 případových studií, který lze považovat za dostatečně rozsáhlý a vyčerpávající, aby odhalil široké spektrum odlišných tvůrčích přístupů sdílejících společný rys – animaci uměleckého díla. Zároveň lze tento nemalý rozsah použít jako podpůrný argument k jedné z ústředních hypotéz této práce, neboť takový počet tematicky podobných výstupů pomáhá podložit tvrzení, že transfer uměleckého díla do animované podoby lze v současné době považovat spíše za postupnou tendenci, nežli za jednorázový trend.

27 zkoumaných prací by šlo jen stěží podrobit kvalitativnímu šetření prováděnému formou rozhovorů s tvůrci a hloubkovou analýzou všech aspektů každého z počínů. Proto bylo přistoupeno k metodě zahrnující práci s dostupnými zdroji a informacemi, které lze dohledat z odborných článků online. Internet se tak stává hlavním zdrojem informací praktické části práce, neboť zkoumaná témata je natolik aktuální a specifická, že se jí dosud žádná odborná literatura podrobněji nezabývala. Výsledky tohoto informačního šetření jsou představeny v kapitole **4.4 Případové studie**, která podrobně představuje každý z vybraných projektů, jeho autora, tvůrčí záměr, použitou techniku animace a shrnutí výsledného dopadu díla. Po představení všech 27 projektů bude v navazujícím kroku provedeno kvantitativní výzkumné šetření zaměřené na hledání převládajících společných rysů, jež všemi díly prostupují. Závěry vzešlé z tohoto šetření budou vyhodnoceny a převedeny v obecné teze, které utvoří teoretické shrnutí zkoumaného tématu.

### **4.3 METODA SBĚRU DAT**

Sběr dat probíhal v pravidelných intervalech během let 2013–2017 skrze rešerši médií a internetu. Průzkum internetu byl veden systematicky za využití vyhledávacích konzol serverů Google, YouTube a Vimeo metodou postupného zadávání obsáhlé databáze klíčových slov. Tyto výrazy zahrnovaly jména významných umělců, uměleckých směrů a pojmů ze světa umění. Všechny multimediální výstupy, které byly během uplynulých pěti let shromážděny, byly pro potřeby dalšího zkoumání archivovány na pevném disku a podrobeny selekci na základě výše uvedených kritérií. Výsledný soubor 27 zkoumaných prací byl definitivně uzavřen dne 1. září 2017. Práce tak neobsahuje novější výstupy, které byly uveřejněny po tomto datu.

Součástí práce se stává i vysokokapacitní DVD médium, na němž je obsažen celý archiv všech případových studií, které byly pro studijní a vědecké účely této práce shromážděny.

### **4.4 PŘÍPADOVÉ STUDIE**

Následující kapitola představuje všech 27 vybraných multimediálních výstupů, které jsou řazeny chronologicky dle data jejich uvedení. Nutno předeslat, že zvolené pořadí nebere v potaz datum vzniku prvotního nápadu a neodráží tak celkovou dobu realizace každého z výtvoru.

#### 4.4.1 Dancing Venus – Terry Gilliam (1971)

Terry Gilliam (\* 22. 11. 1940) je režisér, scenárista, herec, animátor a jediný člen známé komediální skupiny Monty Python, který není britského původu. Proslavil se jako autor animovaných pasáží v epizodách *Monty Pythonova létajícího cirkusu*. Pro svoji pozdější filmovou tvorbu je považován za jednoho z nejlepších režisérů dvacátého století. Režiroval kultovní filmy, mezi něž patří *Brazil* (1985), *Dobrodružství barona Prášila* (1988), *Dvanáct opic* (1995) či *Strach a hnus v Las Vegas* (1998).<sup>57</sup>

Gilliam se narodil roku 1940 v americkém Minneapolis ve státě Minnessota. V roce 1967 emigroval do Velké Británie, kde zprvu vytvářel krátké animace pro dětský televizní pořad *Do Not Adjust Your Set*, do nichž hojně zapojoval své kresby a grafické koláže. Zde se poprvé začal projevovat Gilliamův nezaměnitelný rukopis, který je typický použitím techniky ploškové animace, surrealistickým mísením nesourodých motivů a černým humorem.

V roce 1969 Gilliamu oslovili s nabídkou spolupráce členové skupiny Monty Python, pro něž začal zpracovávat krátké animované předěly. Gilliam ve své tvorbě i nadále využíval koláže ze starých fotografií a obrazových reprodukcí, které mísil s vlastními ilustracemi. Použité motivy proti sobě stavil v komických, často až absurdně vyhocených situacích. Právě pro seriál *Monty Pythonův Létající cirkus* vytvořil Gilliam jedny ze svých nejznámějších scén, z nichž lze zmínit kočárek požírající důchodkyně, obří kočku terorizující Londýn, či gigantické chodidlo, které se později stalo ikonickým symbolem Gilliamovy tvorby.

Ve svých animovaných scénách Gilliam hojně pracoval s výtvarnými díly, jejichž reprodukce ručně vystříhoval a dále rozpohyboval. Známy je především jeho skeč nazvaný *Dancing Venus (Tančící Venuše)* z roku 1971, v němž interpretoval slavný obraz *Zrození Venuše* od Sandra Botticelliho. Tento Gilliamův tvůrčí počín se tak stává jedním z prvních zdokumentovaných případů, kdy byl slavný obraz za využití apropiace převeden do animované podoby.<sup>58</sup> Významnost tohoto animovaného díla podtrhává i jeho uvedení v rámci kolektivní výstavy *Botticelli Reimagined* z roku 2016, v rámci které představilo Victoria and Albert Museum (V&A) vývoj a dopad obrazu *Zrození Venuše* na tvorbu dalších autorů, počínaje od prerafaelitů až po současné tvůrce.<sup>59</sup>



Obr. 1: *Dancing Venus* (záběry z videa)

#### 4.4.2 Art Movies - Sheila Graber (1975-1991)

Sheila Graberová je britská animátorka a externí profesorka Sunderlandské univerzity. V 70. letech minulého století spolupracovala na výrobě dětského animovaného seriálu *Paddington Bear*, učila na několika středních a následně vysokých školách a za svůj život získala několik významných ocenění. Pro oblast zkoumání této disertační práce je významná především svou tvorbou animovaných vzdělávacích filmů, v níž se extenzivně zabývala tématem popularizace umění.<sup>60</sup>

Sheila Graberová se narodila roku 1940 a vyrůstala v britském městě South Shields. V roce 1959 získala na Sunderlandské univerzitě akademický titul v oboru "Art Science" a začala vyučovat dějiny umění na Birminghamské střední škole. S heslem „každý je v hloubi duše umělec“ se v rámci svého pedagogického úsilí snažila vytvářet studentům takové prostředí, v němž se každý mohl vzdělávat a rozvíjet přirozenou cestou. Zastávala názor, že výuka by měla být především zábava. Během své dvacetileté praxe přibližovala studentům látku za využití mnoha různých doprovodných činností – nejprve malováním, modelováním a prací se dřevem či kovem, od roku 1970 taktéž prostřednictvím animovaných filmů.<sup>61</sup>

Krátce po svém rozvodu v roce 1980 opustila Graberová pozici ředitelky výtvarných studií na střední škole a začala se naplno věnovat animované tvorbě na profesionální úrovni. V následujících letech se podílela na produkci více než šedesáti krátkometrážních animovaných filmů a tří seriálů pro stanici World TV. Společně se svým blízkým přítelem, režisérem Jenem Millerem, založila v roce 1996 společnost zabývající se animovanou produkcí. U animace ji dále držela nejen osobní vášeň, ale především možnosti jejího využití v oblasti vzdělávání a terapie.

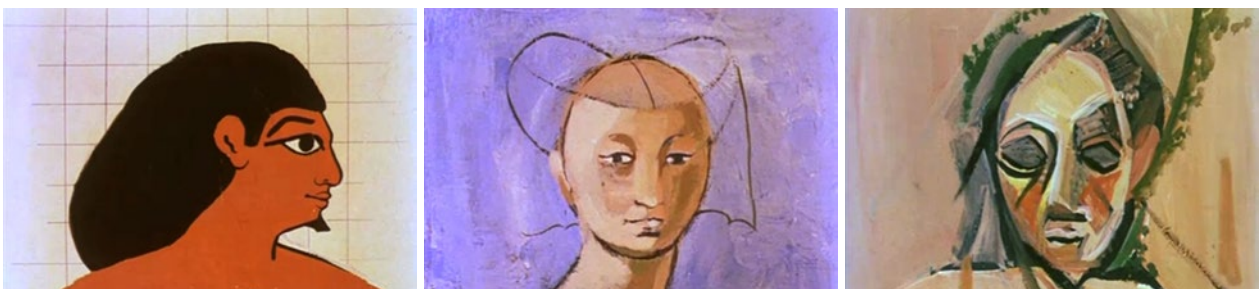
Své zkušenosti, které nasbírala coby učitelka dějin kultury i jako profesionální animátorka, zúročila Graberová v letech 1975-1991, během kterých vytvořila sérii krátkometrážních animovaných filmů věnujících se popularizaci dějin umění. V těchto filmech se zabývá jak tvorbou samostatných autorů, tak i celými uměleckými směry či tématickými okruhy, při jejichž výkladu navazuje na myšlenky významného teoretika umění Ernsta Gombricha.<sup>62</sup>

V animovaném filmu *Four Views of Landscape (Čtyři různé krajinomalby)* z roku 1970 Graberová znázorňuje kontrast mezi odlišnými přístupy k plenérově malbě, který demonstruje na díle čtyř různých umělců. Staví zde proti sobě realistické zpodobnění krajiny od Johna Constabla, dramatické pojetí od Williama Turnera, impresionistické ztvárnění od Claudea Moneta a pulzující, emotivně zabarvené výjevy od Vincenta van Gogha. Tento animovaný počín o délce čtyř minut Graberová zrealizovala za využití papírkové metody jako osobní pomůcku pro výuku dějin kultury. Pro zdůraznění rozdílů mezi jednotlivými tvůrčími přístupy Graberová vhodně pracovala i s hudebním doprovodem, v němž optimistické smyčce z Vivaldiho *Čtyř ročních období* náhle střídá Beethovenova dramatická *Symfonie č. 6*, taktéž známá jako *Pastorální*.



Obr. 2: *Four Views of Landscape* (záběry z filmu)

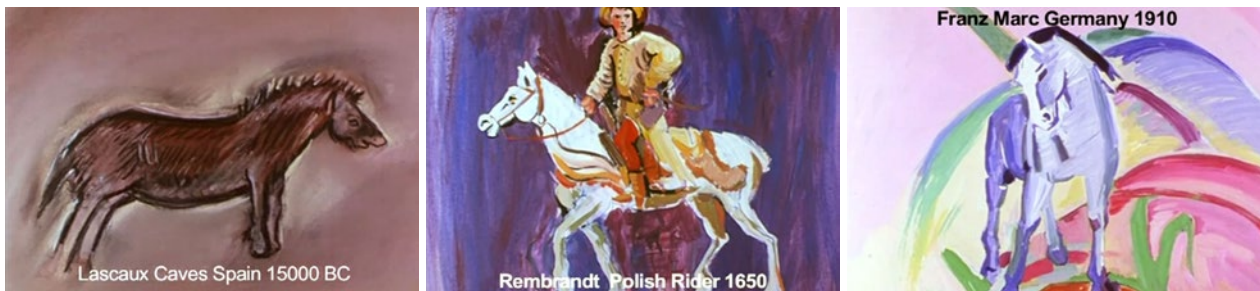
V navazujícím filmu *Face in Art (Tvář v umění)* Graberová představuje rozdílné výtvarné přístupy ve ztvárnění lidského obličeje. Zde se autorka namísto vybraných umělců zaměřuje na vývoj výtvarné kultury obecně. Film začíná zobrazením proporční mřížky, do níž se vykreslí profil lidské tváře dle kánonu starověkého Egypta. Postupnou transformací je následně představena řecká tvář v červeno-černém stylu antických váz, následuje římská busta a dále tvář složená z barevné mozaiky odkazující ke křesťanské antice. V další sekci představuje Graberová tvář ženy znázorněnou dle kánonu renesančního malířství, který se mění v kánon barokní a ten následně v kánon klasicistní. Tvář dále prochází obměnami skrze romantistický a realistický přístup až do období avantgardy, v němž se postupně transformuje do stylů odkazujících k post-impresionistům (Vincent van Gogh), fauvistům (Henri Matisse), kubistům (Pablo Picasso, Georges Braque) a surrealistům (René Magritte). Film se uzavírá opětovným použitím motivu proporční mřížky, do které je tentokrát vykreslen velký otazník. Tímto krokem Graberová svůj pětiminutový počín dramaturgicky zacykluje a táže se: „Co bude dál?“



Obr. 3: *Face in Art* (záběry z filmu)

Autorčinou nejkompexnější výpravou do světa umění se stává film nazvaný *Art Horses (Umělečtí koně)*. V něm se taktéž zabývá jedním motivem, na němž demonstruje různé výtvarné přístupy napříč dějinami umění. Jak již název prozrazuje, ústředním tématem snímku se stává kůň, jehož vyobrazení prochází postupnou transformací – od nástěnných maleb starých 15 000 let před n. l. ze španělského jeskynního komplexu Lascaux až po Picassova kubistického hracího koně, který se taktéž zrodil ve Španělsku, avšak již v roce 1949. Animovaný snímek zpracovaný technikou ruční malby představuje divákovi rozmanitost různých uměleckých stylů a stejně jako předešlé autorčiny počiny, i tento film dobře funguje jako stručný přehled dějin výtvarného umění.





Obr. 4: Art Horses (záběry z filmu)

V roce 1976 byla Graberová oslovena britskou Tate Gallery, aby pro ni vytvořila doprovodný animovaný film k připravované výstavě Williama Blakea. Následujícího roku proběhlo v prostorách známých jako Síně soch veřejné promítání čtyřminutového snímku **William Blake**, který sloužil jako doprovodný popularizační prvek pro návštěvníky výstavy. Film vypráví příběh o Básníkovi a jeho cestě z Nebe do Pekla (a zase zpět), přičemž ústředním tématem se stává Blakeovo oblíbené paradigma, že: „*energie je rozkoš božského původu a je na každém z nás, zda-li ji využije k tvorbě či zničení, neboť se stále jedná o stejnou energii, stejný zdroj.*“ Hudbu k filmu zkomponoval skladatel Kevin MacLeod na základě Straussovy symfonické básně *Also sprach Zarathustra*, kterou v roce 1968 dostal do širšího povědomí Stanley Kubrick skrze svůj snímek *2001: Vesmírná odysea*.



Obr. 5: William Blake (záběry z filmu)

Roku 1978 zpracovala Graberová další animovaný film ze série dějin umění. Ve snímku **Mondrian** se autorka zaměřila na dílo nizozemského malíře a vůdčí osobnosti neoplasticismu Pieta Mondriana. Poprvé zde pracuje s prvkem hlavního hrdiny, který se stává iniciátorem celého dění. Tím je stylizovaná postava samotného Mondriana, jehož začlenění do děje sice napomáhá udržovat kompaktnější tempo celého vyprávění, avšak žánrově snímek posouvá dál od naučného videa ke grotesce či dětskému filmu. Film vznikl kombinovanou technikou, spojující ručně kreslenou animaci s ploškovou animací nasnímanou na 16mm film. Jako hudební podkres byl použit Mondrianův oblíbený styl Boogie Woogie, po kterém pojmenoval jeden ze svých obrazů. Snímek byl poprvé představen v Mondrianově domě v Amersfoortu v Nizozemsku jako součást stálé expozice. V následujících letech byl uveden po celém světě – počínaje největší světovou distanční univerzitou Open University v Milton Keynes až po Blue Peter, což je britská televizní stanice pro děti. Celosvětový úspěch snímku přesvědčil Graberovou, aby na film navázala tvorbou

dvou podpůrných dokumentů. *Making Mondrian Move* se zabývá vývojem a tvorbou samotného filmu a *Mondrian for All* zase rozsáhlejší popularizací Mondrianovy tvorby.



Obr. 6: Mondrian (záběry z filmu)

Ve svém nejpropracovanějším snímku ze série animovaných filmů ze světa umění, jehož název zní *Expressionism (Expresionismus)*, se Graberová zabývá expresivitou ve výtvarném projevu. Přestože již v první minutě představuje notorický obličej z Munchova *Výkřiku*, tak samotnému expresionistickému hnutí, které reagovalo na civilizační krizi po 1. světové válce, není ve filmu věnována až taková pozornost, jak by šlo vzhledem k názvu usuzovat. Graberová i v tomto díle zkoumá zvolené téma zeširoka a představuje divákům další obecnou exkurzi do dějin výtvarného umění, která se od Munchova *Výkřiku* ohlíží zpět ke kořenům expresivity. Zkoumaným objektem se zde stává umělecký výraz – subjektivní vyjádření autora, které nepodléhá realistickému pojetí ani žádným jiným racionalizujícím tendencím.

K dosažení vytčeného cíle se Graberová ve svém vyprávění vrací od *Výkřiku* až do období paleolitu k sošce Věstonické venuše, kterou následně transformuje do podoby kovových sošek z doby bronzové. Skrze tyto prehistorické objekty neustále problikává Munchův *Výkřik*, čímž Graberová demonstruje vizuální spojitost mezi primitivním uměním a některými avantgardními přístupy ve 20. století. Transformace prehistorické sošky pokračuje dále – africké rituální masky střídá soška hinduistické bohyně Šivy, kterou nahrazují aztécké a májské výjevy jihoamerických božstev. V další části se bronzová skulptura hada, upomínající ke gnostickému symbolu, mění do tvaru křesťanského kříže. Graberová tak divákům předkládá své přesvědčení, že silná expresivita ve výtvarném projevu je od pravěku propojena s vírou a náboženstvím.

V navazující pasáži, která se od soch a plastik přesouvá k malbě, se mění výjev Krista na kříži v postavu mučedníka z obrazu *Poprava madridských vzbouřenců* od Goyi. Pokračující transformace dále představuje obrazy *Žlutý Kristus* od Gauguina, *Obilné pole s havrany* od Van Gogha a *Avignonské slečny* od Pabla Picassa. Zejména na postupném překreslování tváře Picassovy Avignonské slečny je názorně zachycen proces vzniku tohoto slavného obrazu. Picasso jej totiž několikrát překresloval, až původní tváře dívek změnil do podoby připomínající rituální masky afrických kmenů, jejichž primitivním uměním byl toho času fascinován.

Finální scény filmu představují díla *Senecio* od Paula Kleea, *Osud zvířat* od France Marca či *Studie podle Velázquezova portrétu papeže Inocenta X* od Francise Bacona. V závěru filmu autorka rekapituluje vybrané výjevy napříč celými dějinami umění, aby naposledy zdůraznila spojitosti, které vybranými díly prostupují. Od pohanského totému zpět k Munchově *Výkřiku*, Graberová divákům názorně demonstruje, že expresivita je od nepaměti součástí každého lidského výtvarného projevu.

Během produkce tohoto snímku Graberová ručně malovala každé políčko filmu, které následně pomocí techniky stop-motion animace nasnímala na 16mm kameru. Dynamický hudební podkres k filmu složil opět Kevin MacLeod, který na přání Graberové vycházel ze skladby *Noc na Lysé hoře* od ruského romantického skladatele Modesta Petroviče Musorgského.



Obr. 7: Expressionism (záběry z filmu)

Ve filmu z roku 1982, který nese název *Henry Moore*, se Graberová zaměřila na dílo anglického sochaře a kreslíře známého především svými figurálními plastikami ve veřejném prostoru velkých měst. Moore ve své tvorbě taktéž navazoval na vlnu novoprimitivismu, která se prolínala řadou avantgardních uměleckých směrů včetně expresionismu a kubismu.

Animovaný film Sheily Graberové vznikl jako součást Mooreovy výstavy nazvané *Head Helmet*, která se konala v roce 1982 museem DLI v Durhamu na sklonku umělceho života. Graberová ve svém šestiminutovém snímku kombinuje filmové záběry skutečných Mooreových soch s vlastními plastelínovými miniaturami, na nichž představuje proces vzniku vybraných děl. Tento snímek byl opět natočen na 16mm film pomocí kombinované techniky využívající hrané záběry a stop-motion animaci a jeho vznik finančně podpořila správní rada musea DLI.



Obr. č.#: Henry Moore (záběry z filmu)

Další animovaný film, který Graberová zpracovala v roce 1985, je věnován vůdčí osobnosti renesance, **Leonardu da Vinci**. Třiminutová animovaná sonda do díla a mysli tohoto významného malíře, architekta, sochaře, přírodovědce, spisovatele a vynálezce je z velké části tvořena technikou ruční animace, která výtvarně odkazuje na mistrovsky dochované kresby a skici.

Úvodní scéna filmu představuje profilovou kresbu mladého člověka, který postupně stárne, až do podoby samotného Leonarda v jeho šedesáti letech. Kresby obličejů jsou doplněny o Leonardovy náčrtky, mezi nimiž lze spatřit konstrukční nákresy nových vynálezů, obecná schémata fungování přírody, či vyobrazení posvátné geometrie.

Další část mezi sebou prolíná Leonardovy kresby anatomické a kartografické. Následuje nákres stromu, který je transformován do podoby Vitruviánského muže, slavného Leonardova vyobrazení proporčních zákonitostí lidského těla. Vitruviánský muž začíná pohybovat končetinami podél obvodové kružnice, připomínající létajícího ptáka. Po dokreslení mechanických křídel – dalšího z Leonardových konceptů – se v letícího ptáka promění, aby byl krátce nato transformován do podoby dalšího z Leonardových létajících strojů. Vynálezy určené pro blaho lidstva brzy střídají stroje války, mezi nimiž figurují samostříly, obrněná válečná vozidla, či raketa zdánlivě připomínající bombu, jež je posléze vystřelena do vzduchu.

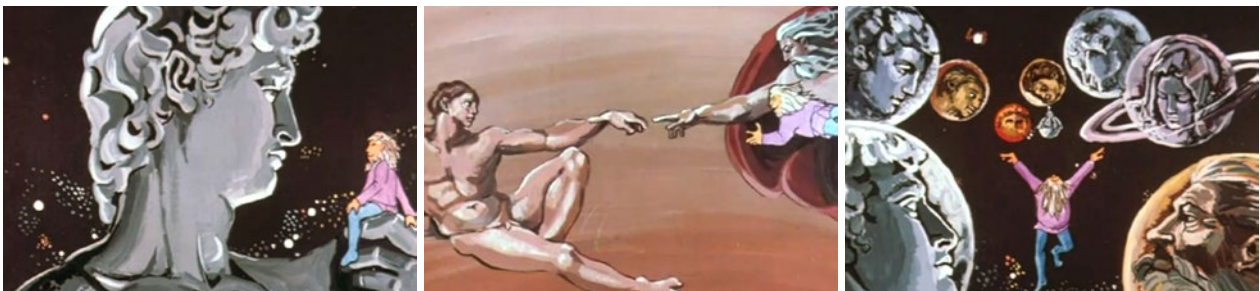
Závěrečná pasáž zobrazuje perspektivní mřížku a práci s ní. Následují poslední plenérové kresby a anatomické studie lidského těla. Závěrečné vyobrazení poklidné přírody je narušeno dopadem dříve vystřelené rakety, která za sebou nechává masivní výbuch. Podobně jako ve filmu o Williamu Blakeovi, i zde Graberová varuje, že kreativní energie se může snadno změnit v energii destruktivní.



Obr. 8: Leonardo (záběry z filmu)

Předposledním příspěvkem do série animovaných filmů o umění je třiminutový film zabývající se sochařem, malířem, architektem a jedním z nejznámějších představitelů vrcholné italské renesance, **Michelangelem**. Ve stejnojmenném snímku Graberová recykluje některé postupy, které využila ve svých dřívějších filmových počinech. Podobně jako ve filmu Mondrian, i zde se stává hlavním aktérem stylizovaná postava představující samotného Michelangela.

Michelangelo Buonarroti zde vystupuje v roli božského kouzelníka, který doslova léta po světě a vše, k čemu přistoupí, se pod jeho dotekem mění v mistrovské dílo. Ať už se jedná o strop Sixtinské kaple či proslulou *Pietu* vykreslenou v podobě hvězdného souhvězdí, Michelangelův dotek se ve snímku stává metaforou k doteku samotného Boha. Nadsazená stylizace Michelangelova tvůrčího génia graduje v samotném závěru, v němž mistr pouhým přiložením ruky přetváří hory v žulové sochy a mávnutím prstu mění planety sluneční soustavy do tváří antických božstev. Jako hudební doprovod po celou dobu filmu přitakává Beethovenova varhanní *Tokáta a fuga v d moll*.

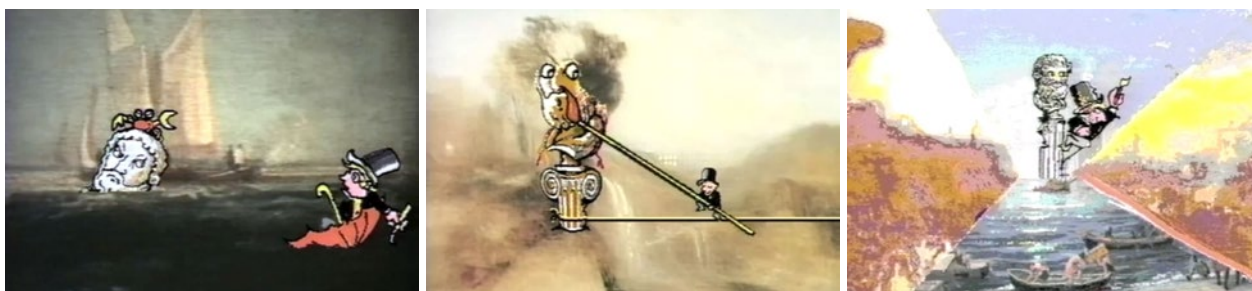


Obr. 9: Michelangelo (záběry z filmu)

Závěrečným animovaným filmem, v němž se Sheila Graberová zabývá tématem rozpořbovaných obrazů, je dokumentární počín nazvaný *Turner*, jenž je věnován anglickému romantickému krajináři Williamu Turnerovi.

Toto dílo z roku 1991 se od autorčiným předcházejících počínů značně liší, neboť už zcela opouští pole tzv. „edutainment“ filmu a plní výhradně vzdělávací úlohu. Film vznikl jako výukový materiál pro Sunderlandské museum a Tate Gallery a představuje dílo malíře, který bývá považován za předchůdce impresionismu. Graberová, jak zpětně uvedla, prožívala během produkce tohoto filmu jisté propojení s malířem, neboť v roce 1991 zemřela její matka, což ji zasáhlo stejně významně, jako Turnera ovlivnila smrt jeho otce.

I tento film pracuje s hlavní postavou samotného Turnera, který je opět výtvarně stylizován spíše pro dětské publikum. Jedná se o jediný z autorčiných filmů, který je doplněn o namluvený komentář v podobě "voiceoveru", což umocňuje jeho dokumentární povahu. Kromě použití audio komentáře se film také liší tím, že byl jako jediný vytvořený čistě za využití počítačové animace, k níž Graberová v 90. letech přešla od 16mm filmu a stop-motion animace. Avšak použití nových technologií tomuto závěrečnému snímku série vizuálně příliš neprospělo. Počítačová animace, která byla v roce 1991 na začátku svého vývoje, zde ztrácí kouzlo autorčiných předešlých, ručně animovaných snímků. Tvrdé přechody mezi scénami využívající digitální efekty, 8-bitová barevná hloubka a zřetelná pixelizace většiny zobrazovaných děl působí v dnešní době velmi zastarale a nekvalitně. Na tomto filmu, ač se jedná o autorčin nejmladší počín, se paradoxně zub času podepsal nejcitelněji.



Obr. 10: Turner (záběry z filmu)

Většina z výše zmíněných snímků se stala součástí archivu Institutu amatérských filmařů. V roce 2001 začala Graberová vyučovat počítačovou animaci na University of Teesside a v roce 2004 se odstěhovala do Irska, kde založila vlastní studio. Téhož roku nastoupila na Sunderlandskou univerzitu jako výzkumná pracovnice a konzultantka v oboru animace.

V roce 2003 Graberová vyhrála cenu v kategorii „*Nejlepší designer digitálního obrazu*“. Následujícího roku byla oceněna neziskovou společností Royal Television Society cenou za celoživotní přínos v oboru animace. 19. listopadu 2007 si založila vlastní kanál na videoserveru YouTube, kam umístila nově zdigitalizované verze většiny svých animovaných filmů a nabídla je tak prostřednictvím internetu poprvé ke shlédnutí celému světu.

#### 4.4.3 Famous Paintings - Maarten Koopman (1996)

V roce 1996 se transferem slavných obrazů do podoby animovaného filmu zabýval Maarten Koopman (\* 1951), nizozemský scénárista, režisér, animátor, skladatel a učitel animace na uměleckých školách v Tilburgu, Bredě a Hilversumu, který byl za svou tvorbu mnohokrát oceněn. Nejednu cenu si odnesl jeho dvoudílný cyklus *Famous Paintings* představující sérii 17 krátkých epizod, z nichž se každá zabývá interpretací jednoho slavného obrazu z dějin umění.<sup>63</sup>

V prvním cyklu, jednoduše nazvaném *Famous Paintings, Part 1*, věnuje Koopman pozornost šesti obrazům, mezi něž patří *Babylonská věž* od Pietera Bruegela, *Ložnice v Arles* od Vincenta van Gogha, *Stálost paměti* od Salvadora Dalího, *Lekniny* od Moneta, *Broadway Boogie Woogie* od Mondriana a *Dívka s perlou* od Vermeera. V rámci interpretace známých obrazů se Koopman nezabývá dobovými souvislostmi a myšlenkovými pochody původního autora, jež za vznikem díla stály. Nesnaží se do díla pronikat hlouběji. Namísto toho pracuje výhradně s postupnou expozicí a vybrané obrazy rozkrývá pozvolna a nenápadně. Každou scénu buduje od drobných detailů směrem k širšímu celku. Zdatně tak pracuje s očekáváním diváka, neboť odhalení interpretovaného díla zpravidla přichází až v samotném závěru každé epizody.

V druhé části svého animovaného počínu se Koopman pokouší o komplexnější přístup a mezi některými epizodami hledá příbuzné prvky, skrze které obrazy mezi sebou propojuje. Scény, v nichž

jsou interpretovány obrazy *Pád člověka* od Huga van der Goes, *Léto* od Arcimbolda, *Zátiší s jablky* od Cézanna, *Velká válka* a *Toto není jablko* od Reného Magritta, spojuje motiv jablka, které se přesouvá z jednoho obrazu do druhého. Jablko zde plní úlohu takzvaného "McGuffinu", což je ve filmovém světě zaužívané označení pro objekt, který drží scenáristickou linku pohromadě.

Následující interpretované obrazy, mezi nimiž nalezneme Ensorovo *Kostlivce bojující nad oběšencem*, Goyovu *Oblečenou Maju* a *Nahou Maju*, Boschova *Poutníka* a Magrittův *Zastavený čas*, jsou představeny už opět ve formě uzavřených nezávislých epizod bez jakéhokoliv propojení.

Nejkomplexnější pohled na výtvarné umění zaujímá Koopman u poslední epizody, v níž interpretuje Rembrandtův obraz *Židovská nevěsta*. Dotýkající se manželský pár povznáší na úroveň symbolu, který následně nechává projít zjednodušeným vývojem od jeskynních maleb až po postmoderní umění. Na nadčasovém motivu muže a ženy autor názorně demonstruje evoluci výtvarného umění, která může být vnímána i jako reflexe vývoje lidského myšlení a společenských hodnot. Zajímavé stanovisko pak Koopman vyjadřuje prostřednictvím finální scény, v níž se dvojice mění v polonahé milence oddávající se radovánkám u zapadajícího slunce. Vítězství lacinosti, pudovosti a kýče lze považovat za autorovo podobenství pro současnou západní společnost.



Obr. č. #: Famous Paintings (záběry z filmu)

#### 4.4.4 Galerie - Jan Meisner (2004)

Příkladem z domácího prostředí se stává animovaný film *Galerie*, který v roce 2004 zpracoval český grafický designer, ilustrátor a vysokoškolský pedagog Jan Meisner (\* 29. 12. 1939).

Námět pochází již z roku 1977. Zrodil se v hlavě Doc. akad. mal. Jana Meisnera, tou dobou živícího se především knižní a propagační grafikou, který měl chuť vytvořit animovaný film založený na rozpohybovaných obrazech z dějin umění. Realizace filmu byla původně plánovaná v Krátkém filmu Bratislava pod vedením dramaturga Rudo Urce. Původní představa operovala s využitím techniky ploškové animace. Během psaní scénáře konzultoval Jan Meisner svou práci nejprve s režisérem a scénáristou Jurajem Jakubiskem, následně se spisovatelem a scénáristou Jiřím Brdečkou.

Během schvalovacího procesu, při kterém se na základě vzniklého scénáře a storyboardu rozhodovalo, zdali film bude přijat do výroby, vynesla odborná komise tři kladné a jeden záporný posudek. Jiří Kotalík, tehdejší ředitel Národní galerie v Praze, vznik filmu obhajoval: "*Již několik století si umělci dělají z Mony Lisy srandu a nikterak jí to neublížilo*". Naproti tomu výtvarný teoretik Marián Veselý tolik benevolence nesdílel: "*Je to znevažovanie kultúrnej tradície pracujúceho ľudu!*" Záporný posudek zvítězil a produkce filmu byla pozastavena.

K nápadu se Jan Meisner vrátil po necelých 30 letech. S příchodem osobních počítačů a profesionálního softwaru pro tvorbu animace došel k závěru, že celý film zvládne vytvořit svépomocí. Za využití programu After Effect postupně zanimoval více než 150 reprodukcí slavných obrazů, jejichž výběr volil především na základě osobní oblíby.

Výsledkem se stává 12-minutový snímek nazvaný *Galerie*, který dává nahlédnout do snového světa hlídače v galerii umění. V živém snu jsou představeny klipovité scény složené z mnoha známých i méně známých animovaných obrazů. Film se vyznačuje hravým a veselým tvůrčím přístupem, který je pro autorovu tvorbu příznačný. Hudbu k filmu složil Jakub Kudláč, který je v současné době pedagogem na Fakultě Multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Přestože byl film dokončen v roce 2004, nebyl do této chvíle zatím veřejně promítán.



Obr. č. #: Galerie (záběry ze seriálu)

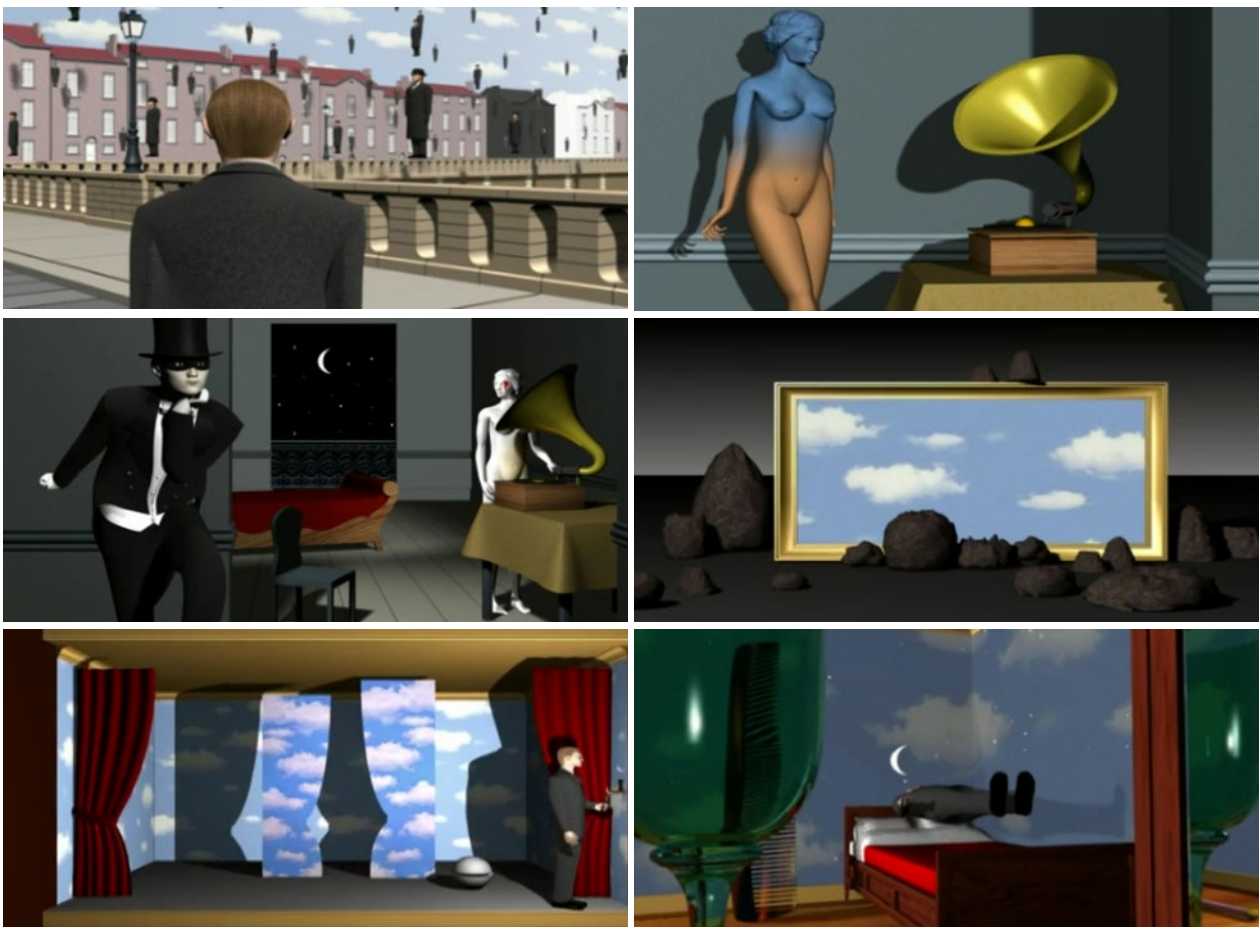


#### 4.4.5 This is Not a Film - James Kelly (2004)

V roce 2004 vytvořil americký animátor a 3D designer James Kelly tříminutový krátký film inspirovaný obrazy belgického malíře Reného Magritta. Se svolením a odborným dohledem nadace *René Magritte Foundation* zfilmoval stručné nahlédnutí do malířova surrealistického světa, které tématicky nazval *This is not a film (Toto není film)*. V něm za využití 3D animace interpretoval řadu motivů, které jsou pro Magrittovu tvorbu příznačné. Mezi ně patří muži v buřince, rudé závěsy, či všudypřítomné modré nebe s oblaky.<sup>64</sup>

Kelly se v rámci svého počínání zaměřil především na doslovné převedení objektů a postav z Magrittových obrazů do 3D prostoru, méně už se ovšem zabíral hledáním nevědomých vztahů a skrytých souvislostí, které celým Magrittovým dílem prostupují. Výsledkem se tak stává animovaný počín, který spíše než Magrittovy surrealistické světy především zkoumá možnosti nových technologií a 3D softwaru.

Jako hudební doprovod použil Kelly úryvek ze čtvrté věty Brahmsovo *Klavírního kvartetu č. 1*. Film byl poprvé uveden na *Filmovém festivalu v Seattlu* v roce 2004 a v roce 2010 zpřístupněn veřejnosti prostřednictvím internetového videoserveru Vimeo.



Obr. 13: *This is not a film* (záběry z filmu)

#### 4.4.6 Art with Mati & Dada - Achtoons (2009-2016)

V roce 2009 uvedla společnost Achtoons nový animovaný seriál, který v sobě spojuje základní principy muzejní animace a výuku dějin umění pro děti. Achtoons je italská produkční společnost, která se od roku 1999 zaměřuje na vývoj a distribuci vlastního portfolia animovaných pořadů cílených především na předškolní publikum a spadajících mezi tzv. „*edutainment*“ pořady, tedy pořady obsahující kombinaci naučné i zábavní složky.<sup>65</sup>

Ve spolupráci s italskou televizní stanicí Rai Fiction začalo Achtoons pod vedením režisérky Giovanni Bo v roce 2009 produkovat vlastní animovaný seriál nazvaný *Art With Mati & Dada (Umění s Mati & Dadou)* určený pro děti ve věku od 5 do 8 let. Seriál funguje jako výprava do rozmanitého světa výtvarného umění a snaží se v dětech od nejužšího věku rozvíjet fantazii, obrazotvornost, schopnost abstraktního myšlení a v neposlední řadě také nadšení pro vlastní tvorbu.<sup>66</sup>

Seriál byl premiérově vysílán na italské televizní stanici RAI 3 a následně na jejím dceřiném kanále RAY YoYo, kde se setkal s velkým diváckým ohlasem. Autoři pořad taktéž zpřístupnili nejširšímu publiku skrze internetový videosever YouTube, kde jsou všechny epizody ke shlédnutí s anglickým dabingem.<sup>67</sup> Po obsahové stránce představuje každá epizoda samostatný, vzájemně nesouvisející příběh, který je vždy zasvěcen životu a dílu jednoho významného umělce.

Hlavními aktéry děje se stávají dvě dětské postavy. Mati je mladá začínající umělkyně s fialovými vlasy a entuziazmem pro malování a studium dějin umění. Její jméno je odvozeno od fauvistického malíře Henriho Matisse. Dada, ne náhodou pojmenovaný po avantgardním uměleckém směru první poloviny 20. století, je bytost vejcovitého tvaru, jehož zevnějšek připomíná koláž mnoha nesusoudných přístrojů a mechanismů. Svou vizáží dělá dadaistickému hnutí čest.

Dějová linka každé z epizod, jejichž délka se pohybuje v rozmezí 7-8 minut, má vždy stejnou scénaristickou skladbu: Je 21. století. Nadšená umělkyně Mati se věnuje studiu dějin umění či své vlastní tvorbě, během čehož naráží na nějaký problém či nejasnost. Její kamarád Dada, fungující coby "*Deus Ex Machina*" celého vyprávění, ji pomocí svého stroje času přenáší zpět do minulosti.



Obr. 14: Art with Mati & Dada (záběry ze seriálu)

V té se obě postavy setkávají s významným umělcem, který se daným problémem ve své tvorbě zabýval. Umělec oba hrdiny zasvětí do problematiky svého díla a řešený problém vysvětluje na základě zjednodušené, avšak názorné demonstrace. Poznamenání touto zkušeností, vrací se obě postavy zpět do současnosti a nově nabyté vědomosti aplikují do vlastní tvorby, čímž epizoda končí. Ač se toto scenáristické schéma může jevit nenápaditě a repetitivně, v rámci dětského programu funguje obstojně a otevírá tak dostatečný prostor pro nenucenou výuku dějin umění.

V jednotlivých epizodách mají dětští diváci možnost nahlédnout do ateliéru Williama Turnera a shlédnout malířovy zasněné scenérie se zapadajícím sluncem, navštívit Caravaggiovu dílnu a naučit se základy práce s ostrými přechody mezi světlem a stínem, nechat si od Reného Magritta v jeho apartmánu vysvětlit tajemství zrady obrazů, či se hlouběji ponořit do Arcimboldových alegorických portrétů.

Každá návštěva nového umělce je jedinečná i po vizuální stránce, neboť prostředí každého ateliéru věrně odráží výtvarný styl daného malíře. Interiér Seuratovy pracovny je složen z myriády teček upomínajících na pointilistický styl malby, zatímco zdi ateliéru Vincenta van Gogha na sobě nesou autorovu nezaměnitelnou vlnitou texturu. Faktickou a historickou přesnost předkládaných informací během celého produkčního procesu kontroluje italská kunsthistorička Eugusta Eniti.

Důležitost tohoto projektu pro oblast zkoumání disertační práce spočívá ihned ve dvou ohledech. Za prvé, seriál *Art With Mati & Dada* předkládá funkční řešení, jakým způsobem lze děti z pohodlí domova výtvarně vzdělávat a jak lze u nich od nejtělejšího věku rozvíjet kognitivní schopnosti spojené s vnímáním statického obrazu coby uměleckého díla. Tato potřeba je o to naléhavější zejména v dnešní době, kdy hrozí, že s rostoucím vlivem tabletů a informačně plytkých pořadů se děti nenaučí esteticky vnímat statický obraz. Tento seriál lze považovat za ukázkový případ, jak je možné k popularizaci výtvarného umění pro děti v předškolním věku vhodně přistupovat.

V druhém ohledu lze podrobit dalšímu zkoumání vybrané pasáže u každé z epizod, ve kterých se obě postavy po setkání s malířem vypraví do nitra některého z jeho děl. V těchto scénách jsou známé obrazy pečlivě zrekonstruovány pomocí programu Autodesk Maya a převedeny do 3D prostoru, jímž divák očima hlavních hrdinů prochází. V epizodě věnované van Goghovi hrdinové pronikají do jeho *Noční Cafe Terrace* v Arles, v níž hosté mávají po obsluze a kolemjdoucí procházejí přilehlou ulicí. V příběhu o Kazimíru Maleviči hrdinové zase prolétávají skrze sérii barevných bloků, aby za okamžik z nadhledu pozorovali, jak jednotlivé tvary shora vytváří obraz *Suprematické kompozice*. V některých epizodách máme možnost shlédnout i postupný vývoj vybraných děl. Epizoda věnovaná Amadeu Modiglianimu v jedné ze svých scén představuje působivou animaci, v níž je z čistého plátna postupně vytvořen slavný portrét autorovy chotě Jeanne Hebuterneové.

Každá epizoda navíc obsahuje hned několik podobných trikových scén, v nichž jsou rozpořbovány slavné obrazy z dějin umění. Na vývoji těchto technicky náročných záběrů pracovala v letech 2009-2011 společnost Loop Srl, kterou od roku 2011 vystřídala italská postprodukční společnost Limina.<sup>68</sup> Animace samotného pořadu je skrze outsourcing realizována v indickém studiu SideFX Entertainment, které se též podílí na produkci mnoha animovaných seriálů pro stanici Cartoon Network.



Obr. 15: Art with Mati & Dada (trikové scény)

Pořad se setkal s velkou oblibou a diváckým zájmem především v Itálii, kde byl vysílán celoplošně. Díky tomu mohla značka *Mati & Dada* rychle expandovat i mimo svět televizních obrazovek. Organizace KidsArtTourism, která nabízí muzejní animační programy pro děti, využívá značku *Mati & Dada* jako franšizu k propojení oblíbených postav s muzejním prostředím. Na svých webových stránkách mimo jiné udává též přehled dalších kulturních institucí, které jsou oficiálními partnery vzdělávacího programu nazvaného *Poznáváme umění s Mati a Dadou*.<sup>69</sup>

Podobným způsobem expandovala značka *Mati & Dada* i do světa merchandisingu a propagačních předmětů. V nabídce italských obchodů lze vyjma DVD nosičů se samotným seriálem objevit také trička s hlavními hrdiny, naučné knihy pro děti, omalovánky se slavnými obrazy z dějin kultury, či celé sady výtvarného náčiní pro začínající umělce.



Obr. 16: Příklady merchandisingu z programu *Mati & Dada*

#### 4.4.7 The Kandinsky Effect - Manu Meyre (2010)

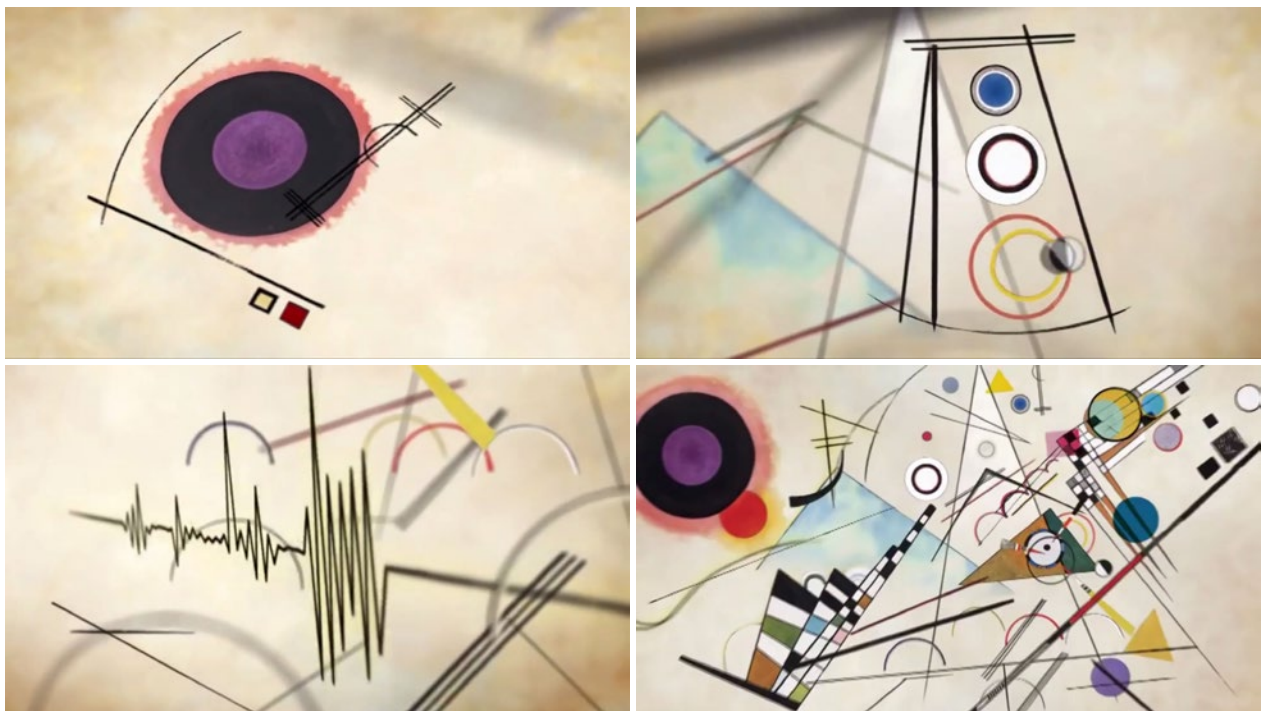
V roce 2010 vytvořil francouzský animátor a motion designer Manu Meyre animovanou znělku pro hudební skupinu *The Kandinsky Effect*, což je postmoderní jazzové trio hrající improvizované a experimentální melodie slučující žánr rockové, elektronické, hip-hopové a jazzové hudby.<sup>70</sup>

Název kapely se odkazuje na Vasilije Vasiljeviče Kandinského, ruského malíře a teoretika umění, jednoho z pionýrů abstraktní malby a autora zásadního teoretického spisu *O duchovnosti v umění*.

Kandinskij byl přesvědčený, že hudba a malířství jsou propojené obory a že barvy a formy, stejně jako hudba, vychází z hloubi duše. V této analogii pojmenovával své obrazy hudební terminologií – např. kompozice či improvizace. Věřil, že obrazy, stejně jako hudební skladby, mají svůj rytmus. Mezi soudobými skladateli míval Kandinskij mnoho dobrých přátel, kupříkladu Arnolda Schoenberga.

Na základě úzkého propojení Kandinského tvorby se světem hudby zpracoval Manu Meyre pro kapelu audiovizuální znělku, v níž použil prvky z Kandinského díla *Kompozice č. 7*. V minutové animaci nechává Meyre z autorových nezaměnitelných tvarů a barev vykreslovat objekty typické pro hudební svět, mezi kterými lze objevit mixážní pult, bubny či reproduktory.<sup>71</sup>

Výsledné audiovizuální dílo je zajímavé zejména pro svou kontextualitu, neboť svým námětem synergicky navazuje na Kandinského tvorbu, názory i osobní ideologii.



Obr. 17: *Kandinskij Effect* (záběry z animace)

#### 4.4.8 70 million by Hold Your Horses! – L' Ogre Production (2010)

Velkou mediální pozornost vzbudila v roce 2010 tehdy neznámá francouzská kapela *Hold Your Horses!*, když uvedla svůj nový videoklip k písni *70 Million* z alba *Sorry! Household*.

Ve videoklipu se divákům představují členové skupiny, kteří osobně sehrávají scénérie odkazující k 25 známým obrazům z historie západního umění. Počáteční scéna představuje fresku *Poslední večeře* od Leonarda da Vinci, která přechází v množství dalších ikonických děl, mezi nimiž lze spatřit např. obrazy od Vincenta van Gogha či Andyho Warhola.

Zajímavým faktem je, že každá scéna je sestavená pouze z živých herců a reálných kulis. Autoři klipu tedy nevyužili téměř žádných postprodukčních úprav a triků, aby se interpretovaným obrazům snáze přiblížili. Za námětem i realizací videa stojí francouzská produkční společnost *L' Ogre Production*, která se ve své tvorbě často zaměřuje právě na interpretaci historických výjevů za pomoci živé akce a skutečných herců.<sup>72</sup>

Video se krátce po svém zveřejnění na internetu začalo rychle šířit a přineslo tak hudební skupině nebývalou mediální pozornost. Zároveň otevřelo mezi diváky diskuzi, v rámci které se část veřejnosti snažila dovtípit, ke kterým obrazům vybrané scény odkazují. Tyto diskuze tak daly vzniknout dalším, tzv. vysvětlujícím videím (explainer video), které na klip reagují a každou scénu názorně přiřazují ke konkrétnímu obrazu. Ačkoliv videoklip primárně nevznikl pro účely popularizace umění (nýbrž pro účely popularizaci kapely), přesto učinil výtvarnému umění značnou službu a napomohl ke zvýšení většího povědomí o interpretovaných dílech.<sup>73</sup>



Obr. 18: 70 million (záběry z videoklipu)

#### 4.4.9 The Scream - Sebastian Cosor (2011)

„Kráčel jsem po cestě se dvěma přáteli – zapadající slunce mizelo za horou nad městem a fjordem – pocítil jsem návaly smutku – nebe se proměnilo v krvavou červeň. Zastavil jsem se, opřel se o zábradlí, unaven k smrti – přátelé se za mnou pootočili a dále pokračovali – hleděl jsem se nad planoucí mraky na fjordem a město – moji přátelé šli dále a já stál a třásl se strachy – cítil jsem nekonečný výkřik procházející tou nekonečnou přírodou.“ Takto popsal v roce 1893 norský malíř Edvard Munch své pocity, které ho podnítily k tvorbě obrazu *Výkřik*, jehož dopad na popkulturu lze srovnávat s da Vinciho *Poslední večeří* či Woodovou *Americkou gotikou*.<sup>74</sup>

Rumunský filmař Sebastian Cosor interpretoval známý obraz ve svém krátkém animovaném filmu, který též stejnojmenně pojmenoval: *The Scream (Výkřik)*. V něm rozehrává příběh dvou gentlemanů kráčejících po mostě, kteří mezi sebou vedou dialog o strachu z umírání. Do cesty jim vstupuje hlavní postava černě oděného muže z Munchova obrazu, jehož očekávaný výkřik je nahrazen písní *The Great Gig In the Sky* od skupiny Pink Floyd. Oba gentlemani, zcela zaujatí svou konverzací, se muži nerušeně vyhýbají a pokračují dál ve svém rozhovoru.<sup>75</sup>

Díky humorné pointě a technicky zdařilému vizuálnímu zpracování si Cosorův třiminutový snímek vysloužil nejedno ocenění, mezi něž patří především cena za nejlepší rumunský film na Mezinárodním festivalu *Anim'est 2011* v Bukurešti, cena za nejlepší animovaný krátkometrážní film na festivalu *ANONIMUL* v rumunském Sfântu Gheorghe 2012 a cena za nejlepší cizojazyčný animovaný film na festivalu *BALKANIMA 2012* v srbském Bělehradu. Vřelé přijetí ze strany veřejnosti motivovalo tvůrce k vytvoření i tzv. "Zimní verze", která nabízí totožný děj i animaci, avšak odehrává se v pozměněném prostředí zasněžené vánoční krajiny.

Sebastian Cosor se tématem oživlých obrazů zabýval i nadále. Jeho dalším projektem se stala animace slavného portréту *Adele Bloch Bauer* od rakouského secesního malíře Gustava Klimta.<sup>76</sup> Tento další Cosorův počin je spíše než filmovým vyprávěním pouze technologickou demonstrací pokročilé 3D animace a žádného mediálního ohlasu se mu oproti filmu *Výkřik* nedostalo.



Obr. 18: *The Scream* (záběry z animovaného filmu)

#### 4.4.10 Rock of Ages – ACE Team (2011)

Převod výtvarných děl do animované podoby lze nalézt taktéž v odvětví videoherního průmyslu. Segment game designu, což je komplexní disciplína zabývající se tvorbou počítačových her, prochází v 21. století nebývalým rozkvětem. Videohry se stávají čím dál přístupnější a vyhledávanější formou volnočasové zábavy, která je s příchodem chytrých telefonů a tabletů dostupná téměř každému. Rozvoj nových technologií umožňuje tvůrcům vytvářet rozsáhlé virtuální světy s vlastními pravidly, silnou narativní složku a návykovými herními principy, které zpravidla fungují na bázi výzev a odměn. Není překvapující, že hry čím dál častěji konkurují tradičním, pasivně prožívaným způsobům trávení volného času, jako je sledování filmů či televize.<sup>77</sup>

Řada soudobých her navíc oplývá netradičním námětem a neotřelým výtvarným pojetím. Experimentování s novými tvůrčími postupy a hledání nového výtvarného výrazu si mohou dovolit především menší studia zaměřená na tvorbu nezávislých her (tzv. indie her), neboť díky svým mnohonásobně nižším ekonomickým nárokům nejsou tolik svázána masovou poptávkou, jako je tomu v případě velkých etablovaných studií zaměstnávajících desítky tisíc zaměstnanců.

Příkladem takového experimentálního projektu je hra *Rock of Ages* z dílny chilského studia ACE Team, která vyšla v roce 2011 pro stolní počítače a konzole Xbox 360 a PlayStation 3. Hra je žánrovou kombinací tzv. "tower defense" strategie (což je typ strategie, v níž hráč opevňuje vlastní území věžemi s cílem odolávat nepřátelským útokům protihráče) a závodní hry, v níž se hráč pohybuje po pitoreskně ztvárněném světě v roli obřího kamenného balvanu.<sup>78</sup>

Dějištěm hry se stávají významné epochy lidských dějin, které chronologicky přecházejí od starověké antiky do středověku, renesance, gotiky, klasicismu či rokoka. Hráčův vstup do každé epochy je doprovázen krátkými animovanými scénami, které svým výtvarným projevem přímo navazují na animovanou tvorbu Terryho Gilliama. Zrcadlí se v nich stejný typ situačního humoru, využití appropriate slavných obrazů i technika ploškové animace. Mezi interpretovanými obrazy, které jsou v animovaných předělech použity, nalezneme motivy antických hrdinů z řeckých váz, malby a kresby z díla Leonarda da Vinci, portrét *Napoleona přecházejícího Alpy* od jeho dvorního malíře Jacques-Louis Davida či postavu *Saturna požírajícího vlastní děti*, který byl na základě obrazu od Francisca Goyi taktéž převeden do podoby detailního 3D modelu a použit jako ústřední antagonistu v závěru samotné hry.

Hra po svém vydání sklídila veskrze pozitivní recenze. Výborného přijetí se dočkaly především zmíněné animované pasáže odkazující ke kultovní gilliamovské animaci. Kalifornská mediální společnost Machinima hře udělila v rámci vyhlášení cen *Inside Gaming Awards* ocenění za nejoriginálnější hru roku 2011.



V roce 2017 navázalo studio ACE Team na úspěch hry druhým dílem *Rock of Ages II: Bigger & Boulder*, který zachovává koncepci původní hry a doplňuje ji o nové historické epochy a nové animované předěly. V tomto "sequelu" kladou autoři ještě větší důraz na použití slavných obrazů z dějin výtvarného umění a představuje tak nové postavy i celé herní světy založené na díle Vincenta van Gogha, Edvarda Muncha či Salvadora Dalího. Hlavním antagonistou hry se stává postava Boha v podobě, jak jej ztvárnil Michelangelo ve své fresce *Stvoření Adama* na stropě Sixtinské kaple.<sup>73</sup>



Obr. 19: *Rock of Ages II* (animované předěly)

#### 4.4.11 *Carrières de Lumières* – Culturespaces (2011–současnost)

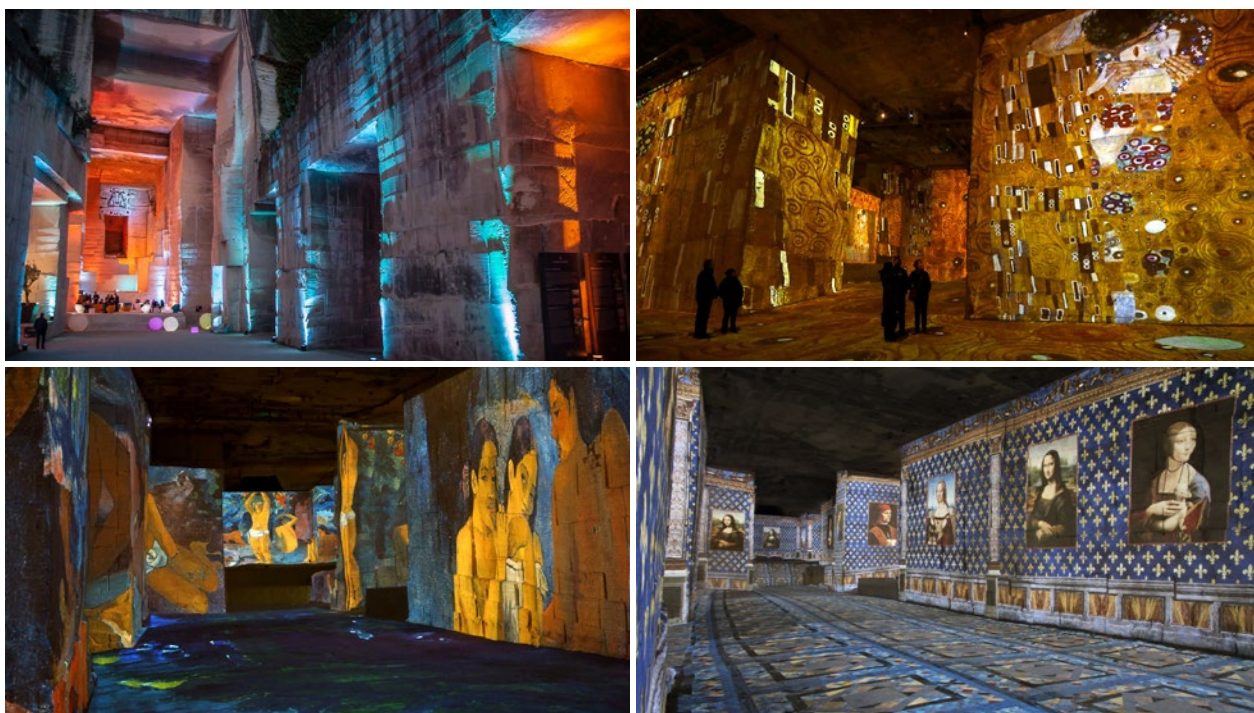
*Carrières de Lumières* (v překladu „Světelný důl“) je umělý jeskynní komplex ve francouzském regionu Les Baux-de-Provence, který dnes slouží primárně jako prostor pro velkoformátové audiovizuální projekce. Do roku 2012 toto místo neslo označení *Cathédrale d'Images* (česky "Katedrála obrazů").

Lokalita nacházející se v údolí Val d'Enfer byla v 19. století využívána k těžbě bauxitu a vápencových kvádrů. V roce 1935 byla těžba přemístěna na ekonomicky výhodnější místo a důl zůstal opuštěn až do roku 1976, kdy jeho *genius loci* znovuobjevil Albert Plécy, tehdejší šéfredaktor francouzských novin *Le Parisien*. Plécy byl atmosférou vydolovaných jeskynních komplexů zcela okouzlen a investoval značnou část svých finančních zdrojů pro to, aby místo přetvořil do podoby rozsáhlých projekčních síní. V roce 1978 tak byla slavnostně otevřena *Cathédrale d'Images*, nová kulturní zážitková destinace, v níž probíhají video projekce přímo na ploché vápencové stěny, jež byly zachovány coby reminiscence předešlých těžebních aktivit. Výsledek dal vzniknout jedinečnému jeskynnímu komplexu s projekční plochou o celkové rozloze 6000 m<sup>2</sup>, na níž souběžně promítá více než 100 projekčních jednotek.<sup>80</sup>

Plécy provozoval *Cathédrale d'Images* s povolením radnice města Les Baux de Provence až do roku 2011. Každý rok pravidelně vznikala nová audiovizuální obsah, který lákal nové zájemce k návštěvě objektu. Většina projekcí se tematicky zabývala popularizací výtvarného umění a prezentací významných umělců. Mezi nejúspěšnější představení lze řadit projekci věnovanou dílu *Paula Cezanna* z roku 2006, v rámci níž byly poprvé uvedeny obrazy v plně animované podobě namísto tradičních statických reprodukcí. Toto nové pojetí bylo zopakováno v roce 2008, kdy Katedrála k velkému diváckému zájmu spustila expozici věnovanou životu a dílu *Vincenta van Gogha*. Největší divácký úspěch avšak zaznamenala v roce 2009 projekce nazvaná *Picasso*, jež byla zasvěcená dílu tohoto španělského kubistického autora. Expozice přilákala více než 250 000 návštěvníků a stala se tak jednou z nejnavštěvovanějších soukromých výstav v Evropě.<sup>81</sup>

V roce 2011 svěřilo město Les Baux de Provence po vleklém právním sporu s Cathédrale d'Images správu objektu do rukou nadace Culturespaces, která se aktuálně stará o 13 kulturních památek po celé Francii. Nadace Culturespaces rok nato objekt znovu zpřístupnila veřejnosti pod novým názvem *Carrières de Lumières*. Další éra této destinace byla zahájena novou projekcí nazvanou *Gauguin, Van Gogh, les peintres de la couleur (Gauguin a van Gogh – malíři barev)*, skrze kterou nadace navázala na předchozí koncepci rozpořehovaných uměleckých děl promítaných na vápencové stěny.<sup>82</sup>

Mezi další nové expozice se následně zařadily projekce věnované Marcu Chagallovi a trojici renesančních umělců Leonardu da Vinci, Michelangelovi a Raphaelovi. V roce 2017 byla uvedena zatím nejaktuálnější expozice, která souhrnně představuje dílo Bosche, Brueghela a Arcimbolda.



Obr. 20: Carrières de Lumières (fotografie z projekce)

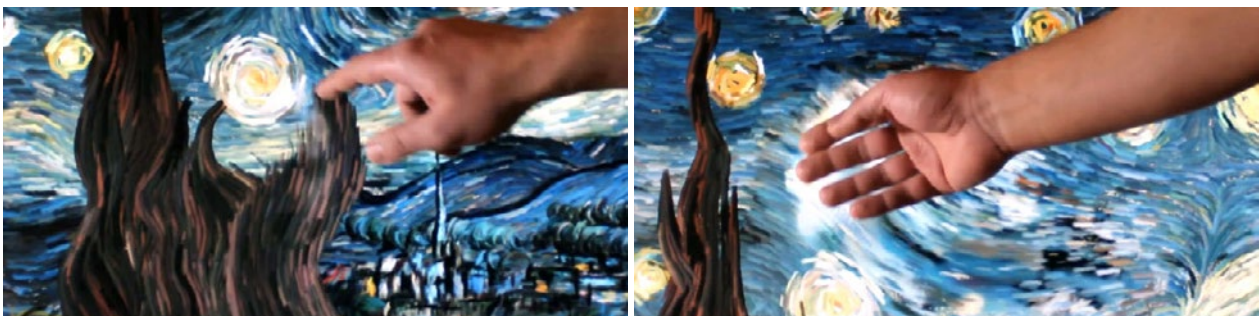
#### 4.4.12 Starry Night - Petros Vrellis (2012)

Spojení generativního umění a interaktivní aplikace představil v roce 2012 programátor a vizuální umělec řeckého původu Petros Vrellis (\*1974). V díle nazvaném *Starry Night (Hvězdná noc)* převedl stejnojmenný obraz od Vincenta van Gogha do podoby počítačového kódu, který v reálném čase vykresluje známou malbu prostřednictvím uměle rozpožehovaných tahů štětce. Vrellis, který vystudoval obory Elektrické inženýrství a Umělecká věda, využil všech svých získaných dovedností k dosažení vytyčeného cíle. Generativní kód, který sám napsal, v každé vteřině automaticky vypočítává tisíce tahů štětce připomínajících pohyby malířovy ruky. Výsledná animace je tvořena pozvolnými změnami tahů a barev, čímž věrně napodobuje dynamické struktury tolik příznačné pro van Goghovu tvorbu.<sup>83</sup>

Vrellis se nezastavil jen u vytvoření pasivně vnímané animace a aplikaci rozšířil též o interaktivní prvky, které využívají možnosti dotykové technologie (touchscreen) či pohybového senzoru Kinect. Díky tomu mají uživatelé příležitost zasahovat do obrazu dotekem ruky a dočasně tak měnit směr pohybu tahů, které se po chvíli nečinnosti opět pozvolna vrátí do původního proudu. Speciální úlohu ve výsledné realizaci sehraává i zvukový podkres, který na uživatelské zásahy přirozeně reaguje změnou tóniny. Díky této synergické souhře vizuální a zvukové složky se interakce s obrazem stává působivým audiovizuálním zážitkem.

Náhledové video aplikace, které Vrellis v únoru 2012 zveřejnil prostřednictvím kanálů YouTube a Vimeo, zhlédlo během prvních tří měsíců více než 1,5 milionu diváků a získalo stovky pozitivních reakcí od uživatelů z celého světa. Reagovala na něj také řada významných zpravodajských periodik, mezi něž patří *CNET*, *Engadget*, *Huffington Post* či televize *France24* a *Canada Discovery Channel*.<sup>84</sup>

Od roku 2012 byla aplikace uvedena jako součást více než deseti mezinárodních expozičních a výstav zaměřených na umění nových médií, z nichž lze jmenovat německý festival *N4YP* v Berlíně, brazilský *FILE festival* v Sao Paulu, nizozemský *KLIK festival* v Amsterdamu či britský festival *VISIONECA* na ostrově Wight. Pozitivně na aplikaci reagovalo Museum moderního umění v New Yorku či Vědecké museum v Bostonu. Vyjma institucionální distribuce byla aplikace také nabídnuta za drobný poplatek ke stažení do chytrých telefonů a tabletů prostřednictvím internetových obchodů GooglePlay a AppStore.



Obr. 21: *Starry Night* (ukázky interakce s aplikací)

#### 4.4.13 Van Gogh Shadow - Luca Agnani (2013)

Obrazy Vincenta van Gogha se stávají častým předmětem dalších interpretací na poli animované tvorby a nových médií. Ukázkovým příkladem je i tříminutové animované video nazvané *Van Gogh Shadow* z dílny italského designera Luca Agnaniho.

Luca Agnani je audiovizuální umělec zaměřující se na videomappingové projekce. Od roku 2011 byly jeho výstupy promítány na fasády mnoha historických budov, mezi něž patří Svatyně sv. Archanděla Michaela v italském městě Monte Sant'Angelo (spadající pod seznam chráněných památek UNESCO), či katedrála Catania na Sicílii.<sup>85</sup>

Své znalosti získané tvorbou videomappingů a světelných projekcí zužitkoval v roce 2013 při tvorbě volného projektu nesoucího název *Van Gogh Shadow (Van Goighův stín)*. Tento tříminutový audiovizuální počín je složen z 13 van Goghových obrazů, které malíř namaloval během svého dvouletého pobytu v městečku Arles (1888-1889), kam se odebral hledat útočiště po třech letech strávených v Paříži. Právě během pobytu v tomto francouzském provinčním městě namaloval van Gogh některé ze svých nejznámějších obrazů, mezi něž patří *Ložnice v Arles*, *Noční kavárna* či série zátiší se *Slunečnicemi*. V tomto období se taktéž odehrála známá hádka mezi malířem a jeho blízkým přítelem a kolegou Paulem Gauguinem, po níž si van Gogh uřízl část ušního laloku.

Agnani se v rámci svého projektu rozhodl navázat na scénérie z této van Goghovy nelehké životní etapy a pomocí programu 3D Studio Max je detailně zrekonstruoval do podoby 3D modelů. Za využití textur získaných přímo z van Goghových maleb a vhodně zvolených úhlů kamery se mu podařilo dosáhnout kompozičně totožných záběrů jako u van Goghových originálních děl.

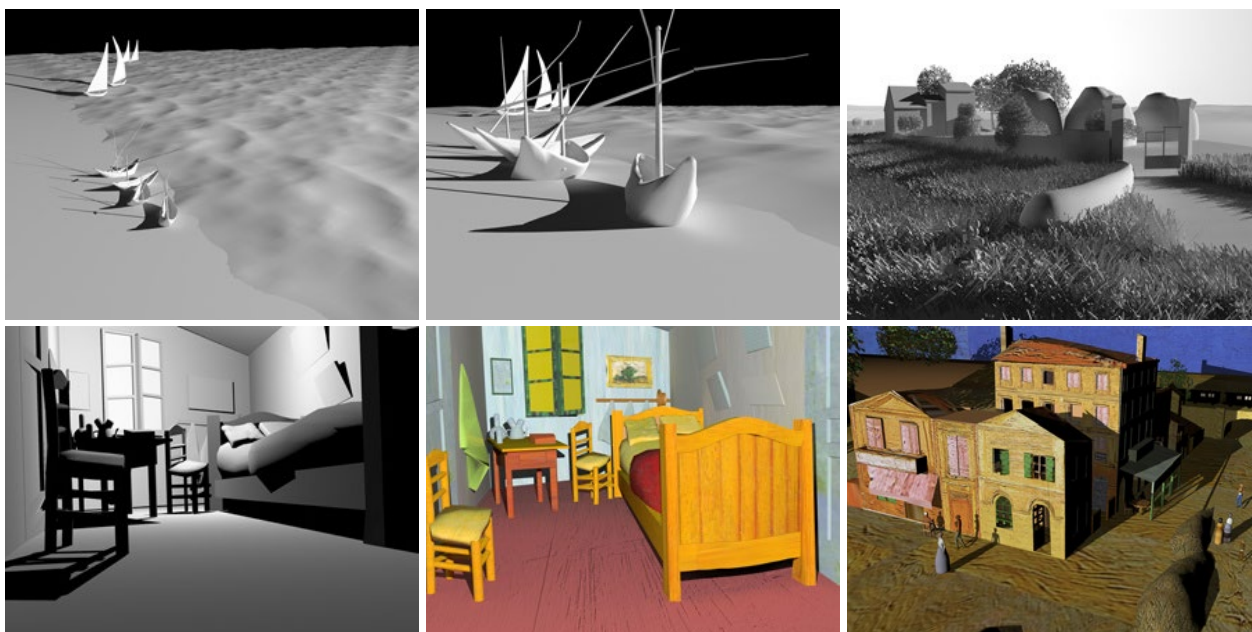


Obr. 22: *Van Gogh Shadow* (záběry z výsledné realizace)

Do vybudovaných 3D scén následně přidal pohyblivý zdroj světla, který věrně kopíroval pohyb slunce nad skutečným městem Arles. Výsledné scény tak na rozdíl od statických obrazů pracují s dynamickým osvětlením a připomínají časosběrná videa, v nichž objekty a budovy vrhají stíny a znázorňují plynutí dne. Svou oblibu ke hře světla a stínů (která je typickým rysem videomappingových projekcí) tak Agnani využil k rekonstrukci atmosféry města, jež sehrálo ve van Goghově životě zásadní úlohu. Stejnou pečlivost vložil Agnani také do rozpočívání řeky pod Langloiským mostem, jejíž proud v finální animaci plyne stejným směrem, jako ve skutečném městě. Agnani k celému projektu dodává: „*Kdyby bylo toto video projektováno na Goghovy původní malby, má interpretace pohybu světla a stínů by do obrazů přesně zapadla. Stejně tak, jako videomapping přesně zapadá do fasády zvolené budovy*“. Celkový dojem z ožvlých obrazů umocňuje podmanivá skladba *Experience* od minimalistického skladatele Ludovica Einaudiho.<sup>86</sup>

Agnani svůj audiovizuální počín nikdy veřejně neprezentoval jako film, nýbrž jako experimentální projekt "zkoumající možnosti moderních technologií při reinterpretaci statického obrazu". Téma van Goghových obrazů nebylo zvoleno náhodně, neboť Agnani, jak sám uvedl, je velkým příznivcem van Goghovy tvorby. Nápad na realizaci projektu údajně nosil v hlavě již od roku 2000.

Výsledné dílo se v roce 2013 stalo součástí novomediální výstavy *The TV Gallery by John Lewis* v Londýně, jejíž expozice byla tvořena výhradně UHD televizory od společností Samsung, Sony, LG a Panasonic, na kterých byla divákům prezentována díla spadající do kategorie umění nových médií.<sup>87</sup> Stejného roku byl Agnaniho experimentální počín taktéž představen ve Van Goghově muzeu v Amsterdamu, kde byl využit coby krátkodobá doprovodná expozice.



Obr. 23: Van Gogh Shadow (proces výroby 3D scén)

#### 4.4.14 Enliven Art (2013)

Enliven Art Ltd je polská společnost zabývající se výrobou a distribucí krátkometrážních audiovizuálních děl založených výlučně na interpretaci známých obrazů. Realizační tým pod vedením Joanny Marie Pilecké se v rámci tohoto projektu zabývá detailním převedením známých maleb do podoby krátkometrážních animovaných epizod, jež jsou následně nabízeny skrze dedikované obchody za poplatek ke zhlédnutí.<sup>88</sup>

Společnost ve svém portfoliu aktuálně nabízí čtveřici epizod, které interpretují Klimtův *Polibek*, Dalího *Pokoušení sv. Antonína*, Cezanneovi *Hráče karet* a Goyovu *Nahou a oblečenou Máju*. Každé z videí má zhruba minutovou stopáž a využívá kombinovanou techniku 3D a 2D animace s cílem přivést slavné obrazy k životu.

Technické provedení jednotlivých epizod lze považovat za zdařilé, námět a děj každé z epizod naopak může působit nenápaditě a nudně, neboť cílem každé epizody se stává pouze otrocké převedení známých výjevů do 3D podoby bez jakékoliv dodatečné přidané hodnoty. Krátké epizody nemají ambici svého diváka vzdělávat či mu zprostředkovat hlubší vhled do zvoleného obrazu, o nějaké systematické popularizaci tématu pak už nemůže být řeč. Projekt se tak stává především další oslavou nových 3D technologií a řemeslně dobře odvedené práce, a jeho hlavním cílem je především finanční zisk. Ryze ekonomickým záměrům nasvědčuje i forma propagace jednotlivých epizod skrze různé online služby a jejich zpoplatněná distribuce v rámci obchodů GooglePlay a AppStore.



Obr. 24: Enliven Art (záběry z epizod)

#### 4.4.15 Lost Sences – Grupa Smaczneho (2013)

V roce 2013 byl za finanční podpory Polského filmového institutu uveden krátkometrážní animovaný snímek *Lost Sences (Ztracené smysly)*, za jehož námětem a režijním dohledem stojí Marcin Wasilewski, spoluzakladatel polského animačního studia Grupa Smaczneho.<sup>89</sup>

Děj filmu vypráví příběh o setkání muže a ženy v surreálním světě, který je stylizovaný do obrazů řecko-italského malíře a grafika Giorgia De Chirica, hlavního představitele metafyzické malby. V abstraktních scénériích fragmentovaného vzdušného města se muž a žena zoufale snaží najít jeden druhého. Jejich vzájemné hledání končí neúspěšně, neboť se sami nakonec stávají roztržštěnou součástí okolní krajiny.

Jak autoři v úvodu filmu předznamenávají, celý snímek je volnou stylistickou interpretací Chiricových obrazů a nereflktuje umělcovu osobní filozofii ani jeho autorský výklad vlastní tvorby. Autoři snímku se primárně nesnaží prostřednictvím filmu umělcovu tvorbu popularizovat, ale využívají ji jako přiznaný inspirační podklad k vyprávění vlastního symbolického příběhu.

Šestimínutový film vznikl technikou 3D animace za využití open-source programu Blender. Stejně jako řada dříve zmíněných projektů, i tento snímek se stal nositelem několika ocenění, která si odnesl po uvedení na festivalech animovaného a krátkého filmu. Patří mezi ně cena poroty na festivalu *Siggraph 2013*, první místo za nejlepší animovaný film na festivalu *Avanca 2013* či cena za nejlepší animaci a nejlepší hudbu, kterou si odnesl na festivalu *Cairo International Animation Forum 2015*.<sup>90</sup>



Obr. 25: *Lost Sences* (záběry z filmu)

#### 4.4.16 The Elegant Gentleman's Guide to Knife Fighting – Doug Bayne (2013)

*The Elegant Gentleman's Guide to Knife Fighting (Manuál k boji na nože pro gentlemany)* je šestidílný komediální seriál složený z nesourodých, vzájemně nenavazujících scén (tzv. skečů), za nímž stojí australská produkční společnost Jungleboys. První epizoda se poprvé vysílala na australské stanici ABC 3. dubna 2013. Svým pojetím je seriál silně inspirován pořadem *Monty Pythonův létající cirkus* od britské komediální skupiny Monthy Python.

Během produkce seriálu *The Elegant Gentleman's Guide to Knife Fighting* se tvůrci rozhodli, že by po vzoru Monthy Pythonů taktéž rádi proložili hrané scény animovanými předěly, které budou zpracované v duchu ploškových animací Terryho Gilliama, dvorního animátora Monthy Pythonů. Oslovili tak Douga Baynea, australského animátora, motion designéra a velkého příznivce Gilliamovy tvorby, aby pro seriál animované předěly zpracoval. Doug Bayne, vystupující na internetu pod přezdívkou *Safetyhammer*, měl tou dobou již bohaté zkušenosti s tvorbou animací pro pořady *Fly TV*, *Double the Fist* a *The Chaser's War on Everything*. Příležitost k vytvoření humorných animovaných scén ve stylu svého oblíbence si nenechal ujít.

Ve vzniklých skečích, které pro pořad *The Elegant Gentleman's Guide to Knife Fighting* zpracoval, Bayne hojně využívá apropriac slavných obrazů, které vybírá na základě vlastní obliby. Reprodukce interpretovaných děl si Bayne nejprve nařezal v programu Adobe Photoshop a následně rozpochyboval za využití programu Adobe After Effects. Použitý styl animace lze popsat jako jednoduchý, avšak úderný, neboť každá scéna zpravidla graduje neočekávanou pointou. Mezi známými obrazy, které Bayne ve svých skečích používá, lze nalézt *Americkou gotiku* od Granta Wooda, *Hodinu anatomie dr. Tulpa* od Rembrandta, *Portrét královny Alžběty* od Gyula Benczúra či dílo *Hunted Slaves* od Richarda Ansdella.<sup>91</sup>

Pro řadu internetových komunit, které si rády dělají legraci ze všeho a všech, je apropriac slavných obrazů v kombinaci s humorem a parodií vděčným tématem. Proto není překvapující, že řada Baynových animací z této série po čase zlidověla a stala se ve formě animovaných GIFů často sdíleným mediálním obsahem na sociálních sítích a diskuzních fórech.



Obr. 26: *The Elegant Gentleman's Guide to Knife Fighting* (záběry z videa)



#### 4.4.17 Lost Sences – Grupa Smaczneho (2013)

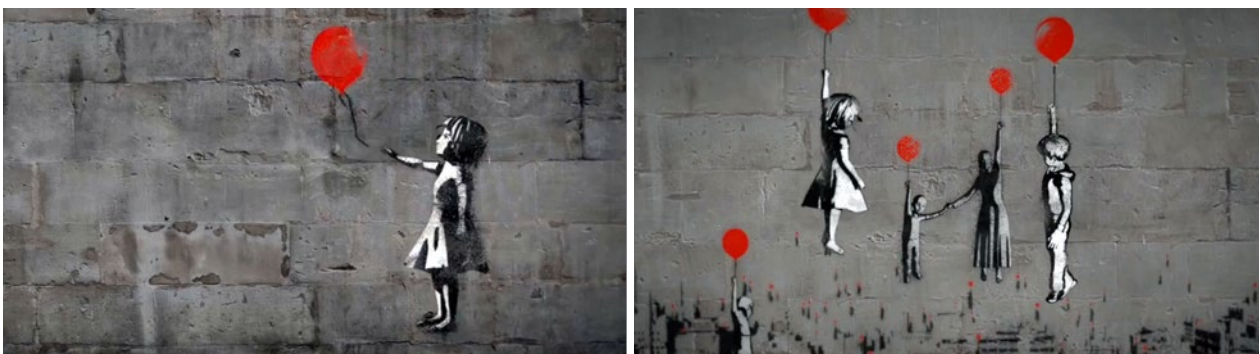
Britský umělec známý pod pseudonymem Banksy je jedním z nejvýraznějších street-artových umělců dnešní doby. Jeho graffiti, kterými nelegálně zdobí zdi po celém světě, jsou prostoupena satirickým humorem a politicko-kulturní kritikou. A zatímco se někteří marně snaží dopátrat umělcovy pravé totožnosti, jiní nakupují zachovalé kusy Banksyho tvorby, které se stávají předmětem aukčního prodeje.<sup>92</sup>

Jedním z nejznámějších Banksyho výtvorů je motiv dívky s balónem, který se poprvé objevil v londýnském Jižním nábřeží v roce 2002. Obraz holčičky natahující ruku k odlétajícímu červenému balónu, který doplňuje text „*There is always hope*“ (*Naděje umírá poslední*), se stal v soudobé popkultuře ikonou symbolizující smutek a trápení s přetrvávající motivací a vírou.<sup>93</sup>

Není proto překvapující, že se tento symbol stává předmětem další interpretace také v případě kampaní dobročinných a neziskových organizací, které se snaží bojovat za lepší svět. Animátor Adam Townsend tak kupříkladu využil motiv Banksyho holčičky s balónem při tvorbě propagačního videa pro hnutí za lidská práva **#WithSyria**, které pořádalo veřejné demonstrace proti válečným konfliktům v Sýrii a nabízelo humanitární pomoc obětem mezi syrskými občany.<sup>94</sup>

V propagačním videu, jehož děj se odehrává v podobě ožvlého graffiti na cihlové zdi, se postava mladé dívky z Banksyho obrazu snaží polapit svůj červený balón. Jen co se jí to podaří, vznáší se na něm nad město plné bolesti a utrpení syrských civilistů, kteří padají za oběť probíhajícím bojům. K dívce se ve vzduchu přidává mladý chlapec, jehož doprovází stovky dalších osob vznášejících se na vlastních červených balónech – symbolicky připomínajících zesnulé duše stoupající k nebi.

Celé video o délce dvou minut je zářným příkladem toho, jak lze ikonické výtvarné dílo za využití animace transformovat do nového média a přitom zachovat naléhavost původního sdělení. Dívka se svým červeným balónem totiž i v tomto audiovizuálním formátu sděluje stejný sentimentální povzdech nad aktuálními společenskými problémy, jen tentokrát hovoří k jinému publiku. Důkazem fungující synergie mezi původním dílem a tímto animovaným počinem je skutečnost, že sám Banksy iniciativu **#WithSyria** podpořil a dal svolení k užití svého motivu pro potřeby kampaně.<sup>95</sup>



Obr. 27: #WithSyria (záběry z videa)

#### 4.4.18 BEAUTY - Rino Stefano Tagliafierro (2014)

Neméně zajímavým tvůrčím námětem disponuje animovaný krátkometrážní snímek **BEAUTY (KRÁSA)**, který vznikl v roce 2014 pod režijním dohledem italského režiséra a vizuálního umělce Rina Stefana Tagliafierra (\* 1980). Tagliafierro léta sbíral zkušenosti v pozicích art directora, grafického designera, animátora a 2D kompozitora, v rámci kterých se podílel na tvorbě televizních reklam, krátkometrážních filmů, interaktivních instalací a videomappingových projekcí.

Jeho desetiminutový audiovizuální počín **BEAUTY** zkoumá téma krásy, jejíž pojetí je stejně subjektivní a rozmanité, jako jsou i různé historické epochy lidské kultury. Již od antiky se filozofové a myslitelé snažili objasnit pojem krásy, kterou Tagliafierro popisuje jako *"prchavý okamžik štěstí a nevyčerpatelného životního naplnění, odsouzeného k blaženému, avšak tragickému konci"*. Na základě této definice se Tagliafierro ve svém audiovizuálním počínu snaží za využití animace *"vrátit zpět k životu statickou strnulost plátna mistrovských děl, skrze kterou nám dějiny kultury zobrazují zamrzlé výjevy z naší historie."*<sup>96</sup>

S cílem pracovat především s náladou a atmosférou vyseletoval Tagliafierro celkem 117 obrazů, které dle jeho názoru obsahují dobový kánon krásy z období renesance, manýrismu, romantismu a neoklasicismu. Tato díla následně seskládal do lyrického příběhu o Kráse, *"všudypřítomném aspektu života přecházejícího z úsměvu novorozeně až ke smrtelné agónii nebožtíka, z hřejivého východu slunce nad lesy až po zasmušilý západ slunce nad ruinou gotické katedrály"*. Tagliafierro ve svém filmu vyobrazuje začátek a konec cyklu, který je dle jeho slov odsouzený k nekonečnému opakování.<sup>97</sup>



Obr. 28: *BEAUTY* (záběry z filmu 1)

Film se dočkal krátce po svém zveřejnění na videoserveru Vimeo mnoha pozitivních ohlasů. Za jeden rok jej zhlédlo necelých 5 milionů diváků a informovala o něm řada významných zpravodajských serverů, z nichž lze zmínit noviny *The Guardian* či magazín *Wired*. Nedlouho na to autor svůj film na serveru Vimeo pro veřejnost zablokoval, aby jej mohl exkluzivně šířit prostřednictvím filmových festivalů. Z nich si snímek odnesl nejedno ocenění – kupříkladu cenu za nejlepší animovaný film na *Mezinárodním filmovém festivalu ve Fanu 2015*, cenu za nejlepší experimentální film na festivalu undergroundového filmu *BEFILM 2015* v New Yorku, či cenu diváků na festivalu motion designu a vizuálních efektů *MOTION+*.<sup>98</sup>

V návaznosti na svůj počin zpracoval Tagliafierro také mobilní aplikaci nazvanou *Beauty+*, která využívá čočku fotoaparátu chytrého telefonu k vytvoření rozšířené reality (Augmented Reality, AR). Díky tomu má uživatel možnost namířit svůj telefon na kterýkoliv ze 117 interpretovaných obrazů v galerii či knize o umění a aplikace mu následně přehraje vybranou pasáž z filmu.



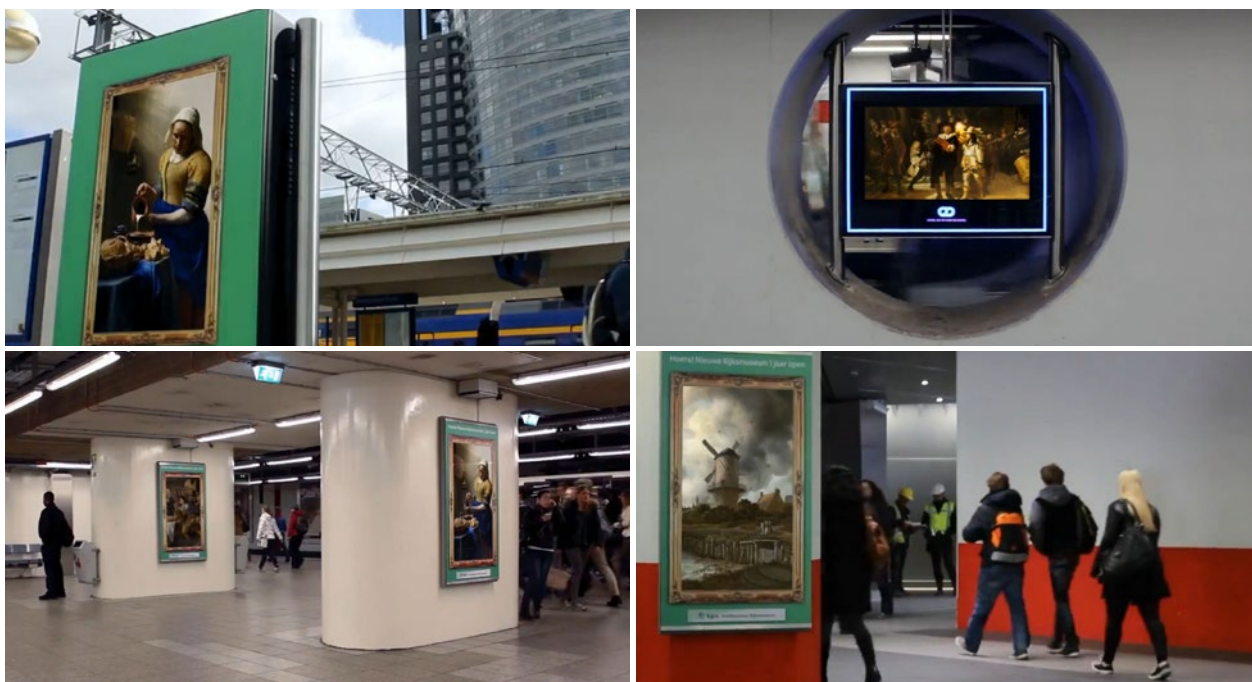
Obr. 29: *BEAUTY* (záběry z filmu 2)

#### 4.4.19 Late Rembrandt – CS Digital Media (2014)

V roce 2014 přichystalo nizozemské Rijksmuseum ve spolupráci s National Gallery of London rozsáhlou výstavu Rembrandtových pozdních prací, nazvanou jednoduše *Late Rembrandt (Pozdní Rembrandt)*. Výstava odehrávající se v Amsterdamu představila rozsáhlý soubor 40 maleb, 20 kreseb a 30 grafik, které malíř vytvořil od roku 1652 až do momentu své smrti v roce 1669. Jednalo se o do té doby nejrozsáhlejší výstavu malířových pozdních prací a většina z vystavovaných děl představovala zápůjčky ze sbírek jiných muzeí a galerií, které tak bylo poprvé možné zhlédnout pospolu.<sup>99</sup>

V rámci propagace výstavy oslovila společnost KPN (holandský telekomunikační operátor a generální sponzor Rijksmuseum) marketingovou agenturu CS Digital Media s požadavkem na převedení 12 vybraných Rembrandtových obrazů do animované podoby. Cílem tohoto experimentálního projektu byla snaha oslovit i cílové skupiny, které běžně muzeum nenavštěvují, a zároveň zpřístupnit Rembrandtovu tvorbu v krátkých animovaných smyčkách každému.

Výsledek dal vzniknout sérii 12 rozpohybovaných obrazů, mezi nimiž lze nalézt i Rembrandtovu proslulou *Noční hlídku*. Animované obrazy byly v rámci propagační kampaně promítány také na reklamních obrazovkách a citylightech, které mohli obyvatelé Amsterdamu spatřit v podzemí metra či na zastávkách veřejné městské dopravy. Dopad této kampaně je pozoruhodný zejména z důvodu, že se jí vyjma pochopitelného plnění ekonomických cílů podařilo úspěšně přenést Rembrandtovu tvorbu z muzejních prostor ven mezi lidi a na několik měsíců tak esteticky zkultivovat veřejný prostor. Ulice města, které byly dříve zaplněné záplavou různorodých komerčních sdělení, se na krátkou dobu proměnily v Rembrandtovu novomediální galerii.<sup>100</sup>



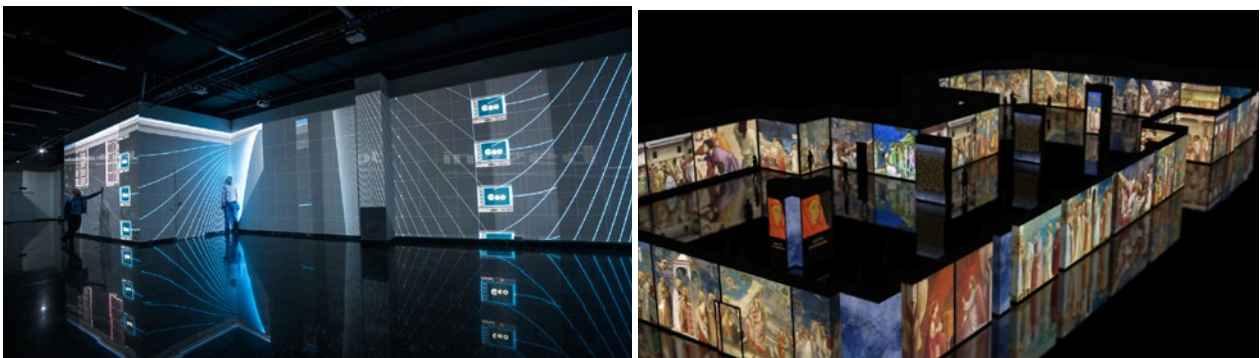
Obr. 30: LateRembrandt (fotografie kampaně ve veřejném prostoru)

#### 4.4.20 A-Gallery projections – Front Pictures (2014)

Když se v roce 2014 otvíralo v ukrajinském Kyjevě nové obchodní centrum Art Mall, bylo jeho vrchní patro ponecháno zcela bez obchodů. Namísto nich zde vznikla *A-Gallery*, nová virtuální galerie bez jakýchkoliv obrazů či exponátů, avšak s početným zástupem videoprojektorů.

Obchodní oddělení centra oslovilo během příprav kyjevskou mediální agenturu Front Pictures, která se od roku 2003 zaměřuje na vizuální projekce, aby zajistila pro nové galerijní prostory technické zázemí a vizuální obsah. Původní zadání ředitele Art Mallu operovalo s představou tradiční galerie s bílými stěnami a vystavenými exponáty, které budou obohaceny o ambientní prvky. Když mu ale zastupitelé Front Pictures představili svou vizi proměny celého patra v rozlehlý projekční prostor o rozloze 1400 m<sup>2</sup> a tento koncept následně demonstrovali souvislou projekcí z 8 projektorů na jednu ze zdí, bylo rozhodnuto.<sup>101</sup>

Během následujících příprav se zástupci agentury potýkali s nejednou technickou výzvou. Navzdory četným zkušenostem nikdy nepracovali na projekci takového rozsahu. Při přípravě projektové dokumentace došli k závěru, že k pokrytí 200 metrů obvodových zdí o výšce 3,4 metru musí vytvořit audiovizuální obsah v rozlišení 47.344 x 800 pixelů. K dosažení projekce takovéto velikosti bylo zapotřebí 52 samostatných projektorů napojených na jediný server s 6-jádrovým procesorem Intel a dvěma grafickými kartami NVIDIA Quadro GPUs K6000, které vstupní video do jednotlivých projektorů rozepisovaly. Pomocí programu TouchDesigner se realizačnímu týmu podařilo po dvou měsících testování vytvořit podmínky, které umožnily plynulou projekci videa v požadovaném rozlišení. Další měsíce pokračovalo zapojování a kalibrace všech aktivních projektorů. Jen pro představu, kabeláž výsledné instalace měla délku 1800 metrů. Expozice je v současnosti držitelem světového rekordu za největší množství projektorů ovládaných skrze jediný počítač.<sup>102</sup>



Obr. 31: A-Gallery (technické zázemí projektu)

V navazujícím kroku bylo zapotřebí vytvořit video obsah, který bude stejně působivý jako technické zázemí celého prostoru. Při vybírání vhodného tématu, které slavnostní otevření virtuální galerie uvede, padla volba na renesanci jakožto na období znovuzrození. Prvním projektem, který z dílny Front Pictures vzešel, se tak stala projekce nazvaná *Renaissance: the Age of Genius (Renaissance:*

*Věk génia*), která na zdech kyjevského obchodního centra 29. března 2014 představila nejvýznamnější malíře a sochaře renesanční éry – Giotta, Raphaela, Leonarda, Tiziana, Botticelliho, Michelangela a další. Představení mělo délku úctyhodných 43 minut, skládalo se z více než 64.500 snímků a stalo se vyhledávanou a hojně navštěvovanou kulturní atrakcí pro celý region.<sup>103</sup>

Nejpůsobivější a technicky nejpropracovanější částí celého představení se stala úvodní pasáž, v níž jsou klíčová díla renesančních autorů převedena do formy samostatných plánů, jimiž virtuální kamera postupně prolétává v rámci jediné dlouhé scény. Zbylá stopáž projekce byla složena převážně ze statických reprodukcí slavných obrazů, k nimž byly doplněny animované částicové efekty a doprovodné texty s dodatečnými informacemi o autorovi a díle.



Obr. 32: Renaissance: the Age of Genius (fotografie z projekce)

19. září 2014, půl roku po přehlídce renesančního umění, připravil autorský tým studia Front Pictures druhou audiovizuální projekci pro novomediální prostor A-Gallery, která si tentokrát vzala do hledáčku umění avantgardní.

*Avant-garde: the Space of Colors and Forms (Avantgarda: prostor barev a tvarů)* se tak stalo druhou virtuální výstavou, která představila tvorbu 12 významných avantgardních umělců a svou pohlcující vizuální formou vtáhla diváky do světa zářivých barev a revolučních stylů výtvarného umění první poloviny 20. století.

Díky pokročilé animaci měli diváci možnost zhlédnout lyričnost a něhu Modiglianových portrétů,

či sledovat pobíhající žhnoucí zvěř z obrazů Franze Marca. Zvolený způsob interpretace obrazů, v kombinaci s rozsáhlými projekčními prostory, napomohl vytvořit z expresionistické tvorby Ernsta Ludwiga Kirchnera dramatickou podívanou plnou emocí, zatímco orfistický styl Roberta Delaunaye přichází návštěvníky uklidňovat a chlácholit. Díky využití speciálních triků zažili diváci Munchův *Výkřik* v celé jeho naléhavosti, aby se záhy nechali unášet prostorovými průlety skrze abstraktní malby Kandinského a Maleviče. Představení doprovázela taktéž dynamická orchestrální hudba s namluveným komentářem, který zobrazované výjevy informačně zaštitil.

Během vývoje celého představení využil realizační tým složený z 10 animátorů řadu různých technologií, od jednoduché 2D animace po náročné 3D scény, aby se mu podařilo přetransformovat statické obrazy do nového prostoru. Výsledný dojem z celého představení i v tomto případě umocnily velkolepé projekční prostory s 360-stupňovým panoramatem.<sup>104</sup>



Obr. 33: Avant-garde: the Space of Colors and Forms (fotografie z projekce)

Obě multimediální projekce v prostorách *A-Gallery* se stávají příkladnou ukázkou toho, jakým způsobem lze ke konceptu virtuální galerie přistupovat. Ač svou klipovitostí jen stěží nahradí autentičnost návštěvy skutečného muzea umění, nelze takovéto formě kulturního vyžití upřít její efektivitu. Neboť současně baví, edukuje, vtahuje, vytváří silný estetický prožitek, prohlubuje zájem o dějiny výtvarného umění a přitom se těší vysoké návštěvnosti a nebývalému diváckému zájmu – zejména z řad neodborné veřejnosti, ovšem té je ostatně tato forma popularizace umění primárně určena.

#### 4.4.21 Battle of Grunwald 3D – Platige Image (2016)

Polské studio *Platige Image* je mezinárodně rozeznávanou produkční společností, která se zabývá tvorbou animací a speciálních efektů pro film. Za dvacet let své existence bylo oceněno cenami SIGGRAPH nebo BAFTA a nominováno na cenu Oscar, Zlatá palma či cenu VES. Klientské portfolio společnosti čítá subjekty z oblasti reklamy, filmu, televize, umění, vzdělávání a videoher, pro které pracuje interní tým složený z více než 250 režisérů, grafických designerů, producentů a digitálních umělců.<sup>105</sup>

Ve spolupráci s Národním muzeem ve Varšavě pracovalo studio *Platige Image* v roce 2016 pod vedením art directora Rafała Kidzińskiho na převedení obrazu *Bitva u Grunwaldu* od Jana Matejky do podoby detailního 3D modelu, jehož vznik podpořil oslavy 600. výročí bitvy u Grunwaldu.

Monumentální Matejkův obraz z roku 1878 byl za využití nejmodernějších nástrojů převeden do stereoskopického formátu, kterým měli možnost návštěvníci expozice volně procházet za využití virtuální reality. Každá z 67 postav, jež se na původním obrazu nachází, byla detailně vyrenderovaná týmem animátorů a 3D umělců, kterým projekt přichystal také řadu výzev – například jakým způsobem znázornit postavy, které byly na původním díle částečně zakryty jinou postavou.

Celý projekt je v portfoliu studia Platige Image označován za historicky první stereoskopickou rekonstrukci malovaného obrazu. Pro účely výzkumného šetření představuje tento počín jednu z možných cest, kterou se mohou kulturní instituce vydat v rámci doplňkových služeb při snaze nabídnout svým návštěvníkům hlubší a intenzivnější pohled do uměleckého díla.



Obr. 34: *Battle of Grunwald* (záběry z aplikace)



#### 4.4.22 D in David - Michelle Yi a Yaron Farkash (2016)

*D in David* je absolventský film autorského tandemu Michelle Yi a Yarona Farkashe, který vznikl v době jejich studia na soukromé univerzitě Ringling College of Art and Design, která sídlí v Sarasotě na Floridě.

Dvouminutový animovaný snímek vytvořený kombinovanou technikou 3D a 2D animace vypráví anekdotický příběh sochy Davida, který pod nátlakem ostatních obrazů opouští chladné prostory muzea umění a nachází svůj nový domov mezi figurínami v módním obchodě. Pointa celé humoresky je postavena na premise, že obnažená socha Michelangelova Davida má malé přirození, za což se stává terčem posměchu okolních obrazů v muzeu umění. Svůj útěk před všetečnými narážkami David dovršuje v nedalekém obchodě s módou, kde se ve společnosti plastových figurín postrádajících jakkoliv vymodelované intimní partie stává pomyslným jednookým králem.<sup>106</sup>

Námět na film nosila autorka scénáře Michelle Yi v hlavě již několik let. „*Vždy mi přišlo, že má (David) malé přirození. A kdo ví, třeba je kvůli tomu nejistý,*“ uvedla začínající autorka v rozhovoru během veřejného promítání filmu, který sklidil obrovský potlesk publika a získal hlavní cenu v univerzitní soutěži *The Best of Ringling*.<sup>107</sup>

Film je vyjma humorného uchopení po technické stránce velmi profesionálně zpracovaný a obsahuje množství narážek na slavné obrazy, mezi než patří vyjma samotného Michelangelova *Davida* také Munchův *Výkřik*, Woodova *Americká gotika* či da Vinciho *Poslední večeře*.



Obr. 35: *D in David* (záběry z filmu)

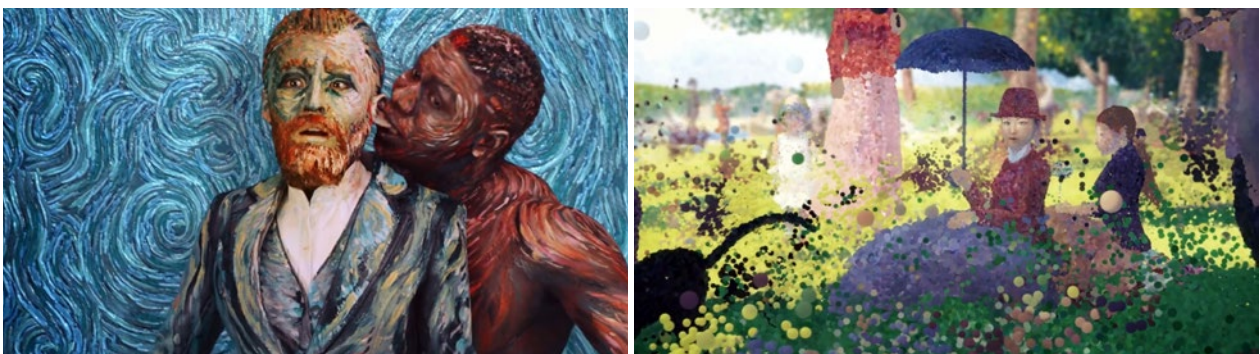
#### 4.4.23 Jane Zhang: *Dust My Shoulders Off* - Outerspace Studio (2016)

V roce 2016 uvedla čínská popová zpěvačka a písničkářka Jane Zhang videoklip ke své písni *Dust My Shoulder Off*. V něm si zahrála hlavní roli návštěvnice Art Institute of Chicago, která vstupuje do obrazu a skrze něj proniká do rozmanitého světa výtvarného umění.

Videoklip interpretuje 12 světoznámých maleb, které mezi sebou propojuje pomocí hladkých přechodů bez viditelného stříhu. Původní význam většiny interpretovaných obrazů je ve videoklipu nahrazen různými popkulturními narážkami. Kupříkladu Van Gogh přijde o ucho způsobem, že mu jej ukousne boxer Mike Tyson (který je známý svým skandálem z roku 1997, kdy během zápasu svému soupeři ukousl část ušního boltce). Ve slavném Munchově *Výkřiku* jsou dvě kolemjdoucí postavy později představeny jako "muži v černém" ze stejnojmenného amerického snímku.

Zvolená koncepce videoklipu nese podobné rysy, jako již dříve představený videoklip k písni *70 Million* od skupiny Hold Your Horses. Mezi oběma výstupy ovšem lze nalézt několik rozdílů. V případě tohoto počínu využili jeho autoři několik dodatečných filmařských postupů, které průchod světem umění více umocňují. Předně je to vyvarování se téměř jakéhokoliv stříhu, což je docíleno pečlivým plánováním přechodů mezi jednotlivými obrazy. Autoři videoklipu z čínského kreativního studia Outerspace přiznávají, že právě napojení jednotlivých obrazů na sebe se stalo největší technologickou výzvou, s níž se během produkce potýkaly. K plynulému navázání obrazů jim dopomohly pečlivě vystavěné 3D scény v počítači, kterými prolétává virtuální kamera. Použití zeleného plátna a vizuálních efektů je druhým bodem, v němž se klip *Dust My Shoulders Off* liší od klipu *70 Million*. Právě za pomoci počítačových triků, které má na svědomí Grass Jely Studio, mohli autoři docílit působivých momentů, mezi něž patří pohyb kamery mezi jednotlivými tečkami Seuratova obrazu *Nedělní odpoledne na ostrově La Grande Jatte* či průlet pod stádem slonů s dlouhými, pavoukovitými nohama z obrazu *Pokušení sv. Antonína* od Salvadora Dalího.<sup>108</sup>

Videoklip byl po svém dokončení publikován na internetu skrze videoservery Vimeo a Youtube a díky svému zpracování si získal velkou mediální pozornost řady internetových zpravodajských periodik. Do této chvíle jej na serveru YouTube vidělo přes 13 milionů diváků z celého světa.<sup>109</sup>



Obr. 36: *Dust My Shoulders Off* (záběry z videoklipu)

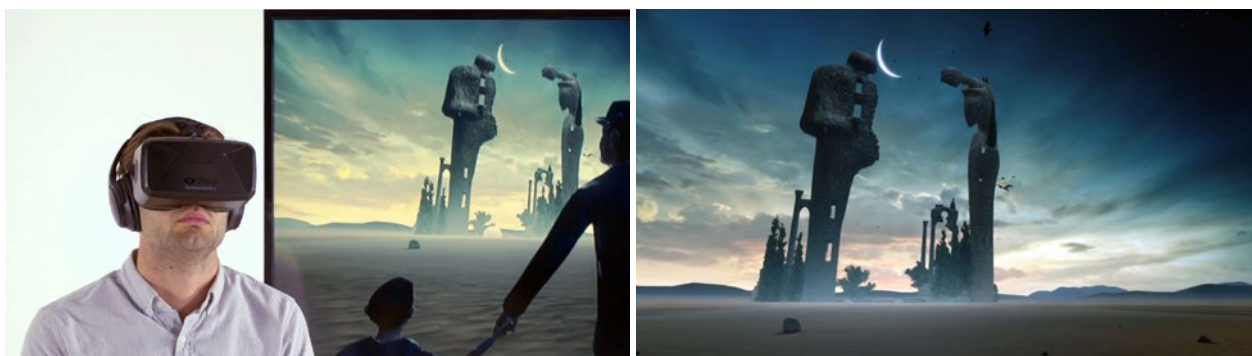
#### 4.4.24 Dreams of Dali – Goodby Silverstein & Partners (2016)

Řada analytiků a odborníků na nové technologie se domnívá, že virtuální realita (virtual reality, VR) a imerzivní média se stanou technologií budoucnosti. V současné době potenciál tohoto odvětví prozkoumávají především technologičtí nadšenci (tzv. Early Adopters) a digitální vývojáři pracující na poli nových médií. Přesto řada předních IT gigantů, mezi něž se řadí např. Microsoft, Google, Sony či Facebook, investují do výzkumu a vývoje virtuální reality nemalou část svých zdrojů. Současný trh s elektronikou již nabízí k volnému prodeji několik typů VR brýlí a VR headsetů, které se od sebe liší výrobcem, použitou technologií i koncovou cenou.<sup>110</sup>

Rostoucí dostupnost imerzivních technologií vytváří nové příležitosti i pro digitální umělce, kteří mohou ve virtuální realitě budovat nové iluzivní světy. Názorným příkladem, který zároveň spadá do oblasti zkoumání této práce, se stává aplikace z roku 2016 z dílny kalifornské digitální agentury *Goodby Silverstein & Partners*, která vznikla pro Museum Salvadora Dalího v Petrohradu.<sup>111</sup>

Tato aplikace představuje rozsáhlý 3D svět zrekonstruovaný na základě Dalího známého obrazu *Archeologická reminiscence Milletova Klekání*. Návštěvníci muzea tak mají příležitost se za využití VR brýlí Oculus Rift ponořit do snového světa známého surrealistického malíře, ve kterém pustá krajina a prázdný horizont podtrhávají monumentálnost gigantické struktury stojící v popředí.<sup>112</sup>

Zajímavým poznatkem se stává fakt, že již samotný Dalího obraz je autorskou interpretací jiného díla. Dalí jej namaloval coby vyústění své dlouhodobé fascinace obrazem *Klekání (The Angelus)*, do češtiny taktéž někdy překládaný jako *Anděl Páně*) od Jean-Francoise Milleta, v němž spatřoval nevědomou metaforu k ženské sexualitě, která dominuje té mužské. Dalí ve svém obrazu symbolicky znázornil Milletovy postavy muže a ženy ve formě gigantických kamenných monumentů – nikoliv z důvodu, že by je vnímal jako mrtvý symbol, ale protože v nich spatřoval pradávňý archetyp lidské sexuality. Z toho důvodu dostala VR aplikace přiléhavý název *Dreams of Dali (Dalího sny)* a stala se tak novou interpretací obrazu, který již sám o sobě byl interpretací obrazu zcela jiného.<sup>113</sup>



Obr. 37: *Dreams of Dali* (fotografie z projekce)

#### 4.4.25 Bosch VR & Magritte VR – BDH Immersive (2016)

V roce 2016 si nizozemské město s-Hertogenbosch připomnělo 500leté výročí od úmrtí jednoho ze svých nejvýznamnějších rodáků, renesančního malíře Hieronyma Bosche. Festival nazvaný *Jheronimus Bosch 500*, jehož název odkazuje k Boschově rodnému jménu Jheronimus van Aken, na celý rok oživil ulice města s-Hertogenbosch četnými výjevů z mistrovy tvorby. Středobodem oslav se stala výstava *Jheronimus Bosch: Visions of a Genius* pořádaná v Het Noordbrabants Museum, která vůbec poprvé představila hromadný soubor 20 maleb, 19 ilustrací a několika deskových maleb a triptychů, které tento holandský mistr za svůj život vytvořil. V rámci festivalu taktéž probíhaly videomappingové projekce Boschových obrazů na fasády historických budov, filmové festivaly představující snímky ovlivněné Boschovou tvorbou, divadelní představení, odborné přednášky či animační programy pro rodiny s dětmi.<sup>114</sup>

Jako doprovodný výstup k celé události vznikla též aplikace pro virtuální realitu nazvaná stručně **Bosch VR**. Aplikaci zpracovalo britské studio BDH Immersive, což je oddělení reklamní agentury Burrell Durrant Hifle zaměřující se výhradně na virtuální realitu a imerzivní média.<sup>115</sup>

Pro tuto aplikaci vytvořil tým výtvarníků, vývojářů a animátorů virtuální 3D prostor interpretující Boschův proslulý triptych *Zahrada pozemských rozkoší*, který zpracoval v letech 1503 – 1504. Diváci tak měli možnost zažít na vlastní oči průlet Boschovým fantaskním světem, v němž mistrně znázornil historii světa dle středověkých křesťanských doktrín. Samotná aplikace sestávala ze tří samostatných pasáží, z nichž každá interpretovala jednu část triptychu – ráj, svět a peklo.



Obr. 38: Bosch VR (náhledy VR aplikace)

Aplikace byla následně nabídnuta i ke stažení do chytrých telefonů s operačním systémem iOS a Android. Její funkcionalita staví na využití platformy Google Cardboard – papírových skládacích brýlí na virtuální realitu, do nichž se jednoduše vloží chytrý telefon, který následně plní funkci projekční plochy. Díky tomu se uživatelé chytrých telefonů z celého světa mohou ponořit do Boschova alegorického díla i z pohodlí svého domova. Aplikace sklídila množství pozitivních ohlasů a nadále zůstává součástí stálé expozice v Boschově ateliéru ve městě s-Hertogenbosch.<sup>116</sup>

V roce 2017 společnost *BDH Immersive* na téma interpretace slavných obrazů za využití imerzivních médií navázala dalším projektem. Po několika měsících příprav tak spatřilo světlo světa aplikace s názvem *Magritte VR*, která vznikla ku příležitosti belgických oslav připomínajících si 50 let od úmrtí surrealistického malíře Reného Magritta.<sup>117</sup>

V rámci této aplikace interpretoval tvůrčí tým celkem 40 Magrittových obrazů, na jejichž předobrazu opět vybudoval virtuální prostor umožňující volný průlet skrze malířovy snové scenérie a alegorické motivy. Mezi interpretovanými obrazy, které realizační tým opět převedl do podoby 3D modelů, nechyběla Magrittova nejznámější díla jako *Syn člověka*, *Golconda* či *Falešné zrcadlo*.

Aplikace byla během festivalu v belgickém městě Knokke umístěna ke shlédnutí ve speciálně vybudovaném sálu, který nesl v návaznosti na Magrittovu tvorbu podobu obří černé buřinky. I umístění této krátkodobé expozice bylo zvoleno tématicky, neboť okolní prostředí tvořila převážně písčité pláž, moře, modré nebe a ubíhající horizont v dáli – scéna jak vystřižená z Magrittova obrazu.<sup>118</sup>



Obr. 39: *Magritte VR* (náhledy VR aplikace a promítacího prostředí)

#### 4.4.26 The Next Rembrandt – Bas Korsten (2016)

Na zajímavém experimentu začal v roce 2014 pracovat mezioborový tým pod vedením nizozemského art directora Base Korstena. V projektu *The Next Rembrandt (Další Rembrandt)* se pod Korstenovým vedením spojil tým složený z programátorů, analyzátorů dat, vědců, inženýrů a kunsthistoriků ze společností a institucí jako je Microsoft, Technická univerzita v Delftu, Královská obrazárna v Haagu či Rembrandtovo museum v Amsterdamu. Výsledkem se stal 18-měsíční projekt zkoumající otázku, zda-li je možné za využití nových technologií a sběru dat přivést zpět k životu jednoho z největších malířů všech dob.

V rámci projektu byl naprogramován algoritmus, který pixel po pixelu zanalyzoval 346 Rembrandtových obrazů a přenesl je do podoby datové neuronové sítě. Z ní si následně počítačový program složil podrobný model toho, jakým způsobem Rembrandt maloval. Na závěr obdržel tento program příkaz, aby na základě umělceva rukopisu namaloval vlastní obraz, čímž vzniklo zcela nové, uměle vytvořené dílo. Výsledná malba se renderovala přes 500 hodin a je složena z více než 148 miliónů pixelů a 168 263 fragmentů z Rembrandtových děl. Vyrenderované dílo bylo následně vytištěno na plátno technologií 3D tisku, který umožnil nasimulovat strukturu olejomalby natolik věrně, že je výsledek laickým okem nerozeznatelný od Rembrandtových skutečných obrazů.<sup>119</sup>

Bas Korsten, lídr projektu a majitel reklamní agentury J. Walter Thompson v Amsterdamu, začal na projektu pracovat na základě zadání od klienta ING Bank. „*Chtěli po nás, abychom propojili nové inovace v bankovním světě se světem umění a kultury*“, vzpomíná Korsten, který doufá, že tento projekt otevře mezi lidmi diskuzi o vzájemném vztahu mezi uměním a počítačovým algoritmem. „*Když si vezmete, jak počítače výrazně ovlivnily hudbu, tak proč by se to samé nemohlo stát i v případě výtvarného umění?*“ zamýšlí se Korsten. Za největší výzvu celého projektu považuje naprogramování softwaru, který dokáže na základě strojového učení pochopit a zanalyzovat autorovo dílo skrze geometrické mřížky, užití barvy a kompozice. K tomu mu dopomohl dodatečný algoritmus na rozeznání lidského obličeje, který rozpoznal a vyhodnotil geometrické vzorce, skrze které Rembrandt lidské tváře maloval.<sup>120</sup>



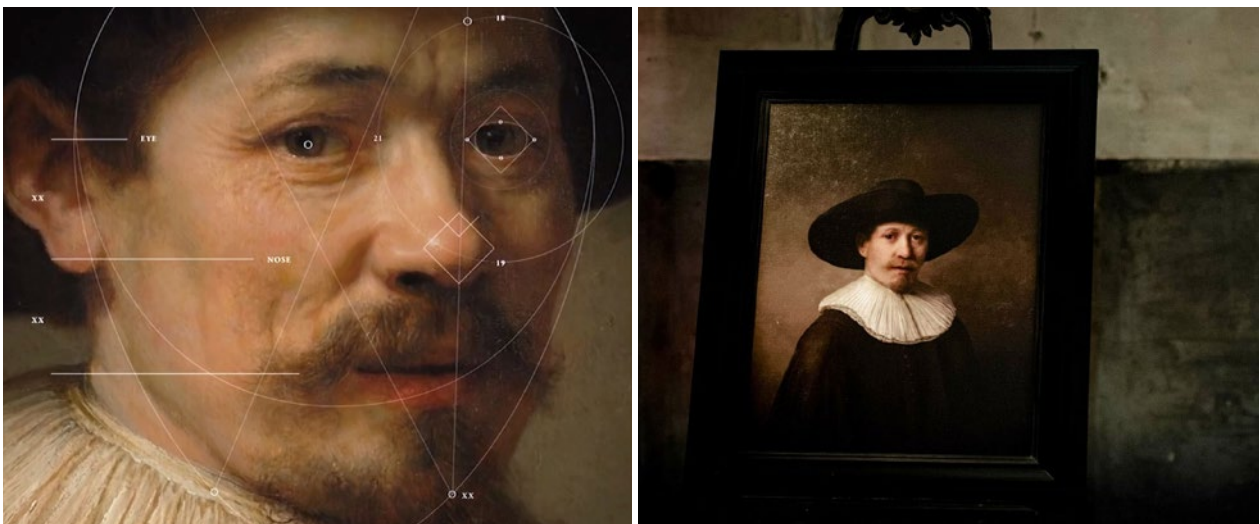
Obr. 40: Next Rembrandt (proces sběru dat za využití algoritmu)

Bas Korsten musel během procesu vývoje čelit kromě vlastních obav, zdali se mu vůbec podaří projekt zdárně dokončit s uspokojivým výsledkem, taktéž negativním komentářům z řad odborné veřejnosti. Od počátku si byl dobře vědomý, že zazní nesouhlasné názory, které budou s novou interpretací tvorby slavného umělce nesouhlasit. Korsten přesto k Rembrandtovu dílu přistupoval uctivě a celý projekt vnímal jako jednu z možných cest, jak velkého mistra udržet stále při životě a jak jeho dílo zachovat aktuální a diskutované.<sup>121</sup>

Projekt si ovšem vyjma kritiků našel především velké množství podporovatelů, kteří jej vnímali jako zajímavý popularizační prostředek a netradiční propojení kulturního bohatství minulosti s technologií budoucnosti. Kunsthistorik Gary Schwartz označil projekt za fascinující cvičení ve znalectví a autorům složil velké uznání za to, že se rozhodli skrze počítačový kód odhalit a rozpoznat typické rysy, které činí Rembrandta Rembrandtem.<sup>122</sup>

Celý tento experiment přinejmenším demonstruje možnosti spolupráce moderních technologií a kunsthistorie. Zároveň pomáhá nastínit, jak by mohla vypadat budoucnost, v níž počítač za využití neuronových sítí a strojového učení bude schopen napodobit v podstatě cokoliv.

**Pozn.:** Ač je výsledný „produkt“ tohoto projektu ve své podstatě nehybným statickým objektem, přesto autor práce považoval za důležité jej zahrnout do výčtu multimediálních výstupů, neboť naplňuje jeho kritéria. Podobně jako je animované dílo ve své holé podstatě souborem množiny statických obrázků/snímků, které v rychlém sekvenčním sledu vytváří iluzi pohybu, stává se i toto dílo souborem celkem 346 snímků – skutečných Rembrandtových děl – z nichž je následně za pomoci generativního procesu vytvořen nový celek. S přihlédnutím k faktu, že význam slova „animace“ je „oživení“ či „naplnění životem“, lze v této analogii prezentovaný počin označit za novomediální umělecké dílo, využívající některých principů animace.



Obr. 41: Next Rembrandt (uměle vytvořený Rembrandtův obraz)

#### 4.4.27 Loving Vincent - BreakThru Films (2017)

Nejkomplexnějším, nejaktuálnějším a zároveň nejvíce diskutovaným dílem, které spadá do oblasti zkoumání této práce, se stává animovaný celovečerní snímek *Loving Vincent*, který detailně mapuje život a tvorbu avantgardního nizozemského malíře Vincenta van Gogha.<sup>123</sup>

S nápadem na projekt dosud nevídaného rozsahu přišel v roce 2014 režisér a filmař Hugh Welchman, zakladatel polsko-britského produkčního studia *BreakThru Films*, které se původně zaměřovalo výhradně na produkci krátkých snímků. Po následné expanzi do Londýna, Vašavy a Dublinu se vyjma krátkometrážních filmů začalo také více zabývat produkcí celovečerních snímků, tvorbou dokumentů a realizací uměleckých experimentálních projektů – přičemž všechny tyto kategorie naplňuje právě následující počín. Studio je mimo jiné držitelem ceny Oscar za nejlepší krátkometrážní animovaný film, kterou získalo v roce 2008 za snímek *Peter and the Wolf* (2006).<sup>124</sup>

Biografické drama *Loving Vincent (S láskou Vincent)* je ojedinělým projektem, který od své první zmínky z roku 2013 budí zvýšený divácký zájem a velkou mediální pozornost. Jedná se o první celovečerní film, který byl vytvořen výhradně technikou ruční malby. Po příběhové stránce se film zabývá životem a smrtí Vincenta van Gogha, jednoho z nejprogresivnějších a nejčastěji interpretovaných umělců všech dob.



Obr. 42: *Loving Vincent* (záběry z filmu 1)



Děj filmu je zasazen do období posledních měsíců van Goghova života, než 29. července 1890 podlehl zraněním střelnou zbraní, která si sám způsobil. Hybatelem děje se stává syn pošťáka Roulina z města Arles, jenž se snaží doručit nedeslané dopisy, které Vincent adresoval svému bratru Theovi. Vincent měl na svého bratra silnou vazbu, neboť to byl právě Theo, kdo Vincenta během života materiálně i psychicky podporoval. Pošťákův syn v rámci své mise navštíví Paříž a oblast Auvers-sur-Oise, kde byl Vincent van Gogh hospitalizován po svém prvním nervovém zhroucení. Mladý pošťák se na své pouti postupně setkává s klíčovými lidmi, kteří v malířově životě sehráli zásadní úlohu, a na základě jejich výpovědí začíná postupně pronikat do mysli rozervaného umělce.

Pozoruhodným aspektem celého hodinu a půl dlouhého snímku se stává skutečnost, že všechna jeho filmová políčka jsou tvořena ručně malovanými obrazy, které odrážejí van Goghův výtvarný rukopis. Každá z 853 scén, které se ve filmu objeví, přímo vychází z některého z van Goghových obrazů. Díky pečlivému plánování a usilovné práci realizačního týmu tak známé scenérie a postavy opět ožívají, aby vyprávěly své příběhy a vzpomínaly na Vincenta – někteří pozitivně, jiní s úšklebkem. Divák je skrze jednotlivé scény seznámen s celou malířovou tvorbou a skrze výpovědi jednotlivých postav je postupně vtažen do kolotoče událostí, které v malířově předčasném skonu sehrály svou úlohu.<sup>125</sup>



Obr. 43: *Loving Vincent* (záběry z filmu 2)

Za scénářem a režijním dohledem stojí Hugh Welchman a Dorota Kobiela, kteří na projekt obdrželi finanční příspěvek od Polského filmového institutu. Aby byli schopni svůj ambiciózní námět plně zrealizovat, uspořádali taktéž crowdfundingovou kampaň na serveru Kickstarter. Kampaň zprvu proběhla neúspěšně a požadovaná částka nebyla vybrána. Autorský tým se nenechal odradit a po několika měsících znovu založil novou kampaň na tentýž projekt, nastavil menší cílovou částku a vytvořil sérii propagačních videí, která byla natolik přesvědčivá, že bylo nakonec na realizaci filmu z řad široké veřejnosti vybráno celkem € 53 292 (necelých 1,5 milionu korun).<sup>126</sup>

Za vybranou částku studio najalo a vycvičilo celkem 125 vystudovaných malířů, kteří během dalších tří let ručně malovali 65 000 jednotlivých filmových políček. Pro každého z najatých malířů byla zřízená speciální pracovní stanice s obrazovkou, kamerou a plátnem. V této kukani každý výtvarník nejprve překreslil základ požadované scény dle zvoleného van Goghova předobrazu na přistavené plátno o rozměrech 67 x 49 cm. Nově vzniklou malbu malíř následně podle promítaného záznamu s živými herci rotoskopicky překresloval tak dlouho, dokud nebyla celá scéna dokončena. Každá změna plátna byla během tohoto procesu zaznamenána na přistavenou kameru a výsledná série snímků převedena do filmového formátu.

Zajímavostí je, že po dokončení filmu bylo všech 853 ručně malovaných obrazů nabídnuto k volnému prodeji formou aukce. Zájem o díla byl obrovský. Polovina z celého množství obrazů byla rozprodána ještě předtím, než byl film uveden do kin. Tato statistika může působit úsměvně vzhledem k faktu, že sám Vincent van Gogh nebyl schopný za celý život prodat jediný svůj obraz.

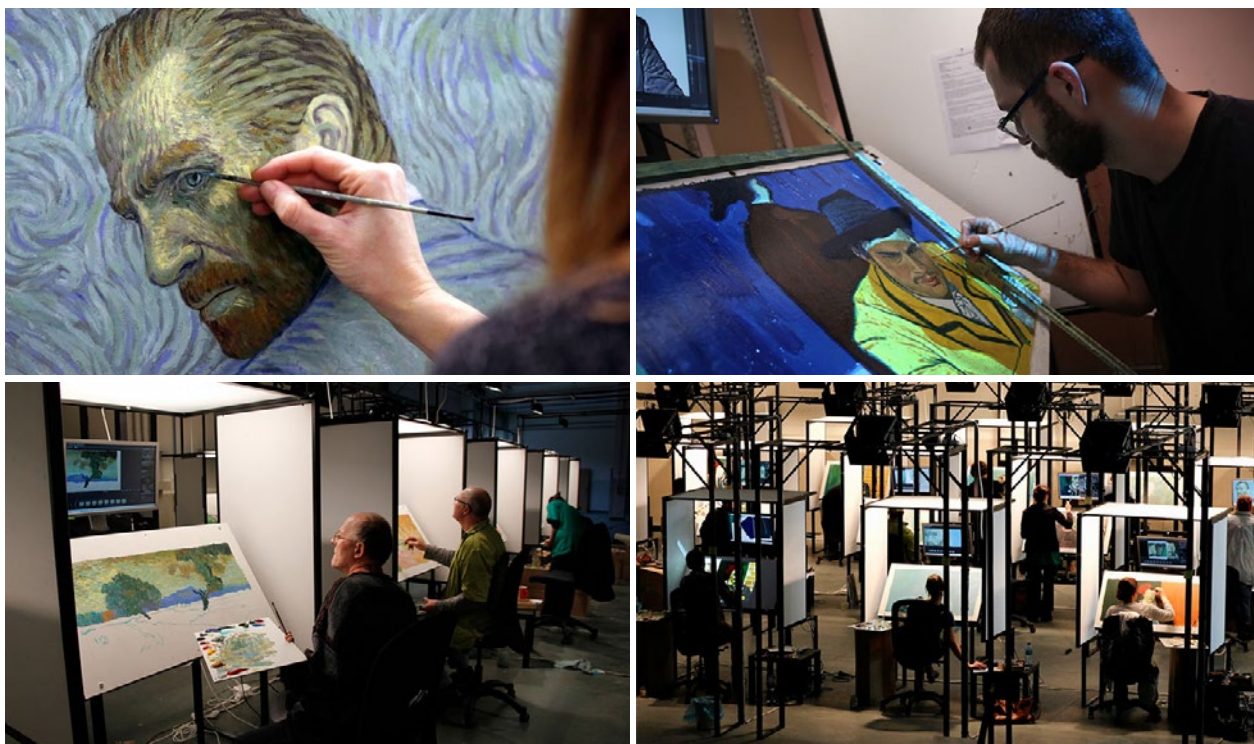


Obr. 44: *Loving Vincent* (produkce filmu – hrané záběry a rotoskopie)

Je třeba také doplnit, že zvolená technika ruční malby připravila tvůrcům do cesty nejednu překážku. Krátce po zahájení výroby se ukázalo, že výroba filmu nebude postupovat tak plynule, jak tvůrci dle papírových výpočtů odhadovali. Většinu komplikací měl za následek lidský faktor, neboť někteří malíři od projektu odcházeli vyčerpáni, místo nich bylo potřeba najmout a zaškolit náhradníky a výroba se protahovala. Z předpokládaného termínu uvedení do kin, který byl stanovený na rok 2015, bylo datum premiéry postupně posunuto až na červen roku 2017.<sup>127</sup>

Během produkce autoři taktéž zvažovali nasazení počítačového algoritmu, který by dokázal efekt ruční malby věrně napodobit a práci na filmu tak urychlit. Oslovili tak mimo jiné i český vývojářský tým z ČVUT pod vedením Daniela Sýkory, který tou dobou vyvíjel program *Stylit*, jenž dokáže nasnímané obrazy jakéhokoli malíře či grafika rozpohybovat a vytvořit z nich film. Než byl ovšem program zcela vyvinut a připraven k použití, stihl polsko-britský tým film *Loving Vincent* dokončit.<sup>128</sup>

Výsledný snímek měl premiéru 12. června 2017 na francouzském festivalu *Annecy 2017* a byl oceněn Hlavní cenou publika.<sup>129</sup> Následně byl uveden na festivalech *Jameson CineFest 2017*, *Melbourne International Film Festival 2017* a *Shanghai International Film Festival 2017*, kde se taktéž setkal s velkým diváckým zájmem. Filmoví kritici film hodnotili veskrze kladně, superlativy zazněly dle očekávání zejména na vrub technického provedení a podmanivé atmosféry celého snímku. Samotný děj filmu a tempo vyprávění už bylo vnímáno rozporuplněji. Do masové distribuce prostřednictvím amerických kin byl film uveden 22. září 2017.<sup>130</sup>



Obr. 45: *Loving Vincent* (produkce filmu – malba snímků na plátno)

## 4.5 VÝZKUMNÁ ŠETŘENÍ

Po představení a rozebrání všech 27 případových studií se navazujícím krokem stává výzkumné šetření podrobující jednotlivé výstupy kvantitativnímu průzkumu, z něhož bude možné vyvodit obecné závěry. Cílem tohoto šetření se stává teoretické poznání, jakým způsobem prezentovaný soubor multimediálních počinů využívá transfer uměleckého díla, s jakou technikou animace pracuje a jaké cíle se snaží dosáhnout. Výsledky tohoto průzkumu pomůžou zformulovat obecné závěry a poskytnou lepší vhled do zkoumané problematiky.

Pro potřeby navazujícího šetření byly zformulovány tři výzkumné okruhy, které se táží na tři fundamentální otázky: CO, JAK a PROČ. Co se stává předmětem kulturního transferu u zkoumaného výstupu, jaká technika animace je ve výstupu využita a jaké cíle má zkoumané dílo primárně naplňovat.

### Výzkumné otázky:

1) **CO** – Co se stává předmětem kulturního transferu u zkoumaného výstupu?

- 1A) **jedno umělecké dílo**
- 1B) **tvorba jednoho autora/umělce**
- 1C) **jeden umělecký směr**
- 1D) **jedno téma prostupující více směry**
- 1E) **náhodně vybraný soubor děl**

2) **JAK** – Jaká technika animace je ve výstupu využita?

- 2A) **ručně kreslená či malovaná**
- 2B) **plošková**
- 2C) **stop-motion**
- 2D) **počítačová 2D**
- 2E) **počítačová 3D**
- 2F) **generativní**

3) **PROČ** – Jaké cíle má zkoumané dílo primárně splňovat?

- 3A) **edukativní** – cílem je vzdělávání veřejnosti či popularizace zvolené látky
- 3B) **ekonomické** – cílem je monetizace díla či propagace produktu/události
- 3C) **estetické** – cílem je vytvoření estetického prožitku či zážitku
- 3D) **experimentální** – cílem je učení se a osvojování si nových technologií
- 3E) **komediální** – cílem je parodování či vyvolání smíchu

#	NÁZEV DÍLA - AUTOR	CO?	JAK?	PROČ?
1.	Dancing Venus – Terry Gilliam (1971)	1A	2B	3E
2.	Animations on Art History – Sheila Graber (1975-1991)	1B+1C+1D	2A+2B+2C+2D	3A+3C+3D
3.	Famous Paintings – Maarten Koopman (1996)	1A+1D	2A+2C	3C+3D
4.	Galerie – Jan Meisner (2004)	1E	2D	3D+3E
5.	This is Not a Film – James Kelly (2004)	1B	2E	3C+3D
6.	Art with Mati & Dada – Achtoons (2009-2016)	1B	2D+2E	3A+3B
7.	The Kandinsky Effect – Manu Meyre (2010)	1A	2D	3B+3C+3D
8.	Hold Your Horses: 70 million – L' Ogre Production (2010)	1E	2G	3C+3D
9.	The Scream – Sebastian Cosor (2011)	1A	2E	3C+3E
10.	Rock of Ages – ACE Team (2011)	1E	2D	3B+3E
11.	Carrières de Lumières – Culturespaces (2011)	1B+1E	2D	3A+3B+3C
12.	Starry Night – Petros Vrellis (2012)	1A	2F	3C+3D
13.	Van Gogh Shadow – Luca Agnani (2013)	1B	2E	3C+3D
14.	Enliven Art (2013)	1A	2D+2E	3B+3C
15.	The Elegant Gentleman's Guide to Knife Fighting (2013)	1E	2D	3E
16.	Lost Sences – Grupa Smaczneho (2013)	1B	2E	3C
17.	#WithSyria – Adam Townsend (2014)	1B	2D+2E	3A+3C
18.	BEAUTY – Rino Stefano Tagliaferro (2014)	1E	2D	3C+3D
19.	Late Rembrandt – CS Digital Media (2014)	1B	2D	3B+3C
20.	A-Gallery projections – Front Pictures (2014)	1C	2D+2E	3A+3B+3C
21.	Battle of Grunwald 3D – Platige Image (2016)	1A	2E	3A+3C+3D
22.	D in David – Michelle Yi a Yaron Farkash (2016)	1E	2D+2E	3C+3E
23.	Jane Zhang – Dust My Shoulders Off (2016)	1E	2D+2E+2G	3B+3C+3D
24.	Dreams of Dali – Goodby Silverstein & Partners (2016)	1B	2E	3A+3C+3D
25.	Bosch VR & Magritte VR – BDH Immersive (2016)	1B	2E	3A+3C+3D
26.	The Next Rembrandt – Bas Korsten (2016)	1B	2F	3C+3D
27.	Loving Vincent – BreakThru Films (2017)	1B	2A	3B+3C+3D

Tabulka: Výsledky výzkumného šetření souboru multimediálních výstupů

## 4.6 VYHODNOCENÍ VÝZKUMNÉHO ŠETŘENÍ

Z výzkumného šetření multimediálních výstupů vyplývá řada zjištění a poznatků, jejichž následující shrnutí pomůže vytvořit celistvější obraz o zkoumaném tématu a v navazujícím kroku poslouží k formulaci nového zadání pro projektovou část disertační práce.

Zkoumané multimediální výstupy, které za využití animace interpretují jiné umělecké dílo či díla, se ve valné většině **zabývají tématem** jednoho konkrétního umělce, případně pak jedním konkrétním uměleckým dílem. Vyplývá tak skutečnost, že novomediální autoři se ve své tvorbě raději drží jasně ohraničené látky a nemívají ambice hledat komplexnější a obsáhlejší cesty, kterými se skrze svět výtvarného umění vydat. Tyto tendence jsou patrné zejména u novějších projektů, které se tématicky stále více vyhraňují a specializují se na jednu konkrétní kapitolu dějin umění. Za zmínku stojí také fascinace osobností a dílem Vincenta van Gogha, který se v rámci prezentovaného souboru děl stává nejčastěji citovaným umělcem. Na druhém místě co do počtu interpretací stojí Edvard Munch se svým obrazem *Výkřik*. Bronzovou příčku obsazuje surrealistická tvorba Reného Magritta společně s dílem Leonarda da Vinci.

Navazující šetření zabývající se **formou použité animace** nahrává logické úvaze, že technické zpracování ve většině případů odráží vývoj na poli informačních technologií a je ovlivněno dostupností nových nástrojů pro tvorbu animace. V době před revolucí domácích počítačů se využívala především metoda ručně malovaných snímků, kterou doplňovala plošková animace. S expanzí osobních počítačů začíná převažovat využití digitálních nástrojů, a to s převahou počítačové 2D animace, která je uživatelsky přístupnější a finančně dostupnější než animace 3D. Mimoto lze 2D animaci považovat i za přirozenější cestu, jak rozpohybovat výtvarná díla, která jsou ve své původní podobě taktéž dvoudimenzionální. 3D animace bývá naopak využívána u experimentálních projektů a u imerzivních médií, jež pracují s virtuální realitou a využití 3D prostoru se tak pro ně stává nezbytností. Z řady zkoumaných projektů tak vystupuje pouze snímek *Loving Vincent*, který navzdory současným technologickým možnostem využívá nejstarší a časově nejnáročnější techniku ruční malby na plátno. Činí tak ovšem vyjma estetických důvodů zejména z důvodů marketingových, neboť použitá technika animace se v případě tohoto snímku nestává nástrojem k dosažení vytyčených cílů, nýbrž cílem samotným.

**Souhrn stanovených cílů** se tak stává třetím tématickým okruhem, jímž se průzkum zabývá. Z výsledků šetření vyplývá, že většina zkoumaných výstupů se snaží v divákovi vyvolat především estetický zážitek z výtvarného umění a zapůsobit na jeho emoce. Současní autoři skrze převedení uměleckého díla do animované podoby tak usilují o vytvoření "WOW efektu", neboť divák na podvědomé úrovni automaticky operuje s premisou, že slavné umělecké dílo je přirozeně statické. Náhlý pohyb obrazu se tudíž stává překvapujícím okamžikem a zároveň hlavním důvodem, proč podobné výstupy vznikají. Zbylé čtyři zkoumané cíle jsou u vybraných výstupů plněny takřka rovnoměrně.

Lze tedy shrnout, že současní tvůrci se k převodu uměleckých děl do animované podoby uchylují taktéž z důvodu, aby se během tohoto tvůrčího procesu sami učili. V dalších případech se autoři snaží interpretované dílo či umělce popularizovat a šířit tak všeobecné vzdělání. Zejména v posledních letech je patrný nárůst ekonomických zájmů, které se skrze novomediální transfer uměleckého díla snaží oslovit novou cílovou skupinu a generovat tak zisk. Posledním důvodem k interpretaci slavných obrazů se stává snaha o pobavení okolí, což je záměr nejméně praktický, zato ryze nejlidštější.

#### 4.7 POZNATKY VZEŠLÉ Z MULTIMEDIÁLNÍ REŠERŠE

Závěrem lze konstatovat, že praktická část disertační práce shromažďuje a představuje zcela nový soubor audiovizuálních děl, které vzájemně spojuje výskyt společných rysů a charakteristik. Z výzkumného šetření, kterému bylo všech 27 multimediálních výstupů podrobena, vyplývají nové poznatky a vhledy. Ty lze dále uplatnit při tvorbě vlastního animovaného filmu zabývajícího se popularizací umění, který se stává nosným tématem projektové části disertační práce.

V návaznosti na informace získané z multimediální rešerše je nezbytné položit si otázku, jaký nový přínos může chystaný animovaný film s rozpohybovanými obrazy přinést? Vzhledem k dnes již značnému množství tematicky podobných výstupů se může další snaha o vytvoření nového filmu s rozpohybovanými obrazy jevit neoriginálně, možná i zbytečně. Téma již bylo několikrát prozkoumáváno, s mnoha různými výsledky. V čem tedy spočívá inovace, ono posunutí oborových hranic, v něž by měla disertační práce ideálně vyústit?

Při širším pohledu na představený soubor 27 prací vyvstávají **tři klíčové premisy**, které je nutné v rámci dalšího úsilí brát v potaz. Ač se téma interpretace uměleckého díla za využití animace stává ve 21. století často řešeným tvůrčím námětem, jeho skutečné rozvinutí a následná utilizace zůstává stále na počátku svých možností. Přesto lze tvrdit, že čistě z technologického hlediska se jedná o téma prozkoumané. To má za následek, že pouhá senzace z rozpohybování slavného obrazu bude sama o sobě postupem času ztrácet na intenzitě. S rostoucím množstvím nových výstupů (na jejichž realizaci často pracují celé týmy složené z mnoha vývojářů, výtvarníků a animátorů) se pochopitelně zlepšuje i úroveň technického zpracování. Laťka se neustále zvyšuje. Uvěřitelné rozpohybování obrazu a všech jeho částí lze již považovat za standard, prerekvizitu, na níž je nutné minimálně navázat a dále ji překonávat. Řemeslně dobře zpracovaná iluze oživlého obrazu se tak navzdory své komplikovanosti stává samozřejmostí, neboť technicky špatné provedení by dnešní divák jen stěží toleroval.

Další cestou, kterou se lze v rámci vytváření silnějšího prožitku vydat, tak spočívá v hlubších průletech do nitra interpretovaného díla. Je-li divák na efekt rozpohybovaného uměleckého díla již zvyklý, pro dosažení "WOW efektu" je nezbytné jej vtáhnout hlouběji do samotného obrazu. Takového cíle lze dosáhnout skrze budování členitých 3D scén o mnoha plánech, které iluzi hloubky a prostoru pomohou

utvořit. Novodobí tvůrci zabývající se tématem ožvlých obrazů by tedy měli v rámci svého dalšího tvůrčího úsilí věnovat pozornost otázce, jak diváka ponořit do interpretovaného obrazu co nejhluběji. **První premisou se tak stává prohlubování prostoru,** kam až lze diváka do obrazu zavést.

**Druhá premisa spočívá v hledání spojitosti.** Dějiny výtvarného umění jsou rozmanitým oborem a každé dílo je ojedinělým počinem, jež v sobě uchovává reflexi doby vzniku i část osobnosti samotného autora. Pohledem optiky 21. století tak vzniká nepřeborné množství artefaktů, které ovšem dnes stojí samostatně. Možná je kdysi mezi sebou spojoval nějaký podobný tvůrčí impulz či tlaky okolního světa, avšak při vytržení z kontextu a zasazení na bílou modernistickou zeď galerie umění jsou tyto souvislosti ztraceny – bez ohledu na sebevětší množství doprovodných popisků, které se snaží ztracený kontext dovysvětlit. Exponáty v muzeu umění tak mohou připomínat armádu solitérů ohraničených vlastním bílým prostorem. Na místě je přirovnání k lidskému mozku, jehož jednotlivé neurony by byly zbaveny vzájemných spojů a musely by fungovat samostatně. Každý by obsahoval svoji vlastní informaci, svoji vlastní malou zповěď. Avšak pouze dohromady mohou vypovědět ucelený příběh, plnou uměleckou výpověď – reflexi světa.

Pohlíží-li se na animovaný film jakožto na komunikační nástroj umožňující předání libovolného sdělení, stojí na místě úvaha, zdali tohoto nástroje nevyužít k opětovnému navrácení ztracených konexí, které dnes již zpravidla mají pouze formu textového bloku poblíž vystaveného díla. Takovýchto konexí je ve filmovém jazyce možné docílit například skrze plynulé přechody mezi scénami. Bez střihu. O podobný přístup se kupříkladu snaží videoklip *Dust My Shoulder Off*, který svým prolínáním mezi jednotlivými obrazy dosahuje působivých výsledků. A přestože klip mezi sebou záměrně propojuje zcela nesourodá díla a výtvarné styly, daří se mu tím vytvářet z množiny samostatných děl jednotný celek – jeden propojený svět výtvarného umění. Může zaznít otázka, proč dlouhé, navzájem propojené scény rezonují s kognitivními schopnosti lidského mozku silněji, než rychlé střihy a nesourodé záběry. Zřejmě to bude z důvodu, že lidský mozek na této bázi funguje stejně tak.

**Třetí a nejdůležitější premisou se stává potřeba narativu.** Svět umění může být pro neznalého diváka spletitou a těžko pochopitelnou oblastí, v níž se jako začátečník snadno ztratí. Narativní složku lze přirovnat k průvodci, který jej uměleckou džunglí provede. Na umění lze, stejně jako na další vědní disciplíny, pohlížet z mnoha úhlů. Klíčovým předpokladem je u každého oboru všeobecný přehled. Ve výtvarném umění se takovým přehledem stává povědomí o celých dějinách kultury o postupném střídání směrů a tendencí.

Přesto naprostá většina zkoumaných výstupů, které oplývají profesionálním technickým provedením, se zabývá jen velmi úzkým tématem – jediným umělcem či dílem. Má-li potom takový výstup naplňovat popularizační charakter, může diváka chybějící narativní složka, která by téma vsadila do širších souvislostí, snadno zmást. Přitom popularizace umění, stejně jako výuka jakéhokoliv jiného



tématu, by měla být směřována od obecných paradigmat až k jednotlivým detailům. Popularizace jednoho jediného umělce či jediného díla by přirozeně měla následovat až ve chvíli, kdy si jej divák dovede dosadit do celého kontextu – v tomto případě do historické linky. Bez povědomí o dějinách umění lze dílčí znalosti o konkrétních umělcích či dílech přirovnat ke kostičkám Lega, z nichž jejich vlastník naslepo jen stěží složí finální stavbu, neuvidí-li předtím výsledný obrázek na krabici.

Komplexní přístup k celému oboru lze přitom nalézt již ve filmech raných popularizátorů výtvarného umění – Sheily Graberové a Marteena Koopmana. Oba autoři, kteří se mimo animovaný film věnovali taktéž pedagogické praxi, ve své tvorbě zaujímali na problematiku celistvý pohled a názorně demonstrovali postupný vývoj výtvarného umění skrze chronologickou narativní linku. Zajímavým postřehem je, že ze všech představených autorů volili nejkomplexnější uchopení látky právě ti filmaři, kteří byly stále odkázáni na analogové médium a ručně malovanou techniku animace. Avšak navzdory jejich neoddiskutovatelnému přínosu v oblasti popularizace umění skrze animovaný film lze u jejich výstupů stále ještě shledat dílčí nedostatky. Graberová v některých svých krátkých filmech sice naznačuje historický vývoj umění a střídání směrů, ovšem demonstruje jej vždy na úzce ohraničeném motivu, jímž je kresba obličeje či koně. Podobného výsledku dosahuje také Koopman, který v jedné ze svých epizod představuje vývoj uměleckých stylů na jediném motivu, kterým je manželský pár.

Při množství tematicky podobných výstupů může být závažnější, že do této chvíle nevznikl žádný audiovizuální počín, který by znázornil celý historický vývoj výtvarného umění od pravěkého umění až po současnost, a do takto vzniklého narativu by kontextuálně zasadil ta nejvíce ikonická a nejčastěji interpretovaná umělecká díla. Na druhou stranu může být absence takového filmu pochopitelná, neboť se jedná o nesnadný úkol. Výběr těch nejvýznamnějších obrazů bude vzhledem k rozsáhlosti oboru vždy podléhat subjektivní selekci a tím pádem bude vždy nekompletní či nedostatečně obecný. Na druhou stranu, o podobný úkol se již léta pokouší stovky knižních průvodců po historii umění, které svým čtenářům taktéž předkládají vlastní kurátorský výběr těch nejzásadnějších artefaktů z dějin umění, ve většině případů taktéž skrze chronologický narativ. A přestože se každá publikace ve výběru těch nejzásadnějších výtvarných děl liší, lze si při podrobnějším zkoumání povšimnout skutečnosti, že se některá díla ve všech knihách opakují častěji, než jiná.

Oblast filmů zabývajících se popularizací umění tak stále ještě postrádá souhrnný snímek o vývoji umění, jehož narativ by připomínal adaptaci právě takové knižní publikace o dějinách umění. Snímek, který by představil celou historii kultury a zasadil ta nejikoničtější díla do historického kontextu. Fakt, že se od analogových filmů Sheily Graberové a Marteena Koopmana z 90. let obecným pohledem na svět umění žádný z prezentovaných autorů nezabýval, lze částečně vnímat i jako reflexi dnešní doby. Neboť s každou další informační revolucí se problematika každého oboru prohlubuje a sílí tak potřeba nových specializací a úzce vyhraněných specialistů. A v takovéto době je zaujímání komplexního pohledu, který by na daný obor nahlížel v celé šíři souvislostí, stále větší výzvou.



# **ČÁST PROJEKTOVÁ**

# 5

## FILM ANIMA ARTIS

*„Porozumět umění znamená  
pozdvihnout diváka na úroveň umělce.“*

– Vasilij Kandinsky

## 5.1 TEORETICKÁ VÝCHODISKA

Závěrečná část disertační práce je věnována tvorbě vlastního autorského projektu, který se skládá ze tří samostatných výstupů: jednoho hlavního a dvou navazujících. Hlavním výstupem je animovaný film *Anima Artis*. Práce tak přirozeně navazuje na dřívější úsilí autora na akademickém poli. Nová příležitost zabývat se danou problematikou podrobněji dala za vznik novým teoretickým východiskům, na jejichž základě může být film nyní plně dokončen a uveden.

### 5.1.1 Stav řešeného tématu

Jak bylo předesláno v Předmluvě, animovaný film *Anima Artis* byl jedním z doplňujících výstupů diplomové práce, která se ovšem primárně zabývala tématem propagačních POP materiálů a sadou dárkových předmětů. Původní koncepce filmu *Anima Artis* z roku 2012 vycházela z idey rozpohybovaných obrazů z dějin umění, které jsou klipovitě vyskládány za sebou. Nutno předeslat, že v době, kdy původní verze snímku vznikala, neměl autor této práce možnost nahlížet na problematiku popularizace výtvarného umění dostatečně komplexně. Vzniklý animovaný film tak představoval spíše experimentální počín, jehož koncepce se ukázala jako životaschopná. Ovšem omezený časový prostor a technická náročnost celého projektu tehdy nedovolila, aby byl film zrealizován a dokončen zcela podle původních představ. Během několika vymezených měsíců bylo možné rozpracovat řadu klíčových scén, avšak výsledný počín zahrnoval až příliš mnoho tvůrčích kompromisů a řadu nedokončených pasáží. V tuto chvíli již lze původní verzi z roku 2012 s trochou nadsázky a autorské sebekritiky označit za previzualizaci – náhledový model, na kterém mohla být v následujících měsících a letech ověřena síla a nosnost zvoleného tématu.

Svou úlohu náhledového videa ovšem původní verze naplnila ideálně, neboť mohla být dále prezentována před zraky vybraných respondentů z autorova okolí. Toto zkušební publikum, kterému byl film během následujících měsíců i let postupně představován, sestávalo z filmařů, výtvarníků, grafiků, kunsthistoriků, zaměstnanců kulturních institucí i lidí bez jakékoliv hlubší vazby k výtvarnému umění. Jen díky jejich následným reakcím a postřehům bylo možné vyhodnotit silné a slabé stránky projektu a reflektovat je do dalších prací na snímku.

V letech 2012–2017 tak započal vývoj nové verze filmu *Anima Artis*, který probíhal v několika souběžných rovinách. Jednak pokračovaly osobní výzkumy na vybraném vzorku lidí, kteří byli konfrontováni s pracovní verzí z roku 2012 a jejichž podněty a připomínky byly brány v potaz. Zároveň probíhalo podrobné studium rešerší a odborné literatury, které mělo odhalit skutečný stav zkoumané problematiky a vzešlé poznatky zapojit do dalšího tvůrčího procesu. Obě výzkumné aktivity tak neustále ovlivňovaly tvorbu nového zadání filmu, které se vyvíjelo za pochodu a dynamicky reagovalo na nová zjištění a nové možnosti. V mezitím pak probíhala produkce samotného filmu, jež zahrnovala přípravu a realizaci nových pasáží a postupné přepracovávání těch stávajících.

Nové informace, které během výzkumného šetření přicházely, dopomohly k utvoření nového zadání, jež doplnilo a v mnoha ohledech nahradilo původní scénář z roku 2011. Závěry vzešlé ze studia literatury a multimediální rešerše umožnily nejen lépe definovat cíle, které by měl film naplňovat, ale taktéž pomohly zpětně opodstatnit smysl existence takového projektu. Výsledkem projektové části se stává snímek, jehož základy stojí na původní koncepci z roku 2011, avšak který je nyní díky nově získaným poznatkům a zkušenostem z praxe zcela přepracován a poprvé uveden do finálního stavu, v němž může být představen veřejnosti.

Vyjma samotného filmu *Anima Artis* se doprovodným výstupem projektové části disertační práce stává soubor dvou autorských videomappingových projekcí z roku 2014, které dále rozvíjejí možnosti konceptu *Anima Artis* jakožto novomediálního nástroje k popularizaci výtvarného umění.

### 5.1.2 Námět a premisy

*Anima Artis* je animovaný krátkometrážní film, jehož cílem je prezentace dějin umění za využití animace a rozpohybovaných obrazů. Jeho koncepční uchopení je založeno na principu **tří premis**, které byly stanoveny a podrobněji definovány v závěru multimediální rešerše. Tyto premisy lze zjednodušeně vnímat jako tři základní předpoklady, které by mělo výsledné dílo naplňovat, aby se mu podařilo zvolené téma posunout dále a naplnit tak očekávání disertační práce.

**Premisa narativu** – Film *Anima Artis* v zájmu popularizace umění využívá narativní složku, která spočívá v chronologické prezentaci dějin výtvarného umění a postupného vývoje výtvarných stylů. Dějovou linku filmu lze vnímat jako adaptaci skutečných dějin západní kultury, počínaje od pravěkého umění až po současnost.

**Premisa spojitosti** – Film *Anima Artis* je složen výhradně z reprodukcí slavných obrazů, které se stávají hlavním aktérem i dějištěm celého filmového vyprávění. Jejich prostřednictvím je vývoj dějin výtvarné kultury prezentován. Zvolená koncepce vedle sebe staví velmi obsáhlý soubor značně nesourodých uměleckých artefaktů, z nichž je potřeba vybrat omezené množství reprezentativních děl a ta následně vyskládat do jednoho fungujícího celku. Z toho důvodu je nutné hledat způsoby, jak jednotlivá díla mezi sebou vzájemně propojit za využití omezeného množství scén, v nichž by měl jeden obraz přirozeně navazovat na druhý s minimálním využitím pomocného střihu.

**Premisa prohlubování prostoru** – V zájmu naplnění tohoto předpokladu je potřeba více pracovat s 3D prostorem a vytvářet takové záběry, v nichž bude virtuální kamera prostupovat hluboko do obrazu. Výsledkem se stanou dlouhé nájezdy do nitra zobrazovaných výtvarných děl. Tento krok tak zredukuje přirozenou statičnost interpretovaných maleb a umožní vytvořit intenzivnější záběry.

### 5.1.3 Cíle projektu

Vyjma naplnění tří premis, které mají vést k dalšímu rozvíjení tématu, je hlavním cílem filmu *Anima Artis* popularizace dějin výtvarného umění. Koncepce filmu se nesnaží nabídnout divákovi hlubší vhled do problematiky či se podrobně zabývat konkrétními autory, díly či výtvarnými styly. Smyslem filmu je představit obecný rámec historického vývoje výtvarného umění od jeskynních maleb z doby mladšího paleolitu až po umění 20. století. Bez zacházení do přílišných podrobností, které by spád celého vyprávění brzdily. Aby tento záměr mohl správně fungovat a diváka vzhledem k obsáhlosti látky neunudil, je nezbytné pracovat se svižným tempem vyprávění a střídavými změnami nálad. Klíčovým obsahem filmu se potom stávají samotná díla, která v sobě obsahují svědectví minulých staletí. Na výsledný snímek tak lze zčásti nahlížet i jako na shrnutí vývoje západní civilizace, neboť ve výtvarném umění zůstávají zakódovaná paradigmatata a společenské hodnoty každé z uplynulých epoch.

### 5.1.4 Výběr interpretovaných obrazů

Preprodukční práce na filmu neprobíhaly zcela dle tradičních postupů, které zpravidla začínají sepsáním scénáře a tvorbou storyboardu. Vzhledem k dokumentární a částečně i časosběrné povaze celého snímku lze preprodukční fázi projektu spíše připodobnit k sestavování koláže z mnoha nesourodých podkladů, nežli k přísnému plánování jednotlivých scén a jejich pevnému ukotvení ve scénáři. Formování výsledné dramaturgie tak představovalo proces veskrze dynamický.

Dokumentární pojetí snímku do jisté míry předurčuje výsledný děj, který je nutné následovat. Stává se jím mapování dějin výtvarné kultury, které jsou již pevně dané. Tuto predispozici bylo třeba následně dramaturgicky uchopit a přetavit ji v divácky dobře stravitelný celek, který bude fungovat i ve filmovém formátu. Pomyslný scénář filmu se tak stává autorskou adaptací skutečných dějin výtvarného umění a musí respektovat všechny jeho historické výkyvy a vlivy, aby zachoval alespoň částečnou míru objektivitu ke zvolenému tématu.



Obr. 46: Preprodukční skladba obrazů do plánovaná chronologie

Co se týče výběru prezentovaných děl, která budou ve filmu představena, zde taková míra objektivitivy možná nebyla. Jak již bylo dříve předesláno, vzhledem k obrovskému množství významných uměleckých děl bylo nezbytné provést jistou formu autorské selekce, která se ze své podstaty vždy bude vyznačovat jistou dávkou subjektivitivy.

Proces výběru tak probíhal ve dvou rovinách. Předně pokračovala práce s literaturou, kterou se stala série odborných průvodců a publikací o dějinách výtvarného umění. Na konci tohoto průzkumu vznikl seznam uměleckých děl, které se napříč všemi publikacemi pravidelně opakují. Tento seznam čítal zhruba 300 obrazů a uměleckých děl, jež představovaly společný průsečík napříč literaturou věnující se popularizaci umění.

Vzniklý soubor děl následně prošel autorskou selekcí, která vyjma významnosti díla brala v potaz také technické parametry vznikajícího filmu. Při výběru byl brán zřetel na to, aby bylo možné díla přirozeně řadit za sebou, navzájem je propojovat a vytvářet mezi nimi funkční vztahy. Na základě této selekce začaly vznikat tématické kategorie, z nichž některé představovaly soubor obrazů věnující se tématu Ježíše Krista, jiné naopak díla představující venkovský život.

Tento proces skládání jednotlivých scén (uměleckých děl) do výsledného narativu částečně nahradil potřebu storyboardu, neboť podoba každého políčka byla od začátku jasně definovaná. Tvořilo jej samotné interpretované dílo. Proces dramaturgické skladby tak zdánlivě připomínal práci s koláží. Jednotlivé obrazy bylo nutné seřadit do narativní linie, v níž bude každý obraz plynule navazovat na druhý, čímž dojde k naplnění druhé premisy spočívající v použití dlouhých navazujících scén s minimálními střihy. Z toho důvodu byla do finálního scénáře vybírána a na sebe navazována taková díla, která mají podobnou kompoziční strukturu a společné rysy.

Výsledný soubor použitých obrazů, který se ve filmu objeví, tak představuje kompromis mezi seznamem nejvíce ikonických děl z dějin kultury, které by v obecném výkladu historie umění měly figurovat, a mezi tvůrčí snahou o vytvoření zdánlivě plynoucího a na sebe navazujícího celku. Celkové množství použitých obrazů, které byly ve filmu interpretovány, činí rovných **100 děl**.

Závěrem této kapitoly je nutné zdůraznit, že výsledný film není a ani nemůže být zcela objektivní výpovědí o natolik komplexním oboru, jako jsou dějiny výtvarného umění. Není ani zcela objektivním souborem těch nejčastěji interpretovaných děl, který zobrazuje všechna zásadní díla a nic důležitého neopomíjí – přestože o plnění tohoto cíle film z části usiluje. Výsledný snímek tak lze nejlépe označit za formu autorské výpovědi, osobního výkladu tématu. Cílem filmu proto není uspokojit analytické smýšlení filmového či výtvarného kritika. Cílem filmu je skrze svůj osobitý výklad látku oslovit diváka po emotivní rovině a nechat jej, aby si na danou problematiku posléze utvořil vlastní názor.



### 5.1.5 Hledání hlavního hrdiny

Již od počátečních příprav byla několikrát zvažována idea začlenění hlavního hrdiny, který by se stal průvodcem historického vývoje, jenž je ve filmu zaznamenán. Úvaha pracovala s tezí, že je-li koncept filmu postaven na neustálé změně, mohl by prvek hlavního hrdiny vnést do celého vyprávění pevný bod, konstantu. Stal by se tak jednotícím prvkem, s nímž by se divák mohl ztotožnit.

Preprodukční fáze filmu operovala hned s několika variantami, jakým způsobem hlavního hrdinu do filmu začlenit. První verze pracovala s **motivem jeskynního člověka**, což je jedna z prvních maleb, která se ve filmu představí. Tato varianta operovala se scénářem, v němž by jeskynní člověk zůstal ve snímku po celou dobu, procházel skrze jednotlivé obrazy a procestoval tak skrze celý historický vývoj až do současnosti. Ač se takový koncept zpočátku jevil jako použitelné řešení, bylo od něj nakonec z několika důvodů upuštěno. Prvním důvodem byla změna vyznění celého filmu, který by při použití stylizovaného jeskynního panáčka přešel od dokumentárního žánru spíše k dětské grotesce. Ač by tento krok bezpochyby pomohl k zatraktivnění celého filmového vyprávění (a tím pádem i k lepšímu masovému přijetí), ztratil by přitom část ze své vážnosti a nadčasovosti. A tvůrčím záměrem bylo dějinám výtvarného umění jistou dávku důstojnost ponechat. Druhým důvodem pro opuštění tohoto konceptu se staly komplikace s vizuální nesourodostí. Stylizovaný pravěký panáček by stěží fungoval v realisticky ztvárněných malbách, o abstraktním umění nemluvě. Jeskynní muž nebyl dostatečně univerzální figurou, jíž by bylo možné umístit do každého uměleckého díla napříč historií, aniž by nedošlo ke ztrátě integrity díla. Z toho důvodu byl tento koncept opuštěn a byly hledány další možnosti, jakým způsobem hlavního hrdinu do filmu začlenit.



Obr. 47: Koncepce hlavního hrdiny – jeskynní člověk (opuštěný koncept)

Druhou variantou hlavního hrdiny se stal **koncept kapky**, která skrze jednotlivá díla prolétává a dynamicky na ně reaguje. Tato kapka měla představovat prvotní tvůrčí impulz, první dotek štětce, pod kterým se *tabula rasa* mění v nové umělecké dílo. Takto abstrahovaný hlavní hrdina by oproti jeskynnímu panáčkovi nabízel řadu výhod, neboť by mohl přirozeně měnit barvy, tvar, texturu a svým pohybem vytvářet akce či reakce ve vztahu k jednotlivým obrazům.

Třetím konceptem hlavního hrdiny se stal **motiv samotného umělce**, který celé dění na plátně sleduje z pohledu vlastních očí a skrze pohyby svých rukou na něj reaguje. Divák by byl tím pádem postaven do role umělce a historický vývoj umění by sledoval skrze jeho oči (POV, point of view) a skrze jeho pohyby rukou. Tato koncepce, s níž bylo operováno až do pozdních fází vývoje, byla založena na natočení skutečných rukou herce na kameru před zeleným plátnem, které by bylo následně vyklíčováno a nahrazeno animací ožvlých maleb. Malířovy ruce by tak mohly na každý představený obraz z dějin umění dynamicky reagovat či přímo do něj malovat. Tím by zároveň plnily úlohu doprovodného komentáře využívajícího řeči lidského těla. A přestože by samotné ruce umělce (představujícího množinu všech umělců) zůstávaly vždy stejné, jinými slovy by byly použity ruce jediného herce, oblečení a rukávy by se neustále měnily v závislosti na historické epoše, v níž by se divák právě nacházel.



Obr. 48: Koncepce hlavního hrdiny – ruce malíře (opuštěný koncept)

Oba poměrně životaschopné koncepty hlavního hrdiny – tedy koncept ožvlé kapky a koncept umělcových rukou sledovaných z pohledu první osoby – byly v konečné fázi nakonec opuštěny. Tomuto rozhodnutí předcházelo zpracování několika testovacích náhledů, které byly prodiskutovány s řadou lidí zabývajících se filmem, animací, či kunsthistorií. V rámci proběhlého šetření suverénně převládal názor hlavního hrdinu do filmu nezačleňovat a veškerou diváckou pozornost ponechat samotnému umění. Tento názor byl brán v potaz, neboť ve všech třech případech skutečně vznikl nový problém – pod tíhou nového hlavního hrdiny bylo prezentované umění odsunuto na druhou kolej. A přestože každý ze tří konceptů napomáhal divákovi ztotožnit se s hlavním hrdinou a snadněji tak plynout skrze celý film, jednalo se o jev nežádoucí. Neboť čím důmyslněji bude hlavní hrdina do filmu zapojen, tím více pozornosti mu bude divák věnovat namísto okolního dění.

Z prezentovaného souboru uměleckých děl, které mají představovat gró celého filmu, se tak rázem stanou druhé housle. Doplňková scénérie.

Tato argumentace se stala zcela oprávněnou, neboť při zasazení hlavního hrdiny do děje se klíčovým aktérem stal tento hrdina. Přitom by hlavním aktérem mělo být samotné umění. Divák by měl mít možnost nerušeně sledovat pouze samotné obrazy a veškerou pozornost věnovat celému historickému vývoji a postupným změnám, jež jsou skutečnými hybateli příběhu. Koncept hlavní postavy byl proto definitivně opuštěn. Hrdina filmu byl přesto ve snímku zachován, pouze zůstal zcela abstrahován a nevyřčen. Stalo se jím umění samo.

Navzdory finálnímu rozhodnutí hrdinu nekonkretizovat zůstalo ve filmu několik skrytých narážek na předchozí koncepci hlavního hrdiny, které lze vnímat jako autorské memento k celému vývoji. Postava jeskynního muže, která se zobrazuje v prvních scénách filmu, se nakonec vrací i v samotném závěru. Už ovšem nemá podobu primitivní nástěnné malby, ale bere na sebe formu neandrtálce nesoucího si táč s jídlem z fast foodu, tak jak jej ztvárnil Banksy ve 21. století, taktéž formou nástěnné malby. Vzniká tím moment dějového zacyklení, neboť příběh filmu končí tam, kde začal. Zároveň toto provázání funguje i jako provokace, že ani ve 21. století se člověk–konzument v mnohém neliší od svého jeskynního prapředka. Opuštěný motiv rozpochybované kapky je taktéž ve finálním snímku připomenut. V pasáži věnující se abstraktní malbě přechází oživlá kapka skrze Mondranovy a Malevičovy kompozice, ovšem svou pout' definitivně završuje jako jedna z mnoha kapek dopadající na akční malbu Jacksona Pollocka s názvem *Jedna: Číslo 31*.

### 5.1.6 Dramaturgická skladba filmu

Jak bylo předesláno, hlavním hrdinou filmu se ve filmu stává samotné umění, které se neustále vyvíjí a podléhá dobovým změnám, jež je nuceno reflektovat. Rodí se jako abstraktní myšlenka, primitivní tvar. Postupem času roste a hledá svou dospělou formu. Ovšem jen co ji najde a plně ovládne, odvrací se od ní zpět k myšlence a abstrakci. Koncept hlavního hrdiny, kterým je samotné umění, může být vnímán poněkud krkolomně a možná až příliš konceptuálně na to, aby byl snadno stravitelný pro masového diváka. Avšak nemůže mu být upřeno, že svou dramaturgickou linií značně připomíná různé fáze lidského života.

Z této úvahy se zrodila myšlenka, že stává-li se hlavním hrdinou filmu umění, měl by jeho postupný vývoj alegoricky odrážet vývoj člověka. Jednotlivé etapy vývoje umění by tedy v rámci filmového vyprávění měly podléhat stylizaci do jednotlivých etap života člověka.

Pro snadnější uchopení byl film rozdělen do tří hlavních celků, tří kapitol, které koncepčně představují **dětství**, **dospělost** a **stáří**. Nebo-li dětství spojené s dospíváním, dospělost spojenou s produktivním věkem, a stáří spojené s postupnou ztrátou forem.

## Prolog

Úvodní expozice filmu představuje interiér jeskyně, v níž dvě vzdálené siluety jeskynních lidí malují na zeď. Před nimi se nachází kaluž vody, která zrcadlově odráží jejich postavy. Každý příběh o výtvarném umění by měl začínat u reflexe (odrazu), neboť ta je hnacím motorem každého výtvarného pnutí. Po bližším nájezdu kamery na malovaný výtvar se ukazuje, že se jedná o otisky dlaní. Zárodkem výtvarného projevu se stává záměrně vytvořená stopa ruky. Rodí se tvůrčí záměr.

## Kapitola I: Genesis

První kapitola interpretuje vznik samotného umění a představuje vývoj forem, od primitivní stylizace až po plně vyvinutou realistickou malbu. Kulturně shrnuje vývoj od pravěkého umění po renesanci. Tato etapa je ve filmu připodobněna k dětství a dospívání, na jehož konci stojí stvoření dospělého člověka. Závěrečným motivem první kapitoly se proto stává obraz *Stvoření Adama*. Adam představuje hotového muže, který je připravený vyrazit do světa. Motiv světa je znázorněn skrze odhalení celého stropu Sixtinské kaple. Kapitola byla pojmenována **Genesis** z dvojího důvodu: jednak představuje řadu biblických motivů v čele s výjevem Boha tvořícího Adama, za druhé lze tuto část vnímat jako stručnou genezi celého umění, která ve zkratce mapuje vývoj odehrávající se po několik desítek tisíc let.

## Kapitola II: Staří mistři

Druhá kapitola navazuje na motiv světa a začíná pohledem na obraz *Zahrada pozemských rozkoší*, od kterého kamera postupuje směrem vzad a odhaluje tak stále širší záběr uměleckého světa. Alegoricky lze tuto část přirovnat k dospělosti, zralosti a produktivnímu věku, neboť se ve svých výjevech věnuje tématům, jako je život, smrt, práce, společnost, zábava, tělesnost a sexualita. Nálada druhé kapitoly se mění. Zatímco první kapitola nesla formu hry a radosti z nových objevů, druhá kapitola je vážnější, vyzálejší a po řemeslné stránce nejpropracovanější. Na rozdíl od děl anonymních či neznámých autorů, které tvořily hlavní obsah první kapitoly, představuje druhá kapitola díla nejvýznamnějších mistrů z období renesance až po realismus. Z toho důvodu dostala označení **Staří mistři (Old Masters)**. Kapitola je zakončena vstupem do impresionismu a pointilismu, tedy do období, kdy dochází k opouštění realistických forem a přichází na řadu hledání nových výrazových prostředků. Pevná forma se začíná rozpadat. Přichází krize.

## Kapitola III: Avantgarda

Třetí kapitola představuje dílo avantgardních umělců z období modernismu. Toto období je specifické nástupem *-ismů*, experimentálních stylů, z nichž některé záměrně dekonstruují formu a hledají nový výraz a s ním i nový smysl. Jiné se naopak snaží dopátrat pravdy, elementární podstaty věcí, Všemohíra. Tato kapitola alegoricky znázorňuje třetí věk člověka – stáří. A stejně jako tomu ve svém díle činili avantgardní umělci, i zde je věnována pozornost tématům, mezi něž patří úzkost, strach ze smrti, prozkoumávání snového světa a hledání transcendentální pravdy, která

zcela přesahuje možnosti barev a forem. Kapitulu zakončuje pop-art, který znázorňuje téma peněz, komodizace umění, masové produkce a světa kýče a líbivosti. V přirovnání k lidskému životu tato fáze představuje smrt umění, opuštění duchovních hodnot a návrat zpět ke hmotě. Podoba závěrečného nápisu "The End" je potom nenápadným odkazem k novému logu Metropolitního muzea umění v New Yorku "The Met", které v roce 2016 vzbudilo velký poprask. Předjímá tak přesun umění do muzea, jež se stává pomyslným mauzoleem mrtvých objektů.

## Epilog

Jak je patrné, příběh dějin umění v podobě, v jaké ji prezentuje film *Anima Artis*, končí u modernismu a pop-artu. Postmodernímu umění není ve filmu věnována hlubší pozornost hned z několika důvodů. Za prvé se jedná o stále aktuální a dobíhající téma, na které zatím nelze pohlížet z širšího odstupu. Za druhé, smysl postmoderního umění zpravidla netkví v konkrétních uměleckých objektech (artefaktech), ale především v konceptuálních myšlenkách reagujících na aktuální společenská témata. Tento rys příliš nezapadá do koncepce filmu *Anima Artis*, který se zabývá interpretací uměleckých děl založených na formě. Za třetí, některá ze společenských témat příznačných pro postmoderní umění jsou dále představena v závěrečném epilogu filmu. Tato závěrečná scéna je věnována street artu (který někteří odborníci taktéž řadí do postmoderního umění) a představuje motivy známého umělce Banksyho. V nich je obsažena reflexe 21. století, neboť zobrazují témata a společenské problémy, jako jsou dopady kapitalismu, otázka migrace a xenofobie, sílící vliv sociálních sítí a v neposlední řadě rostoucí konzumerismus v kontrastu s chudobou zemí třetího světa. Finální scéna potom slouží jako dramaturgické zacyklením celého vyprávění, neboť film končí přesně tam, kde začal – u nástěnné malby primitivního člověka.



Obr. 49: *Anima Artis*, Kapitola I: Genesis (záběry z filmu)

## 5.1.7 Finální scénář

ČÁST FILMU	VÝTVARNÝ SMĚR	#	INTERPRETOVANÉ DÍLO
Prolog			
Kapitola I: Genesis	<p>pravěké umění</p> <p>umění starověkého Egypta</p> <p>etruské umění</p> <p>umění starověkého Řecka</p> <p>umění starověkého Říma</p> <p>křesťanská antika</p> <p>románské umění</p> <p>gotika / protorenesance</p> <p>renesance</p>	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>13</p> <p>14</p>	<p>nástěnné malby z jeskynního komplexu Altamira</p> <p>nástěnné malby z jeskynního komplexu Lascaux</p> <p>nástěnné egyptské malby a hieroglyfy</p> <p>fresky z pohřebního komplexu v Tarquinii</p> <p>červenočerné malby z řeckých váz</p> <p>fresky z Vily mystérií v Pompejích</p> <p>římské mozaiky</p> <p>byzantské mozaiky z chrámu Hagia Spohia v Istambulu</p> <p>mozaiky z kopule Baptisteria San Giovanni ve Florencii</p> <p>Giotto di Bondone – <i>Ukřižování I.</i></p> <p>Giotto di Bondone – <i>Oplakávání</i></p> <p>Sandro Botticelli – <i>Zrození Venuše</i></p> <p>Michelangelo Buonarroti – <i>Stvoření Adama</i></p> <p>Michelangelo Buonarroti – <i>strop Sixtinské kaple</i></p>
Kapitola II: Staří mistři	<p>manýrismus</p> <p>baroko</p> <p>klasicismus</p> <p>romantismus</p> <p>realismus</p> <p>impresionismus</p>	<p>15</p> <p>16</p> <p>17</p> <p>18</p> <p>19</p> <p>20</p> <p>21</p> <p>22</p> <p>23</p> <p>24</p> <p>25</p> <p>26</p> <p>27</p> <p>28</p> <p>29</p> <p>30</p> <p>31</p> <p>32</p> <p>33</p> <p>34</p> <p>35</p> <p>36</p> <p>37</p> <p>38</p> <p>39</p> <p>40</p> <p>41</p> <p>42</p> <p>43</p> <p>44</p> <p>45</p> <p>46</p> <p>47</p> <p>48</p> <p>49</p> <p>50</p>	<p>Hieronymus Bosch – <i>Zahrada pozemských rozkoší</i></p> <p>Jan van Eyck – <i>Madona kancléře Rolina</i></p> <p>Francesca – <i>Portrét Federica da Montefeltra a Battisty Sforzy</i></p> <p>Jan van Eyck – <i>Muž s turbanem</i></p> <p>Leonardo da Vinci – <i>Dáma s hranostajem</i></p> <p>Leonardo da Vinci – <i>Poslední večeře</i></p> <p>Raffael Santi – <i>Athénská škola</i></p> <p>Pieter Bruegel starší – <i>Stavba babylónské věže</i></p> <p>Leonardo da Vinci – <i>Mona Lisa</i></p> <p>Giuseppe Arcimboldo – <i>Flora</i></p> <p>Giuseppe Arcimboldo – <i>Jaro</i></p> <p>Giuseppe Arcimboldo – <i>Léto</i></p> <p>Giuseppe Arcimboldo – <i>Podzim</i></p> <p>Giuseppe Arcimboldo – <i>Zima</i></p> <p>Caravaggio – <i>Svatý Jeroným</i></p> <p>Caravaggio – <i>Svatý Matouš a anděl</i></p> <p>Caravaggio – <i>Ukládání do hrobu</i></p> <p>Caravaggio – <i>Ukřižování svatého Petra</i></p> <p>Caravaggio – <i>Judita a Holofernes</i></p> <p>Caravaggio – <i>Salome s hlavou Jana Křtitele</i></p> <p>Rembrandt – <i>Anatomie doktora Tulpa</i></p> <p>Jacques-Louis David – <i>Maratova smrt</i></p> <p>Eugene Delacroix – <i>Svoboda vede lid</i></p> <p>William Turner – <i>Děšť, pára a rychlost</i></p> <p>William Turner – <i>Krajina s řekou a zátoka v dálce</i></p> <p>Jean-François Millet – <i>Sklizeň pohanky: léto</i></p> <p>Jean-Francois Millet – <i>Sběračky klasů</i></p> <p>John Constable – <i>Dedham Vale: ráno</i></p> <p>John Constable – <i>Wivenhoe Park (Essex)</i></p> <p>Jean-Baptiste – <i>Les ve Fontainebleau</i></p> <p>Edouard Manet – <i>Snídaně v trávě</i></p> <p>Edouard Manet – <i>Hudba v zahradách v Tuileries</i></p> <p>Pierre-Auguste Renoir – <i>Bál v Moulin de la Galette</i></p> <p>Georges Seurat – <i>Nedělní odpoledne na ostrově Grande Jatte</i></p> <p>Claude Monet – <i>Koupání v La Grenouillere</i></p> <p>Claude Monet – <i>Imprese, východ slunce</i></p>

ČÁST FILMU	VÝTVARNÝ SMĚR	#	INTERPRETOVANÉ DÍLO
Kapitola III: Avantgarda	postimpresionismus	51	Vincent van Gogh – <i>Hvězdná noc</i>
		52	Vincent van Gogh – <i>Terasa kavárny v noci</i>
		53	Vincent van Gogh – <i>Ložnice v Arles</i>
		54	Vincent van Gogh – <i>Slunečnice</i>
		55	Vincent van Gogh – <i>Autoportrét</i>
	expresionismus	56	Vincent van Gogh – <i>Autoportrét s ovázaným uchem</i>
		57	Edvard Munch – <i>Výkřik</i>
		58	James Ensor – <i>Vlastní podobizna mezi maskami</i>
		59	James Ensor – <i>Smrt a masky</i>
		60	Paul Klee – <i>Senecio</i>
	abstraktní umění	61	Paul Klee – <i>Červený balón</i>
		62	Vasilij Kandinskij – <i>Kompozice VIII</i>
		63	František Kupka – <i>Bílý kolotoč</i>
		64	František Kupka – <i>Amorfa, dvoubarevná fuga</i>
		65	Frantisek Kupka – <i>Katedrála</i>
	futurismus	66	Luigi Russolo – <i>Dynamika automobilu</i>
		67	Henri Matisse – <i>Červený pokoj</i>
	fauvismus	68	Henri Matisse – <i>Radost ze života</i>
		69	Andre Derain – <i>Portrét Matisse</i>
	kubismus	70	Henri Matisse – <i>Tanec</i>
		71	Henri Matisse – <i>Hudba</i>
		72	Pablo Picasso – <i>Avignonské slečny</i>
	surrealismus	73	Pablo Picasso – <i>Guernica</i>
		74	Salvador Dali – <i>Persistence paměti</i>
	neoplasticismus	75	Salvador Dali – <i>Měkká konstrukce s vařenými fazolemi</i>
		76	Piet Mondrian – <i>Kompozice s červenou, modrou a žlutou</i>
	suprematismus	77	Piet Mondrian – <i>Kompozice s velkou červenou plochou</i>
78		Kazimir Malevich – <i>Suprematismus, 1915</i>	
79		Kazimir Malevich – <i>Suprematismus, 1916-1917</i>	
akční malba pop-art	80	Kazimir Malevich – <i>Černý kruh</i>	
	81	Jackson Pollock – <i>Jedna: Číslo 31</i>	
	82	Andy Warhol – <i>Plechovka Campbell's Soup</i>	
	83	Andy Warhol – <i>Marilyn</i>	
	84	Andy Warhol – <i>Dolar</i>	
	85	Andy Warhol – <i>Banán</i>	
	86	Andy Warhol – <i>Autoportrét</i>	
	87	Roy Lichtenstein – <i>Pop</i>	
Epilog	street art	88	Banksy – <i>Hlídač v muzeu</i>
		89	Banksy – <i>Krysa s cedulí</i>
		90	Banksy – <i>Krysa s transparentem</i>
		91	Banksy – <i>Krysa s toxickým odpadem</i>
		92	Banksy – <i>Krysa s deštníkem</i>
		93	Banksy – <i>Kdyby graffiti mohlo něco změnit, bylo by nelegální</i>
		94	Banksy – <i>Zameteno pod koberec</i>
		95	Banksy – <i>Holčička s balónem</i>
		96	Banksy – <i>Letící holčička s balónem</i>
		97	Banksy – <i>Protestující holubi</i>
		98	Banksy – <i>Padající žena s nákupním košíkem</i>
		99	iHeart – <i>Nikdo mě nemá rád</i>
100	Banksy – <i>Pračlověk s fast foodem</i>		
Závěrečné titulky			

## 5.2 PRODUKCE FILMU

Realizace nové verze filmu *Anima Artis* probíhala v letech 2012–2017 v rámci intenzivních pracovních bloků, které střídala práce na zakázkách a projektech z praxe. Mezery, v nichž byla pozornost věnována jiným projektům, následně umožnily pohlížet na předešlé výstupy s dílčím odstupem. Díky tomu bylo možné mít na celý proces částečný nadhled a v rámci následujících prací do díla zapracovávat nové postřehy. Proces vzniku tak neustále podléhal sebereflexi, zkoušení a testování.

### 5.2.1 Chronologie výroby

Animace filmu nevznikala chronologicky od první scény po závěrečnou, ale jednotlivé pasáže byly realizovány střídavě. Nejprve byla v letech 2011–2012 zpracována Kapitola III a následně první polovina z Kapitoly I. Tyto dvě části potom utvořily původní verzi filmu v roce 2012.

Od roku 2013 do roku 2015 probíhala realizace Kapitoly II. Tato pasáž představovala nejnáročnější část z celé produkce, neboť zobrazuje díla, která jsou buď velmi členitá a mnohvrstevnatá (*Zahrada pozemských rozkoší*, *Athénská škola*), či obrazy ztvárněné realistickou technikou malby, které bylo nezbytné přivést k životu pomocí komplikovanější techniky animace.

V roce 2015, kdy byla Kapitola II zcela dokončena, byl již patrný kvalitativní rozdíl mezi touto novou částí filmu a mezi původními pasážemi, které vznikly v letech 2011–2012. Bylo tedy nezbytné staré pasáže přepracovat, aby technická úroveň zpracování byla napříč celým filmem konzistentní. V letech 2015–2016 tak započaly rozsáhlé předělávky Kapitoly III, v níž byly všechny stávající scény nově zanimovány a doplněny o množství nových elementů. Taktéž byla doplněna celá řada dodatečných pasáží, které reagovaly na nové postřehy získané z odborné literatury či z rozhovorů s lidmi z praxe. Vznikla tak kupříkladu nová scéna věnována dílu Františka Kupky, která reflektovala časté dotazy, proč ve filmu od českého autora chybí jakékoliv výtvarné dílo od českého malíře. Obecně lze shrnout, že pasáže věnující se abstraktní malbě byly v rámci předělávek značně posíleny. Jiné, zpravidla zdouhavé a repetitivní pasáže, byly naopak rapidně zkráceny či úplně odstraněny.

Po dokončení Kapitoly III začaly v letech 2016–2017 probíhat intenzivní předělávky Kapitoly I. Vyjma razantního přepracování takřka všech dřívějších scén byla do úvodní kapitoly doplněna zcela nová pasáž mapující období mezi řeckou antikou a renesancí. Vznikla tak sekvence nových scén prezentujících umění starověkého Říma, dále umění byzantské, románské a gotické. Jedním ze zcela nových výjevů, který je zobrazen v samotném závěru první kapitoly, je kompletně rozpohybovaný strop Sixtinské kapele. Tento obraz se stává jednou z nejnáročnějších trikových scén celého filmu.

Po předělání Kapitoly I bylo několik posledních měsíců v roce 2017 věnováno tvorbě závěrečného epilogu, který představuje street art a dílo umělce Banksyho. Po dokončení této pasáže byly



samostatné kapitoly zkompletovány do výsledného filmu a doplněny o úvodní a závěrečné titulky.

Celkový rozdíl mezi původní verzí filmu z roku 2012 a novou verzí z roku 2017 je následující:

- 65% scén bylo zcela nově vytvořeno
- 30% scén z původního snímku zůstalo, avšak byly razantně přepracovány
- 5% scén z původního snímku zůstalo a byly do nich zaneseny jen drobné úpravy



Obr. 50: *Anima Artis, Kapitola II: Staří mistři (záběry z filmu)*

### 5.2.2 Sběr dat

Film využívá reprodukce známých obrazů z historie západní kultury. Hlavní fáze sběru dat probíhala v letech 2011–2013. Vzniklý archiv shromážděných reprodukcí byl příležitostně doplňován o nové motivy, bylo-li tomu z tvůrčích důvodů zapotřebí.

K vyhledávání obrazových reprodukcí v dostatečné kvalitě bylo využito vyhledávací konzole Google Images. Mnoho obrazových zdrojů spadajících pod *public domain* (díla k volnému užití) pochází ze serveru **WikiArt.org**, což je jedna z nejrozsáhlejších online sbírek výtvarného umění s databází čítající přes 150 000 uměleckých děl od více než 2 500 umělců.

Během procesu sběru dat mnohokrát nastala situace, že požadovanou reprodukci nebylo možné dohledat v dostatečném rozlišení, jež bylo pro další práci potřeba. V takových případech bylo jediným řešením sáhnout po reprodukci v nižší kvalitě a za využití série postprodukčních procesů je zrestaurovat do dostatečné kvality.

### 5.2.3 Příprava obrazů pro animaci

Po shromáždění zdrojových reprodukcí bylo dále potřeba každé dílo pečlivě nachystat pro potřeby následné animace. Příprava děl probíhala za využití programu *Adobe Photoshop*. V první fázi bylo provedeno vyčištění obrazu od drobných nečistot a prasklin. Taktéž byla provedena barevná korekce, která v mnoha případech pomohla vyrovnat nedostatky některých méně kvalitních reprodukcí a obrazovou kvalitu tak maximálně přiblížit k originálnímu dílu.

V dalším kroku probíhalo přesné plánování, jaké prvky se mají v každém obraze pohybovat a v jakém rozsahu bude celé dílo oživeno. Ve většině případů platilo jednoduché pravidlo – vše, co se může hýbat, se bude hýbat. Tento přístup platil pro všechny živé postavy a zvířata, stromy, vodu i neživé objekty, které přicházely do interakce s nějakým živým tvorem. V případě moderního umění byly zpravidla rozpohybovány i abstraktní tvary či tahy štětců, aby byla zdůrazněna spontánnost výtvarného projevu.

Všechny postavy určené k následnému animování bylo potřeba z obrazu pečlivě vyříznout a dále rozřezat v místech kloubů a pohyblivých spojů. Vzniklá prázdná místa v pozadí bylo nutné zacelit a zamaskovat. Toho bylo v některých případech dosaženo za využití algoritmických propočtů, které na základě okolní struktury inteligentně doplnily do chybějící plochy podobnou texturu. Ve většině případů tato algoritmická technologie ovšem nedosahovala uspokojivých výsledků a bylo tak nezbytné chybějící místa domalovat ručně za využití digitálního pera s texturou štětce.

Po vyřezání všech postav z obrazu zůstalo již pouze samotné prostředí, které bylo nutné taktéž nařezat do jednotlivých plánů. V zájmu zachování první premisy byly podklady k animaci připravovány s vědomím, že ve většině případů bude kamera najíždět hluboko do jednotlivých obrazů. Prostředí tedy muselo působit plasticky. Pro dosažení iluze prostoru byly nařezané části podkladového pozadí převedeny do série samostatných 2D plánů, které byly následně v programu pro tvorbu animace vyskládány do prostoru na ose Z. V některých případech bylo taktéž využito techniky projekčního mappingu, který spočíval v projekci statického pozadí do prostorově vyskládaných bílých vrstev. Tato technika pomohla zejména u realistických maleb vytvořit přesvědčivou iluzi ubíhající perspektivy ve chvílích, kdy kamera prostupovala obrazem (např. u obrazu *Snídaně v trávě*).

Každý ze 100 interpretovaných obrazů byl touto metodou předpřipraven do formátu PSD pro potřeby následné animace. Každý soubor PSD potom sestával z desítek až stovek samostatných vrstev. U těch nejkomplikovanějších obrazů (*Zahrada pozemských rozkoší*, strop Sixtinské kaple) se celkové množství předchystaných vrstev pohybovalo v řádech tisíců.

#### 5.2.4 Proces animace

Animace jednotlivých obrazů probíhala za využití programu *Adobe After Effects*. Každá tvůrčí seance vždy pracovala naráz s několika obrazy, které byly vsazeny do jedné kompozice. Jedině tak bylo možné docílit plynulých navazujících přechodů mezi jednotlivými díly. Prvním krokem tvorby každého záběru se stalo vytvoření pohybů virtuální kamery, která měla prolétávat mezi jednotlivými obrazy. Její přesný a vyladěný pohyb ve virtuálním prostoru byl zásadním předpokladem pro navazující práci. V druhém kroku byly do zorného pole kamery dosazovány jednotlivé obrazy tak, aby zobrazovaný výřez v hledáčku virtuální kamery vždy odpovídal reálnému pohledu na zvolené umělecké dílo.

Po dosažení plynulého pohybu kamery skrze jednotlivé obrazy a po správném usazení děl do zorného pole kamery přicházelo na řadu rozmístění nařezaných postav a objektů do prostorových plánů rozmístěných po ose Z. V rámci tohoto procesu byl výsledný náhled přísně kontrolován, aby jeho jednotlivé části rozmístěné v prostoru věrně odpovídaly kompozičním proporcím původního díla. Bylo tedy nezbytné všechny vyřezané postavy a plány neustále škálovat, posouvat a pečlivě dbát na to, aby výsledné usazení zůstávalo věrné originálu.

Po nachystání prostorových kompozic se finálním krokem stalo rozanimování jednotlivých postav a objektů. Postavy byly nejprve přetvořeny do podoby pohyblivých loutek a následně pomocí klíčových bodů animovány tak, aby vykonávaly jeden výrazný pohybový úkon o přibližné délce 5–10 vteřin. Takto vzniklý pohyb postav byl zpravidla dostatečně dlouhý na to, aby během průletu kamery skrze dílo vytvořil dostatečně přesvědčivou iluzi živoucího světa a všech lidí v něm.

#### 5.2.5 Virtuální kamera

Tématem samo pro sebe je animace samotného pohybu virtuální kamery, která se pohybuje po světě výtvarného umění. Kupříkladu ve druhé kapitole, která začíná u renesance, jsou racionalizující tendence této doby znázorněny skrze neustálý pohyb kamery směrem vzad po ose Z, dál a dál od zobrazovaného celku. Tento pohyb tak symbolizuje zobecňování, zaujímání stále širšího pohledu na svět. S příchodem baroka zase kamera najíždí po ose Z hluboko do obrazu – tento pohyb lze vnímat jako příklon k subjektivitě, emocím a smyslovým prožitkům. V první kapitole během pravěkého a starověkého umění kamera většinu času cestuje po ose X zleva doprava – představuje tak stručný vývoj umění v podobě chronologické linky. Třetí kapitola představuje avantgardní umění a jednotlivé -ismy, které se vyznačují zaujímáním nového úhlu pohledu, častými zvraty a hledáním nové perspektivy. Na tyto změny taktéž reaguje pohyb kamery, který se kroutí, vrtošivě téká a vyzařuje značnou formu neklidu.

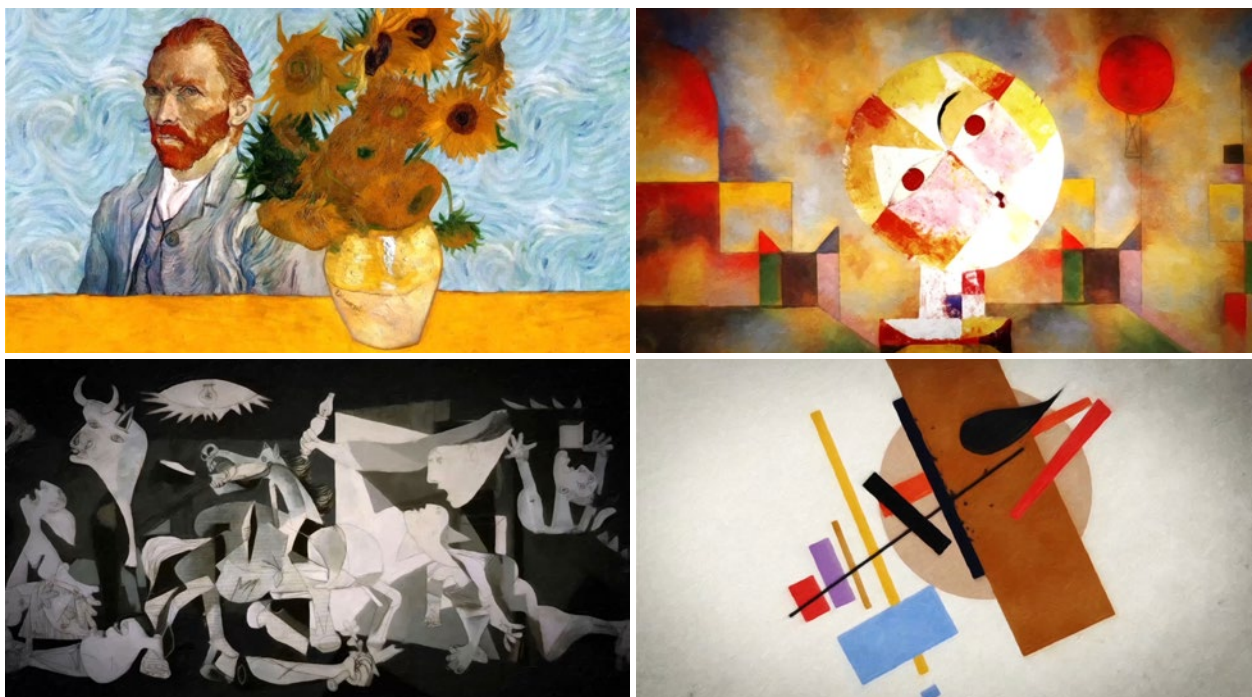
Všeobecně lze shrnout, že práce s virtuální kamerou se stává jedním z klíčových vypravěčských nástrojů ve výsledném filmu. Neboť se snaží pohlížet na vybraný soubor děl vždy skrze takovou optiku, jaká byla pro danou epochu příznačná.

### 5.2.6 Postprodukční zásahy

Po dokončení snímku prošla většina scén závěrečnou postprodukční úpravou, jejímž cílem bylo vytvoření přesvědčivějšího dojmu oživlého obrazu. Celý proces využíval programu *SnapArt 4*, který dokáže konvertovat libovolnou fotografii či obraz do podoby ruční kresby nebo malby. Jedná se o velmi pokročilý nástroj, který dokáže jakýkoliv statický obrázek zanalyzovat, rozeznat hrany a přechody barev a na základě těchto informací vyplnit obraz strukturou věrně imitující texturu skutečné malby. Síla koncového efektu je navíc uživatelsky regulovatelná a lze tak přesně ovlivnit, jak silná má být textura barvy a do jaké míry má program abstrahovat původní předobraz.

Důvody pro využití tohoto postprodukčního nástroje pramenily ze skutečnosti, že některé animované scény a prostorové průlety výtvarnými díly měly až příliš digitální vzezření. Odborné oči v nich mohli snadno rozeznat, že se jedná o 3D scény vytvořené z jednotlivě vyskládaných plánů za využití programu *After Effects*. Tento jev byl nežádoucí, neboť neprospíval iluzi oživlého obrazu. Technologické zpracování by se mělo v ideálním stavu ve filmu ztrácet, ne se dávat na odiv.

Z toho důvodu bylo vyexportováno celkem 5 minut finálních scén do samostatných souborů ve formátu JPG. Všech 7 500 snímků bylo následně prostřednictvím programu *SnapArt* opatřeno novou vrstvou připomínající tahy štětce. Výsledná textura (která navíc každých 5 snímků mění směr pohybu) tak tvoří jistou formu vizuálního šumu, který zakrývá digitální podstatu většiny scén. Tento postup koneckonců není ničím objevným. Ve filmovém průmyslu se už léta do trikových scén přidává jemné zrno, které jinak dokonalý, počítačem vygenerovaný obraz snižuje na úroveň analogového média. Vzniká tím iluze, že byl záběr točen na skutečnou kameru a nejedná se o trik.



Obr. 51: *Anima Artis*, Kapitola III: *Avantgarda* (záběry z filmu)

### 5.2.7 Hudba a ruchy

K filmu vznikla taktéž autorská hudba. Nový hudební doprovod byl zkomponován na základě předcházející dočasné hudby, s níž se pracovalo v raných fázích vývoje a která napomáhala dirigovat dramaturgické pojetí filmu, tempo vyprávění a vyznění jednotlivých scén.

Využívání dočasné provizorní hudby (tzv. "temp music") se v dnešní době stává běžnou praxí řady velkých filmových studií. Originální hudba k filmu zpravidla vzniká až v závěru samotné produkce, když je hotový hrubý střih. Střihači a režiséři do té doby pracují s provizorní hudbou z databanky či s převzatou hudbou z jiného, žánrově podobného filmu. Ta jim slouží jako orientační pomůcka, neboť díky ní mohou lépe korelovat dopad každé scény a celkové vyznění filmu.

Klíčovým hudebním motivem filmu *Anima Artis* se stává interpretace a následná variace na Beethovenovu *Symfonii č. 5 v C moll* (taktéž známou jako *Osudová*), která je díky svému nezaměnitelnému úvodnímu motivu o čtyřech notách jednou z nejvíce rozeznávaných vážných skladeb všech dob. Plná verze první věty symfonie, jež nese název *Allegro con brio*, potom ve svém původním znění melodicky doprovází celou Kapitolu II: Staří mistři.

### 5.2.8 Plánovaný způsob distribuce

Film bude v rámci své distribuce nejprve přihlášen na vybrané mezinárodní festivaly krátkého, animovaného a studentského filmu. Po uplynutí několika měsíců bude film dále zveřejněn na videoserverech YouTube a Vimeo a představen tak širokému publiku. Vzhledem k zákonitostem internetového videa bude prostřednictvím internetu prezentována zkrácená verze filmu, v níž bude sestříhaná první minuta snímku (která obsahuje úvodní titulky a pomalou expozici interiéru jeskyně). Zkrácená verze filmu určená pro sociální sítě tak začne rovnou akcí – názvem filmu a rozpohybovanými jeskynními malbami. K tomuto kroku bude přistoupeno z důvodů behaviorálních návyků internetového diváka. Neboť v obrovské internetové nabídce zpravidla vítězí ta videa, která dokáží diváka zaujmout již od první vteřiny.

K propagaci a informačnímu zaštitění filmu slouží webové stránky [www.animaartis.com](http://www.animaartis.com), které se stávají doprovodným výstupem k samotnému filmu. Zvídaví zájemci na nich naleznou další informace o vývoji a vzniku filmu. Speciální sekce webu je věnována výčtu všech 100 reprodukováných děl, které jsou v rámci celého snímku zobrazeny.

Následný osud filmu a jeho divácké přijetí se plně odhalí až v rámci několika let, kdy si odbude své kolečko. Všechny získané reakce a podněty, které vzešly během realizace filmu skrze osobní rozhovory a testovací publikum, mohou výsledný dopad filmu pouze předvídat, neboť vznikly v uměle vytvořeném prostředí. Jelikož je otázka úspěchu a neúspěchu jakéhokoliv lidského výtvaru zčásti též dílem náhody a dobrého načasování, lze v tuto chvíli pouze konstatovat, že vše ukáže až čas.

### 5.3 SHRUTÍ A ZÁVĚREČNÁ ÚVAHA

Film *Anima Artis* se stává vyústěním dlouhodobého tvůrčího úsilí, které zabralo bezmála 7 let. Ač se původní myšlenka vytvořit film na základě rozpohybovaných slavných obrazů z dějin umění mohla jevit triviálně a nevinně, její pečlivá a zodpovědná realizace se ukázala být mnohem větší výzvou, než se od původního studentského projektu očekávalo. Zvolené téma animovaného umění je stejně tak náročné a nekompromisní, jako může být i divácky vděčné – o čemž svědčí recenze a ohlasy u tématicky podobných výstupů, jež jsou představeny v praktické části disertace. V řadě ohledů připomínaly práce na snímku *Anima Artis* restaurátorskou činnost. Mnohé obrazy bylo nezbytné celé týdny kousek po kousku rozebírat a oprašovat, aby mohly být následně nově složeny do nového média, než pro které byly primárně určeny. Tím novým médiem se stává film.

Lze namítat, že v roce 2017 se filmový formát stává již médiem starým. Mezi nová média patří virtuální realita, videomapping a ta média, která experimentují s novými technologiemi. Toto tvrzení může být zčásti pravdivé. Avšak záleží na zvolené definici, kterých je hned několik. Dle některých výkladů je video a film stále tradičním novým médiem. Proti čemu ale nelze nic namítat je fakt, že video, na rozdíl od jiných typů nových médií, nabízí neporovnatelnou výhodu – je přístupné prakticky každému, neboť dnes již téměř každý disponuje osobním počítačem či chytrým telefonem. To je právě jedním z důvodů, proč při výběru vhodného média padla volba právě na krátkometrážní animovaný film. Přesto autor v rámci projektu *Anima Artis* nezůstal jen u tradičního filmového média. Jako doprovodný výstup zpracoval taktéž dva navazující audiovizuální počiny, které již více experimentují s novými technologickými možnostmi. Tyto počiny již nezaujímají obsáhlý pohled na celé výtvarné umění. Namísto toho se již zaměřují na jedno konkrétní téma, v rámci kterého zkoumají možnosti propojení popularizace výtvarného umění s videomappingovou projekcí. Těmto dvěma výstupům jsou věnované zbylé dvě kapitoly textu.

Na závěr celého pětiletého snažení, které doprovázelo vznik filmu *Anima Artis*, je vhodné zmínit krátkou osobní úvahu nad celým tvůrčím procesem. Při zpětném odhadu časové náročnosti projektu bylo napočítáno, že produkce filmu zabrala zhruba 3 700 pracovních hodin.

Každý autorský počín, kterému je věnováno takové množství úsilí, se po nějakém čase nevyhnutelně stává součástí samotného autora. Přiroste k němu, ovlivňuje ho, utváří jeho agendu, dává mu smysl. V tuto chvíli je jen velmi těžké odhadnout, jakou úlohu film ještě sehraje. Zdali se mu podaří "prorazit do světa", najít si své diváky a nalézt své využití, či zdali skončí zasypan pod nánosem jiných výtvorů, jejichž autoři dokáží být hlasitější a pohotověji reagovat na aktuální poptávku zhýčkaného diváka. Jak bylo řečeno, vše ukáže čas. Přesto dokončení tohoto snímku uzavírá jednu životní kapitolu, jedno vleklé a ne vždy jednoduché autorské snažení. Z toho důvodu by si film zaslouhoval poslední krátkou rekapitulaci. Závěrečné zamyšlení.

### 5.3.1 Anima Artis jako studentský projekt

Práce na snímku započala jako studentské snažení autora. Nyní studentské snažení autora završuje. Projekt *Anima Artis* se na 7 let stal rozsáhlým tvůrčím hřištěm. Laboratoří, která umožnila zkoumat historii umění, poznávat nové souvislosti, nahlížet do obrazu a do tvorby jiných autorů. Tyto poznatky dále podrobovat kritickému myšlení, vyvozovat závěry a na nich stavět základy pro vlastní tvorbu. Projekt *Anima Artis* taktéž postavil do cesty řadu technických výzev, během jejichž řešení bylo třeba skvěle ovládnout práci s dostupnými programy a naučit se mnoha řemeslným dovednostem, aby mohla být původní vize přetavena ve skutečnost. Projekt *Anima Artis* se tak stal sám o sobě školou, která nadělila velké množství teoretických a praktických poznatků, jež lze dále přenést do vlastní praxe. Těžko na cvičišti, lehkou na bojišti, chtělo by se říci.

### 5.3.2 Anima Artis jako popularizační nástroj

Každý autor, věnuje-li se nějakému osobnímu projektu dostatečně intenzivně, by rád za svou práci viděl smysluplné výsledky. Ohodnocení ze strany veřejnosti, zpětnou vazbu, nějaký dopad. Možná snad jen vědomí, že vynaložená energie reálně něčemu prospěla a někoho ovlivnila. Od začátku vývoje filmu *Anima Artis* existovala vidina takového cíle. Tím je popularizace umění. Vzdání holdu všem ikonickým dílům, která utvořila kulturní bohatství této západní civilizace. Skromnou ambicí filmu *Anima Artis* je stát se doplňujícím materiálem, který může stát u počátku každé výuky dějin umění. Prvotním náhledem pod pokličku. Upoutávkou, která svým audiovizuálním pojetím na moment vtáhne každého diváka do světa plného barev, tvarů, emocí, změn, lidských životů a osobních výpovědí. Vždyť dějiny umění jsou dochovaným fotoalbem, které podává svědectví o dobách minulých. Stačí jen začít listovat.

### 5.3.3 Anima Artis jako reflexe 21. století

V konečném důsledku lze vznik filmu *Anima Artis* vnímat též jako reflexi doby. Platí-li teze, že umělec je zrcadlem svého okolí, společnosti a nastavených kulturních hodnot, které následně reflektuje do svého díla, měla by tato zákonitost platit i pro samotný snímek *Anima Artis*. Neboť i ten se v takovém případě stává odrazem své doby. Kompilátem všech kulturních tendencí a vjemů, které autor během let podvědomě nasbíral z okolního světa a do výsledného filmu nenávratně vtiskl. Na projekt *Anima Artis* lze tak pohlížet i jako na otisk dnešní doby. Doby, která se vyznačuje rychlým tempem, zkratkovitostí, generalizací témat a povrchním nasáváním informací. Vzniklý film se v této alegorii stává sestřihem, pomyslným trailerem na vědní disciplínu nesoucí název Dějiny výtvarného umění. Dnešní doba je vůbec pozoruhodná svou potřebou "trailerizace" – vznikají upoutávky na filmy, knihy, hry, produkty i služby. A kdo ví, možná brzy nadejde chvíle, kdy začnou vznikat upoutávky také na životní rozhodnutí, která má lidská duše v tomto světě učinit. Na města, která má navštívit. Na lidi, se kterými se má setkat. I na obory, kterými se má dále zabývat. Ano, humorná představa. Avšak kdyby k takovému scénáři skutečně došlo, snad bude pestrý svět výtvarného umění jednou takovou upoutávkou již disponovat.

# 6

## VIDEOMAPPING RENÉ MAGRITTE

*„Je-li sen výkladem bdělého stavu vědomí,  
potom je i bdělý stav vědomí výkladem snu.“*

– René Magritte



Během mnohaletého vývoje filmu *Anima Artis* vznikly další **dva doprovodné výstupy**, které koncepci celého projektu dále rozvíjely a prozkoumávaly nové možnosti, jak výtvarné umění za využití animace popularizovat i mimo okruh krátkometrážních filmů. Prvním výstupem, který více experimentuje s možnostmi nových médií, se stává audiovizuální počín *Magritte Mapping*. Tento projekt, uvedený taktéž pod souhrnnou značkou *Anima Artis*, přenáší tvorbu známého belgického malíře na fasádu budovy prostřednictvím videomappingu.

## 6.1 NÁMĚT A CÍLE

Projekt vznikl ku příležitosti festivalu *Maska 2014*, který každoročně zakončuje odbornou konferenci *Design na hranici*, pořádanou studenty a učiteli Fakulty multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati. Mezinárodní videomappingový festival *Maska* se koná každý rok na přelomu dubna a května v prostorách Baťova institutu 14|15 ve Zlíně.

### 6.1.1 Genius loci

Areál Svit, kterého je Baťův Institut 14|15 součástí, představuje pozůstatky bývalého industriálního komplexu. Původní obuvnický podnik založil koncem devatenáctého století Tomáš Baťa s bratrem Antonínem a sestrou Annou s cílem produkovat obuv pro celý východní blok. Baťův areál byl v roce 1945 znárodněn a o 4 roky později přejmenován na Svit. Dlouhé roky zůstávaly průmyslové budovy areálu opuštěné a postupně byly rozprodávány. Celou průmyslovou zónu ohraničovala dvoumetrová zeď, která továrenské budovy oddělovala od samotného centra města. Až s pádem této zdi v roce 2008 začalo město Zlín skutečně ožívat. Původní budovy, stále označované jako bloky, jsou v současné době postupně rekonstruovány a nacházejí své nové využití v životě obyvatel města. Vznikají zde nové galerie, muzea, knihovny, rezidenční byty, kanceláře, obchody i objekty občanské vybavenosti. Navzdory probíhajícím změnám nese celá oblast stále silné *genius loci*, neboť většina budov nadále zachovává přísné uniformní architekturu a ryze industriální estetiku.



Obr. 52: Areál Svit / Archivní fotografie původní zdi

### 7.1.2 Záměry a témata

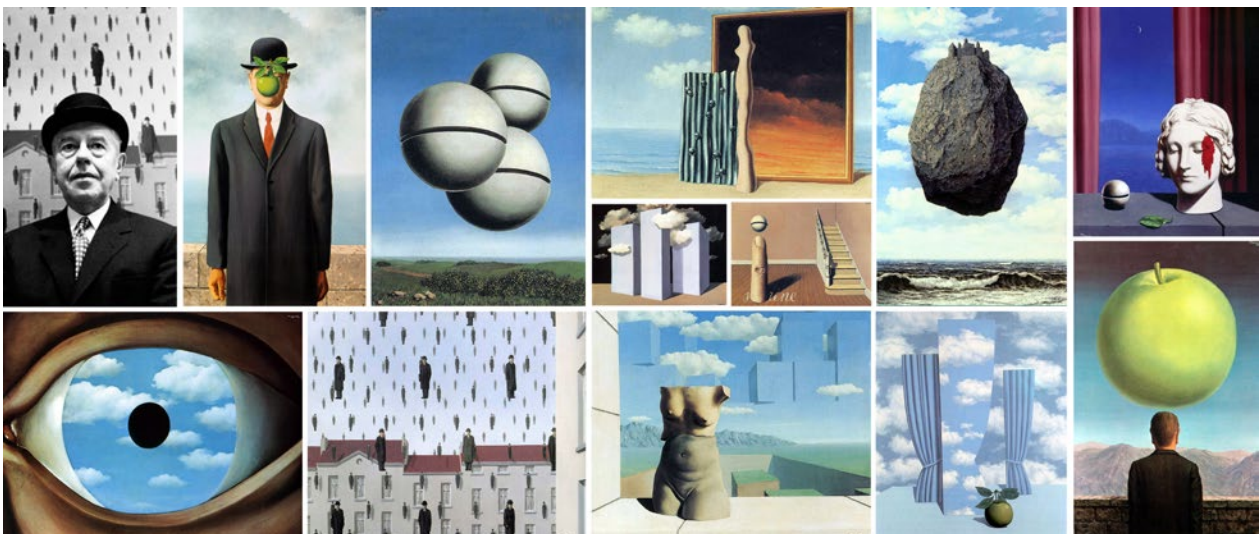
**Primárním cílem** nově vznikajícího videomappingu, což je ve své podstatě site-specific projekt, byla snaha navázat na historický kontext zvolené lokality a autorsky znázornit nový pohyb bloků, pád zdi a navrácení života zpět do prostor opuštěného areálu.

**Sekundární cílem** projektu se stalo vytvoření návaznosti na hlavní principy projektu *Anima Artis*, které spočívají v popularizaci výtvarného umění za využití kulturního transferu do nového média. Má-li téma místního *genius loci* fungovat jako forma odkazu k historii areálu, stává se potom téma popularizace výtvarného umění odkazem k současnosti, neboť momentálně v budovách Baťova institutu 14|15 sídlí mimo jiné Krajská galerie výtvarného umění či Muzeum jihovýchodní Moravy. Popularizace výtvarného umění je tak na místě.

### 6.1.3 Interpretované obrazy

Po stanovení tématických okruhů, které bude projekce naplňovat, bylo nutné v závěrečném kroku vybrat jednoho konkrétního umělce, jehož tvorba by se stala předmětem kulturního transferu a zvolené téma vizuálně zaštitila. Volba padla na dílo surrealistického belgického malíře **Reného Magritta**, který maloval a tvořil zhruba ve stejném časovém období, kdy Tomáš Baťa budoval svůj průmyslový podnik. Důležitá je především tématická návaznost k místu, neboť Magritte ve své tvorbě často pracoval s motivy pohyblivých bloků, cihlových zdí a přísnou uniformitou.

René Magritte se narodil 21. listopadu 1898 v belgickém městě Lessines. V roce 1916 začal studovat na Královské akademii múzických umění v Bruselu. Již v průběhu studia byly Magrittovy obrazy uveřejněny na některých výstavách a v uměleckých časopisech. Magritte také navrhoval reklamní plakáty, nějaký čas byl zaměstnán jako návrhář v továrně na tapety. Malířův osobitý rukopis se začal definovat po jeho přesunu do Francie, kde začal spolupracovat s francouzskými surrealisty.



Obr. 53: Obrazy Reného Magritta, jež se staly předmětem kulturního transferu

## 6.2 POPIS REALIZOVANÉ PROJEKCE

Finálním výstupem projektu se stala videomappingová projekce na budovu Baťova Institutu 14|15, která divákům představila možnosti, jak lze využít kulturního transferu obrazů významného světového malíře k symbolickému znázornění historických souvislostí, jež se k dané lokalitě váží.

### 6.2.1 Dějová struktura

Projekce je uvedena Magrittovým citátem: *"If the dream is a translation of waking life, waking life is also a translation of the dream."* V následující scéně jsou skrze paprsek světla, připomínající pohyb halogenové svítilny po fasádě, odhalovány kamenné bloky, které rotují kolem své osy. Tvar bloků, připomínající obrácené písmeno "T", je převzatý z architektonických predispozic podkladové fasády. Za využití hry světla a stínů je dosaženo optické iluze, že fasáda skutečně ožívá.

Samotná okna budovy plní funkci uměleckých rámců, v nichž se zobrazují Magrittova díla. Každý nový obraz je divákům odhalen rozvinutím rudých závěsů, jež jsou samy o sobě jedním z Magrittových častých motivů. Prezentované obrazy v okenních rámech znázorňují předměty a objekty, jež jsou pro Magrittovu tvorbu specifické. Diváci tak mohou zhlédnout zelená jablka, fragmentované sochy, levitující menhiry či obří kovové rolničky. Každé z oken se tak stává samostatným obrazem. Fasáda budovy se mění ve virtuální galerii.

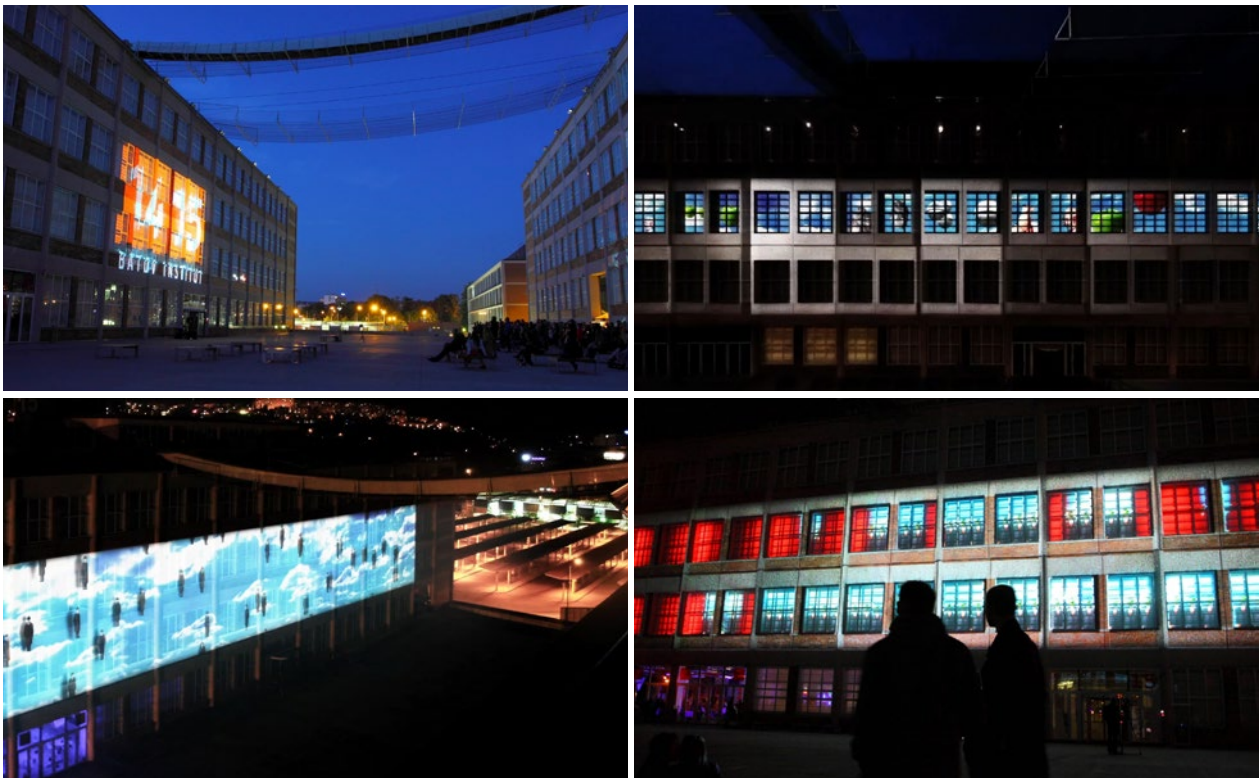
V další části projekce se všechny rudé záclony naráz zatáhnou, čímž všechna zobrazovaná díla zakryjí. Krátce nato se záclony opět roztemní, avšak namísto dřívějších Magrittových motivů již odhalují zástupy mužů v buřince s jablkem před obličejem, které odkazují ke slavnému obrazu *Syn člověka*. Dav uniformně oděných mužů stojí a vyčkává. Reflektuje tak dav diváků na druhé straně projekce, který taktéž napjatě očekává, co bude dále. Přichází skřípavý zvuk. V ten okamžik každý z postávajících mužů na sebe bere podobu podlouhlého hadovitého tvaru z Magrittova obrazu *Kompozice u břehu moře*. Tato hadovitá torza bok po bohu zdánlivě připomínají mříž, která se následně transformuje do obrovské červené opony zakrývající fasádu celé budovy. Po chvíli se rudá opona rozevívá a odkrývá zeď stojící za ní. Zeď následně odpadá s naprostou lehkostí, jako by taktéž byla pouhý kus látky, který někdo upustí. Výjev tak symbolizuje pád zlínské zdi ohraničující areál Svit. Za padající zdi zůstává již jen blankytně modré nebe s ubíhajícími mračny, skrze které začnou prolétávat stovky postav v černých buřinkách a kabátech. Dav mužů, který dříve postával za zdí a tiše vyčkával, nyní může vpadnout do nově otevřeného prostoru. Scéna s padajícími lidmi odkazuje k Magrittovu obrazu *Golconda*. Výjev nahrazuje motiv lidského oka z obrazu *Falešné zrcadlo*, které definitivně uzavírá svá víka a tím i celou třiminutovou projekci.

### 6.2.2 Proces výroby díla

Technická realizace zdrojového videa probíhala za využití kombinované techniky 2D a 3D animace. Proces vzniku částečně navazuje na produkci filmu *Anima Artis* a využívá řady zavedených postupů, které se během vývoje filmu *Anima Artis* osvědčily.

Prvním krokem se tak opět stal sběr podkladových materiálů, v tomto případě reprodukcí Magrittových obrazů v maximální možné kvalitě. Zdrojem dat byl ve většině případů opět server *WikiArt.org*, shromažďující reprodukce výtvarného umění.

V druhé fázi vývoje byla vybraná díla, která zapadala do stanoveného konceptu vyprávění, za využití programu *Adobe Photoshop* barevně ošetřena, rozřezána a připravena pro následnou animaci. Ta probíhala opět za využití programu *Adobe After Effects*, v němž byly předchystané 2D vrstvy ručně zanimovány. Novým krokem se stalo použití 3D animace, která byla realizována za využití zásuvného modulu (plug-inu) pro *After Effects* s názvem *Element 3D*. Skrze něj byly vybrané objekty převedeny do podoby jednoduchých 3D modelů a následně zanimovány. Tímto způsobem byly kupříkladu vytvořeny rotující prostorové bloky, které dynamicky vrhají stíny a odlesky. 3D technologie byla taktéž využita k vytvoření levitujících jablek, kamenných menhirů a chromových rolniček, které se tak staly plastičtějšími a uvěřitelnějšími objekty. Jako zdrojový podklad pro modré pozadí byl použit časosběrný záznam oblohy s plynoucími oblaky, který byl za využití postprodukčních procesů stylizován do podoby více upomínající k malbě.



Obr. 54: Magritte Mapping (fotografie z projekce)

### 6.2.3 Hudební podklad

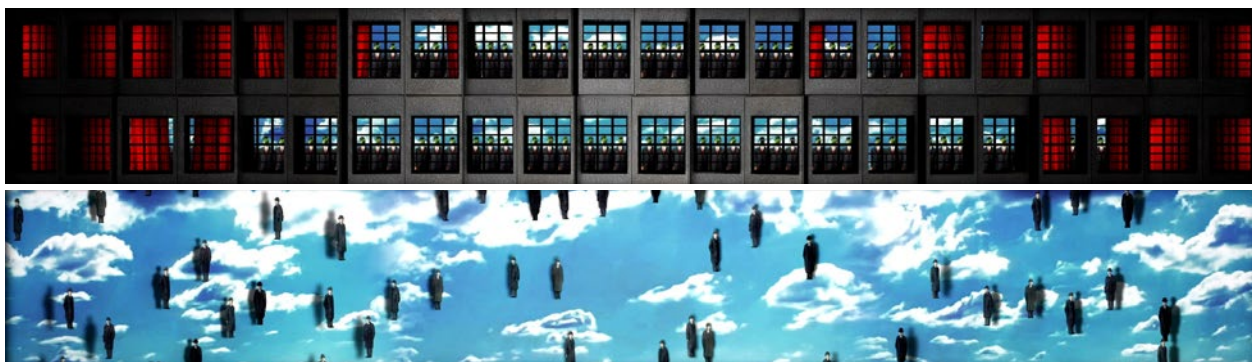
Pro posílení podmanivé atmosféry Magrittova surreálního světa byla použita chorální skladba *Requiem* od maďarsko-rakouského hudebního skladatele Györgye Sándora Ligetiho. Zajímavým faktem je, že tato skladba byla použita taktéž ve snímku Stanleyho Kubrica *2001: Vesmírná odysea*, který je filmovou adaptací knižních novel od Arthura C. Clarca. Ve filmu podkreslovala tato skladba vždy ty pasáže, v nichž přicházelo lidstvo do styku se mimozemským černým blokem/monolitem, který v rámci filmové mytologie fungoval jako urychlovač lidské evoluce a technologického pokroku. Během preprodukční fáze filmu se Kubrick mnohokrát zamýšlel, jak tento monolit výtvarně ztvárnit pro filmové publikum. Inspiraci nakonec našel právě u obrazů Reného Magritta, který s podobnými monolity/bloky často ve své tvorbě pracoval.

Opětovné propojení podmanivé sklady *Requiem* se surrealistickými obrazy Reného Magritta tak záměrně pracuje se zaužívanou spojitostí mezi konkrétním motivem a skladbou, která je ve filmové popkultuře podprahově zakořeněna.

## 6.3 REAKCE A OHLASY

Výsledné video bylo v rámci videomappingu promítnuto na fasádu budovy Institutu 14|15 hned několikrát. Premiérově bylo video představeno v rámci festivalu *Maska 2014*, pro nějž bylo primárně vytvořeno. O dva roky později bylo znovu uvedeno na festivalu *Maska 2016*, kde bylo oceněno první cenou za nejlepší videomappingovou projekci. V následujících letech bylo dílo prezentováno ještě několikrát – kromě navazujících festivalů *Maska* bylo taktéž uvedeno v rámci kulturní akce *Galerijní muzejní noc 2017*, kterou pořádá Krajská galerie výtvarného umění ve Zlíně.

Záznam z projekce je v současné době možné zhlédnout na serveru Vimeo, kam jej autor této disertační práce umístil pro potřeby další prezentace. Tento projekt tak představuje jedno z možných řešení, jak lze skrze kulturní transfer znovuoživit dílo a ideje významného umělce a přitom plnit několik cílů zároveň. Výsledný projekt tak respektuje *genius loci* zlínského areálu Svit a dále rozvíjí koncepci projektu *Anima Artis* popularizací díla známého výtvarníka.



Obr. 55: Magritte Mapping (záběry ze zdrojového videa)

# 7

## VIDEOMAPPING KATEDRÁLA VE FARU

*„Po pop-artu je graffiti největším uměleckým hnutím  
v soudobé historii, které má takový dopad na kulturu“*

– Jeffrey Deitch

## 7.1 NÁMĚT A CÍLE

Druhým doplňkovým výstupem práce, který spadá do koncepce projektu *Anima Artis* a využívá mappingovou projekci, se stává projekt nazvaný *Katedrála ve Faru (Cathedral of Faro)*. Projekt vznikl v roce 2014 ku příležitosti odborné konference *Algarve Design Meeting*, která se každoročně koná v portugalském městě Faro. Akce je postavena na mezinárodní spolupráci mezi University of Algarve a Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně. Závěrem každého ročníku se stává večerní videomapping, který je promítán na fasádu historické katedrály v centru města.

### 7.1.1 Genius loci

Katedrála sv. Panny Marie, též nazývána jako Katedrála ve Faru či Katedrála Sé, je římskokatolická sakrální stavba z roku 1251. Stojí ve východní části náměstí Largo da Sé na podloží, kde se nacházel původní římský chrám, který byl později přestaven na vizigótskou katedrálu a ta následně na maurskou mešitu. V následku anglického drancování v roce 1596 a zemětřesení z roku 1755 přežily z původního románsko-gotického exteriéru pouze dvě kaple, podnož zvonice a její vchod. Současná rekonstruovaná podoba je směsicí gotického, renesančního a barokního slohu. V interiéru katedrály se nachází Museu Capitular uchovávající sbírku sakrálního umění ze 17. a 18. století.

Faro je hlavním a největším městem jihoportugalského regionu Algarve s téměř 50 000 obyvateli. Leží 216 km jihovýchodně od Lisabonu na pobřeží Atlantského oceánu. Přilehlé mezinárodní letiště z něj činí turistickou vstupní bránu do celého regionu. Faro je taktéž kulturním a vzdělávacím centrem Algarve. Na vysoké škole University of Algarve, která byla založena roku 1979, studuje přes 10 tisíc studentů.

Stejně jako je tomu v řadě dalších portugalských měst, potýká se i Faro v posledních letech s rostoucím množstvím vandalismu a nelegálního graffiti. Každým rokem se na zdech města objevují nové kresby a malůvky, které tak nevyhnutelně mění a přetvářejí kulturní ráz celého města.

### 7.1.2 Záměry a témata

Autorská koncepce připravovaného videomappingu v tomto případě operovala s propojením dvou tvůrčích záměrů. **Prvním záměrem** bylo vytvoření ideové návaznosti na koncept projektu *Anima Artis* a za využití novomediálního transferu převést vybraná umělecká díla z dějin umění do nové, animované podoby.

**Druhým záměrem** se stala reflexe místního *genius loci*, neboť videomapping je ze své podstaty dílo vytvořené pro konkrétní místo a konkrétní čas (tzv. site-specific art) a mělo by tedy zůstat ve vztahu k dané lokalitě autentické. K dosažení tohoto cíle byla autorem v rámci přípravné fáze projektu stanovena **tři ústřední témata**, která vychází z geografických a historických souvislostí:

- **Prvním tématem** byla samotná **budova katedrály** – její bohatá minulost, časté přestavby i její současný stav. Pozornost byla taktéž věnována **ikoně Panny Marie**, již byl chrám zasvěcen, neboť se stává symbolickou patronkou celého místa.
- **Druhé téma** reflektovalo rostoucí množství **vandalismu a graffiti**, které nevyhnutelně mění historickou podobu města a určují jeho nový kulturní dopad.
- **Třetím tématem** se stalo hledání **katarze**, která by představila úvahu nad současným stavem a umožnila vtisknout do výsledného díla nějakou formu vlastní autorské výpovědi.

### 7.1.3 Interpretované obrazy

Vzhledem k faktu, že neexistují téměř žádné dochované fresky z původní katedrály, byly v rámci sběru dat použity reprodukce románských, gotických a raně renesančních náboženských maleb pocházejících povětšinou z Itálie. Jelikož měl Apeninský poloostrov v čele s římskokatolickou církví na stavbu katedrály velký vliv, byly jako vzorové předobrazy dobového kánonu využity nástěnné fresky od Ucella, Duccia a dalších. Taktéž byla využita reprodukce nástěnné malby Panny Marie z katakomb v Priscille, což je jedno z nejstarších dochovaných vyobrazení Panny Marie pocházející z druhé poloviny 2. století. Shromážděné výjevy posloužily k demonstraci postupného vývoje kánonového zobrazení Panny Marie. Tato evoluce ikony prezentovaná na fasádě budovy mohla být vnímána jako parafráze historických změn samotné katedrály.

## 7.2 POPIS REALIZOVANÉ PROJEKCE

Realizace zdrojového videa, které se prostřednictvím projektoru promítalo na budovu katedrály, probíhala v měsících duben–květen 2014. Obsahem projekce se stala autorská adaptace **tří hlavních témat** (viz výše), jejichž smyslem bylo doplnit multimediální projekci o historicko-kulturní přesah. Zdrojové video bylo vytvořeno za využití programů Adobe Photoshop a Adobe After Effects. Samotná projekce na budovu katedrály Sé proběhla dne 31. května 2014 v 10 hodin večer.

Obsah audiovizuální projekce znázorňuje tok času. První výjev tvoří motiv hodin, které promítají svůj světelný obraz na reálné kamenné hodiny na vrcholu katedrály. Avšak ručičky se točí v protisměru, neboť přesouvají čas zpět. Vrací diváka zpět do minulosti.

První velká scéna představuje původní římský chrám, jehož podoba je postupně odkrývána skrze úzký kužel světla, který po objektu cestuje. Na historické fasádě jsou postupně vykreslovány fresky Panny Marie, které představují dobový kánon z dob románského slohu, gotiky a protorenesance. Na těchto výjevech chová Panna Marie v náručí malého Ježíše. Nemluvně se jí krátce nato z náruče vytrácí a zjevuje ve formě dospělého Ježíše visícího na kříži. Marie propadá smutku a freska pomalu bledne, opadá a mizí. Kužel světla uhasíná a katedrála se ocitá zpět v temnotě.



Druhá scéna opět představuje tok času a vytváří iluzi ubíhajících hodin. Tentokrát ale ručičky běží dopředu, pokračují směrem do přítomnosti a brzké budoucnosti. Čelní fasádu opět osvětluje úzký kužel světla, který postupně odkrývá novou podobu katedrály. Místo středověkých fresek se tentokrát na katedrálu vykreslují graffiti. Mezi zobrazenými motivy lze spatřit i stylizované kresby Panny Marie či papeže. Nutno podotknout, že všechny zobrazované graffiti jsou autentické, neboť se jedná o skutečná díla nacházející se na zdech samotného města či jeho nejbližšího okolí. Graffiti se postupně šíří po celé fasádě a kužel světla odhaluje stále větší celek samotné katedrály, dokud před divákem nestojí celá historická budova zcela pokrytá barvami, obrazy a texty. Projekce zde představuje varovný scénář – vítězství lidové tvořivosti nad vysokou kulturou a úctou k minulosti.

Závěrečná část videomappingu představuje katarzi, autorskou výpověď k tématu. Nová fasáda zcela pokrytá graffiti praská, drolí se a odpadává. Místo ní se začínají formovat kamenné bloky, které opět sestaví tvar původní katedrály z roku 1251. Ovšem i ty se záhy rozpadávají a kusy kamene odpadávají pryč. Zanechávají za sebou suť prachu a střepů, z níž se následně zformuje detailně zdobená vitráž s motivem Panny Marie oplakávající Krista (Pieta). Z katedrály se tak stává křehký skleněný obraz, ikona. Závěrečný výjev symbolizuje víru, na jejíž základě byla sakrální stavba vybudována. Navrací esenci, původní myšlenku, z níž objekt vzešel. Závěrečnou scénu lze vnímat jako očistu duše od hmoty. Katarze je dokončena.

### 7.3 REAKCE A OHLASY

Projekce sklidila po svém prvním představení v roce 2014 řadu pozitivních ohlasů, díky kterým dostal autor této práce příležitost následující rok Faro osobně navštívit a o celém projektu *Anima Artis* promluvit v rámci dalšího ročníku konference *Algarve Design Meeting*. Během přednášky byla publiku představena rozpracovaná verze filmu *Anima Artis*, která pomohla dále rozvinout veřejnou diskuzi na téma novomediálního transferu uměleckého díla do animované podoby, která pomohla otevřít hlubší polemiku nad celou problematikou.



Obr. 56: Katedrála ve Faro (náhledy videomappingové projekce)

## ZÁVĚR

Nebývá žádoucí uzavírat odborný text s pocity nostalgie či sentimentu. Do vědecké práce subjektivní emoce nepatří. Přesto k tomu mívá překvapivě mnoho autorů sklony. Zejména potom ti, kteří se zabývají kreativními a uměleckými obory a je jim přirozenější více využívat svou pravou mozkovou hemisféru. Takoví lidé vnímají svět skrze barvy, hudbu, souvislosti, sny a pocity. Vědecký text je ovšem nutné zakončit racionálně, odborně, k věci. S maximální objektivitou a odosobněním. Shrnout všechny poznatky, ověřit platnost tezí, připomenout stanovené cíle a doplnit k nim velkou nálepkou „SPLNĚNO“. Práce je ukončena, výsledek dosažen. Ano, závěrečné slovo, stejně jako většina odborného textu, by měla patřit levé mozkové hemisféře. Navzdory těmto předpokladům si dovoluji do závěrečného slova zapojit hemisféry obě, neboť se na konečném výstupu podílely takřka rovným dílem. Nebylo by férové nyní předstírat, že tomu tak nebylo.

Disertační práce **Umělecké dílo v novomediálním transferu** vznikala pět let. Obsahuje tři hlavní části. Teoretické bádání a práci s literaturou, praktický průzkum multimediálních výstupů od jiných autorů a vlastní autorský projekt sestávající ze tří audiovizuálních děl. Všechny tři části práce na sebe přirozeně navazují a přestože každá mluví lehce odlišným jazykem, pojí je jedno společné téma, jeden tvůrčí proces. Tento proces lze vnímat jako parafrázi k jakémukoliv projektu z designerské praxe, který by měl taktéž sestávat z této trojčlenné posloupnosti: teoretického poznání tématu a vytvoření znalostní báze, průzkumu stávajících výstupů a zjištění stavu řešené problematiky, a nakonec z vlastní tvorby, jež ideálně vyústí v hmatatelný přínos k tématu.

Na počátku bádání nad zvoleným tématem stanula jedna hlavní a tři podpůrné hypotézy. Smyslem práce s odbornou literaturou v části teoretické, stejně tak smyslem multimediální rešerše v části praktické, bylo potvrdit či vyvrátit tyto hypotézy, v čemž tkví výzkumný charakter disertační práce.

*Podpůrná hypotéza #1: S nástupem internetu, sociálních sítí a chytrých zařízení mladí lidé postupně ztrácí schopnost vnímat a plně prožívat statický obraz v muzeu či galerii.*

Tato hypotéza je pravdivá, neboť rodící se generace zpravidla přichází do styku s digitálními technologiemi již od velmi útlého věku. Jejich schopnost vnímání je tedy pozměněna přijímanými vizuálními vjemy. Synaptická plasticita, která dynamicky přetváří vztahy mezi neurony v lidském mozku, redukuje schopnost soustředit se na statický obraz.

*Podpůrná hypotéza #2: Animace a nová média se mohou stát podpůrnými prostředky k popularizaci a zpřístupnění uměleckého díla člověku s nedostatečnou kulturní kompetencí či percepčními schopnostmi.*

Tato hypotéza je pravdivá, jelikož lidský mozek přirozeně vytváří silnější odezvu na pohyb či na interakci. Výtvarná díla převedená do animované podoby se mohou stát vhodným popularizačním nástrojem pro laickou veřejnost. Prvním krokem, kterým by mohla započít výuka dějin umění.

**Podpůrná hypotéza #3: Transfer uměleckého díla do animované podoby představuje možné řešení, jak zažehnout mezi lidmi větší zájem o výtvarné umění a zvýšit tak návštěvnost kulturních institucí.**

Tato hypotéza je pravdivá. Jak prokázaly výsledky multimediálního šetření v rámci praktické části práce, umělecká díla přenesená do podoby audiovizuálních projekcí, virtuální reality či animovaného filmu doprovází velký zájem a silné ohlasy ze strany veřejnosti. Většina těchto projektů byla ze strany kulturních institucí finančně podpořena, či přímo vznikly na jejich popud.

**Hlavní hypotéza: Transfer uměleckého díla do nového média je přicházející tendence (nikoliv trend), která nabízí nový potenciál, jak lze popularizovat dějiny výtvarného umění za využití animované tvorby.**

Jelikož byly tři podpůrné hypotézy prokázány, lze také hlavní hypotézu považovat za platnou. O tendenčnosti zkoumané problematiky vypovídá i počet sedmadvaceti multimediálních výstupů podobného tématu, jež jsou představeny v praktické části. Zajímavým faktem je, že více než polovina z nich vznikla v rámci posledních pěti let, tedy v letech 2012–2017.

Potvrzení platnosti tezí lze vnímat jako splnění výzkumné podstaty tohoto textu a naplnění teoretického cíle práce. Praktickým cílem se stává realizace krátkometrážního filmu *Anima Artis*, který je po sedmi letech vývoje hotový a připravený ke zveřejnění. Film doprovází dvě videomappingové projekce, které propojují koncept animovaných uměleckých děl s *geniem loci* zvolené lokality. Prokazují tak, že *Anima Artis* nemusí fungovat pouze jako osamocený produkt, nýbrž jako nosná myšlenka, s níž je možné za využití spektra rozličných audiovizuálních forem dále pracovat. Jakým způsobem bude v budoucnu s touto značkou dále nakládáno již záleží na příležitostech a zájmu veřejnosti. Cíl této práce je naplněn. Dveře jsou otevřené...

Každá z kapitol této práce byla uvedena citátem, který hovořil k tématu dané kapitoly. Bude tedy příznačné, když i poslední odstavce této práce definitivně uzavře citát. V návaznosti na závěrečnou scénu filmu *Anima Artis* bude i závěrečná pasáž tohoto textu věnována Banksymu, který prohlásil: „*Prý umíráte dvakrát. Zahynete poprvé, když přestanete dýchat, a zahynete podruhé, o něco později, když už se o vás přestane mluvit.*“

Svět se neustále vyvíjí. Avšak neděje se tak samovolně. Mění jej lidé – výrazné osobnosti, které mají vizi vytvořit něco nového a vytrvalost se nevzdat a překonat své limity. Tento text vzdává poctu všem, kteří v minulosti dokázali něco nového uvést v chod, ač se to tehdy mohlo jevit bezvýznamně. Transfer životního díla významných umělců do nového média představuje jednu z možných cest, jak zachovat jejich odkaz živoucí i pro další generace. A chceme-li jako společnost nadále uchovat nastavené kulturní hodnoty, je nezbytné nezapomenout na velké mistry, kteří k nim svým dílem přispěli. Neboť jinak skutečně hrozí, že tito lidé „*zahynou i podruhé.*“ A s nimi i to, čím jsme dnes.

THE  
END

## ZDROJE A PRAMENY

1. KEYES, Ralph. *The post-truth era: dishonesty and deception in contemporary life*. New York: St. Martin's Press, 2004. ISBN 0312306482.
2. GLEICK, James. *Informace: historie, teorie, záplava*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2013. ISBN 978-80-7363-415-5.
3. KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Praha: Národní galerie, 2000. ISBN 80-7203-252-6.
4. COOK, David A. *A history of narrative film*. 4th ed. New York: W.W. Norton, 2004. ISBN 0-393-97868-0.
5. CAIAZZO, D. & FEBBRAIO, A. & LISIERO, U., & CAGNAZZO, R. *Viral video: content is king, distributions is queen*. Bologna: Logo Fausto Lupetti, 2012. ASIN: B00QWIGE3Q.
6. GRABER, Sheila. *Animation: A Handy Guide*. London: A. & C. Black, 2009. ISBN-10: 1408102838.
7. WINDLEY, Phillip J. *Digital identity*. Sebastopol, CA: O'Reilly, 2005. ISBN 978-0596008789.
8. Zahrádka, Pavel, ed. *Estetika na přelomu milénia: vybrané problémy současné estetiky*. Brno: Barrister & Principal, 2010. ISBN 978-80-87474-11-2.
9. BATTEUX, Charles. *Les Beaux Arts réduits á un même principe*. Chez Durand, 1746.
10. WEITZ, Morris. *The Role of Theory in Aesthetics*. The Journal of Aesthetics and Art Criticism 15, no. 1, 1956. doi:10.2307/427491.
11. BEARDSLEY, Monroe C. *Redefining Art. The Aesthetic Point of View*. Ithaca: Cornell University Press, 1981.
12. DICKIE, George. *The art circle: a theory of art*. Evanston, IL: Chicago Spectrum Press, 1997. ISBN 1886094705.
13. DANTO, Arthur. *The Artworld*, The Journal of Philosophy, Volume 61, Issue 19, American Philosophical Association Eastern Division Sixty-First Annual Meeting, 1964.
14. CARROL, Noël. *Art, Practice, and Narrative*, Monist 71, 1988
15. CHEETHAM, Mark & HOLLY, Michael Ann, MOXLEY, Keith. *The Subject of Art History. Historical objects in Contemporary Perspective*: Cambridge, Cambridge UP, 1998.
16. HABERMAS, Jurgen. *Modernity – An Incomplete Project*, v: FOSTER, Hal. *The Anti-Aesthetics: Essays on Postmodern Culture*, Port Townsend, 1983.
17. CRIMP, Douglas. *The End of Art and the Origins of Museum*. Art Journal, Winter 1987.
18. DE MECHEL, Christian. *Catalogue des tableaux de la galerie Impériale et Royale de Vienne*. Basle 1784, s. XV.
19. KESNER, Ladislav. *Marketing a management muzeí a památek*. Praha: Grada, 2005. ISBN 978-80-247-1104-1.
20. FALK, John S. *Identity and the Museum Visitor Experience*. Routledge, 2009. ISBN: 1598741632
21. VERGO, Peter. *The New museology*. London: Reaktion Books, 1989. ISBN 0948462035.
22. MARKVART, Ivo. *Múúúúúzeum dětských múz – Úvahy a kresby dětí na téma muzeum*. Louny: Městská knihovna, 1997.

23. ADORNO Theodor, *Valéry Proust Museum in Memory of Hermann von Grab*, in ADORNO Theodor (ed.), *Prisms*, London: Garden City Press, 1983
24. PALÁN, A. *Reynek v područí billboardové agentury. Chci, aby malíř zlidověl, říká pořadatel*. Hospodářské noviny [online]. 20. 4. 2014. Dostupné z: <https://art.ihned.cz/umeni/c1-62056760-reynek-valdstejska-jizdarna>
25. *Oficiální webové stránky výstavy Chagall-Reynek* [online]. Dostupné z: <http://www.chagall-reynek.cz/>
26. HOSSAINI, Ali & BLANKENBERG, Ngaire. *Manual of digital museum planning*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2017.
27. MUELLER, J. A. & POPE, R. L. *The relationship between multicultural competence and white racial consciousness among student affairs practitioners*. Journal of College Student Development, 2001.
28. BOURDIEU, Pierre. *Distinction: A social critique of the judgement and taste*. London: Routledge and Kegan Paul, 1984.
29. HANUŠ, Radek & CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha: Grada, 2009. Pedagogika (Grada). ISBN 978-80-247-2816-2.
30. HARTL, Pavel & HARTLOVÁ, Helena. *Velký psychologický slovník*. Ilustroval Karel NEPRAŠ. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-686-5.
31. CUNO, James. *Whose Muse? Art Museum and the Public Trust*. Princeton: Princeton University Press, 2004.
32. KOTLER, Neil G., KOTLER, Philip & KOTLER, Wendi I. *Museum marketing and strategy: designing missions, building audiences, generating revenue and resources*. 2nd ed. San Francisco: Jossey-Bass, 2008. ISBN 0787996912.
33. PRENTICE Richard. *Experiential Cultural Tourism: Museum & the Marketing of the New Romanticism of Evoked Authenticity*. Museum Management and Curatorship, 19. 1. 2001.
34. KOTLER, Neil G. & KOTLER, Philip. *Can Museums be All Things to All People? Missions, Goals, and Marketing's Role*. Museum Management and Curatorship, 18. 3. 2001.
35. SEMENÍK, Richard & BAMOSSY, Garry. *Methodological Issues in Arts Marketing Research*, v: Managerial Economics for the Arts, Akron: Association for Cultural Economics, 1985.
36. LANG, Annie. *The Limited Capacity Model of Meditated Message Processing*. Journal of Communication, 2000.
37. HORÁČEK, Radek. *Orbis Pictus aneb komunikace tvůrčím činem. Animace na výstavách a galerijní pedagogika v České republice na počátku nového tisíciletí*. Bulletin Moravské galerie 58/59, 2003.
38. DUNCUM Paul. *Visual Culture: Developments, Definitions, and Directions for Art Education*. Studies in Art Education, 2001.
39. HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Brno: CERM, 1998. ISBN 80-7204-084-7.3
40. MCQUAIL, Denis. *Úvod do teorie masové komunikace*. 4., rozš. a přeprac. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-574-5.
41. JIRÁK, Jan & KÖPPLOVÁ, Barbara. *Masová média*. 2., přepracované vydání. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0743-6.
42. MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Přeložil Miloš CALDA. Praha: Mladá fronta, 2011. Strategie. ISBN 978-80-204-2409-9.

43. LISTER, Martin. *New media: a critical introduction*. 2nd ed. New York, N.Y.: Routledge, 2009. ISBN 0415431611.
44. MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2002. ISBN 0262632551.
45. TRIBE, Mark. & JANA, Reena. *New media art*. Los Angeles: Taschen, 2006. ISBN 3822830410.
46. LUDIN Diane. *Genetic Response 3.0*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://turbulence.org/Works/genresponse/index.html>
47. THOMPSON & CRAIGHEAD. *Trigger Happy*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/thap.html>
48. RSG. *Carnivore*. Official Website [online]. Version 8, 2016. Dostupné z: <http://r-s-g.org/carnivore/>
49. MTAA. *OnKawaraUpdate*. Official Website [online]. 2001. Dostupné z: <http://www.mteww.com/update/onkawara/index.php>
50. MCCOY, Jennifer & MCCOY, Kevin. *201: A Space Algorithm*. Official Website [online]. 2001. Dostupné z: <http://www.mccoyspace.com/project/48/>
51. CORY ARCHANGEL. *Super Mario Clouds*. Official Website [online]. 2002. Dostupné z: <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>
52. ADORNO, Theodor W., et al. *Critical Models: Interventions and Catchwords*. Columbia University Press, 1998.
53. ELWES, Catherine. *Video art: a guided tour*. New York: In the United States of America and in Canada distributed by Palgrave Macmillan, 2005. ISBN 1850435464.
54. MANIELLO, Donato. *Augmented Reality in Public Spaces Basic Techniques for Video Mapping Volume 1*. Amazon.de GmbH. 2015. ISBN 8895315340.
55. PAVELKA, J. *Kultura, média & literatura*. Brno: Středoevropské centrum slovanských studií, 2004, ISBN 80-86735-06-0.
56. NÜNNING, A. *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host, 2006. ISBN 80-7294-170-4.
57. Terry Gilliam. IMDb [online]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/name/nm0000416/>
58. *Monty Python's Terry Gilliam on Botticelli's Venus*. BBC Arts [online]. 12/2/2016. Dostupné z: <http://www.bbc.co.uk/programmes/p03jc1wb>
59. *Botticelli Reimagined*. V&A Official Website [online]. 2016. Dostupné z: <https://www.vam.ac.uk/exhibitions/botticelli-reimagined>
60. Sheila Graber. IMDb [online]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/name/nm0000416/>
61. *Paddington animator returns home*. BBC News [online] 2004. Dostupné z: [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/england/wear/3751182.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/wear/3751182.stm)
62. *Sheila Graber Animation*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.sheilagraberanimation.com/>
63. Marteen Koopman. IMDb [online]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/name/nm0465612/>
64. *FO CO MO*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://focomoso.com/>
65. *Achtoons*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.achtoons.it>



66. *Art With Mati & Dada*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.matidada.com>
67. *Art With Mati & Dada*. Official YouTube Channel [online]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/channel/UCR2NIUr0yPuqRxZN\\_7ItHog](https://www.youtube.com/channel/UCR2NIUr0yPuqRxZN_7ItHog)
68. *Limina*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://liminaonline.it/larte-con-mati-e-dada/>
69. *Kids Art Tourism*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://kidsarttourism.com/>
70. *The Kandinsky Effect*. Official Band Website [online]. Dostupné z: <https://www.thekandinskyeffect.com>
71. *Manu Meyre*. Official Vimeo Channel [online]. Dostupné z: <https://vimeo.com/manumeyre>
72. *L' Ogre Production*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://logre.tv/home>
73. KEITH, Kelsey. *Hold Your Horses: Name That Painting*. Flavorwire [online]. 2010. Dostupné z: <http://flavorwire.com/74342/hold-your-horses-name-that-painting>
74. REISS, Adam. *'The Scream' sold for nearly \$120 million*. CNN [online]. 3/5/2012. Dostupné z: <http://edition.cnn.com/2012/05/02/us/new-york-the-scream/index.html>
75. *Edvard Munch's „The Scream“ comes to life!* ArtBeat Online Magazine [online]. 20/2/2012. Dostupné z: <http://safe-frame.com/>
76. *Safe Frame*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://safe-frame.com/>
77. MCGONIGAL, Jane. *Reality is broken : why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Group, 2011. ISBN: 9780143120612 .
78. *ACE Team*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.aceteam.cl/>
79. *Rock of Ages II*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.rockofages2.com/>
80. *Les carrières du Val d'Enfer*. Frequence SUD [online]. 2006. Dostupné z: <https://www.frequence-sud.fr/art-292>
81. *Cathedrale D'Images*. Official Website [online]. 2014. Dostupné z: <http://www.cathedrale-images.com/>
82. *Carrières de Lumières*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://carrieres-lumieres.com/>
83. *Petros Vrellis*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://artof01.com/vrellis/>
84. *Petros Vrellis Makes Van Gogh's 'Starry Night' Interactive*. Huffington Post. [online]. 2/10/2012. Dostupné z: [https://www.huffingtonpost.com/2012/02/10/petros-vrellis-starry-night-interactive\\_n\\_1269226.html](https://www.huffingtonpost.com/2012/02/10/petros-vrellis-starry-night-interactive_n_1269226.html)
85. *Luca Agnani*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.lucaagnani.com/>
86. MAGDALENO, Johnny. *Artist Brings Van Gogh Paintings To Life With 3D Animation And Visual Mapping*. The Creators Project [online]. 8/8/2013. Dostupné z: <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/luca-agnani-brings-van-gogh-to-life-with-3d-animation-and-visual-mapping>
87. BRIEN, Tom. *Television becomes the new canvas. The Creators Project*. John Lewis [online]. 5/9/2013. Dostupné z: <https://www.johnlewis.com/inspiration-and-advice/technology/autumn-2013/oled-and-4k-tv-video>
88. *Enliven Art*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.enlivenart.pl>
89. *Grupa Smaczneho*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.g-s.pl/>
90. *Lost Senses Awarded in Los Angeles*. Polish Shorts [online]. 31/10/2015. Dostupné z: <http://polishshorts.pl/en/>

- news/2686/lost\_senses\_awarded\_in\_los\_angeles
91. *Doug Bayne*. IMDB [online]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/name/nm1682585/>
  92. *Banksy Takes Aim at London's Arms Fair With a New Artwork*. Artnet [online]. 13/9/2017. Dostupné z <https://news.artnet.com/art-world/art-industry-news-sept-13-1079888>
  93. FORREST, Adam. *Banksy mural picked as British public's favourite work of art*. The Big Issue. [online]. 27/7/2017. Dostupné z: <https://www.bigissue.com/news/banksy-mural-picked-british-publics-favourite-work-art/>
  94. WOOD, Jo. *Standing #WithSyria*. Huffington Post [online]. 3/4/2014. Dostupné z: <http://www.imdb.com/name/nm1682585/>
  95. *#WithSyria*. Official Website [online]. Dostupné z: <https://withsyria.com/>
  96. *Rino Stefano Tagliaferro*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.rinostefanotagliaferro.com/>
  97. *Beauty (2014)*. IMDb [online]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt4241648/>
  98. PIERRI, Marina. *Beauty: la storia dell'arte prende vita*. WIRED IT [online]. 20/1/2014. Dostupné z: <http://www.wired.it/tv/beauty-la-storia-dellarte-prende-vita>
  99. *Late Rembrandt trekt ruim een half miljoen bezoekers*. Rijksmuseum Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.kprijksmuseum.nl/terugblik>
  100. *Rembrandts meesterlijke mogelijkheden*. CSDM Official Website [online]. 18/8/2017. Dostupné z: <https://csdm.online/content-nl/cs-digital-media-brengt-de-late-rembrandt-tot-leven/>
  101. *Art Mall: A-Gallery*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://artmall.ua/uslugi-i-razvlecheniya/galereya-a-gallery>
  102. *Front Pictures*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.frontpictures.com/>
  103. MUTTER, Zoe. *Renaissance art brought to life by Front Pictures and Datapath*. Exertis Medium [online]. 2/9/2014. Dostupné z: <https://www.avinteractive.com/news/displays/renaissance-art-brought-life-front-pictures-datapath-02-09-2014/>
  104. KABACHINSKY, Ilya. *Преимущество маленьких*. Forbes RU [online]. 29/7/2015 Dostupné z: <http://forbes.net.ua/magazine/forbes/1397319-preimushchestvo-malenkih>
  105. *Platige Image*. Official Website [online]. Dostupné z: [http://www.platige.com/en/page/79-Battle\\_Of\\_Grunwald\\_3d](http://www.platige.com/en/page/79-Battle_Of_Grunwald_3d)
  106. *The D in David*. National Board of Review [online]. Dostupné z: <http://www.nationalboardofreview.org/student-film/d-david-directed-michelle-yi-yaron-farkash/>
  107. BECNEL, Thomas. *Ringling student's film pokes fun at statue's not-so-private parts*. Herald-Tribune [online]. 5/5/2016. Dostupné z: <http://ticket.heraldtribune.com/2016/05/05/students-film-focuses-on-the-d-in-david/>
  108. RUSSELLA, Erica. *Jane Zhang's 'Dust My Shoulder Off' Video Is A Surreal Pop Art Masterpiece*. PopCrush [online]. 2016. Dostupné z: <http://popcrush.com/jane-zhang-dust-my-shoulders-off-video>
  109. DILL, Jennifer. *Spot All the Famous Painted Faces in Jane Zhang's Trippy New Video for „Dust My Shoulders Off“*. E! News [online]. 29/10/2016 Dostupné z: <http://www.eonline.com/news/805602/spot-all-the-famous-painted-faces-in-jane-zhang-s-trippy-new-video-for-dust-my-shoulders-off>
  110. KELLY, Kevin. *The Inevitable: Understanding the 12 Technological Forces That Will Shape Our Future*. Penguin Books, Reprint edition, 2017. ISBN: 0143110373.

111. *Dreams of Dali*. The Dali Museum [online]. 2016. Dostupné z: <http://thedali.org/dreams-of-dali>
112. *Dreams of Dali*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.dreamsofdali.net/>
113. DALÍ, Salvador. *El mito trágico de „El ángelus“ de Millet*. 1a. ed. en Colección Esenciales. Barcelona: Tusquets, 2004. ISBN 8483109344.
114. *Jheronimus Bosch 500*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.bosch500.nl/en>
115. *Bosch VR*. BDH Immersive Official Website [online]. Dostupné z: <https://www.bdh.net/immersive/bosch-vr>
116. MUFSON, Beckett. *Hieronymus Bosch 's, Garden of Earthly Delights' Is Now a VR Universe*. Creators [online]. 9/2/2016. Dostupné z: [https://creators.vice.com/en\\_uk/article/wnpkdn/hieronymus-boschs-garden-of-earthly-delights-is-now-a-vr-universe](https://creators.vice.com/en_uk/article/wnpkdn/hieronymus-boschs-garden-of-earthly-delights-is-now-a-vr-universe)
117. *Magritte VR*. BDH Immersive Official Website [online]. Dostupné z: <https://www.bdh.net/immersive/magritte-vr>
118. MUFSON, Beckett. *Enchanting René Magritte Experience Goes Inside Surreal Paintings*. Creators [online]. 14/7/2017. Dostupné z: [https://creators.vice.com/en\\_au/article/wj8p5b/rene-magritte-vr-experience-inside-surreal-paintings](https://creators.vice.com/en_au/article/wj8p5b/rene-magritte-vr-experience-inside-surreal-paintings)
119. *The Next Rembrandt*. Official Website [online]. Dostupné z: <https://www.nextrembrandt.com/>
120. BROWN, Mark. *'New Rembrandt' to be unveiled in Amsterdam*. The Guardian [online]. 5/4/2016. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/apr/05/new-rembrandt-to-be-unveiled-in-amsterdam>
121. SHEPERD, Jack. *The Next Rembrandt: Data analysts ,bring artist back to life' to create one last painting*. Independent [online]. 5/4/2016. Dostupné z: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/news/the-next-rembrandt-data-analysts-bring-artist-back-to-life-to-create-one-last-painting-a6969371.html>
122. PORTER, Lizzie. *Is this the ultimate Rembrandt portrait?* The Telegraph [online]. 5/4/2016. Dostupné z: <http://www.telegraph.co.uk/news/2016/04/05/is-this-the-ultimate-rembrandt-portrait/>
123. *Loving Vincent*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://lovingvincent.com/>
124. *BreakThru Films*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://www.breakthrufilms.pl/>
125. *Loving Vincent Painters*. Official Website [online]. Dostupné z: <http://lovingvincentpainters.com/>
126. CAVNA, Michael. *Kickstarter of the Week: Painted 'Loving Vincent' film aims to be as moving as the people van Gogh captured on canvas*. The Washinton Post [online]. 11/3/2014. Dostupné z: [https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2014/03/11/kickstarter-of-the-week-with-painted-animation-loving-vincent-film-aims-to-be-as-moving-as-the-people-van-gogh-himself-captured-on-canvas/?utm\\_term=.f3ff436cc167](https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2014/03/11/kickstarter-of-the-week-with-painted-animation-loving-vincent-film-aims-to-be-as-moving-as-the-people-van-gogh-himself-captured-on-canvas/?utm_term=.f3ff436cc167)
127. *Loving Vincent*. IMDb. [online]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt3262342/>
128. ZATLOUKAL, Jiří. *Vývojáři z ČVUT vytvořili animační program Stylit, který ve světě nemá konkurenci*. Euro [online]. 19/6/2017. Dostupné z: <http://www.euro.cz/byznys/vyvojari-z-cvut-vytvorili-animacni-program-stylit-ktery-ve-svete-nema-konkurenci>
129. MAYORGA, Emilio. *'Loving Vincent' Gets Standing Ovation at Annecy*. Variety [online]. 14/6/2017. Dostupné z: <http://variety.com/2017/film/festivals/loving-vincent-gets-standing-o-at-annecy-1202466277/>
130. BRADSHAW, Peter. *Loving Vincent review – a dreamlike, hand-painted plunge into Van Gogh Land*. The Guardian [online]. 10/10/2017. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2017/oct/10/loving-vincent-review-van-gogh-artist>

## POUŽITÁ LITERATURA

- BLÁHA Jaroslav. *Výtvarné umění a hudba: Tvar prostor a čas*. Praha: Togga, 2012. ISBN 978-80-87258-69-9.
- BURTON G., JIRÁK J. *Úvod do studia médií*. Brno: Barrister&Principal, 2003. ISBN 80-85947-67-6.
- DE BOTTON, Alain & ARMSTRONG, John. *Umění jako terapie*. Zlín: Kniha Zlín, 2014. Tema (Kniha Zlín). ISBN 978-80-7473-161-7.
- DYTRTOVÁ, Kateřina. *Interpretace a metody ve vizuálních oborech*. Ústí nad Labem: Univerzita J.E.Purkyně v Ústí nad Labem, 2010. ISBN 8074142507.
- ELKINS, James. *Proč lidé pláčou před obrazy: příběhy lidí, které obrazy dojaly k slzám*. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1509-9.
- FARTHING Stephen. *Umění od počátku do současnosti*. Praha: Slovart, 2012. ISBN 978-80-7391-622-0.
- FLAŠAR, Martin; HORÁKOVÁ, Jana; MACEK, Petr a kol. *Umění a nová média*. Brno: Masarykova univerzita, 2011.
- KAPLÁNEK, Michal. *Animace jako výchovná metoda*. Teologická fakulta JČU.
- KIRKOSOVÁ, Kateřina: *Populární kultura jako interpretační výzva: pokus o nové čtení*. Diplomová práce. Mediální studia 2011, č. 1, s. 59–72.
- MACEK, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. Brno: Masarykova univerzita, 2013.
- MACEK, Jakub. *Úvod do nových médií*. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2011.
- MCLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura: výbor z díla*. Brno: Jota, 2000. Nové obzory (Jota). ISBN 978-80-7217-128-6.
- MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991. Eseje (Odeon). ISBN 80-207-0296-2.
- MIKŠ, František & KESNER, Ladislav, ed. *Gombrich: porozumět umění a jeho dějinám*. Brno: Barrister & Principal, 2010. ISBN 978-80-87029-57-2.
- PAVLÍČEK, Antonín. *Nová média a sociální síť*. Praha: Oeconomica, 2010. ISBN 978-80-245-1742-1.
- PAVLÍČEK, Antonín. *Nová média a web 2.0*. Praha: Oeconomica, 2007. ISBN 978-80-245-1272-3.
- READ Herbert. *Výchova uměním*. Odeon, 1967. ISBN 01-521-67.
- RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F., ed. *Umění 20. století*. Praha: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.
- SLAVÍK, Jan & WAWROSZ, Petr. *Umění zážitku, zážitek umění: teorie a praxe artefietiky*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2004. ISBN 8072901303.
- TŘEŠTÍK Michael. *Umění vnímat umění*. Praha: Gasset, 2011. ISBN 978-80-87079-15-7.
- VIGUÉ, Jordi. *Mistři světového malířství*. 3. vyd. Přeložil Ivana KADLECOVÁ, přeložil Lumír MIKULKA. Čestlice: Rebo, 2011. ISBN 978-80-255-0012-5.

## SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr. 1: Dancing Venus (záběry z videa)
- Obr. 2: Four Views of Landscape (záběry z filmu)
- Obr. 3: Face in Art (záběry z filmu)
- Obr. 4: Art Horses (záběry z filmu)
- Obr. 5: William Blake (záběry z filmu)
- Obr. 6: Mondrian (záběry z filmu)
- Obr. 7: Expressionism (záběry z filmu)
- Obr. 8: Leonardo (záběry z filmu)
- Obr. 9: Michelangelo (záběry z filmu)
- Obr. 10: Turner (záběry z filmu)
- Obr. 11: Famous Paintings (záběry z filmu)
- Obr. 12: Galerie (záběry ze seriálu)
- Obr. 13: This is not a film (záběry z filmu)
- Obr. 14: Art with Mati & Dada (záběry ze seriálu)
- Obr. 15: Art with Mati & Dada (trikové scény)
- Obr. 16: Merchandising z programu Mati & Dada
- Obr. 17: Kandinskij Effect (záběry z animace)
- Obr. 18: 70 million (záběry z videoklipu)
- Obr. 18: The Scream (záběry z animovaného filmu)
- Obr. 19: Rock of Ages II (animované předěly)
- Obr. 20: Carrières de Lumières (fotografie z projekce)
- Obr. 21: Starry Night (ukázky interakce s aplikací)
- Obr. 22: Van Gogh Shadow (záběry z realizace)
- Obr. 23: Van Gogh Shadow (proces výroby 3D scén)
- Obr. 24: Enliven Art (záběry z epizod)
- Obr. 25: Lost Sences (záběry z filmu)
- Obr. 26: The Elegant Gentleman's Guide (skeče)
- Obr. 27: #WithSyria (záběry z videa)
- Obr. 28: BEAUTY (záběry z filmu 1)
- Obr. 29: BEAUTY (záběry z filmu 2)
- Obr. 30: LateRembrandt (fotografie venkovní kampaně)
- Obr. 31: A-Gallery (technické zázemí projektu)
- Obr. 32: Renaissance: the Age of Genius (foto z projekce)
- Obr. 33: Avant-garde: the Space of Colors and Forms (fotografie z projekce)
- Obr. 34: Battle of Grunwald (záběry z aplikace)
- Obr. 35: D in David (záběry z filmu)
- Obr. 36: Dust My Shoulders Off (záběry z videoklipu)
- Obr. 37: Dreams of Dali (fotografie z projekce)
- Obr. 38: Bosch VR (náhledy VR aplikace)
- Obr. 39: Magritte VR (náhledy VR aplikace a promítacího prostředí)
- Obr. 40: Next Rembrandt (proces sběru dat)
- Obr. 41: Next Rembrandt (uměle vytvořený Rembrandtův obraz)
- Obr. 42: Loving Vincent (záběry z filmu 1)
- Obr. 43: Loving Vincent (záběry z filmu 2)
- Obr. 44: Loving Vincent (produkce filmu, hrané záběry a rotoskopie)
- Obr. 45: Loving Vincent (produkce filmu, malba snímků na plátno)
- Obr. 46: Preprodukční skladba obrazů do plánovaná chronologie
- Obr. 47: Koncepce hlavního hrdiny, jeskynní člověk (opuštěný koncept)
- Obr. 48: Koncepce hlavního hrdiny, ruce malíře (opuštěný koncept)
- Obr. 49: Anima Artis, Kapitola I: Genesis
- Obr. 50: Anima Artis, Kapitola II: Staří mistři
- Obr. 51: Anima Artis, Kapitola III: Avantgarda
- Obr. 52: Areál Svit / Archivní fotografie původní zdi
- Obr. 53: Obrazy Reného Magritta, jež se staly předmětem kulturního transferu
- Obr. 54: Magritte Mapping (fotografie z projekce)
- Obr. 55: Magritte Mapping (záběry ze zdrojového videa)
- Obr. 56: Katedrála ve Faru (náhledy projekce)

## ŽIVOTOPIS AUTORA

### OSOBNÍ ÚDAJE

Jméno a příjmení: MgA. Michal Kupilík

Datum narození: 22. 11. 1987

### VZDĚLÁNÍ

2012–dosud: Multimédia a design, FMK UTB ve Zlíně, doktorský studijní program

2010–2012: 3D Design, FMK UTB ve Zlíně, MgA.

2007–2010: 3D Design, FMK UTB ve Zlíně, BcA.

2003–2007: Gymnázium Chomutov

### ODBORNÁ PRAXE

**2012–2017:** na volné noze, různé zakázky – animace, grafika, 3D design, web

**2016–2017:** Werichova vila – externí grafik

**2016–2017:** Museum Kampa – externí grafik

**2015:** Týdeník RESPEKT – externí motion designer

**2014:** Česká televize – externí motion designer

**2013–2014:** Nakladatelství HOST – externí motion designer

**2014–2017:** Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta managementu a ekonomiky – externí grafik

**2013–2016:** Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta humanitních studií – externí grafik

**2012–2017:** Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Oddělení mezinárodního marketingu – externí grafik

**2012–2016:** Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Odbor marketingu a komunikace – externí grafik

### VEŘEJNÉ PREZENTACE A PŘEDNÁŠKY

2012 – konference **Kreativní Zlín** – Baťova vila, prezentace vlastní tvůrčí činnosti

2013 – konference **Design na hranici 2013** – moderování konference

2014 – konference **Design na hranici 2014** – moderování konference

2015 – konference **Algarve Design Meeting** v Portugalsku – přednáška na téma *Bringing Art to Life*

2016 – výstava „deset“ (10 let ateliérů ADD a ADE v galerii CZECHDESIGN v Praze) – přednáška v rámci diskuzního okruhu *Na co nás škola (ne)připravila*

### ORGANIZAČNÍ ČINNOSTI BĚHEM STUDIA

2013 – Výstava studentských prací v rámci konference *AdCamp*, Kongresové centrum Zlín

2013 – Příprava workshopu s AKU v Báňské Bystrici

2014 – Organizace výstavy Pokoje II v Praze

### PEDAGOGICKÁ PRAXE

2012/2013 – Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, FMK, *Ateliér 3D/8–9*, asistent

2014 – Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, FMK, *Prezentace pro designery*, garant a pedagog předmětu

2015 – Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, FMK, *Prezentace pro designery*, garant a pedagog předmětu

### OPONENTURA KVALIFIKAČNÍCH PRACÍ

- MARKO, Michal. *Univerzální interiérový modulární systém*. Zlín, 2013. Bakalářská práce. UTB FMK, 3D design. Vedoucí práce: MgA. Václav Skácel. Oponent práce: MgA. Michal Kupilík.
- KRŇÁČOVÁ, Klára. *Interiérové svítidlo*. Zlín, 2013. Bakalářská práce. UTB FMK, 3D design. Vedoucí práce: M. A. Vladimír Kovařík. Oponent práce: MgA. Michal Kupilík.
- PROCHÁZKA, Petr. *Vizuální styl akce*. Zlín, 2014. Bakalářská práce. UTB FMK, 3D design. Vedoucí práce: MgA. Václav Ondroušek. Oponent práce: MgA. Michal Kupilík.
- VÁZAL, Matěj. *Multimediální prezentace produktu*. Zlín, 2014. Bakalářská práce. UTB FMK, 3D design. Vedoucí práce: doc. ak. mal. Jan Meisner. Oponent práce: MgA. Michal Kupilík.

## TVŮRČÍ ČINNOST

- videomapping Mercedes-Benz pro festival VZÁŘÍ (2012)
- návrh veletržní expozice UTB pro Gaudeamus Brno 2012 (2012)
- grafické řešení kampaně pro krajské volby ODS Plzeň 2012 (2012)
- animovaná novoročenka UTB (2012)
- univerzitní brožura pro Mezinárodní oddělení UTB (2013)
- animovaný film Králova řeč pro soutěž Jameson Empire Awards (2013)
- knižní trailer Stefan Spjut: Stallo pro Nakladatelství Host (2013)
- grafické řešení kampaně pro volby do poslanecké sněmovny ODS Plzeň 2013 (2013)
- návrh veletržní expozice UTB pro Gaudeamus Brno 2013 (2013)
- fakultní brožura pro Fakulty humanitních studií UTB (2013)
- propagace studentské módní přehlídky Arts Secret Fashion Show (2013)
- výroční katalog ateliérů A3D a AVK (2014)
- průvodce pro zahraniční studenty UTB (2014)
- sada propagačních tiskovin pro pro Mezinárodní oddělení UTB (2014)
- knižní trailer Samantha Shannonová: Kostičas (2014)
- grafické řešení kampaně Jiřího Pospíšila pro volby do evropského parlamentu (2014)
- videomapping René Magritte pro festival Maska (2014)
- videmapping Katedrála ve Faru pro Algarve Design Meeting (2014)
- grafická výbava dokumentu Raport o Velké válce pro ČT (2014)
- grafické řešení kampaně pro komunální volby ODS Plzeň 2014 (2014)
- veletržní expozice UTB pro Gaudeamus Brno 2014 (2014)
- webové stránky ilustrátorky TerryEmi (2014)
- animovaná upoutávka do kina pro časopis RESPEKT (2015)
- corporate identity a logomanuál společnosti Čistá Plzeň (2015)
- web společnosti Čistá Plzeň (2015)
- sada propagačních tiskoviny pro Erasmus+ UTB (2015)
- návrh veletržní expozice UTB pro Gaudeamus Brno 2015 (2015)
- corporate identity a webové stránky pro Institut celostní grafologie (2015)
- turistický průvodce Půjdem tudy pro OPŽP (2015)
- corporate identity a vizuální styl společnosti Include IT (2015)
- grafická podoba webových stránek Include IT (2016)
- webové stránky a grafické materiály k výstavě Evy Landové (2016)
- návrh veletržní expozice UTB pro Gaudeamus Brno 2016 (2016)
- corporate identity a logomanuál květinového ateliéru Rosmarino (2016)
- logotyp a webové stránky únikové hry Sherlocked Plzeň (2016)
- grafické řešení kolekce dárkových předmětů do muzejního obchodu značky Meda (2016)
- propagační tiskoviny události Werichovka ožívá (2016)
- webové stránky společnosti Temperator (2016)
- corporate identity a propagační tiskoviny projektu The Czechoslovak Talks (2016)
- webové stránky projektu The Czechoslovak Talks (2016)
- orientační systém a značení na nádvoří Musea Kampa (2016)
- corporate identity a logomanuál Musea Kampa (2017)
- corporate identity a logomanuál Werichovy vily (2017)
- webové stránky Werichovy vily (2017)
- sada propagačních tiskovin k festivalu Otevření Werichovy vily (2017)
- corporate identity pekařství Róza pečce
- logotyp a corporate identity Central and Eastern European Art Foundation (2016)

MgA. Michal Kupilík

# UMĚLECKÉ DÍLO V NOVOMEDIÁLNÍM TRANSFERU

ARTWORK IN A NEW  
MEDIA TRANSFER

Disertační práce

Náklad: 7 výtisků

Sazba: MgA. Michal Kupilík

Rok vydání 2017

© Michal Kupilík 2017



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací