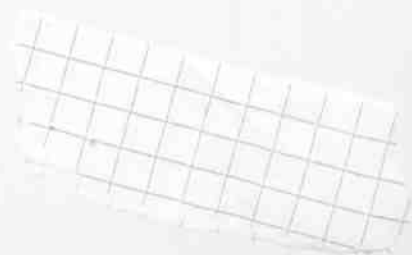


## Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury

V Praze dne  
15. 4. 2007



## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

PRO (jméno a příjmení, u provdaných i dívčí) Zdeněk Svoboda

obor studia: jednooborové studium učitelství VV

typ studia: prezenční

kombinované

adresa: Perlitová 1815 Praha 4-Krč

E-mail: 1594@atlas.cz

tel.: 728683384

V souladu s §11 Studijního a zkušebního řádu UK v Praze – Pedagogické fakulty  
zadávám Vám diplomovou práci na téma

### **Multiplikace jako prostředek komunikace**

Pokyny pro zpracování:

Nositelům vizuálního sdělení bude reprodukovatelné dílo (tisk, fotografie, PC grafika, video apod), které lze šířit se zachováním původnosti díla a jehož násobená možnost prezentace umožňuje demokratickou i pedagogickou působnost.

Vlastní výtvarný projekt:

Teoretické zpracování teoretického tématu: Multiplikace jako prostředek komunikace umělecké, sociální, politické, ekonomické, vzdělávací, apod...

Didaktické použití tématu ve vlastní praxi.

Uvažte možnosti využití tématu ve školní praxi na SŠ a LŠU.

Navrhnete metodickou řadu nebo dílčí projekt s tématem a v technice odpovídající příslušné škole a věku.

## Posudek D.P.

Zdeněk Svoboda

### Multiplikace jako prostředek komunikace

Diplomová práce Zdeňka Svobody se vyznačuje velkým smyslem pro koncept a strukturované myšlení.

Svoji práci předkládá bez zřetelných slabin a se schopností uvádět svoji argumentaci v kontextech výtvarných, historických, technologických i didaktických.

Dostatečnou měrou se opírá o odbornou literaturu a o své zkušenosti s digitálními médii nabyté během šestiletého studia.

V praktické části je téma vtipně reflektováno osobní internetovou prezentací umění v podobě portfólia autora.

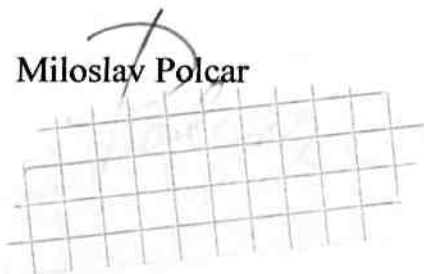
Logickým důsledkem takto nabytých zkušeností je pak pedagogické využití tématu Multiplikace jako prostředek komunikace pro základní a umělecké školy.

Diplomant pracoval samostatně, komunikoval osobně s vedoucím práce při vyhledávání odborné literatury a při vytváření struktury diplomové práce.

Před obhajobou doporučuji znamku :výborně

Vedoucí práce: Doc. akad. mal. Miloslav Polcar

V Praze 4. 5. 2007



Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy v Praze, M. D. Rettigové 4, Praha 1

### Oponentský posudek diplomové práce Zdeňka Svobody

**Typ studia:** prezenční studium, magisterské

**Ročník:** 5.

**Obor studia:** VV ZUŠ

**Vedoucí diplomové práce:** Doc. Ak. mal. Miloslav Polcar

Konzultant diplomové práce: Doc. Ak. mal. Jiří Kornatovský

**Oponent:** Mgr.A. Michal Sedlák

**Měsíc a rok dokončení:** Duben 2007

**Téma diplomové práce:** „MULTIPLIKACE JAKO PROSTŘEDEK KOMUNIKACE

Diplomová práce Zdeňka Svobody je rozdělena na tři části: první se zevrubně věnuje historii vývoje technologií a prostředků umožňující multiplikaci informací v různých formách. Práce začíná prvními otisky rukou v jeskyních a srovnáním s tagy a šablonami z oblasti street artu. Je zajímavé, jak se Zdeněk Svoboda rozkročil napříč historií, kde většinou jde o komunikaci s nemateriální a materiální povahou myšlenky v rámci předmětu zájmu, přičemž posluchač se především soustředil na novodobý fenomén – internet. Student vidí největší těžiště práce v malbě svých obrazů, přesto se ve výtvarné části ubírá spíše cestou celkové prezentace své práce prostřednictvím elektronického média v podobě webových stránek. Zdá se, že internet ho fascinuje právě tím, že se ve své vizuální podobě zobrazuje všem uživatelům víceméně stejně, určitým způsobem se multiplikuje bez nároku na materiál a bez informační a výrazové degradace.

Zdeněk Svoboda ještě ve své teoretické „sekcii“ rozebírá zajímavé vztahy internetu a umění, hry s relevancí informací nehmotné a hmotné podstaty. Následuje pak pole informací v podobě mapování elektronického prostoru Net artu. Práce v teoretické rovině působí velmi kompaktně a přitom je zkoumaný problém nahlížen z mnoha stran.

V obhajobě praktické části, respektive výtvarné, se diplomant vrací po teoretické stránce k rozmnožování výtvarných děl a otázce jejich původnosti a dochází k osobní umělecké propagaci s odkazem na umělce v minulosti, kteří rozšiřovali svá původní díla v podobě grafik. Zcela logicky se obrací na Pop art, který proboural hranice mezi reklamou a uměním. Zdeněk Svoboda popisuje postup, jak promýšlí svůj koncept prezentace a přitom uvádí čtenáře do základní představy o „technologii“ vývoje webových stránek. Jasně osvětluje, proč zvolil určitý postup na základě příkladů „visících“ na síti.

A jaký je dojem z výsledné realizace? Základním rysem pohybu na internetu je neustálé těkání, tudíž je důležité zaujmout, aby se návštěvník mohl dostat jaksi pod povrch. Autor sám připouští, že se nic nevyrovná realitě jako například návštěva jeho ateliéru nebo vůně jeho olejů. V této zploštělé a zhuštěné podobě je znát, že jeho tvorba konvenuje s internetovou prezentací, nicméně méně je někdy více. Velice dobrý nápad s pohledem do ateliéru s různými odkazy se poněkud ztrácí v množství různých efektů a inspirovaných postupů. Z hlediska méně zkušeného uživatele internetu je pohyb po stránce někdy nepřehledný. Celkový dojem vylepšuje fakt, že je zde cítit talent a nasazení.

Je také možná škoda, že se student nepokusil relativizovat médium jako takové, že internetu vlastně použil pouze jako účelové záležitosti.

V pedagogické části se objevují velice zajímavé výtvarné úkoly, které jsou dynamické a jsou často inspirované moderní komunikační technologií, kromě toho se neztrácí základní principy hodnoty proč byl úkol zadáván.

Ve světle osobní prezentace vypadá grafická úprava úhledně, avšak poněkud nudně s překlipy a chybami často na místech, která jsou poměrně dost viditelná jako popisky pod obrázky. Dokonce se objevují chyby i v internetové prezentaci.

Otázka pro obhajobu:

V době, kdy jste přemýšlel o konceptu své diplomové práce, přemýšlel jste o jiném způsobu ztvárnění než je internetová prezentace?

Navrhovaná známka: velmi dobře

V Praze dne 9.5. 2007

Mgr.A. Michal Sedlák

## **Anotace**

Tato práce se zabývá otázkou používání technologií umožňující multiplikaci informací v komunikaci.

V první, teoretické části je naznačena historie vývoje technologií a prostředků umožňující multiplikaci informací. Dále se zabývá především otázkou komunikace umělecké v kontextu současného vývoje využití technologií multiplikace informací. V této části je řešena otázka využití v současnosti nejmodernější technologie v podobě internetu jako prostředku uměleckého vyjádření.

Druhá část práce je koncipována jako obhajoba praktické části. Podrobněji je zde řešena otázka osobní internetové prezentace umění v podobě portfolia autora.

Třetí část je zaměřena na pedagogické využití tématu multiplikace ve školní praxi. V konkrétní podobě je zde vypracován projekt na téma Multiplikace jako prostředek komunikace pro základní a umělecké školy.

Základním nástrojem použitým při tvorbě práce jsou především osobní zkušenosti a postoje podložené studiem odborné literatury.

## **Annotation**

This work deals with issue of using technologies enabling information multiplication in communication.

The first theoretical part outlines history of development of technologies and means enabling information multiplication. It further delineates first of all problems of communication in art communication in context with present development of utilizing multiplication technologies of information. Questions of making use of at present most modern technology, the internet, as means of artistic expression are being solved here.

The second part is worked out as defence of the practical part. The issue of personal internet presentation as the author's portfolio is solved here in greater detail.

The third part is aimed at pedagogical exploitation of the topic of multiplication in education school practice. A project in concrete version is presented in this part titled „Multiplication as communication“ means for primary, secondary and art schools.

First of all personal experience stands and approaches based on professional literature, are the basic implements for creating this work.

## Obsah

1. Úvod.....	9
<b>2. Vývoj multiplikace jako prostředku komunikace.....</b>	<b>10</b>
2.1 Na začátku historie.....	10
2.2 Písmo 11.....	
2.3 Psací materiály.....	12
2.4 Tisk...13.....	
2.4.1 Před knihtiskem.....	14
2.4.2 Začátek Gutenbergovy galaxie.....	15
2.4.3 Tisk a Průmyslová revoluce.....	18
2.5 Multiplikace obrazu.....	19
2.6 Nízkonákladové techniky.....	22
2.7 Technické obrazy.....	23
2.7.1 Fotografie.....	23
2.7.2 Od papíru na monitort.....	24
2.8 Závěr.....	26
<b>3. Multiplikace jako prostředek umělecké komunikace.....</b>	<b>27</b>
3.1 Proč Internet?.....	29
3.2 Vznik, vývoj a podstata internetu.....	30
3.3 Internet a u mění.....	31
3.3.1 Internet jako inspirace.....	31
3.3.2 Internet jako instalace.....	35
3.4 Net Art.....	38
3.4.1 Zkoumání a vizuálních prvků a manipulace s nimi.....	38
3.4.2 Hypertextové a multimediální experimenty se slovem a písmem.....	40
3.4.2.1 Hypertext.....	40
3.4.2.2 Manipulace a koláže.....	41
3.4.2.3 Dokument.....	42
3.4.3 Hry.....	43
3.4.4 Hacking, aktivistické hnutí, dezinformační kampaně.....	43
3.4.4.1 Antireklama.....	43
3.4.4.2 Politika.....	44
3.4 Webdesign.....	46
3.4.1 Josua Davis.....	46
3.5 Závěr.....	47

<b>4.Obhajoba praktické části .....</b>	<b>48</b>
4.1. Úvod .....	49
4.2. Osobní propagace .....	52
4.2 Příprava projektu .....	54
4.3 Před realizací .....	54
4.4 Celková koncepce .....	54
4.3.1 Cílová skupina .....	54
4.3.2 Technologie .....	55
4.3.3 HTML .....	55
4.3.4.Flash .....	56
4.3.5 Výběr technologie .....	57
4.5 Forma a Obsah .....	59
4.6 Forma prezentace .....	59
4.6.1 Přístup klasický .....	59
4.6.2 Přístup imitující .....	61
4.6.4 Experimentální přístup .....	62
4.6.5 Přístup imitující .....	63
4.7 Obsah prezentace .....	65
4.8 Celková koncepce - Závěr .....	65
4.9. Realizace .....	67
4.9.1 Problém optimalizace a aktualizace .....	67
4.9.2 Problém funkční struktury .....	70
4.9.3 Typografická úprava .....	72
4.9.4 Hudební doprovod .....	72
4.9.5 Problém relevantních informací .....	72
4.10 Realizace - Závěr .....	74
<b>5 Pedagogická část .....</b>	<b>75</b>
5.1. Multiplikace jako prostředek komunikace .....	76
5.2.Téma pro Výtvarnou výchovu .....	78
5.3 Myšlenková mapa .....	78
5.4 Návrh jednotlivých úkolů .....	84
5.5 Závěr .....	93
Poznámky .....	95
Seznam Literatury .....	99
Seznam některých použitých termínů .....	100
Obsah cd přílohy .....	101



## Teoretická část

### 1. Úvodní úvod

#### 1.1 Úvod

#### 1.2 Úvodní poznámky

#### 1.3 Úvodní poznámky

#### 1.4 Úvodní poznámky

#### 1.5 Úvodní poznámky

#### 1.6 Úvodní poznámky

#### 1.7 Úvodní poznámky

#### 1.8 Úvodní poznámky

#### 1.9 Úvodní poznámky

#### 1.10 Úvodní poznámky

#### 1.11 Úvodní poznámky

#### 1.12 Úvodní poznámky

#### 1.13 Úvodní poznámky

#### 1.14 Úvodní poznámky

#### 1.15 Úvodní poznámky

#### 1.16 Úvodní poznámky

#### 1.17 Úvodní poznámky

#### 1.18 Úvodní poznámky

#### 1.19 Úvodní poznámky

#### 1.20 Úvodní poznámky

#### 1.21 Úvodní poznámky

#### 1.22 Úvodní poznámky

#### 1.23 Úvodní poznámky

#### 1.24 Úvodní poznámky

#### 1.25 Úvodní poznámky

#### 1.26 Úvodní poznámky

#### 1.27 Úvodní poznámky

#### 1.28 Úvodní poznámky

#### 1.29 Úvodní poznámky

#### 1.30 Úvodní poznámky

# 1. Úvod

Tématem této diplomové práce je multiplikace jako prostředek komunikace. Pro toto téma jsem se rozhodl proto, že v dnešní době velmi silně reflektuji, jakým způsobem je každý člen naší společnosti ovlivňován množstvím tištěných či jinak mediálně šířených informací. Naši současnost charakterizují pojmy jako informační společnost nebo mediální společnost. Je to téměř neuvěřitelné, jaké prostředky lidé vyvinuli aby mohli zachovat a rozšířit lidskou myšlenku. Podobně jako byly předešlé dějinné etapy určovány technickými revolucemi či sociálními změnami, jsou pro naši dobu příznačná masová média a jejich razantní rozvoj. Je to poprvé v dějinách, kdy mají lidé tolik různých možností, jak získávat informace, vzdělávat se a bavit z různých zdrojů. I dnes, na začátku tohoto tisíciletí jde technika mílovými kroky dopředu a velmi jasným a důrazným způsobem se projevuje ve způsobech šíření informací a komunikaci jako celku. Do konce dvacátého století byly možnosti jednotlivce využívat masová média jen velmi omezené, díky současným možnostem se však tato situace dramaticky změnila. Tento současný jev se promítá i do mého způsobu života, a proto bych v této práci věnoval možnostem jak využít současných způsobů multiplikace informací jako způsob komunikace umělecké, či v pedagogické praxi.

Tato práce od samého začátku pracuje s termíny, které by se měly více specifikovat (viz. seznam použitých termínů str 100).

Jako první se pokusím zmapovat historii multiplikace jako prostředku komunikace.

## 2. Vývoj multiplikace jako prostředku komunikace

Dnešní situace, kdy digitální technologie zaplavují svět informacemi v různých podobách, vzešla ze snahy lidí zachovat a rozšířit myšlenku či zprávu.

### 2.1 Na začátku historie

Jako jeden z prvních projevů multiplikace v historii můžeme sledovat ve výtvarných projevech již v dobách o tisíce let dozadu. Před 40 až 10 tisíci lety se pravěcí lidé snažili vizuálně vyjadřovat za pomoci pigmentu na stěny jeskyní a skal. Tak tomu bylo např. v jeskyních Altamira či Pech Merle ve Francii. Jeskyně jsou pokryty četnými malbami prehistorických zvířat a lidí v různých situacích. Většina z kreseb vykazuje určitý stupeň podobnosti mezi sebou, avšak ne na tak vysokém stupni, abych je označil jako multiplikovaný obraz. Mezi těmi všemi kresbami můžeme vysledovat jeden prvek, jenž se opakuje, jedná se o otisky rukou (obr. 1). Tento motiv se opakuje i na mnoha jiných jeskynních malbách v různých oblastech v různých dobách. Například jeskyně Gua Ham ve východní části ostrova Borneo, který patří k Indonésii. Zdejší otisky rukou, doplněné o dekoraci různými tečkami a čárkami, vědci datují do doby 10 000 let před naším letopočtem. Mezi teorie, jež se snaží vysvětlit původ kreseb, patří i propojení s prehistorickými Abordžinci v Austrálii. Princip byl



(obr. 1) Otisk ruky  
asi 10 000 let př.n.l

velmi jednoduchý, stačilo rozmělnit pigment s vodou v ústech, a tuto směs postříkat vlastní ruku či naopak nanést pigment na dlaň a jednoduše ho otisknout na zeď. Vznikl tak zcela jedinečný otisk, jenž mohl být kdykoli opakován. Dnes se můžeme jen dohadovat, za jakým účelem byly tyto kresby vytvořeny. Většinou je tato činnost spojována s magickými a iniciačními rituály. Nejčastěji měla ruka jako symbol votivní nebo apotropaický význam. Pokud bychom odhlédli od všech teorií o rituálech a magických obřadech, tyto otisky mohly mít i zcela jednodušší původ.

Z mého hlediska se autoři snažili nějakým způsobem zachovat informaci o autorovi kreseb, nebo jen o přítomnosti majitele otisknuté ruky na daném místě v daném čase, tedy určitá forma prehistorického podpisu. Každý z nás je nositelem a šířitelem nejméně jedné informace a to je vlastní jméno, ať už ve smyslu jazykového vyjádření či jen nějaké individuální zanechané stopy. Pokud chceme označit nějakou věc jako naše vlastnictví nebo se přihlásit k jeho autorství či jen zaznamenat naši přítomnost na určitém místě, není nic jednoduššího, než označit danou věc vizuálním ekvivalentem našeho jména.

(Když o několik tisíc let později mladík přezdívaný *Taki* začal při své práci doručovatele psát na zdi první tag *TAKI 183*, což byla ulice, na které bydlel, jako reakci na tagy *JULIO 204*, které spatřil při jedné z pochůzek na 204. ulici. Sám *TAKI 183* nebyl první writer, ale své

zábavě se věnoval s velkou dávkou fanatismu, až si toho všimly i New York Times, které s ním v roce 1971 pořídily rozhovor. Tak vzniklo podle některých pramenů hnutí graffiti.)

Tento příklad jsem použil nejen proto, že se jedná patrně o první projev multiplikace, ale také proto, že už zde je možno vidět důležitý znak v podobě technická inovace. Použití vlastní ruky jako šablony je prvním krokem technického pokroku v zobrazování a množení obrazů v jakékoli podobě. Historie multiplikace je přímo spojená s historií technického pokroku lidstva.

## 2.2 Písmo

*„Písmo je do značné míry zprostorněním myšlení.“*

Historie není jen historií technického pokroku, ale i vývoj v oblasti komunikačních prostředků. Od doby jeskynních maleb uplyne ještě sedmnáct tisíc let, než se z obrázků a obrazů vyvine jeden z nejdůležitějších nástrojů komunikace: písmo. Uplynou ještě další tisíce let, než bude písmo skutečně multiplikovanou formou komunikace v masovém měřítku. Do



(obr. 2) Tabulka z Uruku - 4000 let př.n.l

té doby bude mezilidská komunikace založená především na jazyku a gestech. Každá kultura dospěla k různému stupni vývoje písma. Tento vývoj ovlivňovala zeměpisná poloha, společenské potřeby, osobitost jazyka, vliv vlastních předcházejících písemných soustav a písma národů sousedních. Jako většina lidských vynálezů vznikla z ryze praktických důvodů. Způsobů, jak předávat zprávy pomocí kreseb a obrazů, existovalo mnoho, ale ucelený systém znaků a symbolů, pomocí nichž mohou uživatelé jasně konkretizovat a vyjádřit své

myšlenky, vznikal postupně a pomalu. Síla písma jako komunikačního prostředku získá na důležitosti až v okamžiku, kdy jej začne používat široká skupina lidí. První písemné záznamy vznikly z důvodů ryze ekonomických a zaznamenávaly účetní údaje. K nejstarším známým písemným záznamům patří tabulka z Uruku, datovaná asi 4000 let před našim letopočtem (obr.2). Podle opakujících se znaků ve sloupcích se lze domnívat, že se jedná o účetní knihu. U zrodu každého skutečného písma se tak objevuje významný vynález, soustava hlásek. V průběhu staletí přestal piktogram představovat předmět, který původně označoval a jeho smysl byl dán kontextem. Rozhodujícím momentem bylo, když se začaly piktogramy vztahovat ke zvukům slov mluveného jazyka.

Přes svůj rozvoj se písmo dostává pouze do oblastí vyhrazené společenskou elitou a zvyšuje její moc. Schopnost číst a psát byla díky komplikovanému písmu značně obtížná a vyžadovala veliké intelektuální schopnosti. Písaři museli podstoupit tvrdý výcvik ve specializovaných písařských školách. Písaři, ovládající umění písma, působili jako učitelé,

neboť zpočátku se veškeré vyučování soustředilo na výuku psaní. Vzhledem ke složitosti písmové soustavy, byla výuka založena na procvičování paměti a čtení. Lidé schopni psát a číst, vytvářeli mocnou kastu lidí. Aby se mohlo písmo stát opravdu masovým komunikačním prostředkem muselo projít významnou změnou směrem ke zjednodušení.

*„Naše kultura vděčí za všechno, nebo téměř za všechno – včetně abecedy – řecké civilizaci“<sup>2</sup>*

Asi tisíc let před naším letopočtem došlo ke skutečnému převratu. Byla vynalezena abeceda. Nestalo se to na jednou, ale byl to dlouhý dějinný proces. Na začátku této významné změny stály Fénicičané, kteří se postupně dostali až k západním břehům Středozemního moře. Písma jako hieroglyfy či čínské znaky mají jeden společný rys, zaznamenávají buď slova, nebo slabiky. Umět číst a psát do této chvíle znamenalo naučit se velké množství znaků a znamének. Písmo čínské obsahovalo asi tisíc znaků a písmo hieroglyfické jich obsahovalo několik set. Na straně druhé, abeceda umožňuje napsat pomocí asi třiceti znaků vše.

Vznik písma je ve všech kulturách spojován s různými pověstmi a bájemi. Podobně je tomu i s bájí o vzniku řeckého písma. Podle pověsti naučil Řeky psát fénický mořeplavec Kadmos, který se usadil na ostrově Théra asi v 8. století před naším letopočtem, kdy se ještě v Egyptě psalo hieroglyfy. Řekové následně přišli s nápadem zaznamenávat samohlásky. Přibližně v 5. století před naším letopočtem obsahuje řecká abeceda čtyřicet znaků. Písmo se tak výrazně zjednodušilo a začal se pomalu rodit přechod od éry nadvlády ucha k éře nadvlády oka<sup>3</sup>.

Dostali jsme se tedy po pomyslné historické linii do období, kdy se nám podařilo ulovit a zafixovat myšlenku v podobě určitého symbolického aparátu. Písmo se ve své podstatě nezmění až do dnešních dnů. Změní se však způsoby jak písmo psát, množit a šířit.

### 2.3 Psací materiály

Na grafickou stránku písma i rychlost jeho šíření působily i psací materiály a nástroje. Text vytesaný do kamene vydržel sice věky, ale rozesílání kamenů na vzdálená místa není příliš praktické, proto lidé vynalezli lehká přenosná média, na kterých by se psaný záznam mohl přenášet z jednoho místa na druhé a hromadit v knihovnách. V Mezopotámii se psalo na hliněné destičky či se případně písmo tesalo do kamene, v Egyptě se používal papyrus. Tato rostlina rostla v bažinách na březích řeky Nilu až do výšky 3 metrů. Lidé ji využívali k nejrůznějším účelům, např. pro výrobu rohoží či provazů. Papyrus se vyráběl z dřevě rostliny *Cyperus papyrus*. Dlouhé sušené a posléze vyklepávané části rostliny se máčely a lisovaly. Nakonec se vzniklé proužky klížily a křížem propletly. Plocha papyru se svinovala do svitku. Použití papyru jako nosného média pro písmo zavedlo revoluci v psaní, a to psací listy. Papyrus vyráběný ve státním monopolu a byl od 3. tisíciletí před naším letopočtem vyvážen

do celé středomořské oblasti, což představovalo pro Egypt velmi značný zdroj příjmů. Uvnitř státu tento monopol těžce doléhal na cenu papyru a jak písaři, tak jejich žáci s tím byli nespokojeni. O vysokých cenách papyru svědčí i *palimpsesty*, papyry na nichž byl odstraněn původní nápis a byly použity znovu. Pro záznamy menšího významu stačily hliněné střepy nebo hliněné úlomky. Postupem času byl egyptský papyrus vytlačen vynálezem pergamenu. Pergamen znamená „kůže z Pergamenu“. Když Egypt odmítl dodávat papyrus do Malé Asie vzhledem k válečným konfliktům v této oblasti, nezbylo písařům nic jiného, než najít jiný materiál pro psaní. Tak byl vynalezen pergamen. Speciálně upravená kůže z domácích zvířat, jako byly osel či ovce, poskytoval jednu důležitou přednost, dalo se na ni psát z obou stran. Jednotlivé listy se daly ohýbat a sešívát, tím vznikly předchůdci knih, *Kodexy* (česky špalek). Sešívát kusy kůže dohromady bylo velice obtížné, a proto písaři kladli jeden list na druhý a tyto listy pak přeložili. Psalo se na ně po obou stranách, protože kůže byla příliš drahá na to, aby bylo možno psát pouze po jedné straně.

Známe také papyrové kodexy. Pravděpodobně si písaři vyřezávali ze svitků papyru jednotlivé listy, které pak skládali na sebe a přehýbali. Vůbec nejtlustší známý papyrový kodex, který vznikl ve 4. století našeho letopočtu, obsahuje více než pět set stránek. Kodex ovšem nemohl být libovolně tlustý, neboť v té době ještě neuměli knihy vázat. Protože šířka listů se skládáním a ohýbáním směrem dovnitř zmenšovala, používaly se obvykle pouze kodexy o padesáti dvojlístech. U padesáti dvojlístů činily mezi horním listem a listem uprostřed i deset centimetrů. Aby se kniha nerozpadla, musí mít vazbu, její vnitřní listy musí být zpevněny, spojeny k sobě obalem.

Kůže byla mnohem spolehlivější a odolnější než papyrus a zároveň mnohem praktičtější než kamenné desky, zejména z hlediska manipulace. Její výroba však byla mnohem náročnější a tím zákonitě dražší. Na kůži se psaly texty té nejvyšší důležitosti. Je to jeden z prvních příkladů spojení mezi nositelem (médiem) informace a hodnotou informace jako takové.

Důležitým momentem v oblasti materiálu byl vynález a rozšíření papíru. První papír vyráběli čínští papírníci z morušových větví, které pařili v kádích, následně se sušili, dokud se vrstvy dřeva nedělily. Vnitřní části větví se roztloukaly a ředily vodou, aby vznikla kaše. Ta se nabírala sítem a potom lisovala a sušila. První papírna na evropském kontinentě bude založena až počátkem 12. stol. ve španělské Játivě.

## 2.4 Tisk

Jak můžeme sledovat, vývoj stále směřuje k co možná nejefektivnější schopnosti zachovat a množit informace zatím v podobě textu. Dostali jsme se v historické linii do doby, kdy se vyvinul symbolický aparát k uchování a předávání informace. Potenciál písma se však plně rozvine až s vynálezem, jenž by umožnil písmo šířit ekonomicky, tedy rychle efektivně a levně.

## 2.4.1 Před knihtiskem

Před příchodem knihtisku se musely všechny texty množit jedinou cestou, opisem. První písařské dílny, v nichž se psalo ve velkém, pravděpodobně patřily asyrskému králi Aššurbanipalovi<sup>4</sup>, ale skutečné písařny, ve kterých písaři opisovali podle pravidelné objednávky, vznikly už ve starém Egyptě. V Římě opisovali otroci ve speciálních písařských dílnách, tzv. scriptoriích, někdy až sto rukopisů najednou podle diktátu předčitatele. Náklad takto rozmnožených rukopisů často převyšoval i tisíc exemplářů. Podobná praxe trvala až do středověku



(Obr. 3) Diamantová sůtra - rok cca 863 n.l

Výrobní náklady jsou však stále největší překážkou většího rozšíření textu<sup>5</sup>. Odhaduje se, že jeden písař dokázal přepsat za rok dvě knihy. Nebylo tedy výjimkou, že jeden rukopis opisovalo více lidí. I když organizace práce ve scriptoriích byla na velmi dobré úrovni, a počet opsaných textů stoupal, nabídka nedokázala uspokojit poptávku. Ve středověku knihovny nejbohatších klášterů nebo králů měly pouze několik málo desítek knih. Opatovický klášter v Praze měl podle seznamu ze 13. století šedesát sedm knih a byla to knihovna na tu dobu opravdu veliká. Karel IV. při založení univerzity jí věnoval čtyřicet osm knih. V dobách středověku se vzhledem k množství práce začaly do činnosti, do té doby jinak zcela monopolizované církvi, prosazovat i specialisté z laické oblasti. Týkalo se to hlavně výzdoby či vázání knih.

Zatímco se v Evropě ustalovaly jednotlivé druhy písem, v Číně už podnikali vážné pokusy s tiskem. První tisky byly primitivní, na kámen s vyrytým textem byl důkladně přitisknut navlhčený papír, který posléze potírali tuší (obr. 4). Výsledkem byl obarvený list s



(Obr. 4) Křemenný tisk

vystupujícím bílým textem. Nejstarší tištěná kniha pochází z Číny, je datována rokem 863 a nazývá se *Diamantová sůtra* (obr. 3). V 7. století našeho letopočtu se začala užívat dokonalejší technologie, tzv. deskotisk: do dřevěných desek byl vyryt zrcadlově obrácený reliéf písma, který stačilo jednoduše obarvit a otisknout na papír. (Obr. 4). Tento způsob tisku se nakonec v Číně udržel až do konce 19. století. První pokus použít izolované znaky k sestavení sazby učinil už okolo 1040 našeho letopočtu Pi-Šeng. Keramické znaky umístil na kovový plát, kde sazbu fixoval pomocí vosků. Rozmetání sazby po tisku bylo jednoduché, stačilo plát nahřát, vylít voskovou směs a znaky byly připraveny k dalšímu použití. Ačkoliv se objevily i úspěšné pokusy s dřevěnými standardizovanými znaky, tento způsob se v Číně neujal. Důvod byl prostý – čínských znaků je podstatně více než písmen v evropské abecedě a sestavení sazby tak bylo složité a pomalé. Korejští tiskaři používali jednotlivých kovových písmenek od 14. století. Situace na evropském kontinentu je odlišná. Během pozdního 12 a 13 století

se rozšířil písemný styk, psaly se dopisy, kupní smlouvy, obchodní knihy, obchodní spisy, nájemní, pachtovní a kupní smlouvy či městské kroniky. Přibývalo knih mimo kláštery a také na univerzitách a knihovnách. První knižní obchod pod univerzitou vzniká v už roce 1202.

## 2.4.2 Začátek Gutenbergovy galaxie

*„Před Gutenbergem bylo v Evropě jen několik tisíc rukopisů: padesát let po jeho smrti existovaly miliony knih.“<sup>6</sup>*

Teprve knihtisk předznamenal skutečný kvantitativní i kvalitativní skok v oblasti multiplikace. Jak se někdy chybně uvádí, Gutenbergův hlavní vynález nebyl knihtisk, ten se objevil již před ním v podobě snahy tisknout knihy za pomoci blokového tisku, kdy se každá stránka kompletně odlila, či vyřezala ze dřeva a pak vytiskla. Zhotovit však ze zimostřázné nebo hruškové destičky tiskovou matici stránky byla nepředstavitelná práce. Znamenalo to obrýt rydlím nebo nožem každé jednotlivé písmenko a tak trpělivě vytvářet řádku po řádce. Rytec musel tímto způsobem pro každou stránku vyrýt stovky liter a přitom dbát, aby dodržoval jejich stejný tvar a velikost. Omyl v řezu se jen obtížně opravoval, samotný měkký a málo odolný materiál působil občas problémy i při tisku. Gutenbergův vynález umožnil tisknout obrovské množství celých knih ve velkých sériích (dříve byly tištěny pouze části knih) a způsobil tak v Evropě informační explozi. Genialita jeho vynálezu spočívala v





(Obr. 5) Stránka z Gutenbergovy bible 1425

jednoduché úvaze, proč znovu a znovu pracně vyrývat do dřevěné desky nesčíslná množství písmen, když stačí vyrobiť jedinou matici od každého písmene a z ní odlévat z kovu nekonečné množství liter s možností jejich rozmetání a nového užití pro další sazbu. Tak přišel na princip knihtisku. Gutenberg dal dohromady cín a olovo a z této směsi pracně vysoustruhoval trvanlivé litery, které pak otiskl do měkkého materiálu. Kolem otisku udělal malou formičku z hlíny, aby mohl otisk vylít horkým olovem a vypracovat odlitek písmene. Takové malé formy používal, dokud neměl potřebný počet liter, aby mohl příslušný text vytisknout. Písmena dával dohromady a vznikala tak slova a věty. Když zhotovil jednu stranu, všechna písmena sešrouboval do rámu, potřel je inkoustem a pevně na ně přitiskl papír. Aby dostal ostré otisky, napadlo ho použít lis utahovaný šroubem, podobně jako se odpradávná takové instrumenty

používaly k lisování oliv nebo hroznů. Na podložku umístil rám s textem a nahoru rovnou desku, kde se pevně napjal papír. Přitiskl a vytiskl. Dlouho pak zdokonaloval kovovou směs, ze které odléval litery. Po řadě pokusů se mu podařilo vyřešit i složení kovu k jejich odlévání. Slitina musela mít dostatečně nízkou tavicí teplotu, aby ji bylo možno tehdejšími prostředky tavít a zároveň musela být po vychladnutí dostatečně odolná vůči tlaku. Přidával antimon a vizmut a nakonec vynalezl postup, kdy za jednu hodinu práce odlil zhruba sto vyměnitelných kovových písmen. Liteckým řemeslem se v tehdejší Evropě zabývala řada dílen. Stačilo sestavit lící strojek a vyřezat písmena do kovových razidel při tisku. Takzvaná liteřina je tedy rovněž Gutenbergovým vynálezem a její složení se do dnešní doby téměř nezměnilo. Před objevitelem vyvstal další velký úkol – zkonstruovat tiskařský lis. Bylo také nutno vyvinout vhodnou tiskařskou barvu, tampóny k jejímu nanášení na tiskovou formu, sázítka, uspořádat kasu na ukládání jednotlivých liter a vyřešit řadu dalších technických drobností, souvisejících s provozem skutečné tiskařské dílny. Gutenberg celý tisk podstatně zekonomičtil a urychlil. Je smutné, že vynálezce vskutku přelomového vynálezu zemřel v chudobě a zapomenutí.

Když je v roce 1455 dokončena první tištěná bible, tisklo ji šest sazečů, měla 1200 stran a náklad byl mezi 180-200 kusy. Je jasné, že se Gutenberg snažil co nejvíce přiblížit rukopisné knize. Výsledek si v ničem nezadal s uměleckou prací písařů. Sazba svou typografickou dokonalostí evokovala představu ručně psaného díla, které díky své estetické a řemeslné úrovni zdaleka nesloužilo jen příjemné a pohodlné četbě, ale i potěše oka a duše

čtenáře. (Obr. 5). Není to snaha vytvořit jedinečný vizuální styl, jenž by vycházel z nové technologie. Tisk měl tedy v Gutenbergově pojetí zcela reprodukční funkci bez vlastní snahy o nějaké tvoření vlastních estetických norem. Umění knihtisku se stalo dalším řemeslem.

Vynálezem knihtisku začala nová epocha. Když se Kryštof Kolumbus vylodí v roce 1492 na pobřeží ostrova Kuba, a aniž by to tušil, ohlásí příchod nového věku známého jako novověk, bude touto dobou už Gutenbergův tiskařský stroj produkovat neuvěřitelné množství tiskovin po celé Evropě. Tiskárny se budou rozrůstat do nejdálčenějších končin Evropy. Kolem roku 1500 bylo v Evropě již více než 1000 tiskáren, v nichž se vyrobilo více než 35 000 tiskovin, celkem asi 10 milionů exemplářů.

Tak jako v druhé polovině 20. století chtěl každý televizi, v průběhu 16. a 17. století chtěl každý knihu. Aby ji mohl číst, musel být gramotný, a proto během historicky krátké doby ohromně vzrostla potřeba vzdělanosti ve smyslu gramotnosti. Ze světa sluchu se stane svět tištěného slova, jenž M. McLuhan později označí jako Gutenbergovu galaxii.

Tiskárny však musely ekonomicky prosperovat. Tisk knih jim nedokázal dostatečně pokrýt náklady. (To se stalo osudným první tiskárně Gutenbergově. Vzhledem k tomu, že náklady na její vznik vyžadovaly velmi vysokou investici a návratnost nebyla příliš efektivní, musel Gutenberg tiskárnu opustit a přenechat ji věřitelům). Tiskaři se proto mezi velkými zakázkami, jenž byly časově i finančně náročné, snažili doplnit svoji práci o drobnější práce, jako je výroba kalendářů, herních karet a úředních oznámení či odpustků. I první úplně zachovalý Gutenbergův tisk je tzv. Turecký kalendář pro rok 1455. Vliv knih na veřejnost nebyl tak silný jako právě tyto tisky, které byly co do obsahu chudší, za to se však tiskly v mnohem větším nákladu. Tyto různé letáky a tiskoviny se staly v pozdějších dobách největším cílem multiplikace. Díky němu se mohlo zformovat první mediální publikum – čtenáři. Vydávání knih, letáků, pamfletů, od pustků a dalších tiskovin postupně vedlo k ustavení systému distribuce nenáboženských (světských) textů, které si zájemci mohli opatřit a užívat je k poučení, zábavě. Zde se začínou pomalu rodit informační masová média, tak jak je známe dnes. V této době se začaly objevovat i příležitostné tisky, jež se zaobíraly zajímavými událostmi. Tyto zprávy byly zpravidla uváděny označením „*Nová zpráva*“ či „*Novina*“, běžné byly názvy *Copia*, *Historia*, *Dialogus*, *Lettera*, *Epistola*. S příchodem pošty vznikla možnost jejich rychlého šíření. Tisky tohoto typu se nejčastěji zachovaly na německém území, a celá skupina příležitostných tisků či letáků proto vystupuje pod označením *Newe zeitung* – První noviny. Jen pro Německo se souhrnný náklad *Newe zeitung* v 16. století odhaduje na 6 milionů výtisků.

### 2.4.3 Tisk a Průmyslová revoluce

Do 19. století prochází tisk jen technologickými úpravami, které zlepšují efektivitu a ekonomičnost provozu. Do roku 1783 se ruční tisk od Gutenbergových dob prakticky nezmění. (Nesmíme zapomenout na rozdíl mezi tiskem z výšky, tiskem z plochy a tiskem z hloubky, o tom však budu hovořit později). Jeho možností je vytisknout 300 listů denně. F. Didot vybaví svůj lis železnou deskou na přípravu tiskové formy a měděným příklopem. Toto vylepšení dokáže tisknout velké formáty. Mezi lety 1810-1820 se změní systém tisku a plně se automatizuje nanášení barvy. Byl to Němec Friedrich Konig, jenž sestrojil první stroj vybavený tlakovým systémem, kde byl použit systém plocha proti válci. Tento vývoj dospěl až do vymoženosti tisku 19. století, dvouválcové rotačce. První takový stroj byl schopen vychrlit za hodinu 95 000 výtisků. V roce 1846 postavil Robert Hoe první rotačku. Rotačka je stroj, na kterém se tiskne z odlitku sazby, který je připevněn na otáčejícím se válci velkého průměru. Už tato první rotačka vyrobená v Americe tiskla 20 000 archů za hodinu. Jenom k zakládání archů bylo potřeba deseti mužů. Tento stroj začaly zdokonalovat stovky vynálezců. V roce 1847 navrhl mladý francouzský tiskař Hippolyt Marinoni rotačku s několika válci a v roce 1865 vytvořil Američan William Bullock prototyp dnešní rotačky, stroj, v němž mezi válci, na kterých byly připevněny matrice, procházel nekonečný pruh papíru. Marinoni už o rok později postavil rotačku vlastní konstrukce, která byla ještě lepší.

Dalším směrem vývoje ekonomizace tisku se stane linotyp<sup>7</sup>, jenž Ottmar Mergenthaler vynalezl v roce 1886. Jedná se o stroj, na kterém tiskař píše na klávesnici podobné klávesnici psacího stroje a stroj sám odlévá z kovu celé řádky. Do té doby se sazba textu dělala ručně rychlostí asi 1200 – 1500 znaků za hodinu, po zavedení sázečního stroje linotypu se práce zefektivní na 6000-9000 znaků za hodinu. Dnes se už ručně sázejí jenom některé titulky a velmi drahé a vzácné tisky. Dalším zlepšením v tomto směru se stane až fotosazba v polovině 20. století.

Aby bylo možno tisknout ve stále větším nákladu, bylo nutno ještě modernizovat výrobu papíru. Nicholas Robert, účetní malé francouzské papírny se inspiroval výrobním procesem při zpracování těsta v místní pekárně. Po řadě výpočtů a pokusů dospěl až ke stroji, jenž papírové těsto rozvaloval, podobně jak tomu bylo v již zmiňované pekárně. Těsto se mezi válci posouvalo takovým způsobem, že vznikl nepřetržitý papírový pás. Nicholas Robert sice nikdy ze svého stroje nezbohatl, ale stroj sám se rychle rozšířil po celém světě. Další vynálezci ho postupně zdokonalovali.

## 2.5 Multiplikace obrazu

Písmo, jako prostředek záznamu informací má schopnost uložit a předat jich velké množství, omezením tohoto prostředku komunikace je poměrná interpretační náročnost. Příjemce textové informace musí nejen ovládat schopnost dešifrování znaků, ale i překonat menší jednoznačnost, než je tomu u přímého vizuálního kontaktu. Ani tisíc slov nedokáže nahradit či popsat přímou vizuální zkušenost. Proto se cílem multiplikace stal nejen text, ale i obraz.



(Obr. 6) Dřevořez -  
sv. Kyrštof 1423

S knihtiskem začal rozvoj technologie grafiky, jako techniky určené k nahrazení původních iluminací na rukopisech a snahy a uspokojení stále větší poptávky po soukromých náboženských obrazech. Jeden z prvních náboženských obrazů je datovaný dřevořez s zobrazením sv. Kyrštofa z roku 1423 (Obr. 6). Tyto tištěné obrázky hlavně technologií dřevořezu se prodávaly na poutích a v kláštrech, aby jejich prostřednictvím mohli lidé prožít magickou sílu stejně jako u obrazu původního. Grafika spolu s knihtiskem se staly hlavním způsobem multiplikace obrazů a textu až do 19. století.

Podobně jako tomu bylo s vývojem tisku písma, podobný vývoj zaznamenala i technologie grafiky. Principy tisku v podstatě neměnily. Měnily se pouze materiály a postupy. Už o dvacet let později než nejstarší datovaný dřevořez vnikla nová technika grafiky, jež byla na počátku hlubotisku a to mědirytina. U mědirytiny se jedná o komplexnější přístup a k jeho vytvoření je potřeba větší přesnost než u dřevořezu. Na rozdíl od něj, kde se barva nanáší na neodryté části je postup u mědirytiny opačný. Barva se při tisku vtírá do vyrytých čar a pod tlakem se přenáší na papír. Původ tohoto postupu bude zřejmě vycházet ze zlatnického umění. Mnoho známých rytců vzešlo z tohoto umění. Mědiryt nabízí oproti dřevořezu lepší výrazové možnosti. Jednotlivé linie je možno realizovat v mnohem širší škále jemnosti a hustotě. Tento postup současně umožňuje plynulé rozšíření různých druhů šrafování ve všech tónech najednou od jemné šedé až po úplnou čern. Mědirytina umožnila díky svým možnostem, vyjádřit nerůznější materiály a povrchy (Obr. 7). I díky tomuto pokroku bylo možno začít reprodukovat nejen originální grafické listy ale i pomocí grafického postupu reprodukovat dílo malířské.

Mědirytina je velmi náročnou technikou, a proto se grafici vyvinout jiný postup k vytvoření rýh do tvrdé matrice. Východiskem se stala metoda opírající se o chemické vlastnosti materiálů. Vznikla tak technika leptu. První začátek leptu není znám, jeho původ patrně vychází ze zlatopeckého řemesla. Už ve středověku se pomocí leptu zdobily zbraně. První dochovanou prací vytvořenou touto technikou je lept od Urse Grafa ze začátku

16. století. Princip je poměrně jednoduchý. Na desku se nanese kyselinovzdorná vrstva, do které umělec ryje jehlou, tak jako by psal perem. Následně se deska ponoří do kyselinové lázně. Na místech, kde byla okryta jehlou kovová deska působí kyselina, která vytváří tak rýhy. Ze začátku se muselo ještě hodně experimentovat se složením kyseliny, a tak se lept uplatní o něco později. Lept však nedosahuje takových výrazových možností jako mědirytina, na druhou stranu se mu daří lépe zachovat individuální rukopis autora. Umělecká komunikace se tak stává ještě o něco více projevem individuálních výtvarných projevů, s možností reprodukce. Díky svým výrazovým možnostem se tištěná grafika opírá nejvíce o linii. Během 17. století se grafické techniky rozšíří o postupy, jež umožnily zpracovávat i plochy v různých stupních. Budou to techniky, jako akvatinta, mezzotinta, či vernis mou (měký kryt), jenž umožní vytvářet souvislé plochy s různým odstupňování odstínů. Na začátku stál vynález mezzotinty. Jejím objevitelem se stal Ludwig von Siegen. Pomocí speciálně upraveného nože, dnes známém jako skoblina, se celá deska zdrsní. Takto upravená matrice následně vytvoří zcela černou plochu, zdrsněná plocha se pomocí hladítek vyhlazuje do hladka tam, kde mají být bílé plochy. Tento postup je však velmi náročný, zdrsnění desky trvá mnoho hodin a autor musí vynaložit značné fyzické úsilí<sup>8</sup>. Byla to právě náročnost na přípravu, která bránila mezzotintě k většímu rozšíření. Pracné ruční zdrsnění desky nahradila jednodušší cesta pomocí chemického leptání. Ve speciálně upravené vyvinutém stroji se kyselinovzdorná zrnka se pravidelně natavují na desku, která se potom leptá. Díky těmto vynálezům se grafický projev obohatil o malířské techniky.

Posledním významným posunem grafiky před vynálezem elektřiny se stala litografie (Obr. 8). Její vznik je spojen se snahou o větší optimalizaci nákladů na tisk. Do vynálezu litografie nebyla dostupná technologie, jež by umožnila tisknout obrázky a text najednou při jednom projetí strojem. Byly to právě ekonomické důvody, proč se pražský rodák A. Senefelder rozhodl pro vlastní invenci v oblasti tisku. Tak jako lept či akvatinta byl i vynález litografie součástí chemicko-technologické racionalizace grafických technik. Jednoduchá myšlenka vycházela z materiálu matrice. Proto začal A. Senefelder experimentovat s kamenem pro zhotovení tiskové formy. Po nekonečné řadě experimentů došel ve svých pětadvaceti letech k cíli, k objevu skutečně nové tiskové techniky, jenž však pracovala na jiném principu než tisk z hloubky či z výšky. Litografie je založené na vzájemném odpuzování vody a mastné tiskařské barvy. Nejvhodnějším materiálem, který v tomto směru přinesl překvapující výsledky, se stala deska dlaždice ze solenhofenského vápence, kterou předtím vyhladily a vyleštily v průběhu generací tisíce nohou chodců. (Existovaly však i pokusy s nalezením alternativních matric pro tisk, od různých druhů vápenců z jiných lokalit, či různých druhů mramoru, až po kovové podložky.) Její povrch přijal lehce zaleptanou mastnou kresbu nebo text, vodou nasycená okolní plocha dokonale odpuzovala tiskařskou čern a na tomto principu bylo možno pořídít i velkou sérii velmi zdařilých otisků. Senefelderova představa se stala skutečností v roce 1796. Zrozený tisk

z plochy vnesl do světového vývoje zcela nový směr. Po počátečních váhavých reakcích nakladatelů se nový, časově i ekonomicky výhodnější způsob tisku, rychle šířil po celé Evropě. Litografie se uplatňuje jako nejekonomičtější prostředek tisku. Litografický princip tisku se stal základem i pro technologii ofsetu, jenž je v současnosti nejpoužívanější tiskařskou technologií. Ofset je nepřímá technika tisku na rozdíl od kamenotisku (z tiskových forem se tiskne nejdříve na válce opatřené pryžovým potahem a teprve z těch na papír). Ofsetové tiskové formy mají tisknoucí i netisknoucí prvky v jedné rovině, tj. bez reliéfu. Ofset se stal technologií, vycházející z potřeb tisku, jako prostředku k vysokonákladových sérii, zejména v oblasti publikačního průmyslu.

Vedle ofsetové technologie se na přelomu 20. století začala používat i technologie sítotisku (Obr. 9). Není to technologie nová, její kořeny sahají do hluboké minulosti. Původ sítotisku je u japonských malířů pracujících se šablonou, ale sítotisk, tak jak ho známe dnes je pravděpodobně patent Samuela Simona z Manchesteru z přelomu 19. století. Simon používal hedvábní natažené na rámech k tištění rukou malovaných šablon. V roce 1914 byl Johnu Pilsworthovi ze San Francisca také přidělen patent, tentokrát pro vícebarevný tisk za použití sítotisku. V období první světové války v Americe sítotisk sloužil jako průmyslový tiskový proces. Někdy v této době také vynález osvitů zdokonalil tuto tiskovou metodu; v následujících letech, kdy byla vylepšena technika sítotisku, se začaly používat lepší inkousty a chemikálie. Sítotisk se počal používat v průmyslu k potisku obalů, přístrojů, štítků a mnoha dalších věcí, a také se stal rychle uznávaným a oblíbeným způsobem vytváření uměleckých děl. Technologie ofsetu a sítotisku se staly prostředky jak uložit a multiplikovat informace jako vyvrcholení snah knihtisku umožnit masové rozšíření knih, tedy můžeme říci směrem k větší demokratičnosti přístupu k uloženým informacím ve formě písma či obrazu.



(Obr. 7) Mědiritina -  
Melancholia: A. Dürer  
1514



(Obr. 8) Litografie - Moulin Rouge: la  
Goulue: H. Lautrec  
1891



(Obr. 9) Sítotisk, Ranka:  
Jiří David  
1996

## 2.6 Nízkonákladové techniky

Vedle těchto vysokonákladových technologií se začaly vyvíjet snahy i směrem k technologiím nízkonákladovým. Ofset či sítotisk jsou poměrně náročné na pořízení strojů a jejich údržbu, ekonomická návratnost je spojena s jejich schopností tisknout vysoké náklady. Když A. L. Senfelder začal vyvíjet litografický princip tisku, bylo to zejména pro větší zpřístupnění tisku směrem k jednotlivcům. Tisk byl stále natolik komplikovaný proces, jímž se mohly zabývat pouze specializované dílny, které byly ekonomickým aparátem a podléhaly zákonům trhu. Náklady na tisk se musely promítnout do ceny tištěných materiálů a zákazníci



První Xerox  
1950

se musely spolehnout na důvěryhodnost tiskáren.

Po druhé světové válce se začíná rychle šířit tisk na malých strojích, kde nové kopie nevznikají přitlačováním matric vytvořených z vystupujících písmen na papír, ale kopírováním elektrickým způsobem. Rozvinulo se nové technické odvětví zvané reprografie. Kopírovací stroje vznikly již v 19. století. Pracovaly obvykle tak, že se vytvořila předloha, na které byly jednotlivé znaky proraženy do voskovaných fólií, a potom se tyto papírové fólie pokládaly na archy papíru. Fóliemi prostupovala barva, a tam, kde byl proražen znak, zůstávala barevná stopa. Ve 20. století byly objeveny principy elektrického přenosu předlohy na čistý papír. Tento způsob spočívá v tom, že ve složitém

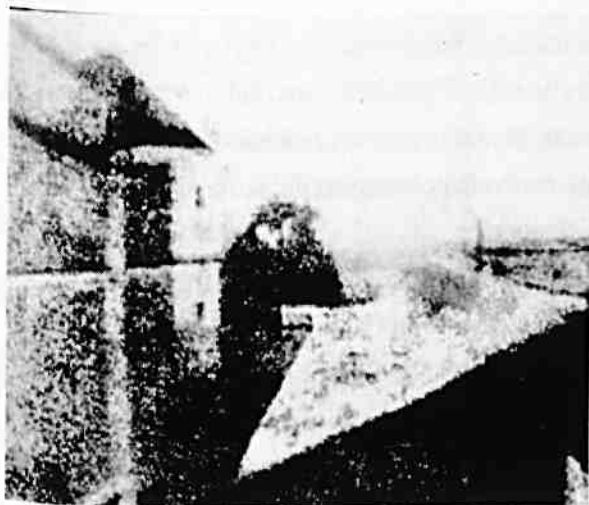
zařízení nabijeme papír elektrickým nábojem, který přitáhne těsně k papíru zrnka uhlového prachu. Na papír pak dopadá světlo, procházející záznamem, který chceme rozmnožit. Světlo neprojde černými písmeny. Na místech, kudy neprošlo, zůstane elektrické pole, které přitahuje zrnka uhelného prachu, ale na místech, kudy prošlo, tedy na všech bílých plochách předlohy, se elektrické pole zruší a uhelný prach odpadne. List papíru s přitáženými zrnky prachu se pak zahřeje na takovou teplotu, že se uhelný prach na papír připeče. Výhodou elektrokopírování je to, že kopie přesně odráží většinu vlastností původního originálu, vzniká rychle, a může být vyrobeno pouze tolik kopií, kolik je jich skutečně zapotřebí. Elektrokopírování je výhodné jenom při malém počtu kopií.

## 2.7 Technické obrazy

Od doby, kdy se začalo používat písmo a obraz jako druh nepřímé komunikace byla možnost jejich uložení a multiplikování pouze pomocí tisku. Tedy pomocí matrice přenést předlohu na papír či jiný materiál. Další vývoj v oblasti multiplikace vzešel ze snahy zaznamenání a uchování přímé vizuální zkušenosti. Na začátku cesty směrem k technickým obrazům se stal vynález fotografie. Tak jako tomu bylo u litografie a některých dalších grafických technik, byl u počátku fotografie především pokrok v oblasti chemie a fyziky.

### 2.7.1 Fotografie

Slovo fotografie je spojením dvou slov světlo a psaní. Toto slovo bylo použito sirem Johnem Herschelem v roce 1839, kdy byl zveřejněn vynález fotografického procesu. Nebyl však prvním, kteří se snažil najít postup, jak zachytit skutečnost bez barev a plátna. Tento problém se podařilo rozluštit několika na sobě nezávislým inovátorům<sup>9</sup>. Fotografie vznikla jako syntéza dvou přístupů k zachycování vizuální skutečnosti. Prvním z nich stál na principu Camery obscury. Tento název pochází z latinského *camera obscura*. V temné místnosti resp.



První fotografie - Pohled z okna v Le Gras  
Joseph Nicéphore Niépce - 1826



(Obr 10) První Dagerotypic -  
Louis Daguerre - 1837

tmavé skříňce s jediným malým otvorem v přední stěně prochází světlo, které na protější stěně vytváří převrácený obraz předmětů před otvorem. Cameru obscuru popsal již ve 13. století anglický filozof Roger Bacon. Používal ji Leonardo da Vinci. V roce 1550 vědec Gianbattista della Porta vložil do otvoru skleněnou čočku, čímž napodobil fyzikální způsob fungování lidského oka. Princip rozvinul v 17. století německý jezuita Athanasius Kircher, který do temné skříňky umístil lampu, jejíž světlo soustřeďovalo za ní umístěné zrcadlo a odráželo



ho do štěrbinou s čočkou. Světelný paprsek procházel průhledným materiálem, na němž byl namalovaný obrázek. Po průchodu světelného paprsku štěrbinou s čočkou byl obrázek promítnut v normální poloze na protější stěně, tento systém dnes známe pod názvem laterna magika.

Tím druhým přístupem se stal přístup chemicko-technologický. Německý chemik Johan Heinrich Schulze objevil, že některé sloučeniny, zejména halogenidy stříbra zčernají, pokud se dostanou do přímého světla. Po neúspěšném pokusu Thomase Westwooda o zachycení obrazu za pomoci stříbra a camery obscury z přelomu 19. století se po 40 letech podaří Daguerovi vytvořit obraz zachycený na kov a tento vynález byl nazván daguerotypem (Obr. 10). O rok později přišel na svět se svým objevem William Henry Fox Talbot – pod jménem Calotype představil negativ zobrazený na papíře. Vzhledem k tomu, že se dalo z původního negativu vytvořit veliké množství identických pozitivů, znamenalo to další rozvoj multiplikovaných obrazů. Fotografie se stala oblíbená hlavně proto, že se dá snadno mnohokrát kopírovat a její zobrazení se nejvíce blížilo vnímané vizuální zkušenosti. Do té doby byla vizuální skutečnost zachycená uměleckými prostředky zkusena osobním přístupem uměleckého vyjádření. Přístup k vytváření obrazů za pomoci světla, zdokonalilo i některé litografické postupy, a tím byla fotografii otevřena cesta do masového tisku.

### 2.7.2 Od papíru na monitor

V 19. století se začala projevovat některá omezení, jež jsou spjata s tiskem na papír. Především schopnost šíření tiskovin bylo závislé na možnostech dopravy. Na další vývoj technologií, jež překonávaly některé nedostatky tisku, měly největší vliv vynálezy z přelomu 19. a 20. století. Díky technickému a vědeckému pokroku se postupně začíná ubírat směrem k uchování a reprodukci nejen obrazů, ale i zvuku a později doplní statickou fotografii o rozměr času vynález filmu. První na cestě nového vývoje technických obrazů byl Thomas Alva Edison. Tento vynálezce vynalezl fonograf, filmovou kameru, mikrofon a spoustu dalších věcí. Nespornou zásluhou Edisona bylo to, že otevřel elektrické energii cestu do praktického života. Zejména do továren a domácností. Později sestrojil pojistky, vypínače, zásuvky, vedení a elektroměry. Měl největší zásluhu na tom, že se stala elektrina součástí téměř každé domácnosti na světě. Následoval vynález Karla F. Gausse a Wilhelma E. Webera s názvem telegraf. Je to zařízení na dálkový přenos informací formou čárek a teček podle Morseovy abecedy. V roce 1851 byl položen první podmořský kabel v průlivu La Manche spojující anglický Dover s francouzským mysem Gris-Nez. Největším převratem však byl vynález amerického vynálezce skotského původu Alexandera Grahama Bella. Ten nejen že v roce 1876 zkonstruoval první použitelný telefon, ale i gramofon a vylepšil mikrofon. Bell položil základy spojovací techniky. Později Edison na válečcích fonografu a Emile Berliner

na gramofonových deskách dokázali zachytit a uchovat zvuk. Století vynálezů zakončili v



(Obr 11) Obraz z Baidrovy televize -1996

roce 1895 bratři Lumierové, když k obrazu přidali pohyb a na světě se zrodil film a kinematografie. Asi největší revoluci v možnostech množení a distribuce informací znamenal vynález televize. Zatímco některé vynálezy jsou dílem náhody nebo okamžité inspirace, televize se rodila postupně. Od prvního konceptu až po funkční zařízení uplynulo přes 80 let. V roce 1900 se narodila televize. Přesněji slovo „televize“. Poprvé jej použil Constantin Perskyi na konferenci v Paříži, kde shrnul současný stav technologií a jejich využitelnosti a rozvíjitelnosti. Slovo televize pochází částečně z latiny, částečně z řečtiny.

Zatímco za *tele* (daleko) vděčíme řečtině, visio (vidět) pochází z latiny. Začátek Televize jak ji známe dnes, můžeme datovat do roku 1925. Skotský vynálezce John Logie Baird dokázal přenést tónovaný obraz v reálném čase, a to za použití mechanické televize (Obr. 11). Výsledný obraz měl pouhých třicet řádků, údajně akorát na to, aby byla rozpoznatelná lidská tvář. John Baird se stal na několik let předním průkopníkem v televizní technice. V následujících letech zrealizoval kabelové vysílání i vysílání transatlantické (Londýn – New York). Vznik televize v polovině 20. století znamenal pokrok ve schopnosti šíření textu a obrazu k jednotlivým příjemcům. Posledním vývojovým skokem se stal internet. Tento dnes nejdynamičtější rozvíjený prostředek ke komunikaci vzešel z vývoje armádní technologie. Jeho historií se budu zabývat později.

## 2.8 Závěr

V této kapitole jsem nastínil stručnou historii proměn a vývoje komunikačních prostředků, využívající multiplikaci. Aby lidé překonaly omezenost lidských smyslů, vynalezly a postupně rozvinuly postupy a technologie k uchování a rozmnožení řeči a obrazu. Řeči v podobě textu, jako prvního symbolického aparátu k uchování a multiplikaci řeči a obrazu jako alternativního prostředku komunikace. Sledujeme-li vývoj lidské komunikace od nejstarších dob do současnosti, můžeme pozorovat, jak v evoluci lidé procházeli odlišnými komunikačními stadii. Se vzrůstající rychlostí postupovali z období signálů k následujícím, v nichž ovládli řeč a jazyk. Následně získali schopnost psát, pak tisknout a nakonec dobyli jak čas tak prostor v současném období vyspělých médií.

M. McLuhen periodizuje lidské dějiny v závislosti na rozvoji komunikačních prostředků na předabecední období je období nadvlády ucha, období abecedy a knihtisku jako nadvláda oka, období elektronických médií a rozvoje masové komunikace označuje jako vznik „*nové civilizace a nového člověka*“. Celé sledované období můžeme rozdělit na několik etap, období znamení a signálů, období mluvení a jazyka, období psaní, období tisku, období masové komunikace. Během celého vývoje jsme mohly sledovat, jak se různé stupně vývoje jednotlivých prostředků k multiplikaci vyvíjelo jako snaha o ekonomickou optimalizaci celého procesu, jak v oblasti použitých materiálů či použitých postupů. Dnešní informační společnost, využívající moderních technologií, vzešla právě z tohoto vývoje. Nesmíme zapomenou na časové rozložení jednotlivých etap

*“ Jestliže by se posledních 50 000 let existence člověka rozdělilo na životní období po 62 letech, bylo by 800 takových životních období. Z těchto 800 období strávil člověk 650 v jeskyních. Pouze 70 životních období bylo možné komunikovat z jednoho období do druhého. Umožnilo to písmo. Pouze v posledních šesti životních období ovládlo psané slovo masy lidstva. Pouze v posledních čtyřech životních období můžeme měřit čas přesně. Pouze ve v posledních 2 obdobích můžeme požívat elektrický motor. A většina materiálních statků, jež dneska využíváme v každodenním životě, byla vytvořena v posledním osmistém období“<sup>10</sup>*

Dnešní způsob šíření a vnímání obrazů či textů se za poslední dobu změnil mnohem radikálněji než kdykoli předtím. Zatímco se v minulosti komunikační možnosti měnily jen pozvolna, a lidská kultura se mohla pozvolně přizpůsobovat měnícím se komunikačním zvyklostem, v dnešní době (řekněme od pol 19. století) se tento směr natolik zrychlil a rozšířil, že jedna generace se musí během svého života přizpůsobit mnohem rychleji měnícímu se svému vizuálnímu prostředí a způsobům komunikace. Je otázkou jestli je tento stav pozitivní či negativní. Asi zčásti obojí.

### 3. Multiplikace jako prostředek umělecké komunikace

V dnešní době tedy člověk komunikuje mnoha způsoby, a proto je vystaven nejrůznějším sdělením v různých komunikačních jazycích. Nové způsoby komunikace se podepsaly na mnoha stránkách lidského života a zejména komunikace nepřímá, využívající multiplikované obrazy, se pomalu snaží vyrovnat komunikaci přímé. V následující kapitole se pokusím nastínit, jak se mezi sebou ovlivňují dva různé světy nepřímé komunikace. Na jedné straně svět multiplikovaných obrazů, (říkejme jim svět médií) určených k propagaci ekonomických či politických cílů a na straně druhé svět umění, jakožto prostředku komunikace umělecké. Umění dnes studuje prostředí, v němž technická obrazová média neustále ovlivňují naši představu o světě a náš pojem reality. Problematikou mediální komunikace a veřejnosti se zabývají mnohé vědecké disciplíny jako sociologie, filosofie a poslední dobou i stále více akcentovaná věda tzv. mediální studia. Vyšlo už mnoho literatury rozebírající tuto problematiku za využití vědecké terminologie a metodologie výzkumu. Představy o působení médií se rozvíjejí tak dynamicky, že už dnes mají vlastní dějiny vykládající vývoj těchto představ, proto není mým záměrem obsáhnout všechny důsledky a proměny společnosti pod vlivem médií, ale nastínit pohled na tuto problematiku z pohledu umělce, jenž je ve své tvorbě ovlivňován okolním prostředím, tedy i médii, a zároveň se pohybuje ve světě uměleckém.

Jako první je nutné uvést, jak osobně interpretuji pojem umělecká komunikace v rámci multiplikace.

Ve 20. století se postupně začaly v uměleckém světě objevovat polemiky o postavení či funkci umění. Obrovská vlna volnosti ve způsobech a možnostech vyjadřování, uvolnění se z pout tradičních filosofických konceptů na jedné straně hranice umění rozmělnila, na straně druhé potřeba nějakých hranic se nepřestala ve světě umění reflektovat.

Umělecká komunikace je tedy souborem specifických prostředků k vyjádření osobních či programových obsahů, jenž využívá tradičních nepřímých komunikačních prostředků jak v podobě textu, tak zaznamenaného obrazu či zvuku, ale způsob jejich použití nabourává zažitá modely v jejich dešifrování a umožňuje širší interpretační volnost. Tato specifická komunikace využívá mnoho strategií jak oslovit příjemce, v rámci umění reflektující svět multiplikovaných obrazů je tomu zrovna tak.

V našem případě jde o „nepřímou nepřímou“ komunikaci v rámci procesu výměny komunikačních kódů mezi komunikátorem a komunikantem. Pokud hovořím o nepřímé komunikaci, mluvím o tom způsobu komunikace, kdy komunikátor není v přímém interakčním kontaktu s příjemcem, ale pokud hovořím o „nepřímé nepřímé“ komunikaci hovořím o tak strukturovaném komunikačním kódu, jenž byl vytvořen v rámci nepřímé komunikace, kde jeho forma a struktura dává větší možnost jeho interpretace a umožňuje širší výrazové možnosti ať už v podobě formy či obsahu. Aby bylo moje vyjádření úplné, musím

uvést, aby se podle mého názoru mohla stát nějaká forma nepřímé komunikace komunikací uměleckou, že je nutné do tohoto procesu ještě vnést vliv prostředí.

Je nepochybné, že interpretace nějakého sdělení je poměrně složitý proces, na kterém se podílejí mnohé faktory, ať už se jedná o psychické rozložení jedince, kulturní prostředí, či na momentální okolnosti, kdy a kde dochází ke vnímání tohoto sdělení. V dnešní době se objevují názory, že není důležitá otázka *Co je umění?*, ale *Kdy je umění?* Tomuto směru úvahy rozumím. Umělecké dílo se stává uměleckým dílem (tedy stává se produktem uměleckého vyjádření) v momentě, kdy je toto sdělení schopen příjemce dešifrovat jako umělecké, tedy podléhající odlišným způsobům interpretace. Trochu to připomíná tradiční otázku čínské filosofie: *Jaký zvuk má padající strom, uprostřed lesa, kde ho nikdo neslyší?*. Proto se ještě musím zastavit u problému, kdy, tedy za jakých okolností, je příjemce schopen vnímat nějaké sdělení jako umělecké. Při jedné přednášce z předmětu výtvarné teorie, padla otázka co je vlastně umění. Po delší debatě, jsem došli k závěru, že jedinou vhodnou definicí<sup>11</sup> může být „*umění je to, co visí v galeriích*“<sup>12</sup>. Vzhledem k tomu, že v galeriích po celém světě je možno vidět všechny druhy vyjádření, všech různých forem a obsahů, přes obrazy či sochy, až po předměty z běžného života, zdá se, že odpověď směřuje ke slovu galerie, než co je v ní. Nejsem zastáncem myšlenky, že umění je pouze to, co se nachází v galeriích, jedná se mi více o úzkou souvislost mezi místem (jako souborem okolností) a způsobem interpretace sdělení. „*Médium samo o sobě je sdělením*“ je jednou z myšlenek kanadského myslitele a teoretika médií Marshalla McLuhena, tato mnohokrát citovaná a různě interpretovaná myšlenka vyjadřuje mimo jiné i skutečnost, že umělecké dílo nemůže být uměleckým dílem, pokud ho recipient (alespoň jeden) nevnímá jako umělecké. Tedy pokud mu okolnosti za kterých danou skutečnost vnímá neřeknou, že by tuto skutečnost měl vnímat jako uměleckou. Tyto okolnosti mohou být různé. U děl jako jsou malby či sochy, tedy artefakty tradičně vnímané jako umělecké, jsou těmito okolnostmi historická tradice vnímání obrazů či soch. U ostatních forem umění se staly těmito okolnostmi galerie, které vytvářely prostor, ve kterém se vytvářelo umění. (Vzpomeňme na Marcela Duchampa a jeho vystavený sušák na láhve). A nezapomínejme na to, že není nutné umístit umělecké dílo do galerie, tedy do jakého si magického prostoru, kde se vnímání „*přepne*“ na vnímání umělecké. Dalším prostředkem se můžou a stávají média, jež dokáží svým obsahem a strukturou rovněž přimět diváka k tomu aby „*přepnul*“ na umělecké vnímání. Toto „*přepínání*“ může být na jednu stranu iniciováno zvenčí příjemce, jako je umístění díla v prostoru galerie, na stranu druhou může být iniciováno z vnitřních pohnutek příjemce, kdy on sám se snaží vnímat dílo jako umění. V mnoha případech je iniciace tohoto druhu vnímání souborem obou tendencí, je jen velmi obtížné říci, které z nich mají větší důležitost, což ani není smyslem této stati.

Pro nastínění vztahu komunikace mediální a komunikace umělecké je nutné, pro velkou šíři této problematiky, vymezit nějaký rámeček. Vzhledem k praktické části jsem zvolil rámeček internetu.

### 3.1 Proč Internet?



(Obr. 12) Časopis Time - 2006

Internet je zatím posledním vývojovým stádiem, při snaze tvořit, množit a předávat informace. Jak už jsem se pokusil doložit v první kapitole, každá nová technologie směřovala k ekonomizaci prostředků směrem k distributorům. Internet díky svému potenciálu umožnit komunikaci mezi jednotlivými uživateli, dokázal změnit dosavadní možnosti jednotlivce oslovit množství příjemců a narušit hegemonii institucí v rámci médií.

*„Internet dal milionům lidí nástroj prezentace, propagace a komunikace bez ekonomicky determinujících limitů. Každý se může stát obchodníkem, aniž vlastní obchodní dům, každý se může stát producentem filmů i hudby, aniž vlastní nahrávací studia, každý se může stát vydavatelem, aniž má vydavatelství a tiskárnu. Investiční náklady produkce obsahu v dostatečné kvalitě jsou pod limitem měsíčních úspor příslušníka střední třídy. Digitální kamery, digitální fotoaparáty, digitální přehrávače a tiskárny – to vše zdemokratizovalo obrovským způsobem šíření myšlenek a vymanilo je z dozoru a monopolu vládců.“*

V roce 2006 časopis Time uveřejnil na svých stránkách v pravidelné rubrice Muž roku Uživatele internetu (Obr. 12). Na titulní stránce je zrcadlo, v němž se odráží tento uživatel.

*„Na obálce pondělního vydání bude zrcadlo, „protože doslova odráží myšlenku, že informační věk přetváříte vy, nikoli my“, napsal v prohlášení redaktor Richard Stengel.“<sup>13</sup>*

Internet dokázal, že zdroje informací se začaly rozšiřovat mimo instituce, což na jednu stranu znamená onu demokratičnost v možnostech komunikace v rámci multiplikace, na druhou stranu to omezilo onu schopnost některých institucí filtrace informací. Nové lidové rčení říká: „Internet je největším zdrojem dezinformací na světě“. Je otázka, jestli pozitivní nekonečné možnosti masového šíření jakékoli informace převažuje nad negativy.

Tento pohyb v komunikaci se samozřejmě velmi razantně dotkl i umění. Tisíce umělců vystavuje svá portfolia on-line, galerie nabízí virtuální prohlídky, vznikly internetové časopisy a diskusní skupiny věnující se všem žánrům a stylům. Pomocí světové sítě snadno naleznete lidi s obdobnými zájmy, byť by byly zcela marginální. Tedy i umění se pomocí internetu může nějakým způsobem vyhnout onomu vlivu institucí. Internet díky své technologii dokáže zcela nejlépe využít onu schopnost šířit sdělení se zachováním původnosti díla.

### 3.2 Vznik, vývoj a podstata internetu.

Během studené války byla v USA zřízena výzkumná agentura ARPA (Advance Research Projects Agency), vedoucí výzkum pro ministerstvo obrany. Výzkumníci této agentury působili na různých univerzitách, a proto byli propojeni sítí ARPAnet. Jejím hlavním architektem byl Lawrence Roberts. V původní síti byly propojeny čtyři počítače čtyř amerických univerzit, síť se začala v průběhu dalšího vývoje rozšiřovat. V roce 1982 byl navržen protokol TCP/IP, který vyřešil dosavadní problémy s propojením. V roce 1971 se objevila v ARPAnetu služba elektronické pošty, o rok později služba vzdáleného připojení k počítači (telnet). V roce 1971 byl také poprvé použit pro přenos souborů prostřednictvím Internetu protokol FTP. U zrodu samotného Internetu byl právě protokol TCP/IP. V roce 1984 byl zaveden systém doménových adres (Domain Name Server – DNS). V roce 1989 bylo k ARPAnetu připojeno již 100 000 uživatelů, jeho činnost byla o rok později ukončena. V Evropě se také objevily snahy o sestavení sítě počítačů, které vyvrcholily výzkumnou aktivitou vědců z CERNU (Evropské organizace pro nukleární výzkum) se sídlem ve Švýcarsku. Právě autorem nejvyužívanější služby Internetu, tj. www (World Wide Web), je Tim Bernes-Lee z laboratoří CERNU. Tento vědec vymyslel systém textů s odkazy, z něhož se vyvinul jazyk HTML (HyperText Markup Language), jeho základní princip zůstává tentýž jako v době jeho vzniku, ale rozšiřují se množství jeho využití.

Internet by se dal označit za supersíť, jež mezi sebou spojuje menší počítačové sítě. Internet tedy představuje globální informační systém, který: Je logicky spojený v prostoru jedinečných adres, daných protokolem *Internet Protocol (IP)* nebo jeho následným rozšířením event. následným pokračováním Je schopný podporovat komunikaci prostřednictvím sady protokolů *TCP/IP* nebo jejím následným rozšířením event. následným pokračováním. World Wide Web (Web nebo WWW nebo W3) je systém internetových serverů, které uchovávají hypertextové dokumenty a umožňují k nim přístup.

Hypertext je způsob organizace informační jednotky. Obsahuje odkazy na další související informační jednotky, čímž se tato informační jednotka stává nelineárním informačním zdrojem. Systém WWW je podporován aplikačním protokolem HTTP (Hypertext Transfer Protocol), příslušejícím do protokolové sady TCP/IP a založeném, stejně jako ostatní aplikační protokoly této sady, na principu relace klient/server. WWW klient zajišťuje rozhraní i pro další aplikační protokoly internetových služeb (TELNET, FTP, SMTP), čímž vytváří velmi pohodlné uživatelské prostředí pro přístup k různým službám Internetu..

Přestože je internet poměrně mladý vynález, velmi rychle se rozvíjí – oporou pro toto tvrzení může být zvyšující se počet připojených počítačů. Internet se stal nedílnou součástí života moderního člověka. Možností, jak internet využívat, je nepřehledné množství. Internet dnes neslouží pouze k přenosu informací pomocí elektronické pošty a k vyhledávání

informací, ale můžeme ho využít také k nakupování, studiu (e-learning), komunikaci s úřady, ke správě bankovního konta, k půjčování knih z knihovny atd. S rozšiřujícími se možnostmi této technologie se bohužel objevují také pokusy o její zneužití, a proto Internet přináší svým uživatelům nejen výhody a usnadnění v běžném životě, ale také rizika spojená se ztrátou či zneužitím důležitých osobních informací

Vývoj technologie internetu byl velmi rychlý a bouřlivý. Pokud se podíváme do jeho historie, najdeme zde zajímavé paralely s vývojem komunikačních prostředků lidstva. První Internet pracoval výhradně s textem tzv. hypertextem, postupně díky zvětšování potenciálu počítačů a rychlosti a objemu dat se začaly objevovat i obrázky. První obrázky byly primitivní dvoubarevné s velmi nízkým rozlišením, ale postupem času se začaly zdokonalovat do dnešní podoby digitální fotografie. Následovaly možnosti videa až k multimediálním prezentacím. Zatímco na začátku mohla obsluhovat internet jen úzká skupina odborníků, dnešní vývoj zcela jasně směřuje technologiím, umožňujícím tvořit internetové prezentace i „*laikům*“. Díky různým softwarovým programům či aplikacím dokáží vytvořit internetové stránky i lidé, kteří nemusí mít specializované školení v oblasti programování či designu. Na začátku se internetové stránky tvořily čistě pomocí textového editoru a psaní strukturovaného HTML kódu. Následný vývoj směřoval k tzv. WYSIWYG editorům, kde autor přímo manipuluje s obrazovými či textovými složkami a program tuto transformaci převede do HTML kódu, až k internetovým aplikacím umožňujícím přímou tvorbu vlastních stránek na internetu.<sup>14</sup> Jako u většiny lidských výtvorů je nutné k jejich tvorbě určité vzdělání v oboru. Fotoaparát sám osobě neumožní vznik kvalitní fotografie. Podobně tomu je i s internetovou prezentací. I když se vyvine technologie umožňující tvorbu internetových stránek komukoli, neznamená to že vzniknou plnohodnotné prezentace<sup>15</sup>.

### **3.3 Internet a u mění.**

Na začátku třetí kapitoly jsem se zabýval otázkou umělecké komunikace. Tak jako každá nová technologie umožňující novou formu komunikace i internet se začal promítat do sféry umění.

#### **3.3.1 Internet jako inspirace**

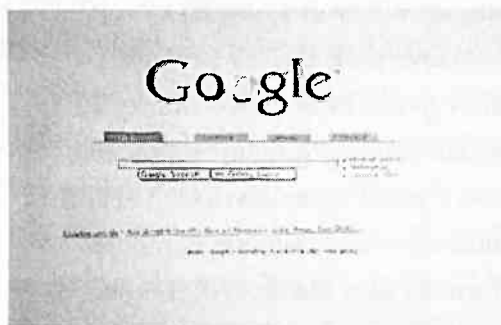
Příchodem technologické reprodukce obrazu se tyto reprodukované obrazy, díky své schopnosti násobného množení, začaly stále více prosazovat do přirozeného vizuálního prostředí. Každá nová technologie si našla vlastní specifickou estetiku, jež se stala inspirací pro výtvarné umění.

Fotografie se stala impulsem pro hyperrealisty, kteří přenášeli fotografické momentky





(Obr. 12) Pavel Nešleha - TV story  
Kresba tužkou na papíře  
60X80cm  
1975



(Obr. 13) Valery Grancher - Googlepaintings,  
Olej, plátno  
116X89 cm  
2006



(Obr. 14) Rainer Ganahl – Fox News, Saddam Hussein Captured, 12/14/03  
Akryl na plátně  
220 x 160 cm  
[www.http://www.ganahl.info/morenews.html](http://www.ganahl.info/morenews.html)

nahlédnout na tuto práci z této perspektivy. Musíme se zeptat, jakým způsobem pracuje? Tento obraz je jen jeden z kolekce tzv. „googlepaintings“<sup>16</sup> v němž umělec maluje obrazy, k nimž mu jsou předlohou internetové stránky tohoto vyhledávače. Jak se můžeme dočíst z umělcova vyjádření,

na velké formáty. Tak jako na začátku fotografie vycházela z estetiky výtvarného umění, tak nyní výtvarné umění vychází z estetiky fotografie. Podobně tomu bylo i s příchodem filmu, jako v předchozím případě se umění inspirovalo schopností nového média zachytit a pracovat s obrazem, v případě filmu to byla mimo jiné ona schopnost zachytit čas, která se stala inspirací pro výtvarné umění. I s nástupem televize se do vizuálního prostředí dostaly nové obrazy typické pro nové medium. Na kresbách cyklu TV-story od Pavla Nešlehy z roku 1975 (Obr. 12), můžeme sledovat sérii deformovaných televizních obrazů. Tyto obrazy procházejí stejnou deformací jako při poruše televizoru či narušení televizního signálu. Opět přenesení typického obrazu do uměleckého díla.

S příchodem internetu se situace opakuje. Internet s sebou přinesl nový typizovaný obraz. Na obrázku č13 vidíme obraz od Valery Grancher. Na první pohled je zřejmé že se jedná o indexovou (úvodní) stránku, dnes asi neznámějšího vyhledávače Google. Jedná se o olej na plátně z roku 1999. Kdybych nikdy nebyl využíval internet, asi bych nebyl schopen určit, co je motivem nebo předmětem malby, ale díky tomu, že se po internetu pohybuji již nějakou dobu a tedy mám zkušenost z tohoto vizuálního prostředí, jsem schopen toto dílo popsat. Proč je na tomto plátně namalovaný motiv z úvodní stránky prohlížeče? Na první pohled je zřejmé, že tato *internetová stránka* se ničím neliší od té původní. Proto se můžeme zaměřit na toto dílo poněkud z jiného úhlu. Valery Grancher sám sebe označuje za konceptuálního umělce, proto je nutné

*“ asper Johns painted an american flag, On Kawara painted date on canvas, Andy Warhol painted a campbel soup, Nam June paik painted video screen, Jean Pierre Raynaud painted a french flag, Miltos Manetas painted playstation and famous video game screen shot, Simon Paterson painted name on white background on canvas (name paintings) and so on... so on ...who's next ? you ? . ”*<sup>17</sup>

v němž se odvolává na umělce, kteří malovali motivy, jež se staly nějakým způsobem součástí každodenní vizuální zkušenosti, ale nebyla jim dána pozornost. Tím, že tento motiv přesunuli do jiného prostředí a souvislostí, se snažili reflektovat jeho úlohu v rámci tohoto prostředí. Tento princip umělecké reflexe je už velmi dobře znám. Jaká je tedy ta nevnímaná součást indexové stránky Google. Z Googlu se stal fenomén informační společnosti a veškeré polemizování o něm, napodobování a rozvíjení jeho prosté a přitom efektivní myšlenky nabralo v posledních letech na intenzitě. Pozorně se podívejme na indexovou stránku, je tu jedno pole se zadávacími parametry a velké logo Google, dále pak několik lišt s možnostmi rozšíření hledání. Internetový uživatel tedy musí vědět, co hledá, musí nejprve vznést požadavek, aby se mu dostalo odpovědi. Je to ona brána do světa informačního vědění i nevědění, očekávání odpovědi či jen ponoření se do informační řeky. Tak jako člověk stojící před obrazem se ptá po smyslu obrazu, je plný očekávání, ať už estetického či jiného, tak i internetový uživatel se musí zeptat sám sebe co od tohoto média očekává. Toto očekávání je nutné si uvědomit, tak jako všechna média může být internet dobrý sluha a špatný pán. Může nám vyhledávač lhát? Samozřejmě ano. Může marginalizovat výskyt některých klíčových slov a prioritizovat určité informační zdroje. Může relevanci odkazů měnit podle geopolitického či ekonomického teritoria a zájmů země, ve které sídlí tento vyhledávač apod..

Na ostatních plátnech je stejný motiv pozměňován do různých podob. Nalezneme tu obrazy s názvy „Google Edvard Munch“, či „Google Braille“. Denně je do Googlu, internetového vyhledávače s největším podílem na trhu, zadáno 200 miliónů požadavků. Celá série nám ilustruje, jak je internetový prohlížeč Google celosvětovým fenoménem, a jakým způsobem se projevuje v různých sférách lidské činnosti a či kulturní identity.<sup>18</sup>

Samotné slovo *google* je dnes tak rozšířené, že dnes už je součástí běžné lidské mluvy. Slovo „*Progooglovat*“ je standardní označení pro hledání. V jiném podobném projektu Valery Grancher na svých stránkách *Pump your Page*<sup>19</sup> nabádá návštěvníky, aby mu zaslaly svoje stránky, a po zaplacení finanční částky ve výši 500 dolarů, jej dostanou obratem přemalované na plátno.

Rainer Ganahl ve své práci opět přenáší internetové stránky do jiného média. Na jeho akrylech můžeme sledovat internetové stránky, pravděpodobně okopírované ze stránek velkých zpravodajských stanic, jako je Fox News či AbcNews. Jak už jsem naznačil, internet je největší informační dálnicí dneška. Jeho obsah není přímo kontrolovatelný a proto zde

můžeme najít mnoho informací najednou, které si protiřečí či se navzájem zkreslují (stejně jako u jakékoli jiného média). Internet jako přímý šířitel informací našel odezvu nejen mezi běžnými uživateli, ale i mezi hlavními mediálními koncerny současnosti. Velkým tématem Rainera Ganahla je mediální prezentace americké invaze do Iráku. Snaží se upozornit na mechanismy ovládání veřejného mínění za pomoci veřejných médií tedy i internetu. Tím, že je stránka stažena do počítače či přenesena na papír, popřípadě je z ní vytvořeno umělecké dílo, je tím zafixovaný jeden moment z neustálého koloběhu zpráv a senzací. Taková zpráva přenesena uměleckým rukopisem, vytvoří neopakovatelný záznam lidské individuality v percepci a interpretaci mediálního sdělení.

Masha Boriskina také transformuje internetové stránky do kreseb osobitým rukopisem. Velmi zajímavý výtvarný počín bylo překreslení stránky z internetového projektu Olii Lialiany *My Boyfriend Came Back From the War* (Obr. 22).

Trochu jiný přístup zvolil Milton Manetas při práci na řadě *Internet paintings*. Zde se nechal inspirovat internetem jako zdrojem obrazů a textu. Tak jako v případě zachycených jednotlivých stránek, zde je zachycena na jednom plátně jeden úsek *surfování* na síti. Na jeho plátně vidíme namalované malé či větší čtverce s různými motivy, které se překrývají či na sebe nějakým tajným způsobem navazují. Na první pohled není mezi jednotlivými stránkami žádná přímá souvislost. Některé zmizí pod záplavou dalších a některé se objevují znovu a znovu. Na internetu si nikdy nemůžeme být jisti, kam nás jednotlivé odkazy zavedou. Jestli se z jednotlivými stránkami setkáme znovu nebo se už neobjeví. Nikdy si nemůžeme být jisti co nastane po kliknutí na odkaz, jaký obraz se nám objeví, co si na jednotlivých stránkách přečteme a kam nás pošle dál. Takovýchto cest podnikne uživatel internetu bezpočet. Žádná cesta se neopakuje, nic není stálého, vše se mění a proměňuje. Autor umožňuje divákovi aby, na emailové adrese *paint@internetpaintings.com* navrhnul stránky, jež se převádějí na plátno, a tím se podílely na finální realizaci. Snahu výtvarného umění zachytit a zafixovat běžící obraz, můžeme vysledovat už se vznikem filmu, tento běh je však v podobě internetu jiného původu. Ve filmu či televizi se sled jednotlivých obrazů daný technikou přenosu, ve světě internetu je tento běh tvořen uživatelem.

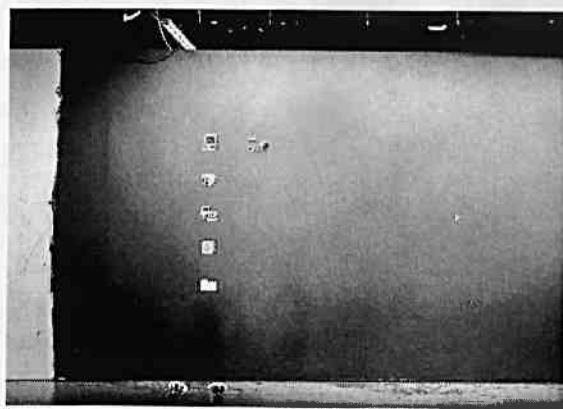
Konceptuální ráz umělecké tvorby pracující s internetem vytváří někdy zcela specifické výstupy. Umělec s pseudonymem Thomson and Craighead zadal do vyhledávače fráze jako *Please help me, Can you hear me?, Is anybody there?* a stránky s výpisem nalezených odkazů následně přetiskl na utěrky, které začal prodávat na své stránce *www.dot-store.com* za necelých osm liber. Vznikne tak dílo zařaditelné spíše do oblasti užitého umění.

### 3.2.2 Internet jako instalace.

Od doby M.Duchampa a jeho sušáku na láhve se začaly do uměleckého světa prosazovat i různé instalace, ať už objektů či projekcí. Nové technologie se staly pro umělce nástrojem uměleckého vyjadřování. Jeden z průkopníků nových médií Nam Juik Paik byl fascinován videem a televizí a ve svých instalacích spojoval televizní vysílání s videem promítaným na



(Obr. 15) Instalace projektu „A Web Page“ v hirošimském Mori Art muzeu v rámci instalace Natural Process. - 2004



(Obr. 16) Ola Pherson - Instalace Desktop 1999

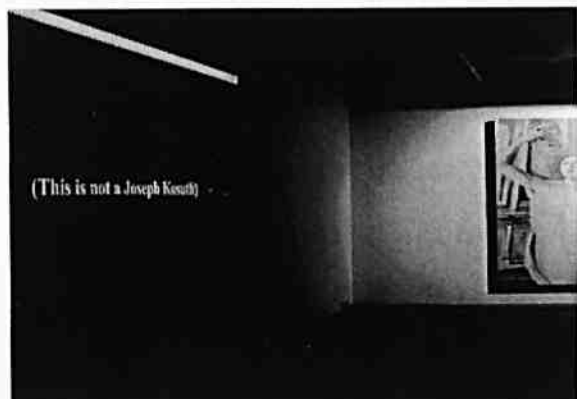
monitorech. Nástupem internetu jej začínají umělci využívat stejně, jako tomu bylo v případě videoartu. Podobně je to i s výtvarným dílem japonské umělecké skupiny Exonemo, které bylo v roce 2004 představeno pod prostým názvem „A Web Page“ v hirošimském Mori Art muzeu v rámci instalace Natural Process.(Obr. 15)..

*„Není to jenom malba, ale také analogizace digitálního objektu, nebo také krajinní malba internetu.koneckonců, vidíme ji přes okno!“<sup>20</sup>*

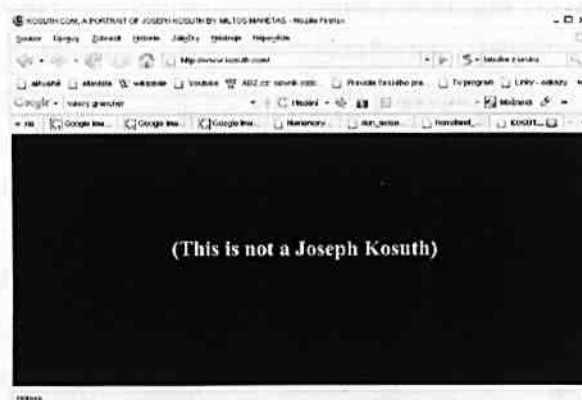
Natural Process spočívala v přemalování přední stránky vyhledávače na plátno 2 x 3 m (za asistence umělce Masayuki Inagakiho), její následné snímání webovou kamerou a přenosu zpátky na internet. Proto zvolený název. V záběru webové kamery z hirošimského muzea jste mohli vidět návštěvníky, jak přecházejí před plátnem, obraz byl však snímán i poté, co muzeum na noc zavřelo.

Už v roce 1999 švédská umělkyně Ola Personová ve svém projektu „Desktop“<sup>21</sup> namalovala na stěnu galerie desktop počítače s operačním systémem Windows 95.(Obr 16). Následně jej snímala na monitor počítače. Celá tato akce se odehrála v rámci jednoho prostoru galerie. V případě skupiny Exonemo se tento projekt odehrával jak v prostoru galerie, tak na webu. Internet se stal součástí celé instalace, tvořil jeho nerozdělitelnou součást, a sloužil jako přenosové médium. Zatímco v projektu Natural

Process bylo plátno snímáno na internet, Milton Manetas ve svých instalacích používá zcela opačného principu. V prostorách galerie promítal obraz na plátno, jejichž zdrojem byly internetové stránky. I když by se mohlo zdát, že v případě Milтона Manetase se jedná jen o



(Obr. 17) Milton Manetas – This is not Joseph Kosuth  
Projekce na plátně  
120X190 inches



(Obr. 18) Milton Manetas – This is not Joseph Kosuth

představení internetových stránek v prostoru galerie, není tomu úplně tak. Tím že je obraz promítán na plátno, se z tohoto projektu stává instalace. Obě instalace pracují s obrazem a jeho zdrojem. Jedná se tu o mystifikaci diváka. Z očekávané internetové stránky se *vyjeví* namalovaný obraz, a z očekávaného obrazu se zrodí internetová stránka. U Natural Process skončila výstavou i internetová stránka, v případě Manetasovy instalace žijí zdrojové stránky dál svým životem. Mezi několika těmito obrazy mě nejvíce zaujala projekce s názvem *Joseph Kosuth* (Obr. 18). Jedná se o portrét konceptuálního umělce Josepha Kosutha. Pokud se podíváme na zdrojovou stránku [www.kosuth.com](http://www.kosuth.com), objeví se nám na obrazovce černá plocha s nápisem „*Tohle není Joseph Kosuth*“<sup>22</sup>. Byl to právě Kosuth, jenž byl zakladatelem konceptuálního umění a rád pracoval se slovy a jejich významy. Tento portrét tedy mnohem více prezentuje podobu jeho umění, než jeho samotného. Je to práce se slovem a jeho očekávaným významem. Tím, že byl tento nápis umístěn na internetové adrese [kosuth.com](http://kosuth.com), vzbudil ono očekávání, které bylo záhy potlačeno nápisem, i když název uměleckého díla svědčí o opaku.

Dalším přístupem k instalaci, jenž by spojoval prostředí internetu a galerie je instalace od Zorana Todoviče, *Rám pro apokalypsu* z roku 2001.

*„Rozhodl jsem se vytvořit specifický dialog s neznámějším tiskem cyklu. Čtyři jezdci z Apokalypsy. Zkopíroval jsem je na xeroxu, kolem nakreslil linkovacím perem a tuší „rám“, všechno neskenoval, pomocí počítače zesílil černé čáry a poté vše v mnohem větším měřítku vytiskl na plotru. „Rám“ je umístěn jeden a půl metru před Dürerovými Čtyřmi jezdci*

*z apokalypsy. Stín, třetí část této práce dokončena přímo ve výstavní síni v Praze. Požádal jsem přátele v Paříži, Sofii, Stockholmu, Sydney, Tokiu, nestorku, aby na internetu vybrali příhodný obrázek a poslali ho na e-mailovou adresu Trienále. Tyto obrázky budou vizuálními odpověďmi na čtyři soudobé otázky/problémy. 1. nukleární energie-expozice, 2. genetické inženýrství-ovce Dolly, 3. sex-pornografie, 4. masakr... V Praze budou vytištěny náhodně naaranžovány na podlahu před Rámem. Dílo Rám pro apokalypsu tak bude kompletní.!?”<sup>23</sup>*

Zde můžeme vysledovat trochu jiný přístup k otázce internetu a instalace. V tomto případě je internet spojovatel mezi autorem a divákem. Na jedné straně je tato instalace jako celek konfrontací mezi starým a nejmodernějším. Apokalypsa je jedním z nejmistrnějších ukázek nejstarší grafické techniky dřevořezu, a internet je posledním technickým vývojem v oblasti multiplikace obrazu.

*Přímo jsou konfrontovány originál a replika, manuální a technické, technické, historické a současné, individuum a okolí, autor a publikum.<sup>24</sup>*

Doposud jsem se zabýval uměním a internetem mimo své přirozené hranice. Nyní se zaměřím na vztah umění a internetu v rámci svého prostředí. Tedy projevy umění na internetu v rámci samotné informační sítě.

### 3.3 Net Art

Net art je takové umění, které by nebylo možné bez počítačové sítě (i když ani toto kritérium nelze použít stoprocentně: mnoho projektů lze po stáhnutí prohlížet offline, na osobním počítači bez připojení).

Vzhledem k tomu, že historie internetu a net artu není příliš dlouhá, není pro jeho rozdělení či klasifikaci ustálená terminologie ani systém. Umění net artu je hodně rozmanité a dále se rozvíjí. Pro svou potřebu bych rozdělil umění internetu na dva proudy. Na umění webdesignu a net artu. Zatímco v net artu se většinou jedná o zkoumání různých možností spojení obrazu, textu či videa v různých konceptuálních projektech, umění webdesignu se více opírá o design, tedy propojení funkce a formy. Webdesign se stejně jako některé formy net artu zkoumá možnosti nových technologií zprostředkovávat informace. Díky možnosti interakce mezi médii a příjemcem se objevily nové otázky, jakým způsobem se mají média strukturovat vzhledem k jejich nové funkci.

Jako první se podíváme na Net Art jako konceptuální uměleckou tvorbu. Jak už jsem předeslal, není možné přesně rozdělit toto rozvíjející se umění do různých kategorií, ale mohly bychom umění internetu rozdělit podle určitých tendencí a přístupů.

#### 3.3.1 Zkoumání a vizuálních prvků a manipulace s nimi

Internetové prezentace, se kterými se setkáváme, obsahují ve větší či menší míře typizované prvky, jako jsou různá tlačítka, posuvníky apod. Tento proud se zabývá tímto formátem pro internetový interface. Oliver Frommel na stránce [www.aec.at/~oliver/frames/1.html](http://www.aec.at/~oliver/frames/1.html)<sup>25</sup> vytváří obraz složený z posuvníků textu, tedy vytváří zajímavou vizuální hru s řečí internetové sítě.

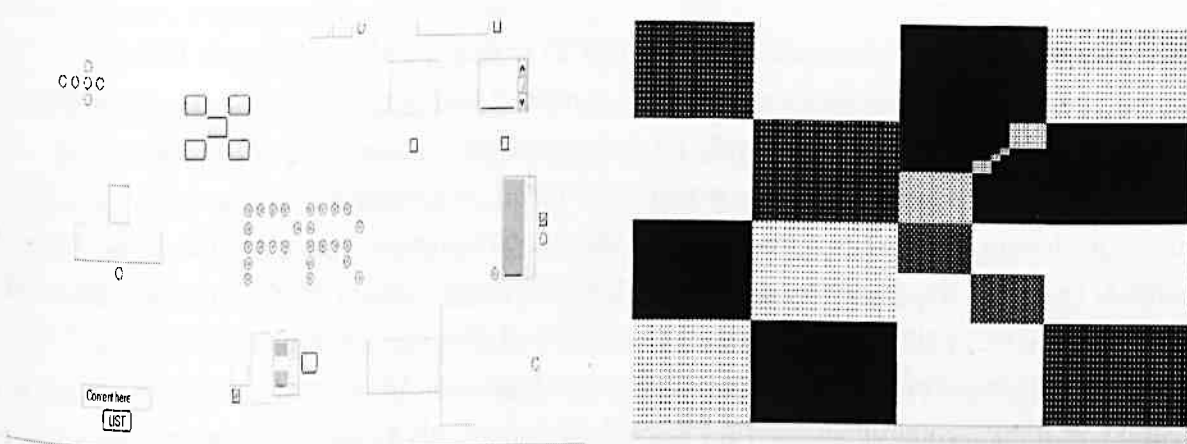
Alexej Shugin ve svém projektu *Residency Program*<sup>26</sup> také využívá formální elementy jazyka HTML (Obr. 19) bez nějakého obsahu. Tyto stránky jsou koncipovány jako podobně jako v případě Olivera Frommela, ale mají mezi sebou větší interaktivitu. Jsou také více tvořeny tlačítka, která jsou ve větší či menší míře funkční a odkazují na další stránky s podobným obsahem, ale s odlišnou strukturou. Na stránce <http://message.sk/zden/netart/webdump/d.htm> jsou také kombinovány vizuální prvky pracující s textem v podobě pomlček či mezeríků.

Na stránce <http://message.sk/zden/netart/jinyangtao/i.htm> je hra posunuta do roviny interakce s divákem. Obraz se postupně proměňuje na základě divákovy interakce na obraz, a ten se tím stává spoluautorem celého procesu. Většina těchto experimentů tedy pracuje s technologií HTML, popřípadě v jazyce Java. Vzhledem k době vzniku těchto experimentů, 90. léta 20. století, byla tato technologie novinkou, a proto se umělci snažily prozkoumávat

jejich možnosti. Příchodem nových možností prezentace na bázi Flash se objevují tendence zkoumat vizuální možnosti těchto technologií. Na stránce [www.d4rkw00d.net/stuff/flash/imagination.swf](http://www.d4rkw00d.net/stuff/flash/imagination.swf) můžeme vysledovat stejný princip jako v předchozí ukázce, jenom za použití této technologie. Nejde na této stránce o nějaký konceptuální obsah, jenom o test výrazových možností nové technologie. Zcela specifický směr můžeme vysledovat na adrese, <http://www.ertdfgcvb.ch/>, kde jsou sdruženy autoři testující možnosti nové technologie ve spojení interakce diváka v cyberprostoru. Na jednotlivých projektech sledujeme jednoduché pohybující se vizuální prvky umístěné v imaginárním prostoru. Tímto prostorem se můžeme pohybovat za pomoci myši či klávesnice.

Mark Napier se ve svých projektech<sup>27</sup> zabývá vizualizací HTML kódu jednotlivých stránek. Jeho alternativní prohlížeče Feed 1,0 a Shreder 1,0 rozeberají internetové stránky na elementární prvky a znovu reinterpretují jejich HTML kód. Program stránky rozebere na nerozpoznatelné vzory pixelů a textu. Tyto prohlížeče pak dávají přednost vizuální složce stránek před jejich informační hodnotou. Jejich neustálou změnou způsobenou pitváním internetu by se mohla otevřít nová forma estetického vnímání sítě. Využitím abstraktních prvků se vyznačuje projekt *Carnivore*<sup>28</sup>. Název odkazuje na program, který využívají americké bezpečnostní složky pro monitorování internetu. Carnivore je odpověď velké řady internetových umělců na toto téma: vytvořili nejrůznější moduly, které lze nainstalovat k hlavnímu programu, jež sleduje všechny aktivity na vybrané síti. Každý modul pak interpretuje získaná data. Na podobných principech vizualizace pracují i programy v ostatních projektech.

Na internetu můžeme najít mnoho snah o zkoumání estetiky internetu a jako vizuálního prostředí, od klasických prvků HTML až po sofistikované programy pitvající jednotlivé internetové stránky.



(Obr. 19) Alexander Shugin -Form art competition  
[www.http://www.c3.hu/collection/form/](http://www.c3.hu/collection/form/)

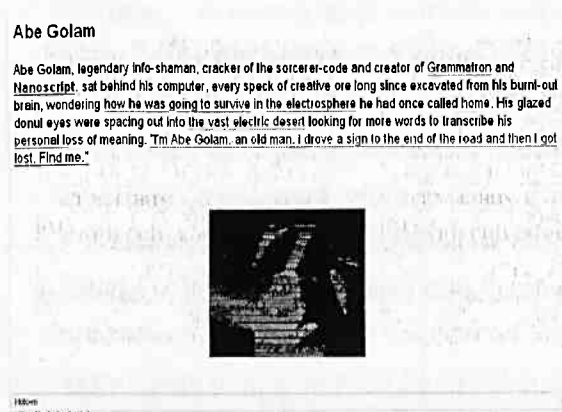


### 3.3.2 Hypertextové a multimediální experimenty se slovem a písmem

Asi nejčastějším formátem internetových projektů jsou snahy propojit obraz, text a zvuk ve strukturovaný celek. Není možné obsáhnout všechny jednotlivé projekty, a proto uvedu několik ukázek monitorujících různé přístupy.

#### 3.3.2.1 Hypertext

Jeden z nejznámějších projektů z krátké historie vzniku těchto net artových projektů se stal *Grammatron*<sup>29</sup>. Tento projekt pracuje výhradně s hypertextem. Díky hypertextu, tedy možnosti větvit text do různých dalších odboček, je těžké, ba nemožné sledovat lineární příběh s jasným vývojem. *Grammatron* má přes svou rozsáhlost přesně definovaný začátek: úvodní stránku, na kterou se samozřejmě může čtenář různými oklikami vrátit; a dokonce



(Obr. 20) Grammatron -  
<http://www.grammatron.com>



(Obr. 21) Růženka Šetková - Město  
<http://www.city.je/indexcz.html8/>

i vyvrcholení příběhu je jednoznačné – posledních 25 stránek postupuje lineárně. Ovšem zejména zpočátku se čtenáři nabízí neuvěřitelné množství kombinací jak postupovat (Obr.20).

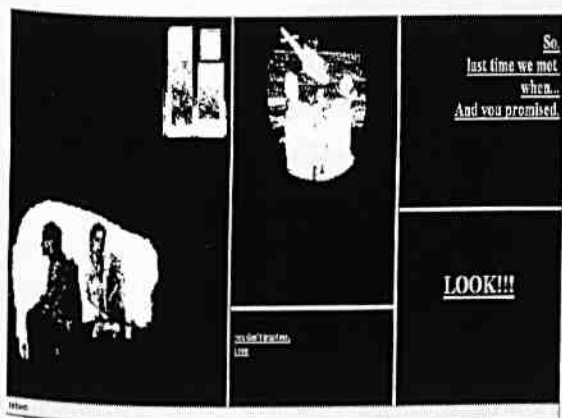
Hypertextové experimenty existovaly již dávno před příchodem World Wide Webu, ale *Grammatron* je jedna z prvních hypertextových novel, vytvořených pro Internet a používajících jeho výrazové prostředky. Tento website obsahuje něco přes 2000 stránek, což znamená, že je na webu gigantem. Tento hypertextový román vypráví příběh *Grammatron*, téma novely, je bezpohlavní „digitální existence“, neboli alter ego hlavního protagonisty novely Abe Golama. Golan je narážka na židovskou legendu o Golemovi, a příběh se i odehrává ve fiktivním městě nazvaném Praha-23. Naleznete zde kombinaci cyberpunku, aktivistických postojů, kabaly a sexu. Ačkoliv dominuje text, svou roli hraje i hudba a grafika, i když se z dnešního hlediska mohou zdát technologicky poněkud primitivní.

Z našich autorů se hypertextovým projektům věnuje např. Růžena Šetková. Ve svém románu *Město*<sup>30</sup> spojuje literární text s hudbou a různými animacemi.

„A mé Město má ambice stát se postupně tím spleťtým labyrintem, něčím, co můžete číst více způsoby, vracet se zpět a jít po jiné odbočce, nebo nemusíte číst vůbec, stačí koukat na obrázky, poslouchat zvuky.“<sup>31</sup>

### 3.3.2.2 Manipulace a koláže

Asi nejznámější web, který spadá do této kategorie, je projekt Bena Benjamina. *Superbad*<sup>32</sup>. Je to velmi uvolněná a zdánlivě nekonečná hra s neustále se měnící grafikou, obrazem a textem. Benjamin si zde pohrává jak se zcela abstraktními animacemi, tak používá



(Obr. 22) Oliana Olič - My Boyfriend Come back from the War!  
[www.http://www.teleportacia.org/war/wara.htm](http://www.teleportacia.org/war/wara.htm)



(Obr. 23) Masha Boriskina- My Boyfriend Come back from the War!

vtipné odkazy na populární kulturu i na jevy, vyskytující se jen na internetu.

Boaz Zipper na svých stránkách *Something*<sup>33</sup> opět kombinuje text obraz i zvuk a animaci, zejména citáty slavných osobností. Annetta Weintraub kombinující video, grafiku a zvuk – např. *Sampling Broadway*, který byl jedním z projektů vybraných pro prestižní Whitney Biennial 2000. Olinana Oličová ve svém projektu *My Boyfriend Come back from the War!*<sup>34</sup>, využívá schopnost internetového browseru členit plochu za pomoci tzv framů a divák se může postupným kliknutím na link dostat dál v jejím příběhu. (Obr. 21). Text jejího příběhu pak nevnímáme lineárně, ale útržkovitě, respektive tak, jak chceme. Je to forma obrazového hypertextu, kterým můžeme bloudit, ale zároveň vnímáme ve stejném čase jak novější části, které jsme kliknutím vyvolali, tak části starší, které jsou s těmi novějšími v sousedství. *Young-hae Chang Heavy Industries*<sup>35</sup> (Young-hae Chang Heavy Industries je ve skutečnosti

dvočlenná skupina, kterou tvoří Young-hae Chang a Marc Voge) využívají technologii Flash. Korejská dvojice vytváří velmi zvláštní příběhy, které jsou postavené na textu ubíhajícím šílenou rychlostí s doprovodem jazzové hudby. Divák se musí plně koncentrovat, ale stejně zachytává příběh spíše podvědomě, jakoby v transu. Sympatické je, že autoři jsou schopni brát věci z nadhledu a umí si dělat legraci i sami ze sebe a elitářských diskusí o umění. Amy Alexander vytvořil speciální program *theBOT*<sup>36</sup>, jen pracuje jako vyhledávací program (stejně programy využívají i klasické vyhledávače jako Yahoo či Google), který prohledává různé servery a hledá výsledky zadaného slova.

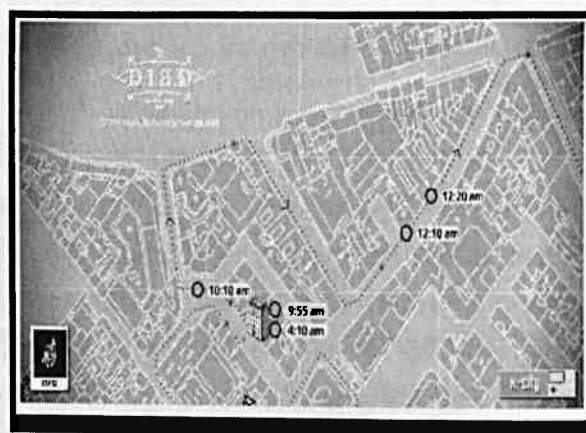
TheBot převádí výsledky svého hledání do souvislého proudu ozvučeného textu. Podobné projekty spojující vizuální prvky s interaktivitou vytváří i Agatha Apperas<sup>37</sup>

### 3.3.2.3 Dokument

Další formou umění net artu můžeme charakterizovat jako dokument nějaké činnosti využívající potenciál internetové technologie. Markéta Baňková ve svém projektu *New York City Map*<sup>38</sup> vytvořila labyrint záznamu cesty po tomto městě, kde můžeme slyšet autentické zvuky nahrané na místě. (Obr. 24). Návštěvník se ocitne ve virtuální mapě, která ho provede jedinečnou zkušeností jedné procházky ve světové metropoli. Prezentace *Days In a Day*<sup>39</sup>, oceněná v kategorii Art na festivalu Flash Forward New York 003, funguje na podobném principu. Její obsah je autorovým zápisníkem nálad, zážitků a setkání s lidmi během jednoho dne. Ty obsahují důmyslně skryté funkce, uživatel často neví, co některá část znamená a co je jejím smyslem. Nic není jednoznačné, všechno se tváří záhadně, ale to bylo zjevně autorovým



(Obr. 24) Markéta Baňková - New York city map  
<http://www.nycmap.com/>



(Obr. 25) Days In a Day  
<http://www.1h05.com/diad/>

záměrem.

### 3.3.3 Hry



(Obr. 26) Jakub Dvorský - Samorost  
<http://www.amanitadesign.com>

Jednou z možností technologie od Macromedia Flash je vytváření interaktivních her. Takovou hru je možno vytvořit se základními programátorskými znalostmi a publikovat ji na síti. Jedna z nejpozoruhodnějších flashových her vznikla na naší scéně s názvem Samorost (Obr. 26). Duchovním otcem celého projektu je výtvarník Jakub Dvorský, kterému měl Samorost původně posloužit pouze jako absolventská práce na Umprum. Hra skutečně v krátkém čase obletěla doslova celý svět a ozdobila celou řadu rozličných

výstav a přehlídek. Byla nominována na ocenění TopTalent Awards ve Vídni a také na nejlepší online hru v mezinárodní soutěži Webby Award 2004. Počátkem roku 2005 Jakub Dvorský přibírá do studia *Amanita Design*<sup>40</sup> svého bývalého spolužáka Václava Blína a společně se pouštějí do práce na Samorostu2.

Samorost je animovaná hra z vesmírného prostředí. Celý prostor je inspirován přírodními samorosty, imaginárními planetami putujícími po nekonečném vesmírném prostoru. V tomto prostoru sledujeme putování malého chlapečka po jednotlivých planetách, aby našel svého uneseného psa a divák musí odstranit překážky na jeho pouti. V této hře jsou dokonale propojena vektorová animace s bitmapovým prostředím.

### 3.4.4 Hacking, aktivistické hnutí, dezinformační kampaně.

Pro tento směr je typická snaha o reflexi současného vizuálního světa reklamy a politické propagandy. Zatímco předchozí webové projekty se ve větší či menší míře zaobíraly technologií internetu (technologií masového média) jako potenciálu k šíření vlastních uměleckých představ, druhý směr je více orientován na obsahy mediálních sdělení a jejich strukturu v rámci svého specifického poslání.

#### 3.4.4.1 Antireklama

Reklamní obrazy se tak již na začátku minulého století staly významnou součástí toho, jak chápeme skutečnost a jak prožíváme naši každodennost.

Počátky protireklamního aktivismu sahají k hnutí dada a k různým avantgardním směrům z počátku 20. století, které používaly techniku fotomontáže a koláže. Pokud bychom chtěli

hledat ještě dál do minulosti, tak by to byla kritika obrazů u Platóna nebo spory kolem ikonoklasmu. Všechna tato hnutí se snažila upozornit na manipulativní moc obrazů, ať už jako na filosofický problémem jak odlišit iluzi od skutečnosti nebo na politický a ideologický boj skrytý za všemi obrazy. Antireklamní aktivismus, který bojuje proti reklamě velkých korporací svými subverzemi a ničením novodobé idolatrie, tak navazuje na dlouhou tradici a je vlastně nejsilnější kritikou obrazů od dob obrazoboreckých válek. Dnes toto pozorování vlivu reklamních obrazů na každodennost jednoduše pojmenováváme jako

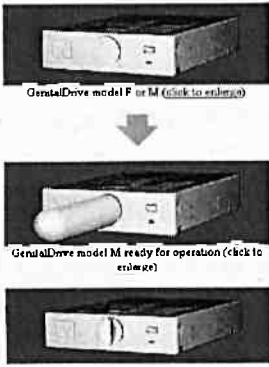
2500 Product Info

FuckU-FuckMe(tm) for Windows 95, Windows 98, and Windows NT provides the most complete remote sex solution for the Internet and corporate intranet. Powerful features let you sexually communicate with your remote partner and provide an absolutely realistic sensual experience of a real intercourse.

The basic FuckU-FuckMe(tm) kit consists of two hardware units - genitalDrive(tm) model M (male) and genitalDrive(tm) model F (female) and an accompanying software interface.

The genitalDrive is an internal device in a standard case that can be installed in any free 5.25" slot of your PC. The FuckU-FuckMe software connects your genitalDrive with a corresponding unit on a remote PC using TCP/IP protocol.

When you start remote sexual intercourse with your partner using FuckU-FuckMe(tm) the system will transmit all your actions to his/her



GenitalDrive model F or M (click to enlarge)

GenitalDrive model M ready for operation (click to enlarge)

(Obr. 27) Alexei Shugin, FuckU-FuckMe  
<http://www.1h05.com/diad/>

skýtat určitý rozpor). Nejčastěji se setkáváme s různými formami fotomontáží s parodickým obsahem<sup>41</sup>. Některé skupiny se orientují na antireklamu ve veřejném prostoru<sup>42</sup>, kde pomocí internetu šíří návody jak ničit billboardy<sup>43</sup>, či distribuují různé antireklamní plakáty a nálepky, při čemž nabádají návštěvníky, aby je dále distribuovaly.

### 3.4.4.2 Politika

Pro některé umělce jsou důležité především struktury informační sítě. Vznikla celá řada stránek, budící dojem oficiálních prezentací firem, skupin, institucí či produktů, které jsou ovšem vytvářeny různými uměleckými skupinami či jednotlivci. Často mají upozornit na nějaký aspekt moderní civilizace, proti kterému se autoři snaží působit. Skupina @TMark vytvořila stránky<sup>45</sup> se stejným designem oficiálních stránek WTO (Světová obchodní organizace), ale s jiným obsahem. Později tyto stránky převzala aktivistická skupina *TheYesMen*<sup>46</sup>. Tyto stránky měly takovou odezvu, že členové této skupiny byly pozváni na oficiální konferenci, která se pořádala v Center for International Legal Studies v Salzburgu.

Jejich pozdější projev podle jejich autorů lépe charakterizoval poslání a fungování této organizace. Svým projevem a power point prezentací, ve které kromě prodávání hlasů také hlásal, že se musí změnit špatná pracovní morálka Italů, která zpomaluje růst globalizace,

problém komercializace veřejného prostoru.

Ve výtvarném umění můžeme vysledovat snahy o transformaci reklamních a či jinak propagandistických obsahů do umění. Důležitý klíč poskytl západní umělecký směr Pop-Art. Bazírování Pop-artu na hranici kýče reklamy a umění, dokázalo převrátit standardní chápání umění, reklamy a politické propagace.

Na internetu je mnoho antireklamních aktivistických skupin, které využívají web jako prostor k propagaci svých aktivistických antireklamních názorů. (Což v sobě může

nevzbudil ani nejmenší podezření. Nikoho ani nenapadlo, že přednášející nezastupuje Světovou banku, jak se domnívali, ale organizaci, která mluví jménem Světové banky mnohem upřímněji než to dělá samotná Světová banka.

Dalším příkladem je také konspirační aktivismus Konrada Beckera, ředitele organizace Public Netbase Vienna, který představil projekt *www.World-Information.org*. V dokonalém vzhladu managera s bílou košilí a kravatou na festivalech předvádí, jak vypadá „*vymývání mozků*“ a jak snadno přijímáme autoritu určitých řečí, které napodobují formu politických a oficiálních proslovů či televizních zpráv. Po podobné lekci každý musí uznat, že není vůbec snadné rozeznat manipulaci veřejného mínění od pouhého informování. Někteří umělci nabízejí imaginární produkty či nereálné služby, za použití klasických marketingových strategi působících na internetu. Alexei Shugin na stránkách *FuckU-FuckMe*<sup>47</sup> za pomoci klasické firemní prezentace, nabízí přístroje k provozování virtuálního sexu (Obr.28). Některé aktivistické skupiny<sup>48</sup> využívají internetových stránek jako propagaci svých aktivistickým názorů. Zejména témata kolem současné situace v boji proti terorismu se dostávají do centra kritiky. Na stránkách <http://www.subculture.com/crash1.html> či <http://www.a-virtual-memorial.org/memorials/terror/chambers/usobl.html><sup>49</sup> můžeme sledovat kritiku mediální prezentace převedené do vizuální podoby

### 3.4 Webdesign

Už od doby prvních písemných projevů a knih se začalo rozvíjet umění typografie jako prostředku, jak usnadnit čtenáři způsob čtení. I v případě internetu je typografie důležitou složkou při řešení úpravy, avšak webdesign řeší další otázky spojené se specifickou formou prezentace. Dnes existuje mnoho soutěží a přehlídek web-designu<sup>51</sup> jako umění propojit estetiku, technologii a strukturu internetové prezentace. Kvalitní stránky musí prodat, zabavit, upoutat co nejširší spektrum návštěvníků. Webdesign se snaží vytvářet tzv. infotainment. Tento posun je jedním z důvodů, proč mezi net artovou komunitou a webdesignery panuje pocit odtažitosti

Webdesign se stal (stejně jako design obecně) specifickou formou umění, a jako takový má i svoje přední představitele a průkopníky.

#### 3.4.1 Josua Davis

Asi jedním z nejuznávanějších průkopníků Webdesignu je Joshua Davis. Tento designér se pohybuje na hranici webdesignu a net artu. Jeho projekty, které jsou spojené zejména s programem Macromedia Flash. Projekt *Praystation*<sup>52</sup> je typickým příkladem. Joshua Davis zde prezentuje svoje experimenty (z nichž některé pak využil i komerčně), které ukazují na potenciál Flashe, přičemž velmi často si návštěvníci mohou stáhnout i zdrojový kód, což je naprosto výjimečná praxe. Davis se opakovaně vracel k problému navigace stránek, jako většina designerů používajících Flash. Často máme možnost sledovat vývoj nápadu, který byl později použit na komerčních stránkách. Takovým příkladem je *Drag and Drop prototype*<sup>53</sup>, projekt později využitý na prezentaci *Trollback & Company*<sup>54</sup>. Tuto problematiku rozeberu podrobněji později. Inovativní technologické postupy kombinuje s vytříbeným estetickým cítěním, většina jeho děl má abstraktní lehkost, k níž přispěly tak odlišné vlivy jako kubismus, ilustrace knížek pro děti nebo graffiti.

Zmapovat všechny projevy designu ve světě internetu není v lidských silách, proto se vzhledem k finálnímu řešení mé praktické části více zaměřím na přístupy k řešení osobních portfolia v oblasti výtvarného umění v následující části.

### 3.5 Závěr

Jakým způsobem se tedy umělecká komunikace dotýká komunikace mediální. Jak už jsem naznačil, umění využívá mnoho komunikačních strategií, aby oslovilo své publikum. Pokud se podíváme na tuto problematiku z větší perspektivy, zjistíme, že umělecké komunikační strategie užívané v rámci internetu vycházejí ze stejných principů jako u vývojově starších technologií v rámci multiplikace obrazu ať už se jedná o fotografii, video nebo film. Ikdyž jsou výsledky různé, základní principi umělecké transformace jsou si velmi podobné. V této kapitole jsme byly svědky toho, jakým způsobem umělci pracují. Přístupy jsou různé, jedna skupina přenáší typizované obrazy nového média inspirované jejich estetikou, jiní se zase snaží využít nový technický prostředek k hmotným instalacím. Druhý proud zkoumá možnosti nového média vytvořit umění v rámci svého prostoru. Využívají tak jeho potenciál k šíření po celém světě. V rámci tohoto proudu existují další tendence ať už v podobě zkoumání estetiky, technologie či reflexe mediálních obsahů. Pokud má tedy umělec potřebu pracovat s tímto poměrně novým druhem nepřímé komunikace, má už velkou inspiraci v poměrně krátké době historie tohoto fenoménu. Tato kapitola měla nastínit vliv umělecké komunikace na komunikaci uměleckou a naopak v rámci internetu.





*Nositelem vizuálního sdělení bude reprodukovatelné dílo (tisk, fotografie, PC grafika či video), které lze šířit se zachováním původnosti díla a jehož násobná možnost prezentace umožňuje demokratickou a pedagogickou působnost.*

#### 4.1. Úvod

Konečná podoba pro praktickou část se nerodila lehce. Na začátku jsem se zamyslel nad zadáním. Jaké vizuální dílo lze šířit se zachováním jeho původností? Abychom se přiblížili odpovědi, musíme si položit otázku obráceně. Jaké je vizuální dílo, které nelze šířit se zachováním jeho původnosti. Jsou to především díla, jež jsou produkovány v rámci uměleckého prostředí, jimž je přisuzován společenský status umělecká. Obecně je uměleckému dílu přidán status originality, tedy jedinečnosti, kde jsou veškeré jeho kopie vnímány jako méněcenné „*S dalším rozvojem tiskových a fotografických technologií samozřejmě nastala možnost mnoho násobné kopie čili repliky, původního díla. Avšak tyto repliky nejsou totožné s originálem – a to právě proto že jsou replikanti, proto mají na trhu s replikami mnohonásobně menší hodnotu.*“ Avšak během vývoje technologií se problém originality uměleckého díla začal výrazně komplikovat. Tak jako se během 20. století začaly radikálně rozšiřovat možnosti technologie tvorby obrazů, začaly se tyto postupy též využívat v uměleckém světě a hranice umění se začaly rozšiřovat mimo své dosavadní hranice, což přispělo k diskusím o původnosti děl. Ale co je ta původnost a jedinečnost v uměleckém díle? Filosofie a estetika se touto problematikou zabývá dlouho a zvláště s příchodem technologií umožňujících technickou reprodukci.

Nástupem reprodukčních technologií v podobě fotografie a filmu se začal jako jeden z prvních zabývat Walter Benjamin ve svém eseji *Umělecké dílo ve věku své technologické reprodukovatelnosti*. Tato práce je psaná pod dojmem fotografie a především filmu. Jeho vyřčené otázky se dají uplatnit i v ostatních reprodukčních technologiích, jako v případě televize, videa, až k technologii digitálního přenosu. Už před příchodem fotografie existovaly snahy o reprodukci a kopírování uměleckých děl, avšak kolem roku 1900 dosahuje reprodukce standardu, „*za něž nejen učinila svým objektem všechna dosavadní umělecká díla a začala podrobovat jejich působnosti nejhlubším proměnám, ale vydobyla si vlastní místo mezi uměleckými postupy*“<sup>55</sup>, což způsobilo změny v recepci uměleckého díla a samotné technologie začínají zpětně působit na uměleckou produkci. Benjamin hovoří o *aurě* uměleckého díla, tedy jeho neopakovatelnosti v existenci na jednom místě v určitém čase. Ona podobnost s *aurou* používanou ve smyslu náboženského kontextu je příznačná. Onu Auru obklopující náboženský obraz definuje jako „*Jedinečné zjevení dálky, i sebližší*“, Benjamin hovoří o *teologii umění*, ze které vzešla ona negativní teologie v podobě ideje

čistého umění, které odmítá nejen sociální funkce, ale i jakékoli nějakým konkrétním námětem. Podle W. Benjamina technická reprodukovatelnost ničí onu auru, a s ní i tradici díla a jeho pravost. Ona podstata filmu v jeho *vystavující funkci*, kde je jeho jedinečným účelem *představení*, jež není vázáno na konkrétní místo a čas. Technická reprodukovatelnost uměleckého díla změnila poměr k umění. Lidé si stále více zvykají na rozptýlené vnímání a to mění apercepce uměleckého díla. Ono rozptýlené chování se projeví v menší schopnosti kontempace před uměleckým dílem, ale i ono rozptýlené vnímání uměleckého díla sebou nese revoluční potenciál. W. Benjamin doufal, že reprodukovatelnost umění bude vést k větší demokratičnosti, tedy vnímá zničení oné aury za jev pozitivní.

Teodor Adorno viděl v technické reprodukovatelnosti změnu negativní ve vnímání uměleckého díla. Zaměřil se na vnímání zejména hudebního díla, které se díky zachycení na hudební nosič stane méně skutečné. Posluchač musí sejít na nižší stupeň estetického vnímání, způsobený fetišem schopnosti hudebního nosiče dokonale reprodukovat hudbu. Není možné rozhodnout, jestli má někdo z nich pravdu, ale to není ani tak důležité. Mnohem zajímavější se stává ona otázka vztahu reprodukovatelnosti a originality uměleckého díla, zejména v rámci jeho původnosti.

Pokud se jedná o umělecké artefakty v podobě obrazu či sochy, je ona jedinečnost a originalita zřejmá. Pokud budeme nahlížet na tzv. uměleckou grafiku, bude to poněkud obtížnější, avšak grafické listy jsou označeny nákladem tisku. Všechny takové listy jsou považovány za originální tisky, a tedy mají onen status jedinečnosti originálu. Je také zvykem po dokončení určitého nákladu znehodnotit tiskovou maticí, aby se nemohly tisknout další v případě, kdy taková matrice je schopna tisknout kvalitní tisky<sup>56</sup>. Příchodem digitálních technologií je ona schopnost vytvářet nekonečné množství identických kopií dalším tématem pro postavení grafiky v rámci umění. Průběhu 20. století se objevily další formy umění, které zdánlivě nabourávají onen status jedinečnosti a originality v rámci multiplikovatelnosti. Výtvarný fenomén tzv. „*multiplu*“ vznikl na začátku 60. let 20. století s úmyslem, aby bylo umělecké dílo v rozmnožené podobě – podobně jako každý jiný druh spotřebního výrobku – dostupné širší veřejnosti. Autoři multiplů připravovali návrhy, jež byly následně realizovány průmyslovým způsobem. Výsledné dílo může existovat v omezeném počtu, ale teoreticky nic nebrání jeho neomezené výrobě. Záměrem bylo umění prostřednictvím multiplikace (zmnožení) *demokratizovat*. Ukázalo se však, že výroba je natolik nákladná, že „*multiply*“ zůstávají téměř výhradně galerijní záležitostí. Dále pak to bylo to např. Land art či umění performance, jež začal přenášet umění do venkovních prostor mimo prostory galerie. Avšak i tady si našel umělecký trh<sup>57</sup> možnost přiřadit těmto dílům status jedinečnosti v podobě fotografií. I když je fotografie jenom záznamem nějakého uměleckého díla, které už pominulo v rámci své existence (performance), či se nachází na nedostupném místě (Land art), je jejich záznam pořízený autorem díla přiřazován onen status jedinečnosti.

Když umělci používají multimediální prostředky, jako je televize a video, tak každý prostředek záznamu, ať už je analogový či digitální, sám o sobě umožňuje vytvořit identickou kopii, avšak ona jedinečnost originálu je přisuzována nosnému médiu. I kdyby se mi podařilo zkopírovat videokazetu od Nan Jun Paika a promítnout ho na televizní obrazovku, nedokázal bych vytvořit identicky jedinečné dílo ze dvou důvodů. I sebedokonalejší digitální či analogová technologie nedokáže vytvořit zcela identickou kopii. Při analogovém přenosu dochází při jeho kopírování ke zhoršení kvality, a i když při digitální kopírování ke zhoršení nedochází, každý obraz je iniciován na TV obrazovce či monitoru, jenž je každý jinak nastaven. Za druhé bylo takové dílo vytvořeno jako součást instalace v určitém prostoru a čase. Nešlo tedy jen o zachycený obraz, ale i nosná média v podobě zcela jedinečných přenosových nástrojů. Komplikovanost této otázky však nedovoluje jednoznačnou odpověď. Kdyby sám autor nakopíroval onu videokazetu a šířil by ji mimo prostor galerie, tedy by nebyla součástí nějaké konkrétní instalace a byla by určena k promítání na libovolném přístroji, vytvořil by umělecké dílo v rámci filmu, kde by se obraz oddělil od svého média a jsme zpět u otázek, kterou nastolil W. Benjamin na přelomu 20. století.

Jaká je situace v užitém umění. Užité umění v podobě designu je předem určeno k multiplikaci a tedy nevznáší onen nárok na originalitu v jedinečnosti osobního doteku umělce na finální podobě. Každý designer také vytváří zcela jedinečná díla, kde se ona jedinečnost projevuje jiným způsobem než při tvorbě tzv. volného umění. Designér vytvoří pouze rámeček jakým způsobem se bude vytvářet dílo určené k masové produkci. Finální výrobek je spolutvořen i jiným autorem. (Není to jenom o tvůrci finálního produktu, někteří umělci se také nepodíleli na finální realizaci svých děl, avšak jejich ruční zásah v podobě podpisu dal onomu dílu onen jedinečný dotek). Kdybychom měli rozvést tuto myšlenku do důsledku, tak designérův ruční návrh by se dal označit jako umělecké dílo (tzv. volné umění).

Jak se zdá, abychom vytvořily umělecké dílo, které by se dalo masově šířit se zachováním původnosti díla, musíme zvolit prostředky, jež by umožnily vytvořit identickou kopii v rámci svého média, a byly by určeny k tisku, promítání či instalaci mimo specifický prostor galerie. Takovým prostředkem může být už zmiňovaný film, Pc grafika (netišťená), nebo umění Net Artu. Internetová stránka vytvoří zcela specifické vizuální sdělení, jenž svojí podstatou počítá s multiplikací svého obsahu na zcela odlišné finální platformy na jakékoliv místě.

## 4.2. Osobní propagace

Tak jako v předchozí části jsem se zabýval vizuálním prostředím tvořeným masovým médiem a jeho reflexí v umění. Na druhou stranu se musíme ptát, jakým způsobem se umění reflektuje v médiích. Pokud se tím začneme blíže zabývat, zjistíme, že na jedné straně se umění snaží nastavovat kritické zrcadlo, na straně druhé musí využívat stejných prostředků k prosazení se na poli konkurence v oblasti vizuální kultury.

Sílu multiplikovaných obrazů či textů v rámci propagace umění v podobě autora - umělce si uvědomovali už umělci od doby renesance. Byla to ona schopnost grafiky, která měla významný vliv na postavení umělce, vedla totiž k odpoutání umělce od jeho objednavatele a tím i k umělecké svobodě. Exemplárním příkladem je kariéra A. Dürera. Když založil v Norimberku svoji dílnu, marně se jako malíř snažil získat veřejné zakázky. Před vynálezem dřevorytu by to znamenalo, že by musel opět vstoupit do služeb nějakého mistra. Jako dřevorytec byl však Dürer natolik úspěšný, že již v roce 1479 předal distribuci svých prací profesionálnímu obchodníkovi. Pro postavení umělce ve společnosti a charakter jeho obrazů sehrála tato svoboda v podnikání důležitou roli. Dürer mohl své obrazy tvořit a prodávat nezávisle na institucionálním či soukromém objednavateli. U nového média se kromě toho nemusel orientovat na obvyklé výtvarné tradice a témata obrazů i způsob jejich ztvárnění svobodně obměňovat tak dlouho, dokud se mu dařilo uspokojovat přání svých zákazníků.

Do této doby se veškeré umělecké novinky rozšiřovali tak, že příslušný umělec je nastudoval na svých cestách do zahraničí, tuto možnost nyní převzal systém výroby a distribuce reprodukcí rytin a předloh. Rozvoj nakladatelských aktivit umožnil pravidelné a rychlé rozmnožování nejen textů, ale i novinek ve světě umění. Tento systém zvýhodnil ty umělce, jež se velice rychle přizpůsobily novému systému a začali nové médium využívat ke své propagaci. Například P. P. Rubens se osobně nevěnoval grafickému umění, díky svým diplomatickým aktivitám po celé Evropě velice brzy pochopil efektivitu vhodné propagace. Když pracoval na zakázkách pro největší královské dvory a nejbohatší šlechtické rodiny, měl zájem o to, aby se jeho obrazy staly ještě známější. Ve své dílně zaměstnával mnoho umělců z různých oborů, sám by nemohl stihnout realizovat všechny zakázky. V dílně pracovali jak malíři tak početná skupina rytců, kteří podle realizovaných obrazů přímo v dílně ryli velké mědirytiny. P. P. Rubens si uvědomoval důležitost těchto rytců a i díky svému vlivu u nizozemského místodržitele byl schopen zabezpečit těmto rytcům nejlepší materiální a životní podmínky. Z této líně rytců vyšli následně mnozí významní umělci, kteří se dokázaly později prosadit i mimo atelier.

Tento trend pokračuje až do dnešních dnů. Velcí umělci 20. století byly nejen kvalitními umělci, ale i schopnými propagátory své práce v rámci médií. Je to pochopitelné, zatímco v dobách před masovými médii čelila umělecká díla mnohem menší konkurenci v oblasti

vizuální kultury, s jejich nástupem začíná být situace mnohem komplikovanější. Do světa umění se začíná mnohem více prosazovat moc tisku, umělecké skupiny vydávají manifesty a prohlášení, umělci kritikové dokáží díky svým recenzím pojmenovat umělecké skupiny<sup>18</sup>, jež se trvale začnou používat v rámci dějin umění. Také proto se umělec, který se pohybuje ve světě ekonomického prostředí, musí přizpůsobit nejen kvůli konkurenci mezi umělci. Salvátor Dalí si vybudoval velice sofistikovaný image v rámci médií. Asi nejtypičtějším příkladem je jeho účinkování v komerční reklamě na čokoládu. Na úspěchu jeho práce se nepodílela jenom jeho výtvarná práce<sup>19</sup>, ale i schopnost týmu lidí kolem něho budovat umělcův obraz v médiích. Asi nejznámějším umělcem využívajícím komerční média byl Andy Warhol. Díky své zkušenosti z oblasti reklamního trhu dokázal díky jejich mechanismům vybudovat doslova *továrnu* na umění postavenou na kultu osobnosti. Bylo to umění Pop-artu, jež proboural hranice mezi uměním a reklamou. Pop-art dokázal vytvořit z reklamy umění a z umění reklamu. Do tohoto procesu se velmi dobře integrovaly ostatní instituce, jako jsou muzea, galerie, tisk, televize, či teorie umění.

Dnes, stejně jako v oblasti komerční propagace v rámci ekonomického trhu, kde se celý proces odehrává v rámci specializovaných institucí zajišťujících distribuci, se i umění jako každá oblast lidského jednání musí do jisté míry spoléhat na odborné instituce. V rámci uměleckého průmyslu se jedná o rámec galerií, umělecké kritiky a komerční reklamy. Jak už jsem předeslal, na umělecké scéně se vyskytuje snad všechna možná i nemožná forma umění. Umělec, jenž má ambice své svou práci tvořit a prezentovat ji širší veřejnosti, má před sebou několik problémů. První problém je forma prezentace a její možnosti. Za tradiční formu umělecké prezentace se považuje výstava v nějakém uměleckém prostoru, nejčastěji v prostoru galerie. Tady existuje několik omezení, za prvé je to nedostatek takových galerií a velká konkurence, za druhé je to problém ekonomický, většina výstavních prostor si za své služby účtuje finanční částky či klade jiná omezení, a zatřetí je každá výstava časově omezená. Také umělci mají možnost publikovat knihy či katalogy své práce, avšak i to je dnes ekonomicky nákladné. Pokud za sebou nemá autor nějakou výstavu, či nevydal nějaký katalog, popřípadě se nezúčastnil nějaké významné výtvarné přehlídky či soutěže, velmi těžko se prosadí i ve veřejných médiích. Prostor pro mediální prezentaci je v tištěných publikacích či televizních médiích díky ekonomickým mechanismům velmi omezený.

Jako finální produkt jsem se rozhodl vytvořit svoje osobní internetové stránky, kde bych mohl uplatnit několik aspektů. Za prvé bych vytvořil svébytné umělecké dílo, jehož násobná možnost zachovává původnost díla, za druhé bych vytvořil možnost pro zveřejnění svojí práce ve světě mediální komunikace, za třetí bych mohl blíže přiblížit moje umělecké dílo nejen jako konečný produkt mé výtvarné činnosti. Základem pro moji praktickou část je řešení internetové prezentace. Příprava je v tomto případě mnohem důležitější a komplexnější, vzhledem náročnosti finální realizace.

## 4.2 Příprava projektu

Jako první je nutné si uvědomit, jak vlastně Internet funguje. Nechci se zabírat technologií internetu, to by stačilo na samostatnou práci, jenom naznačím jak se dostane konečný uživatel k hledaným informacím.

Páteří internetu je síť mezi sebou propojených speciálních informačních uzlů tzv. "Serverů", které na svých paměťových nosičích ukládají jednotlivé internetové stránky. Každá stránka je souborem prezentovaných materiálů, textu či obrazu videa apod. která jsou následně distribuovány na jednotlivé internetové prohlížeče. Data přenášená pomocí sítě musí být následně zobrazena pomocí internetového prohlížeče, který stáhnutá data převede do vizuální podoby. Internetových prohlížečů je několik druhů a každý z nich pracuje trochu odlišně, proto se mohou internetové stránky zobrazovat pokaždé jinak. Internetový prohlížeč může zobrazovat jak texty popřípadě obrazy, tak pomocí externích programů video či Flash.

Princip přenosu dat mezi počítači a jejich následné zobrazení má velký vliv na možnosti využití internetu.

## 4.3 Před realizací

Na začátku každého projektu je nutné se zamyslet nad koncepcí práce. Na prvním místě je otázka, jaký obsah bude prezentován a pro koho je daná prezentace určena. Jaké formy prezentace bude v projektu realizován, jaké další funkce budou stránky mít. Výběr vhodné technologie určuje celkový ráz celkové práce. Každá technologie má svá pro a proti a každý si musí rozmyslet pro kterou se rozhodne.

## 4.4 Celková koncepce

Jak už jsem řekl, tento projekt má za úkol vytvořit tzv. osobní stránky. V nich jsou prezentovány osobní názory v jakékoli formě. Na internetu koluje mnoho osobních stránek, od osobních deníčků, tzv. blogů, kde se uživatelé vyjadřují k různým problémům, až po osobní výtvarné galerie. V mém případě je obsahem moje umělecká činnost a její komentář.

Pro další rozhodování je nutno se zamyslet nad několika aspekty, které budou dále rozhodovat o celkové koncepci.

### 4.3.1 Cílová skupina

Moderní společnost je dnes možno nazvat společností medializovanou, což znamená, že každý příjemce mediálních sdělení si sám vybírá zdroje takovýchto sdělení. Publikum samo

i představy o něm se podstatně mění nástupem nových, telematických médií založených na digitalizovaném přenosu informací (kabelové sítě, satelitní přenosy, počítačové sítě) a na vyšší míře aktivního podílu jednotlivých členů publika. Je to právě Internet, který se vyznačuje tímto výběrovým publikem. Uživatel Internetu není pasivním příjemcem, ale on sám si vybírá, kam se podívá. Moje stránky jsou tedy určeny takovému publiku, jež se zajímá o umění, ať už v oblasti designu či umění jako uměleckém vyjádření. U takové skupiny potom můžeme předpokládat zkušenosti z oblasti umění a tedy větší otevřenost k různým novým způsobům výtvarného vyjadřování. Toto publikum se většinou pohybuje nejen v oblasti výtvarného umění, ale i oblasti fotografie či designu. Pokud se budeme pohybovat na internetu v této skupině stránek, zjistíme že jsou to především grafická a designová studia či jednotlivci, jenž se snaží využívat nejnovější technologie a způsobů prezentace. Takové publikum je potom relativně zvyklé na neobvyklé způsoby řešení internetových stránek. Tento fakt je důležitý pro volbu technologie a celkové koncepce práce.

### 4.3.2 Technologie.

Jak už jsem naznačil, výběr technologie má velký vliv na celkové koncepci práce.

Dnešní internet využívá pro svoje prostředí mnoho technologií. Nebudu se blíže zabývat ostatními technologiemi a pro svoji práci jsem vybíral ze dvou základních technologií, mezi technologií HTML a Macromedia Flash. Obě technologie mají své klady a zápory, které se promítají do rozhodování o jejich výběru. Obě technologie se mohou mezi sebou i různě kombinovat, záleží jenom na struktuře webových stránek.

### 4.3.3 HTML

*„HTML je zkratka z anglického HyperText Markup Language, značkovací jazyk pro hypertext. Je jedním z jazyků pro vytváření stránek v systému World Wide Web, který umožňuje publikaci stránek na Internetu.“*

Jazyk HTML je tvořen sadou symbolů nebo kódů, podle nichž zobrazuje program Web klient obsah Web dokumentu. Jazyk HTML je standardem doporučeným konsorciem W3C (World Wide Web Consortium) a je dodržován v podstatě všemi programy typu web – prohlížeč, i když některé nestandardní značkovací kódy mohou být různými prohlížeči poněkud rozdílně interpretované. Současná verze jazyka HTML je verze HTML 4.0. Každá nová verze jazyka HTML přináší vývojovým pracovníkům další nové možnosti pro tvorbu WWW stránek pokud jde o jejich grafický návrh, ale také nové funkční možnosti. Největším kladem této technologie je stoprocentní použitelnost v rámci používání internetu. Každý



uživatel je schopen pomocí této technologie shlédnout daný obsah bez potřeby instalování speciálního softwarového produktu. Dnes je Internet Explorer standardní součástí nejrozšířenějšího operačního systému Windows.

#### 4.3.4. Flash

*„Flash je grafický vektorový program, momentálně ve vlastnictví společnosti Adobe (dříve Macromedia). Používá se především pro tvorbu (převážně internetových) interaktivních animací, prezentací a her. Rozšíření Flashe na internetu pomohla malá velikost výsledných souborů, protože se uchovávají ve vektorovém formátu, a proto ve většině případů vytlačily flashové bannery ty klasické, dříve používané ve formátu GIF. Flash má také vlastní implementovaný programovací jazyk Action Script který slouží k rozvinutí všech možností interaktivní animace a vývoji robustních aplikací, v aktuálních verzích je ActionScript poměrně vyspělý objektově orientovaný programovací jazyk. Poslední oficiální verzi jazyku ActionScript je verze 3.0.“<sup>60</sup>*

Tato poněkud strohá definice Flashe v sobě shrnuje všechny charakteristiky této technologie. Macromedia Flash je dnes nejrozšířenější technologií pro synchronizovanou multimédia na internetu. Podle firmy Macromedia má jeho přehrávač na instalováno přes 400 milionů uživatelů. K jeho masivnímu rozšíření přispělo to, že je součástí standardní instalace nepoužívanějšího internetového prohlížeče, Internet Explorer firmy Microsoft, najdeme ho ale i v Netscape Navigatoru, Mozille nebo Opeře.

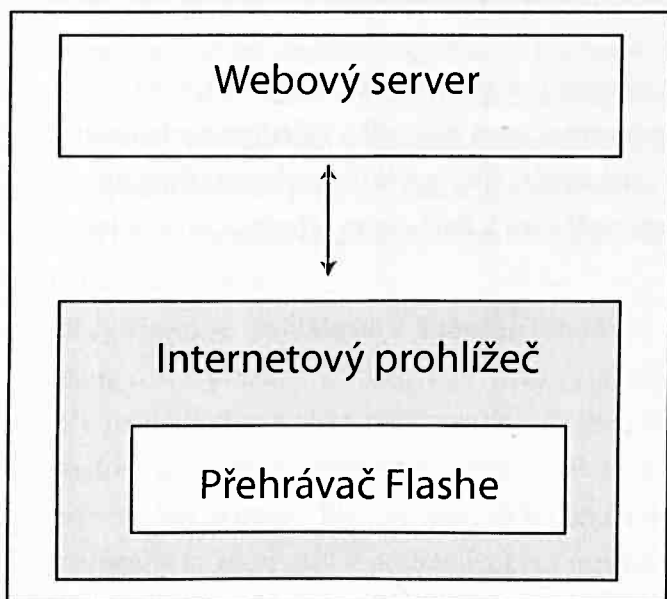
Flash se vyvinul z programu FutureSplash Animator od firmy FutureWave. Tu na konci roku 1998 koupila společnost Macromedia právě kvůli Animatoru. Tento software byl původně určený k vytváření jednoduchých animací na internetu, jako doplněk ke klasickému dokumentu postavenému na jazyku HTML. Postupem času se webdesignéři a vývojáři začali mnohem více uvědomovat velký potenciál tohoto rozhraní. Společnost Macromedia vytvořila vlastní programovací jazyk ActionScript umožňující programu Flash vytvářet rozsáhlé multimediální prezentace. Tento jazyk je velmi podobný JavaScriptu, což není nic překvapivého, oba vycházejí ze stejného standardu. Díky tomu je v současnosti možno pomocí technologie Flash vytvářet plnohodnotné prezentace.

Flash představuje multimediální řešení, které v sobě zahrnuje všechny prvky potřebné pro zobrazení grafiky, textu a videa, a také poslech mp3 souborů. (Proto aby si mohl uživatel přehrávat soubory videa a zvuku na klasickém prohlížeči technologie HTML, musí mít nainstalováno mnoho externích programů) Zkombinováním všech těchto prvků do jediného prostředí Flashe, jež efektivně komunikuje se serverem (při přenosu dat), získáváme prakticky neomezené možnosti pro poskytování bohatého dynamického obsahu. Další výhodou této

technologie je možnost kreativního využití všech druhů písem, neboť tato technologie pracuje s fonty na jiné úrovni než klasické HTML<sup>61</sup>, a není tím nijak limitován.

Tato technologie má v sobě i několik negativ se kterými je nutno počítat. Na rozdíl od technologie HTML je nutné mít nainstalovaný přehrávač v rámci webového prohlížeče. I když je dnes Flash Player velmi rozšířený a je to tzv. Freeware, tedy je zcela volně šiřitelný, s postupem a vývojem celé technologie je nutné, čas od času nainstalovat nejnovější verzi daného softwaru. Mnoho uživatelů s nižší funkční gramotností v rámci používání internetu a počítače se k takovému kroku mnohdy neodvážá a raději hledají informace jinde.

Jako další vlastností flashe, která by mohla být vnímána jako negativní, je jeho



(Tab. 1) Přehrávání Flashe

neukotvenost v rámci internetového prohlížeče. Každá prezentace probíhá uvnitř - *Flashového filmu*<sup>62</sup>, tedy posun z jednoho místa na druhé v rámci animace je tvořena v rámci této animace nikoli v rámci prohlížeče. Někteří uživatelé, již jsou zvyklí se posouvat pomocí šipek na internetovém prohlížeči, mají tendenci jej používat i v rámci flashové animace, kde to vede zákonitě k přesunu na jinou internetovou stránku, kde se již nepřehrává tato animace (Tab. 1). Každý designér flashových prezentací proto musí dát jasně najevo, kde je možno se

vrátit zpět či dopředu. Dalším nedostatkem je zvýšená náročnost na hardwarové vybavení příjemce. Některé příliš složité animace, kde se např. pohybuje mnoho jednotlivých prvků, může nepřiměřeně zatížit výpočetní procesor uživatele, vést ke zpomalení animace a narušení plynulosti. S těmito možnými dopady však musí designér počítat.

#### 4.3.5 Výběr technologie

Pro svoji práci jsem vybral technologii Flash z několika důvodů. Tato technologie podle mého názoru představuje budoucnost internetové prezentace. S vývojem hardwaru a možností rozšíření rychlého připojení spolu s neustále rostoucím počtem uživatelů a množstvím internetových prezentací, se budou stále více prosazovat ty prezentace, jež nabídnou nejen informaci ale poskytnou celkový zážitek. Tato technologie mi umožňuje mnohem více

volnosti ve zpracování a umožňuje mi vytvořit zcela komplexní dílo. Při tvorbě obsahu ve Flashi získávají návrháři komplexní kontrolu nad vzhledem všeho – počínaje tlačítky a posuvníky přes rozbalovací okna a konče ovládáním videa. Novější verze Windows či Mac OS sice disponují značně vylepšeným vizuálním provedením, možnosti Flashe ovšem stále dokáže zastínit vzhled uživatelského rozhraní běžných operačních systémů. Vliv Flashe sahá daleko za hranice virtuálního světa informačních technologií. Jeho technická omezení jsou dokonce původcem jednoho z vizuálních stylů několika posledních let. Existuje několik znaků flashové estetiky. Tlusté obrysy (tenké čáry vypadají na monitoru zubatě) a animace bez smyček (animovat chůzi je moc pracné a mnoho grafiků se spokojí s pouhým posouváním postav). Asi neznámějším příkladem tohoto stylu jsou klipy a vlastně celý vizuální styl hudební skupiny Gorillaz.

S rostoucím počtem rychlého připojení k internetu se zvětší i počet uživatelů, kteří si budou moci prohlédnout prezentaci. (Celou prezentaci jsem vytvořil s ohledem na datovou náročnost co nejšetrnější, ale internetový uživatel využívající starší technologie připojení přes dial up modem má podle mých zkušeností nedůvěru k flashovým prezentacím s ohledem na jejich velmi častou datovou náročnost.)

## 4.5 Forma a Obsah.

Když jsem se rozhodl pro zvolenou technologii, další fáze projektu představoval a naplánování formy a obsahu prezentace.

## 4.6 Forma prezentace.

Technologie Flash umožňuje mnohem více rozvíjet možnosti prezentace. Jak už jsem naznačil, forma prezentace se stala specifickou formou umění, na hranici designu a umění. Grafický design a návrh uživatelských rozhraní nejsou exaktní vědy a žádné principy v těchto oblastech neplatí za všech situací. Každá prezentace či aplikace je jedinečná, každá je určená pro jiné publikum, každá má jiný obsah. Je tedy zřejmé, že různé prezentace budou vyžadovat různá řešení. V některých případech může být výhodnější všechna pravidla ignorovat. Co je totiž skvělé v jednom případě, může být naprostým krokem vedle v případě druhém. Okolí je třeba brát jako zdroj inspirace, zkoumat ho a přemýšlet, proč se tvůrci ostatních prezentací vydali určitou cestou.

Když jsem se rozhodoval o konečné formě své prezentace, tak jsem se snažil najít na internetu různé přístupy od různých tvůrců využívající technologii Flash. Tyto přístupy by se daly rozdělit do několika podkategorií: *Přístup klasický* - vychází z klasického schématu internetové prezentace, *přístup imitující* - snaha o vytvoření iluze virtuálního prostoru, *experimentální přístup* - hledání nových forem navigace a struktury. Tyto přístupy se mezi sebou prolínají a není možno je jednoznačně zařadit.

### 4.6.1 Přístup klasický

Od prvních začátků virtuálních prezentací se do současnosti zachovaly určité principy a zákonitosti. Během let se vytvořily mezi uživateli vizuální návyky, které jim usnadňují orientaci a navigaci, vycházející z Fittzova zákona použitelnosti „*Čas potřebný k dosažení cíle je funkcí podílu vzdálenosti a velikosti cíle.*“ Pokud určité navigační prvky dobře plní svou funkci a dočkají se širokého přijetí mezi tvůrci i uživateli, stanou se z nich navigační konvence. Webový designéři proto téměř vždy dodržují zavedené standarty, aby zvýšili použitelnost svých stránek. Většina stránek používajících tyto vžití konvence má skoro vždy stejnou strukturu. Na indexové straně je vlevo nahoře (někdy vpravo) název stránky či logo společnosti. Následuje menu s jednotlivými položkami a podkategoriemi. Tato struktura je historicky ověřená a uživatelé jsou na ni už zvyklí. Tady se technologie Flashe projevuje jako prostředek, která vytváří vizuálně atraktivní prostředí obohacené o animované prvky. Tedy zůstává klasická struktura webové stránky vycházející z historické zkušenosti.



(Obr. 28) Stéphane Munnier  
<http://www.goanna-webdesign.com>

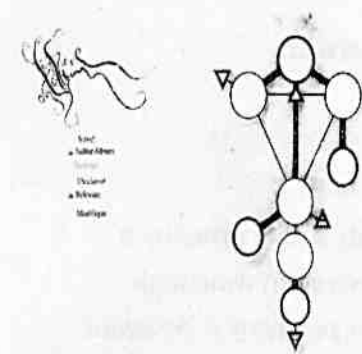


(Obr. 29) Roth Aniko  
<http://www.rothaniko.hu/>

Na obrázku č. 28 vidíme velice zdařilou prezentaci osobního portfolia s použitím technologie Flash. Stéphane Munnier<sup>63</sup> zde prezentuje svoji práci z oblasti webdesignu a animace. Celá stránka je zpracována ve stylu jeho osobního výtvarného projevu. Animované postavičky, doprovázející celou prezentaci, ji činí vizuálně atraktivnější a zábavnější. Pro tyto stránky byla zvolena technologie Flash velmi vhodně, Munnierův vizuální styl je charakteristický svými plošnými barvami a výraznou stylizací. Program Flash je ve své podstatě vektorový editační program a pro tuto estetiku je proto velmi vhodný. Co se týká struktury a obsahu, jedná se o klasickou prezentaci představující jeho práci a nabídku služeb rozložených do jednotlivých sekcí. Podobný přístup můžeme vidět i na stránkách maďarské

výtvarnice Roth Aniko<sup>64</sup>, jejích autorem je designer známý jako Killfish<sup>65</sup>. Tato výtvarnice má také svůj specifický výtvarný projev, jenž se odráží na jejích stránkách (Obr. 29). Na pohádkové scéně se v pozadí tyčí pohádkové město na mořském pobřeží. Pod hlavní scénou nalezneme jednotlivé položky s nabídkou kategorií. Vše se odehrává na pozadí, kde se prohánějí prapodivné cestovní prostředky a létají andělé. Na pozadí této podívané se nám zobrazují jednotlivé požadované informace.

Na rozdíl od Stephnana Munniera jsou tyto



(Obr. 30) Oleg Plushenko - Conclave Obscurum  
<http://www.conclave.ru>

stránky postavené více na manipulovaném bitmapovém obrazu. Obě stránky podkresluje vybraná hudba, doplňující celkovou atmosféru. Jednou z nejzajímavějších stránek, využívající technologii Flash, jsou stránky ruského umělce Olega Plushenka s názvem *Conclave Obscurum*<sup>66</sup>. Tyto stránky jsou na hranici osobního portfolia, kolektivního výstavního prostoru, a svérázného uměleckého díla (Obr. 30).

Tyto tři příklady osobních stránek ilustrovaly schopnost přizpůsobit pomocí technologie Flash vizuální projev celých stránek svému osobnímu pojetí. Podobně je tomu tak i u prezentace korejského umělce *Jonatana Yuena*<sup>67</sup>, kde můžeme sledovat zřetelnou stopu inspirace národní kulturou, či polského autora *Zdislava Beksinskiho*<sup>67</sup>

Na klasickém přístupu je vybudováno mnoho prezentací a autor z nich může bezpečně vycházet. První verze mého projektu vznikala právě na klasickém přístupu, i konečná verze si na tomto přístupu zakládá.

## 4.6.2 Přístup imitující

V tomto pojetí je využíváno technologie Flash k vytvoření iluzi odlišného média. Asi nejtypičtějším příkladem jsou různé virtuální knihy či časopisy, nebo virtuální prostředí, kde se uživatel pohybuje a objevuje různé možnosti.



(Obr. 30) DQ BOOKS  
<http://www.show-me-dq.com/>



(Obr. 31) Concept M  
<http://www.conceptm.nl/v1/index.htm>

Jako první příklad bych použil projekt *DQ BOOKS*<sup>68</sup> od dvou umělců známých jako *Festo*<sup>69</sup> a *Tembolindo*.<sup>70</sup> V tomto projektu se tyto dva umělci rozhodly vytvořit sérii virtuálních knih, kde by prezentovaly své práce v tématických celcích. Prozatím jsou na těchto stránkách Čtyři knihy, *Invasion*, *Seasons*, *Where is the party?*, *Beneath a steel sky*. V první knize *Invasion* prezentují oba umělci sedmidenní improvizaci na téma Invaze kapitalismu, využívající kombinovanou techniku.<sup>71</sup> Na ostatních knihách spolupracují i jiní umělci. Každá virtuální kniha se na první pohled neliší od běžných knih, uživatel zde může listovat stránku po stránce dopředu i dozadu, nebo pomocí rejstříku na kterou-koli stránku. Každá je doprovázena hudbou. Na všech stránkách můžeme vidět jasnou snahu o kompozici na dvoustranu knihy. Každá kniha je tedy koncipovaná jako samostatný svébytný celek, a ne jen lákavá forma prezentace (Obr. 30).

Jako další příklad stránek imitujících virtuální prostředí jsem zvolil internetovou prezentaci filmu *Tideland*.<sup>72</sup> Tento film, u nás promítaný pod názvem *Krajina přílivu*<sup>73</sup> od

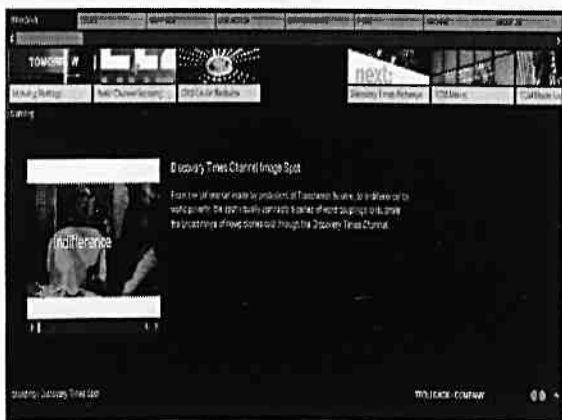
režiséra Teryho Gilliama, je příběhem malého děvčete, které se pohybuje na hranici mezi reálným světem a světem fantazie. Podobně je tomu i na těchto stránkách. Návštěvník se pluje ve snovém světě, kde postupně nachází různé informace o filmu. Pokud hledá pozorně, nalezne zde snad všechny relevantní informace ve všech formách, od textu až po videoukázky. I když je na první stránce k dispozici mapa tohoto virtuálního prostoru, je mnohem zajímavější se projít v tomto světě a hledané informace najít. Na prezentaci holandské firmy *ConceptM*<sup>74</sup> můžeme vidět snahu o napodobení estetiky novinových listů, kde uživatel si virtuálně prohlíží noviny, kde se všude píše o této firmě (Obr. 31). Pro napodobení dokonalé iluze, zde má návštěvník možnost si zahrát i Sudoku, či shlédnout aktuální předpověď počasí tak jako u novin v běžném prodeji. Na prezentaci firmy *Altoids*<sup>75</sup> můžeme vidět, jakési virtuální divadlo i s uvaděčem, jenž vychvaluje nabízené zboží. Výrazná stylizace odkazuje na dlouholetou tradici jejich výrobků.

Přístup imitující se pro mě stal velmi inspirativní a v obecné realizaci jej plně využil.

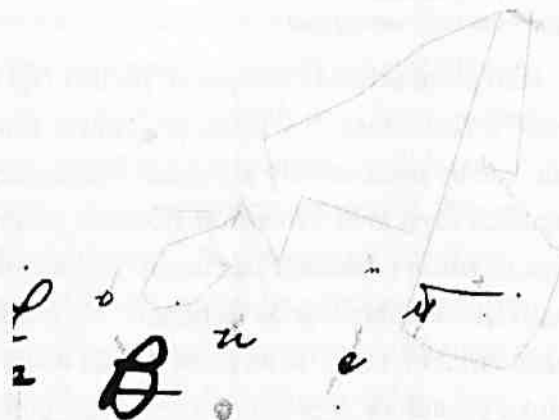
#### 4.6.3 Experimentální přístup

Tento přístup by se dal charakterizovat jako snaha o zkoumání možností navigace a struktury prezentace. Využívá plně možností potenciálu programovacího jazyka Action Skriptu. Jedním z průkopníků tohoto směru na hranici designu a Netartu byl již zmiňovaný Josua Davis.

Umělci a designéři se snaží rozvinout stávající možnosti navigace. Na stránkách firmy *Trollback* můžeme vidět snahu o nezvyklou formu navigace, kdy pomocí techniky *Drag and Drop*<sup>76</sup> uživatel vybírá konkrétní informace (Obr. 32).



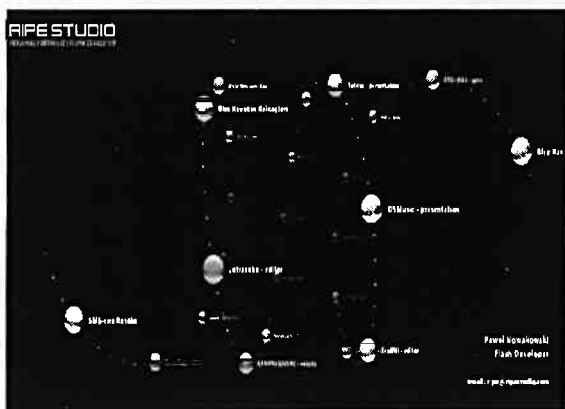
(Obr. 32) Trollback  
<http://www.trollback.com/>



(Obr. 33) Leo Burnett  
<http://www.leoburnett.ca/>

Dalším progresivním směrem těchto experimentů jsou snahy o vytvoření virtuálního 3D prostoru. Na osobní stránce *Leo Burnetta*<sup>77</sup> můžeme sledovat takové virtuální prostředí. Uživatel pluje v prostoru a postupně jsou mu nabízeny různé informace v jednotlivých

kategoriích. Vizuálně atraktivní prostředí je poněkud na škodu celé prezentace (Obr. 33). Celé stránky jsou podstatně méně přehledné, a hledání konkrétních informací bez možnosti jednoduché navigace se stává po nějaké době poměrně náročné. Na podobném principu fungují i stránky *Stephana Boureze*<sup>78</sup>. Také zde najdeme iluzorní 3D prostředí, které je však o něco snáze pochopitelné než v případě předchozím. Uživatel se poměrně rychle v prostředí zorientuje. Osobně mi zde chybí alespoň základní informace o autorovi.



(Obr. 34) Ripestudio  
[http://ripestudio.com/\\_index.php](http://ripestudio.com/_index.php)



(Obr. 36) Dont click  
<http://www.dontclick.it>

Asi nejzdařilejší pokus o virtuální 3D prostředí považuji stránky firmy *Ripestudio*<sup>79</sup> jehož rozhraní vyvíjel Pawel Nowakowsky (Obr. 35). Těmto stránkám se daří nejvíce odstranit asi největší nedostatek tohoto směru webových prezentací, což je nízká přehlednost a poměrně špatná orientace. Není vyloučeno, že se tento směr v budoucnu stane tak rozšířený, že si na toto prostředí uživatelé zvyknou, ale pro mě osobně není tento směr vhodný.

V projektu *Dontclick*<sup>80</sup> je testována možnost struktury prezentace bez nutnosti klikání na myš (Obr. 36). Douglas Engelbart a jeho kolegové předvedli odborné veřejnosti 9. prosince 1968 první počítačovou myš. Od té doby se stala neodmyslitelnou součástí způsobu práce na počítači. Všichni uživatelé si tak zvykli na její užívání, že způsob práce na počítači se bez ní téměř neobejde. Tento projekt se proto snaží pracovat s myší bez charakteristického klikání. Snaží se pracovat s zaběhlými stereotypy práce na počítači. Pohybování se jenom pomocí myši bez možnosti kliknutí není zrovna úplně jednoduché, ale o to více zajímavější. Tento projekt rozšiřuje možnosti přiblížit internet i handicapovaným spoluobčanům

Experimentální přístup je jistě přínosem do budoucnosti mediálních prezentací, avšak bude ještě nutné vyřešit mnoho otázek, kolem efektivnosti a přehlednosti takových prezentací



#### 4.6.4 První realizace



(Obr. 37) První realizace

Při realizaci první verze svých stránek jsem vyšel více z klasického přístupu k formě prezentace. Celkové grafické prostředí vycházelo z jedné starší malby. První vizuální koncepce tedy byla vytvořit celkový styl postavený na mém výtvarném projevu a obohatit tak výtvarnou stránku prezentace. Na pozadí jsem umístil graficky stylizovanou formu jednoho mého výtvarného díla<sup>57</sup> a do spodní části jsem situoval tlačítka do jednotlivých sekcí. Vpravo nahoře byl název,

přibližně uprostřed jsem umístil svoji fotografii s nápisem, který měl upozornit diváka na to, jaký druh stránek právě navštívil (Obr. 37). Po kliknutí na jednotlivé sekce se postupně otvírají jednotlivá menu s informacemi či ukázkami, jež uživatel požaduje. O detailnějších technických parametrech budu hovořit později. Tato první verze tedy splňuje všechny parametry klasického přístupu. Jednoduché ovládání a základní informace (Dostupné na <http://www.zdenda.vyrobce.cz/main.html>). Postupem času jsem dospěl k závěru, že tato koncepce nesplňuje moje očekávání ve smyslu využití technologie a šíře informací. Co se týká využití technologie, byl tady potenciál Flashe využit jen jako oživení oproti jiným stránkám v HTML formátu. A co se týká šíře informací, tak jsem zjistil, že jsem se do této doby zabýval pouze formou bez hlubšího zájmu o obsah.

## 4.7 Obsah prezentace

*„S hromným spěchem zřizujeme magnetický telegraf z Maine do Texasu, ale Maine a Texas si nemají možná nic tak důležitého, co by si potřebovaly sdělovat.“<sup>82</sup>*

Nejdůležitější při vzájemné komunikaci ať už přímé či nepřímé je obsah sdělení. Rozvoj technologií umožňuje sdělovat informace širokým masám lidí či jen specializovaným skupinkám, avšak mnohdy se tyto lidé nemají toho tolik co říci. S internetem je tomu podobně. Možnost publikovat své osobní názory mnohdy vedou k přemíře stránek s velice nepotřebnými informacemi. S rozvojem tzv. Blogů, (Server Technorati dnes registruje více než 50 milionů blogů. Od ledna 2004 do července 2006 se jejich počet každých 5-7 měsíců zdvojnásobil. Denně jich přibývá 175 000.<sup>83</sup>) se rozšířila možnost publikovat skoro každému, na druhou stranu jsme svědci vysokého počtu blogů s velmi nízkou úrovní a neaktualizovaným obsahem, kde se jejich autor pustil s elánem do začátku ale následně zjistil, že neví, o čem vlastně psát. Nechci nikomu ubírat jeho právo publikovat na internetu své osobní stránky, jenom by si každý měl jasně rozmyslet, co vlastně od toho očekává a jaký obsah chce publikovat.

U mých internetových stránek je obsah na první pohled zřejmý. Mým cílem je publikovat moji výtvarnou tvorbu jak z oblasti výtvarného umění, tak z oblasti designu či fotografie. Cílem mých stránek není jenom komerční představení, ale přiblížení mého výtvarného vnímání a myšlení. Na většině osobních portfolií z oblasti výtvarného umění či designu jsem našel curriculum vitae, galerii obrazů tříděných podle data či techniky, případně nějaké texty a kontakt. V galerii následně fotografie s informacemi o technice, rozměrech či datu vytvoření.

Důležitou inspirací bylo pro mne osobní portfolio *Dave Wenera*<sup>84</sup>. Na těchto stránkách můžeme najít klasickou strukturu stránek, avšak z hlediska prezentace obsahu jde autor mnohem dál. Dave Werner se zabývá mnohými projekty jak z oblasti designu a ilustrace, tak z oblasti volného umění. Ke každému projektu vytvořil krátké dokumentární video, kde popisuje zrod a koncept uváděné práce, u každého projektu může uživatel shlédnout i postup práce, či rozpracované poznámky. U osobních údajů můžeme též zhlédnout krátké video z jeho života apod. Na těchto stránkách se uživatel může obrazně řečeno vskutku vnořit do světa Dave Wenera, není to jen strohý popis výsledků jeho práce, ale smysluplný celek.

Díky těmto stránkám jsem si uvědomil, že moje stránky půjdou touto cestou vytvoření celkového obrazu světa. Podrobněji se tím budu zabývat později. Při samotné realizaci.

## 4.8 Celková koncepce - Závěr

Pokud shrneme předchozí části přípravy konceptu, zjistíme, že jsem se rozhodl vytvořit stránky za použití technologie Flash, jež by plně využívaly této technologie nejen k obohacení vizuální stránky, ale i formy prezentace, s ohledem na tradiční zvyklosti uživatelů. Celkově by měly stránky nejen ukazovat výsledky méj práce ale, i způsob myšlení a koncepce. Proto jsem se rozhodl přenést svůj atelier do virtuální podoby. Každého uživatele tak pozvu do soukromí svého ateliéru, do míst, kde vznikají všechny moje práce, kde nad vším uvažuji, kde čtu literaturu. Snažil jsem se o co největší autenticitu. Návštěvník může nahlédnout do všech koutů, k většině prací je stejný komentář, který bych se snažil podat při skutečné návštěvě. Jsem si vědom toho, že nebudu nikdy schopen nahradit autentickou zkušenost, ale to není ani účelem těchto stránek.

## 4.9. Realizace.

*„Byl jsem ohromen, jak často lidé mimo design považují za samozřejmé, že to, co designéři dělají, je dekorace. Dobrý design je řešení problémů.“*

*Jeffery Veen*

Při samotné realizaci se musí každý designér vypořádat s mnohými technickými parametry a omezeními. Při tvorbě konečné podoby jsem se musel vypořádat ze několika základními okruhy problémů: **Problém optimalizace a aktualizace**, **problém funkční struktury**, **typografická úprava a výběr hudebního doprovodu**, **problém relevantních informací**.

Finální verzi je dostupná na <http://www.zdeneksvoboda.cz>

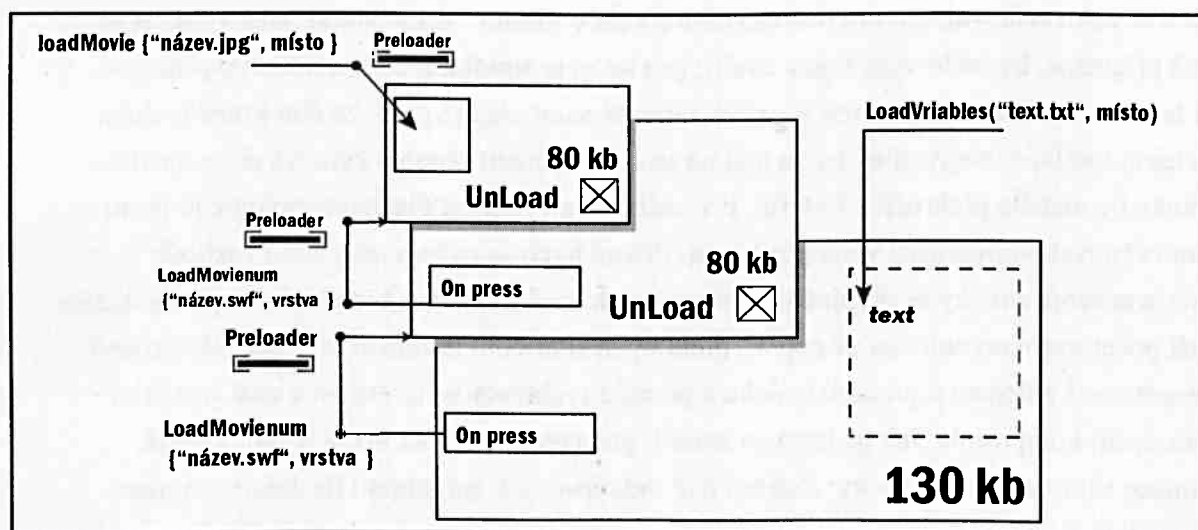
### 4.9.1 Problém optimalizace a aktualizace

Základním problémem každého webdesignéra, se kterým musí počítat, je velikost a rychlost přenesených dat ze serveru na konečný terminál. Internetový uživatel je podle zkušeností velice netrpělivý. Udává se, že pokud stránka nedokáže upoutat na první pohled během prvních tří vteřin, odejde uživatel jinam. Stejně tak je omezena trpělivost uživatele čekat při načítání stránek. Proto je snahou každé webové stránky, aby byla co nejmenší, a uživatel nemusel příliš dlouho čekat. (Konkurence čeká vedle jen o jedno kliknutí myši). Postupem času se zvýší počet vysokorychlostních připojení, ať už přes rozhraní ADSL či jiné, ale do té doby se musí počítat s velkým počtem nízkorychlostního připojení přes tzv. Dial-up modem. Od datové velikosti každé stránky se odvíjí i doba, po kterou bude návštěvník celou stránku stahovat, a proto je tento faktor velice zásadní. Rozhodnutí, jaká velikost je ještě přípustná, by mělo vycházet z úvahy, pro koho je stránka určena a jaký typ připojení asi tato cílová skupina nejčastěji využívá. Obecně samozřejmě platí, že čím kratší je doba načítání, tím lépe. Nejrychleji by se měl na stránce zobrazit obsah a celková doba načítání stránky by neměla překročit 15 vteřin. Při realizace s využitím Flash technologie je proto nutné věnovat optimalizaci větší pozornost. Pokud bych se ovšem jako autor rozhodl směřovat svoje stránky té skupině potencionálních návštěvníků, u kterých bych předpokládal větší počet vysokorychlostní připojení, mohl bych si dovolit mnohem více datově náročné prezentace. Vzhledem k poměru vysoko a pomalu rychlostního internetu v naší republice jsem zvolil kompromis. Jak už jsem se zmínil, prezentace pomocí Flash je jedna velká animace s interaktivními prvky. Existují dvě možnosti, jak zpřístupnit flashovou animaci uživateli. Jako první se může nahrát celá animace do počítače, což zabere hodně času podle velikosti, nebo nahrát jen první část a jednotlivé části nahrávat postupně. První způsob má nevýhody dlouhého čekání na začátku, ovšem následně už uživatel nemusí na nic čekat.

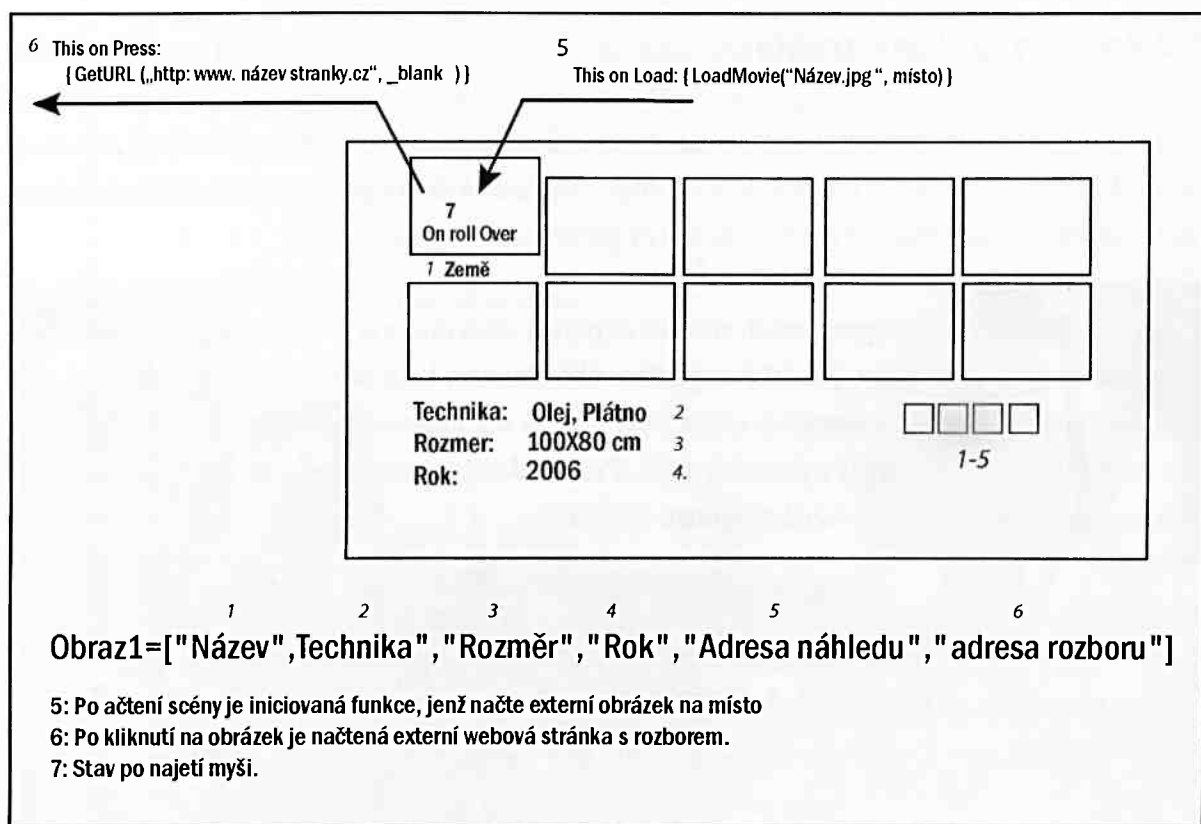
Při způsobu druhém, postupného nahrávání, je čekání rozloženo do jednotlivých etap podle interakce s uživatelem. Vzhledem k velikosti a složitost struktury svých stránek jsem zvolil způsob druhý. Datově nejnáročnější část mých stránek je indexová stránka. Pro optimální načítání webových stránek přes dial-up připojení, by neměla první stránka přesáhnout cca 100 kb, proto se velikost mé indexové stránky pohybuje kolem 135 kb. Je to kompromis mezi vysokorychlostním a nízkorychlostním připojením. Při rychlosti stahování 1MB/s není proces stahování skoro zaznamenatelný, při Dial-up připojení 54kb/s je rychlost stahování přibližně 20 vteřin<sup>85</sup>.

Největší díl se načte jako první, další části se postupně načtou, až po stisknutí příslušného tlačítka. Každá nová část se načte nad tu předchozí a zcela ji zakryje. Pro návrat se musí jednotlivé části zpět vymazat. Ke každému tlačítku je připojen kód psaný v programovacím jazyku Action Skriptu: *On (press){loadMovie(„název.swf“,místo)*. Na základní úrovni jsou nahrávána externí data v swf formátu, což znamená, že každá načtená část má stejné vlastnosti jako původní a je možno vrstvit načtená data na sebe libovolně dlouho. Pro smazání externí části je k jinému tlačítku připojen kód: *On (press){unloadMovie(„název.swf“);* a daný externí klip se smaže. Nechci se pouštět do přílišného rozebírání programování celého projektu, jenom jsem chtěl poukázat na princip postupného načítání souborů, na kterém je postaven celý projekt (Tab. 2).

Při nahrávání jednotlivých částí musí prezentace informovat uživatele o tom, co se právě děje. K tomu slouží tzv. Preloader. Ve své nejjednodušší podobě je představován malým programem, který uživateli říká, že prezentace nahrává další data a případně uvádí jejich celkový objem. Princip postupného načítání dat má velkou výhodu i vzhledem k jejich aktualizaci.



(Tab.2 ) Schéma externího načítání



(Tab.2 ) Schéma externího načítání

Už od začátku projektu je nutno počítat s nutností aktualizovat, doplnit či odstranit některé údaje během provozu stránek. Aby se nemusela pokaždé znovu a znovu načítat celá animace na server, byl vytvořen již zmíněný systém postupného načítání dat. Následně je možno jenom vyměnit jednu malou část, která se bez problému zapojí do celkového systému.

Asi největším problémem se ukázal možnost aktualizovat soubory s velkým počtem dat. V mém případě je to možnost doplnění obrazů, kde jsou ke každému obrazu připojena i ostatní data. Řešením bylo vytvoření datové databáze, kde jsou strukturovaně uložena data tzv. pole (array). Ke každému obrazu bylo vyčleněno jedno místo v poli, např:

*Obraz1=["Název", "Technika", "Rozměr", "Rok", "Adresa náhledu", "adresa rozboru"],* kde každá položka zastupuje jeden údaj o obrazu, které se následně implementuje do systému (Tab. 2).

Na podobném systému fungují i ostatní části, i když s trochu jinou strukturou.

## 4.9.2 Problém funkční struktury.

*„Dobře použitelné stránky jsou takové, na kterých se návštěvník rychle a intuitivně dostane k hledané informaci a lehce se zorientuje. Základem dobře použitelných stránek je především kvalitní informační architektura a propracovaná navigace.“<sup>86</sup>*

Jak už jsem uvedl, koncepce mých stránek je pojata jako iluzorní virtuální ateliér. Jako indexovou stránku jsem proto použil fotografii svého ateliéru, kam jsem umístil všechny předměty, jež představují jednotlivé sekce. Návštěvník má možnost nahlédnout do knihy na stole, pustit počítač, či listovat v deskách u zdi. Pro každou tuto sekci jsem vyvinul speciální strukturu, abych prozkoumal různé možnosti navigace.

### **Skicák**

Skicák je koncipován jako virtuální kniha s kresbami a skicami všeho druhu. Je postavena na podobném principu jako již zmiňované DQ Books. Je možno v nich listovat dopředu či dozadu. Obrázky jsou do tohoto skicáku načítány dynamicky jako externí soubory.

### **Počítač**

Pokud se podívá uživatel do počítače, najde zde většinu digitálních prací, jež jsem vytvořil, ať už se jedná o digitální fotografie, designové návrhy, či jen digitální kresby. Tento digitální počítač je zjednodušenou verzí mého, proto je zde použita estetika připomínající prostředí operačního systému Windows. Opět jsou zde ve větší míře testovány možnosti navigace, proto je každá sekce poněkud odlišná.

### **Desky**

Na stojanu za počítačem je právě rozdělaný obraz. Za stojanem jsou desky s archivem mých prací v oblasti klasické grafiky a kresby. Vedle jsou desky s archivem mých prací v oblasti malby. Jejich strukturu jsem považoval za důležitou, proto se k nim vrátím později o něco podrobněji

### **Knihy**

V této sekci na virtuálním stole leží dvě knihy. Technologie a Filosofie moderního umění. V technologii si může uživatel přečíst základní údaje z technologie malby či kresby, s odkazy na prodejny výtvarných potřeb. V knize Filosofie moderního umění najdete knihy a časopisy, jež bych doporučil přečíst. Tato kniha může být v budoucnu rozšířena o úryvky a zajímavé statě z přečtené literatury.

Opět je zde použit systém virtuální knihy. Nejdůležitější zde byla možnost externího

načítání textu s HTML formátováním. Na každé stránce je proto text, jenž může být lehce modifikovatelný. Každý importovaný text se ukládá v samostatných textových souborech, podobně jako externí obrazové soubory. Díky možnosti formátování HTML, mohou být texty doplneny o relevantní odkazy na internetu.



#### Struktura indexové strany:

1. Název stránky

2 Spodní menu

3 Laptop (PC grafika, Design, Odkazy, Fotografie)

4. Rozdělaná práce

5. Malby

6. Grafika a kresba

7. Literatura

8. O mě

9. Panorama

A. Stav po najetí myši

10. Spodní menu

#### *Panorama*

Vlevo nahoře je umístěn malý fotoaparát označený jako Panorama. Tato funkce je zde pro rozšíření iluze virtuálního ateliéru. Nabízí pohled z druhé strany do celého prostoru.

#### *Struktura Tlačítka*

Tlačítko je naprogramovaný grafický prvek s určitou funkcí. Původně jsem uvažoval o tom, že na každém tlačítku bude nadpis jeho funkce vidět hned od začátku. Následně jsem si uvědomil, že takové řešení poněkud oslabuje onu iluzi reality. Chtěl jsem nechat uživatele aby trochu pátral. Proto se funkce každého tlačítka objeví až v momentu, kdy přes něj přejezdí myš. Dole jsem umístil několik doplňujících funkcí, jako jsou novinky, nápověda sloužící pro lepší orientaci na stránkách, kontakt či možnost vypnout hudební doprovod.



### 4.9.3 Typografická úprava

Typografická vyváženost se cenila už na prvních knihách. Zvolení správného fontu doprovází celkové vyznění celé práce. Při řešení designu za pomoci technologie Flash má autor mnohem více možností s výběrem písma než při práci v HTML. Vzhledem k celkové struktuře postupně načítaných klipů a textu, jsem musel synchronizovat systémové a nesystémové písmo. V celém projektu je jako nesystémové písmo používána jedna rodina bezlatkového písma **Franklin Gothic**. Tento font je dobře čitelný i v menší velikosti v inverzním podání, tedy jako bílý text na černém pozadí. Pro externě načítaný text je nutno použít tzv. systémová písma, což znamená, že jsou to základní písma nainstalovaná v operačních systémech, a proto je nemusí žádný uživatel složitě instalovat. Abych co možná nejlépe sjednotil oba druhy písem, tak jsem zvolil písmo Verdana, jenž je také bezlatkové a je dobře čitelné na monitorech počítačů i ve velikosti 10px.

### 4.9.4 Hudební doprovod.

Jedním z nejdůležitějších prvků každého představení, filmu či internetové prezentace je hudební doprovod. Hudba dodává onen nádech atmosféry, doplňuje celkové vyznění a ladění scény. Pro internetové stránky je také proto hudba stejně důležitá. Bohužel i tady je značně vidět omezení v podobě datové náročnosti. Aby hudba příliš mnoho nezpomalovala nahrávání prezentace, využívá se i u ní možnosti externího načtení, či využití tzv. streamingu, kdy se začne hudba přehrávat v okamžiku, kdy se nahraje dostatečné množství dat. Při internetových prezentacích by neměla být hudba příliš dominantní, měla by jen podkreslovat celkovou atmosféru. Zásadní je možnost vypnutí hudby, protože mnoho lidí hudbu rozptyluje, zvláště pokud při *surfování* po internetu již nějakou hudbu poslouchají. Oblíbené jsou různé krátké hudební smyčky, které jsou datově nenáročné a mohou se neustále bez povšimnutí opakovat.

Pro svoje stránky jsem vybíral hudbu velmi dlouho, nakonec jsem musel vytvořit vlastní hudební smyčku, která by vhodně doplňovala celkovou atmosféru. Možnosti přiřadit zvuk i tlačítkům jsem využil jenom ve velmi malém počtu. Dal jsem přednost hudebnímu doprovodu, jenž by nebyl rušen zvukem stisknutých tlačítek.

### 4.9.4 Problém relevantních informací.

Nyní se vrátím k otázce obsahu. Tyto stránky by měly především prezentovat moji výtvarnou tvorbu. Ostatní je jenom doplnění celkového obrazu. Nyní se podrobněji vrátím k obsahu a struktuře sekce malby a grafiky. Při plánování tohoto projektu, jsem se musel zamyslet nad otázkou, jaké informace bych měl o své práci říci? Do jaké míry bych měl

publikovat vlastní výklady své tvorby? S podobným problémem jsem se setkal v pedagogické praxi. Na jedné straně si uvědomuji, že každý si udělá vlastní názor na vystavené dílo. Začne se k němu vztahovat ze svého vlastního života s vlastními významy a konotacemi. Na straně druhé je přeci přirozené, abych byl schopen vyjasnit svoji vizi dostatečně srozumitelně, aby nedocházelo k přílišnému zkreslení mých vizí.

Nakonec jsem se rozhodl postupovat zcela v duchu virtuální návštěvy atelieru. Nechám na každém, aby si prohlédl vystavené věci, a pokud bude mít zájem, poskytnu mu svůj komentář k vystaveným dílům.

Na struktuře sekce grafika a kresba je vidět základní model použitý i v některých ostatních sekcích. Ke každé kresbě či grafice je připojen textový komentář. Zde je opět využita možnost externího načítání textu, kdy se mohou v budoucnu některé výklady pozměnit. Vedle základních informací jako je použitá technika, rozměr či datum, je zde možnost i nahlédnout na některé detaily, skici či inspirace.

Osobně si považuji za důležitější v mém životě tvorbu malířskou, a proto je taky tato sekce nejvíce propracovaná. Snažil jsem se rozšířit nabídku informací o takové, které mi většinou u podobných galerií chybí.

Sekce Malba je rozdělena na dvě části. V první je archív maleb tříděný podle data vzniku. Na rozdíl od ostatních sekcí jsou zde malé náhledy na místo pouhých názvů. V této první části je ke každému obrazu připojena jen základní sada informací. Pokud divák vybere nějakou malbu, objeví se samostatná stránka s velkou fotografií a možností komentáře.

Jak už jsem naznačil, nechávám na uživateli, jestli chce tento komentář vidět, proto je na začátku skrytý a vyvolá jej označené tlačítko.

Komentář je rozdělen na několik okruhů. Při předpokladu, že uživatel postupuje zleva doprava, nabídne se mu nejdříve textový komentář, následuje možnost vidět zdroje inspirace ať už ve formě obrazu či videa. Detail tvoří samostatnou část, kde má uživatel možnost vidět několik detailů. Detaily byly vytvořeny jako samostatné fotografie, jejich účelem je možnost vidět materiálovou strukturu a zajímavé detaily. V galeriích se návštěvníci také často naklánějí až k plátnu, jakoby nesnažily zblízka uvidět tajemství obrazu. Následují skicy, většinou pracuji bez jejich používání, proto se ve větší míře nevyskytují.

V sekci Technické informace se uživatel dozví všechny základní informace. Umístil jsem zde i grafické znázornění velikosti obrazu vůči postavě člověka. Mnohdy si divák dokáže jen velmi těžko představit rozměr z pouhých čísel. Rozšíření technických informací je podsekce Kompozice a Barvy. U některých obrazů jsem se pokusil nastínit i kompoziční rozložení prvků na obraze, či použité barvy abych rozšířil způsob dívání se na obraz mým způsobem.

## 4.10 Realizace - Závěr

Při realizaci konečné podoby osobní internetové prezentace jsem se snažil co nejvíce využít možností technologie Flash k vytvoření interaktivní prezentace. Celá koncepce byla inspirována imitativním přístupem k vytvoření virtuálního prostoru, postavená na principech základních vizuálních konvencí. Celý systém je navržený tak, aby jeho datová náročnost na velikost a množství přenesených dat byla co nejoptimálnější, s možností snadné aktualizace obsahu. Celá koncepce by měla tvořit svérázný celek interaktivního prostředí, postavený na jednotném grafickém stylu.

Je otázkou, jakým vývojovým směrem se internet bude vyvíjet dál, ale mohu říci že nové technologie vždy půjdou dál spolu s kreativní lidskou invencí.

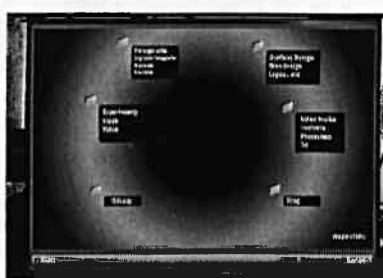
### Náhledy na jednotlivé sekce



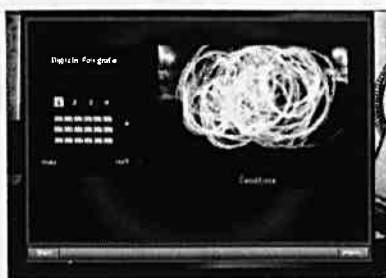
Sekce - malba



Sekce - Počítačová grafika



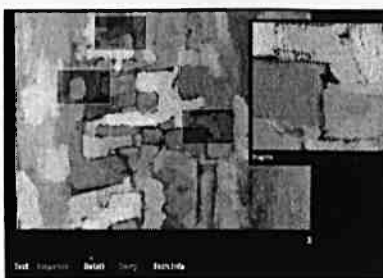
Úvodní obrazovka počítače



Sekce - Digitální fotografie



Sekce - Rozdělaná práce



Externí rozbor výtvarné práce

## Pedagogická část

## 5. Úvod.

V této kapitole se pokusím nastínit problematiku multiplikace v prostředí pedagogické komunikace. Tak jako v předcházející části, kdy jsem se na problematiku díval z pohledu umělce, v tomto případě se pokusím nastínit stejnou problematiku z pohledu učitele v oboru výtvarná výchova.

Na celé téma se můžeme dívat z několika úhlů. Multiplikace jako prostředku nositele informací v pedagogickém procesu, či jako otázku tématu pro školní vyučování.

Začněme u prvního z nich. Pedagogická komunikace využívá multiplikovaných obrazů a textů už od svého počátku. Dnes běžně využíváme v pedagogickém procesu různé učebnice, názorné obrazy či naučné filmy. V posledních desetiletí se rozvíjí i možnosti interaktivní cd-romů, či internetových projektů. Dnes je všeobecně přijímaná role multiplikace a nových technologií v pedagogice jako potřebná, na druhou stranu existují určité obavy z přemíry různých naučných publikací a jejich kvality. Tvorba učebních textů je dnes předmětem intenzivního vědeckého zkoumání. Pro mě je důležitější otázka druhá, tedy jako téma.

Už v antice můžeme sledovat obavy z nových komunikačních možností nových technologií vycházejících z multiplikace. Byli to především učitelé, kteří sledovali tyto vlivy na mladou generaci. Začalo to už v době vynálezu písma. Používání písma ve formě abecedy, jak ji známe dnes, se změnil nejen charakter komunikace mezi lidmi, ale i způsob jejich myšlení. Je to právě abeceda a čtení textu, jenž probudí v lidech ty intelektuální mechanismy, které vedou ke změně myšlení jako takovém. Obavy o působení písma na kulturu měl už antický filosof Platon. Ve spisu *Faidros* vysvětluje, že nový příchod písma by od základů změnil kulturu k horšímu

*„Platón vypráví ve Faidrovi o tom, jak Hermes – domnělý vynálezce písma – vychvaloval svůj vynález před faraónem Thamusem a řekl mu, že písmo umožní lidem zapamatovat si to, co by jinak zapomněli. Faraón však spokojený nebyl. „Velký umělce Thovte,“ řekl, „paměť je veliký dar, který se musí udržovat bdělým neustálým cvičením. Tvůj vynález způsobí, že si lidé už nebudou muset paměť cvičit. Budou si věci pamatovat nikoli vnitřním úsilím, nýbrž jen díky vnější podpoře.“<sup>87</sup>*

Platón se zde snaží naznačit obavy z písma jako prostředku, jenž ulehčuje lidské myli, jakožto nová technologie nabízí pouze zkamenělou paměť, nabízí pouze jakousi *karikaturu lidské mysli*<sup>87</sup>. Jistá obava je na místě, myšlení vyžaduje určité úsilí, tak jako každá fyzická práce a jakákoli pomůcka ulehčující práci by mohla oslabit schopnost pracovat. Naznačil, že myšlení bylo nahrazeno připomínáním a vlastní dialekt životního hledání pravdy rozpravou a konverzací byl nahrazen mechanickým učením. Obava že písmo změní kulturu k horšímu

v podobě změny myšlení se ukázala jako pravdivá jen z části. Na druhou stranu se lidská mysl osvobodila od omezující nutnosti pamatovat si celou kulturu, myšlenky bylo možno ukládat, hromadit a předávat přicházejícím generacím. Dopad v podobě menší schopnosti si pamatovat<sup>59</sup>, otevřel na druhou stranu nové požadavky na myšlení a tím je rozšířil. Podobně to bylo i vlivu knihtisku. V okamžiku kdy se začaly díky knihtisku šířit knihy, začalo to mít veliký vliv na pedagogický proces.

*„Od doby co se berou školní učebnice do ruky a nosí svázané páskem, je práce učitelů, jejich poznání, jejich podpora a jejich čest znehodnocena“<sup>61</sup>*

Tím, že byla možnost zachovat řeč v podobě textu, se mohli žáci dostat k potřebným informacím i jiným způsobem než od učitele. Není to však učitelova pýcha, ale obava z způsobu interpretace přečteného.

*„Dnes snadno najdete mladého muže, který má díky knihám sto mistrů a výuku od stejného množství učitelů. Takového muže lze lépe vyučovat, než takového, který nikdy neslyšel o knihách klasických učenců. Tím zdůvodňuji, že schopnosti mladých sahají mnohem dále než znalosti a rozum starších. Přesto ale mladí ví méně než staří, protože ti šli tenkrát sami cestou, kterou ukazovaly ostatním: jejich slova odpovídal jejich činům, jejich příkladnému životnímu postoji. To je nyní mladým cizí. Jejich vědění a jejich způsoby chování nejsou v souladu. Učenost a moudrost není tam, kde je znalost a špatné chování“<sup>62</sup>*

Není to snad problém, jenž se snaží řešit i dnešní generace, která je nadmíru informovaná, ale ne o nic víc moudrá? Dnešní děti jsou schopny používat knihovnické či internetové databáze, k vyhledávání různých potřebných informací, ale umění k jejich třídění a správného používání je úkolem školství pro budoucnost.

I dnes slyšíme negativní názory a nové technologie v oblasti komunikace a její vliv na současnou kulturu. Tyto reakce, jsou ve větší míře pesimistické, už méně se setkáváme s těmi, jenž by hleděli do budoucnosti s optimismem. Zejména jsou to média, jež jsou nejvíce kritizována od odborné veřejnosti, pro svůj vliv na mladou generaci. Jako učitel výtvarné výchovy mohu děti seznámit se základními principy fungování mediálních sdělení a naznačit směry vlivu na jejich způsob života. Vždyť je to především umění, které dokáže svým působením poukazovat na negativní aspekty ve společnosti. Proto se nadále budu zabývat způsobem jak s tímto tématem pracovat v hodinách výtvarné výchovy.

## 5.1. Téma pro výtvarnou výchovu

V následující části chtěl nastínit možnosti jakým způsobem by se, dalo uplatnit téma multiplikace jako prostředek komunikace v pedagogické praxi. V oblasti výtvarné výchovy se nabízejí několik přístupů k tématu. Na jedné straně je to téma jako prostředek, tedy práce s technologií umožňující multiplikaci, na straně druhé je to obsahy multiplikovaných obrazů či otázkou inspirace a umělecké transformace. Při přípravě každého projektu či výtvarné řady je nutno nejdříve vytvořit myšlenkovou mapu, na které je možné následně stavět.

## 8.2 Myšlenková mapa

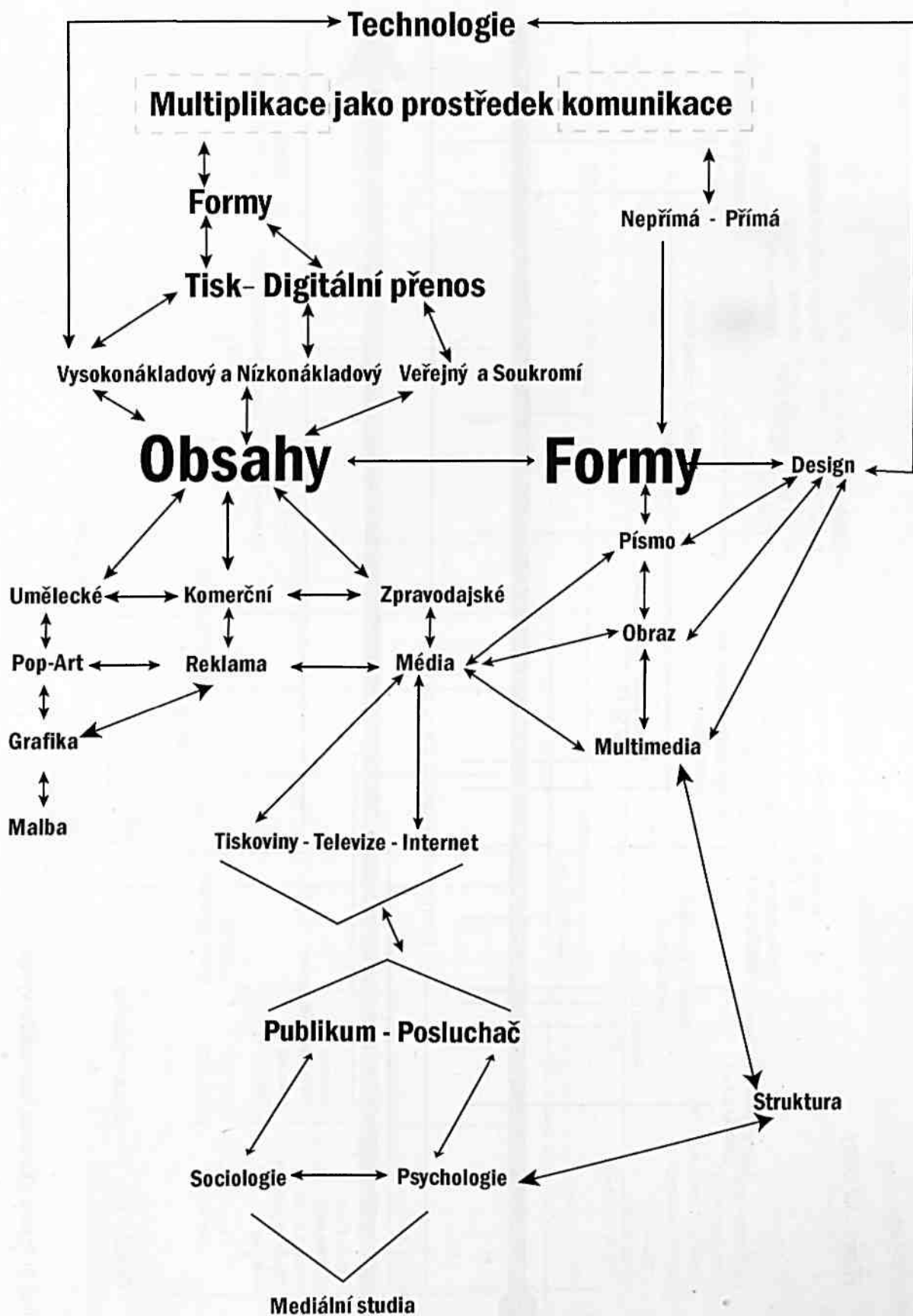
Na základní myšlenkové mapě je rozkreslena základní okruh možných východisek pro stavbu celého projektu. Možné okruhy jsou zde načrtnuty pouze rámcově, avšak pozdější struktura vychází z tohoto schématu. Jak je na myšlenkové mapě naznačeno, můžeme se zabývat dvěma základními přístupy k tématu, a to z hlediska formy a obsahu (Graf. 1).

Při tvorbě výtvarného projektu jsem vycházel z historické linie vývoje multiplikace jako prostředku komunikace (viz. kapitola 1, dále Graf. 2).

### *Forma*

Část projektu, která se zabývá formou multiplikace se orientuje převážně na technologie a možnosti symbolického vyjádření. Je orientována více na mladší žáky, a jeho cílem je seznámit žáka s možnostmi nepřímé komunikace a možnostmi multiplikace. Má za úkol seznámit se základními principy grafiky a tisku. Následné dělení směřuje k rozdělení na formy multiplikace a formy komunikace (Graf 3).

Formy multiplikace jsou pojaty jako seznámení s možnostmi multiplikovat obraz. Pro školní potřeby je nejvíce využíváno možností tisku. Tedy seznámení se základními principy tisku ( pozitiv - negativ, matrice – otisk, apod.)

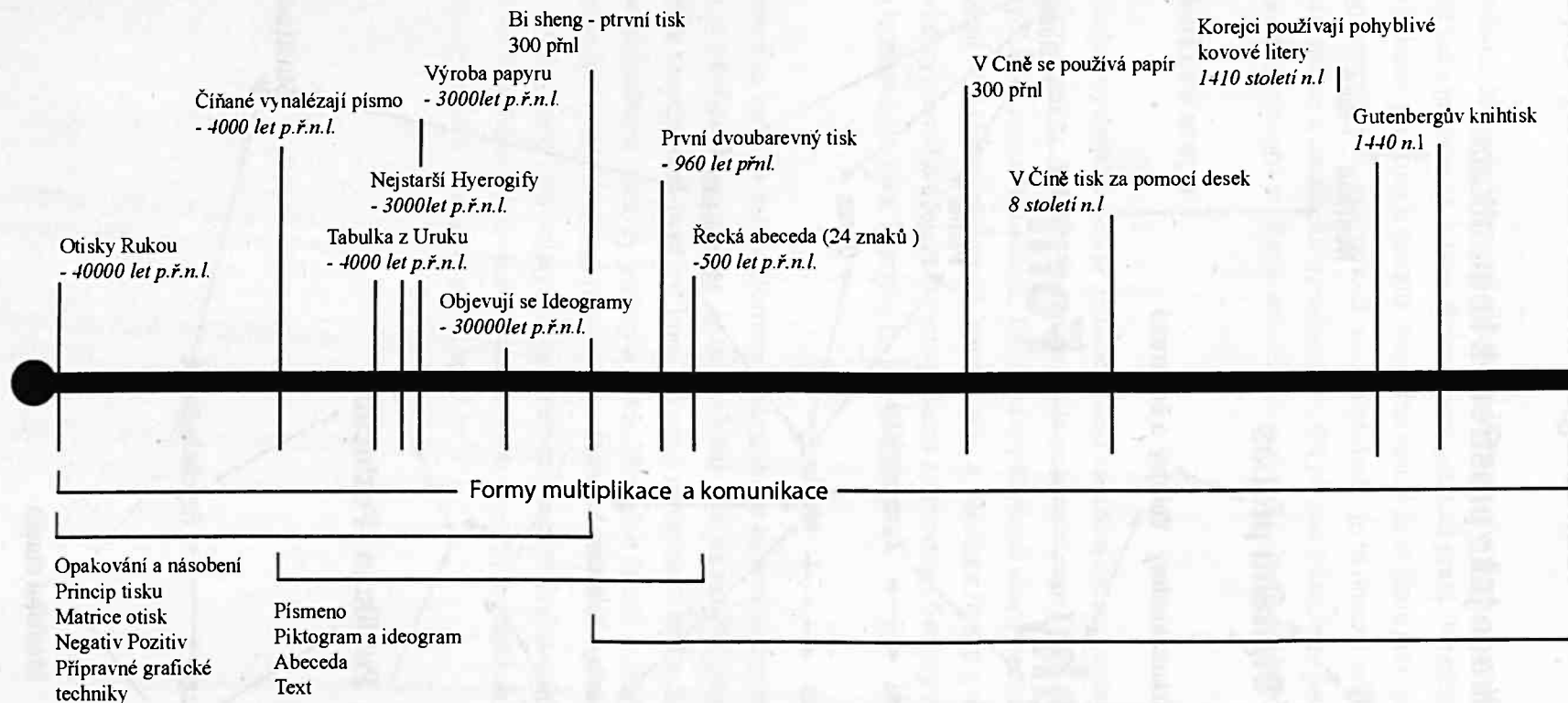


(Graf. 1) Myšlenková mapa



## Možná východiska pro témata výtvarné výchovy vycházející z historické linie

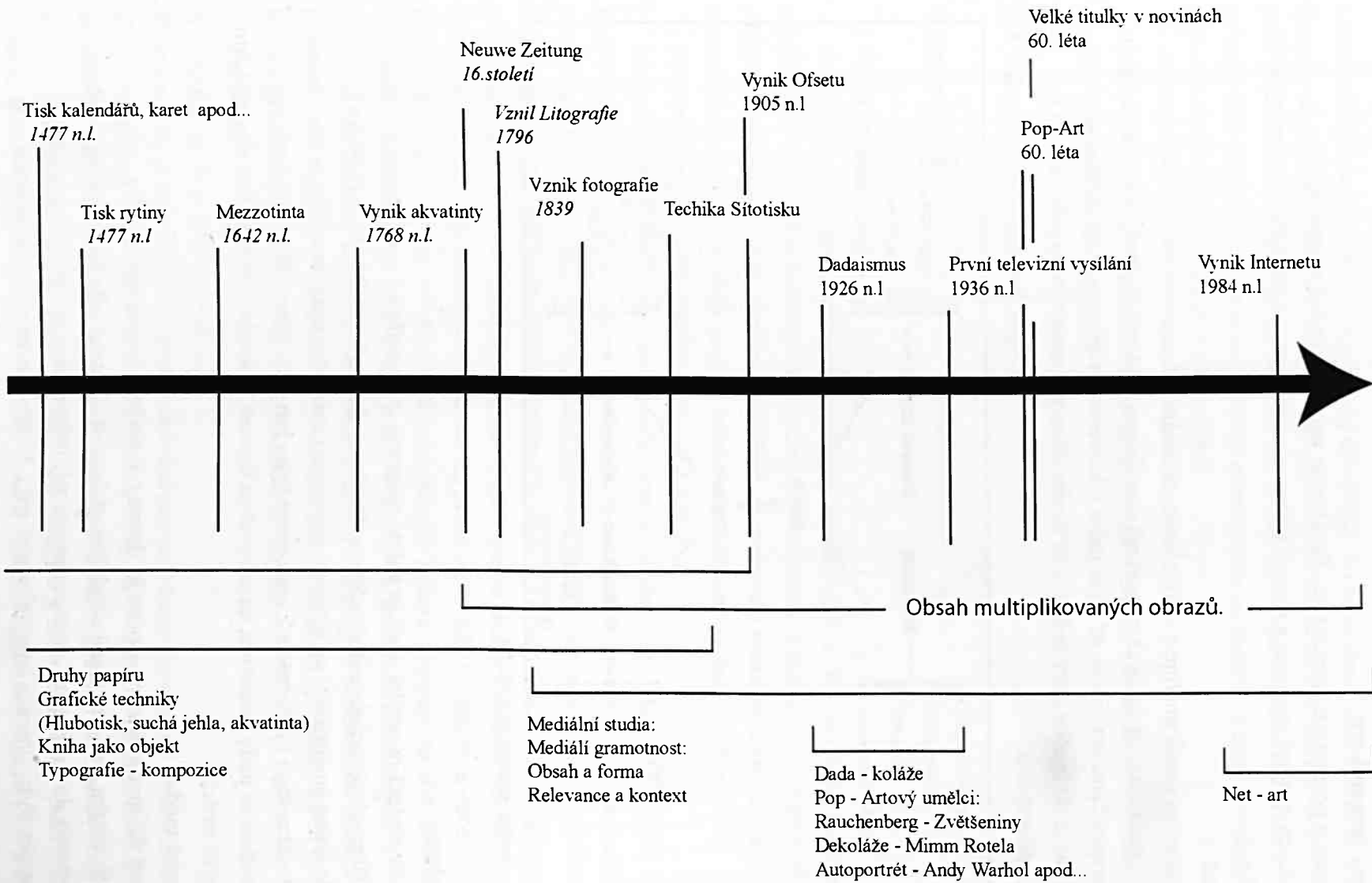
### Historické etapy



Strana 80

### Okruhy pro Výtvarnou výchovu

(Graf. 2) Témata v kontextu historického vývoje

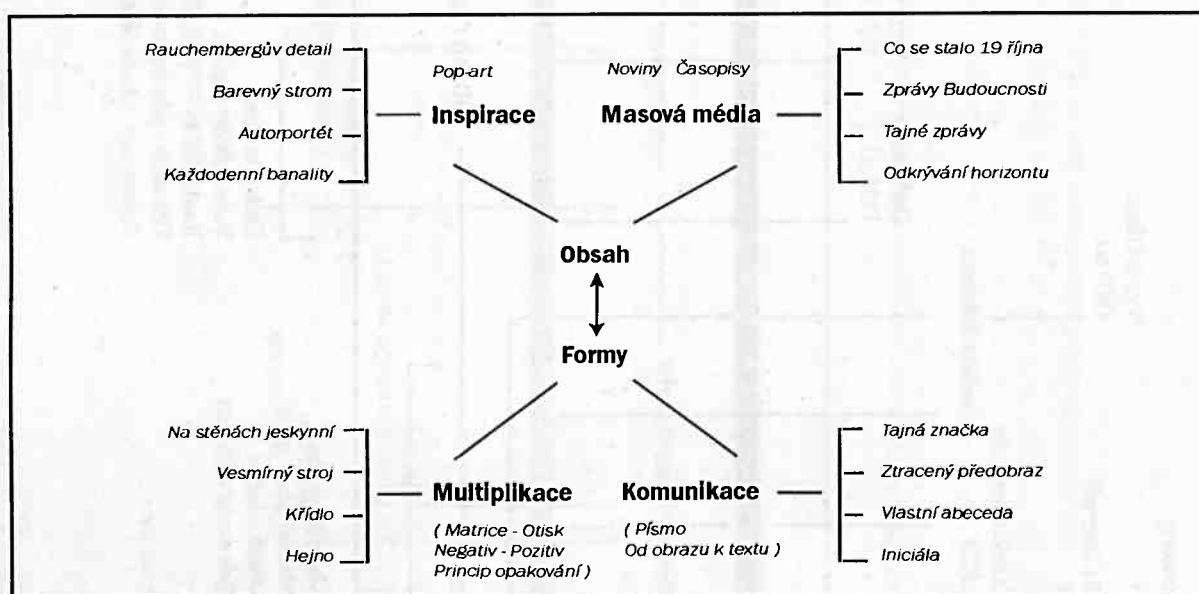


## Formy komunikace

Vychází z poznatku o komunikaci. Tato část se nejvíce orientují na možnosti symbolických systémů zachovat a rozšířit informace. Opírá se hlavně o písmo a jiné znakové prostředky.

## Obsah

Tato skupina úkolů směřuje k informačním obsahům v dnešním světě multiplikovaných obrazů. Většina masově šířených obrazů má specifickou strukturu a obsah, ovlivněnou jejich funkcí ve společenském životě, ať už se jedná o komerční propagaci, či zpravodajské účely. Každý z nás je do značné míry ovlivňován těmito obrazy, a tento vliv na naše jednání je potřeba si připomínat.



(Graf 3) Rozvržení jednotlivých úkolů

## Inspirace

Byli to především umělci, kteří se začali zajímat o své prostředí a reagovali na pronikání masově šířených obrazů do běžného života. Umělci z okruhu hnutí DADA či POP-ART, začaly do svého uměleckého vyjadřování zapojovat i masově tištěné materiály, či sami začali používat technologii využívaném k masovému tisku pro svoji práci. Okruh zabývající se tímto tématem se bude zaměřovat na uměleckou činnost spojenou s význačnými autory těchto uměleckých směrů.

## Masová média

Dnešní definice slova gramotnost již dávno přesahuje pouze schopnosti číst, psát a počítat. Ve vztahu k dnešní medii přeplněné společnosti je nutné vést děti i mládež k dalším schopnostem a dovednostem - zejména porozumět informacím, se kterými jsou lidé v každodenním styku (které je baví, informují atd.). V době internetové komunikace jsou

schopnosti kriticky vnímat informace stále důležitější. A zde se dostáváme k termínu mediální gramotnost. Mediální gramotnost lze chápat jako schopnost zkoumat a analyzovat informace, které mají za úkol nás každodenně informovat, bavit a oslovovat. Jedná se o schopnost kriticky vnímat informace, které nás oslovují prostřednictvím masových médií. Mediální gramotností se zabývá Mediální výchova která

*„vede žáky k poučenému vyhodnocování mediálních sdělení z hlediska jejich záměru a z hlediska jejich vztahu k realitě“.*<sup>4</sup>

## 5.3 Návrhy jednotlivých úkolů

### Komunikace

#### Tajná značka

Komunikace pomocí symbolů může nabývat mnoho podob a skrývat mnohé tajemství. Už od doby kamenné lidé zanechávali tajemné značky na stěnách v hlubokých jeskyních. Než se z určitých znaků vyvinul systém písma, měli lidé jen omezenou možnost komunikovat pomocí obrazu. Dnes se v našem okolí nachází mnoho různých nápisů a tajemných značek.

Můžeme jen spekulovat o jejich významu a smyslu.

*Motivace:* Už od pradávna si lidé označují území na kterém žijí. Hranice každého území byla označena nějakým symbolem, jenž v moderní době nahradila hranice. Indiáni si označovali posvátná území pomocí totemů, podobné značky nalezneme ve všech kulturách. Každé takové území mělo pro někoho zvláštní význam, ať už se jednalo o lovecké území či území posvátné. Na tomto principu fungují i dnešní graffiti. Jeden z prvních autorů jménem Taki začal při své práci doručovatele psát na zdi první tag TAKI 183, což byla ulice, na které bydlel, jako reakci na tagy JULIO 204, které spatřil při jedné z pochůzek na 204. ulici.

*Úkol č1:* Vytvořit sadu značek, jenž budou mít individuální ráz a vlastní smysl.

Tvým úkolem bude vytvořit vlastní sadu několika značek, jenž budou tvořit hranice tvého prostoru. Tímto prostorem je libovolné místo na kterém ti nějakým způsobem záleží ( Může to být hranice tvé cesty do školy, hranice tvého pokoje, apod.)

*Realizace:*

A: Technologie Linoritu, Gumotisku, :

Vytvořit znak na formát A4 -. Výsledek následně pomocí skeneru popřípadě xeroxu zmenšit na menší rozměr cca 10X10 cm a rozmnožit ho na větší počet. Každé dítě ve třídě dostane jeden exemplář. Autor na druhou stranu originálního papíru napíše legendu o své značce. Tedy jaké území by měla označovat, a z čeho vychází. Tento originál si schová pro sebe. Další úkoly by následovaly podle okolností. Každý by měl za úkol nějakým způsobem rozšířit svoji značku

na adekvátním místě. Zakázány by byly všechny způsoby jenž by trvale poškodily okolí, jako použití spreje na neadekvátním místě apod. Způsoby budou zaměřeny podle okolností, jako kresba na zem do hlíny či písku, popřípadě místo vyfotografovat a fotografii dokreslit.

#### **B: Systém nálepek**

Vytvořit znak na formát A4 - využít k tomu grafický princip bílé linky na černém pozadí. Výsledek následně pomocí skeneru naskenovat do počítače a nechat vytisknout na samolepící podložku. Žáci následně nalepí nálepku na vybraná místa. (Po skončení akce by měla být všechna místa zpětně uvedena do původního stavu, aby se předešlo neplánovanému vandalství.)

*Zdroje Inspirace:* Street art, Grafitti, Indiánské Totemy apod..

*Úkol č.2:* Tvým úkolem je vytvořit vlastní individuální značku pro jedno magické místo. Značka by měla vycházet z nějaké charakteristiky místa. K této značce vytvoř legendu o jejím vzniku a stručnou nápovědu jejího výskytu. Tento úkol je orientován do mimoměstských prostor jako je les apod..

Následně by každý člen skupiny dostal mapu, a měl za úkol prozkoumat určitý prostor a nalezené značky zaznamenat do mapy.

#### *Realizace*

Pro tento úkol je možno využít všech věcí nalezeném na místě. Popřípadě využít jiných přírodních materiálů jako je provázek či papír.

**Zdroje Inspirace :** Totemy, Land art.

#### **Ztracený předobraz.**

*Motivace:* Kdysi dávno byla nalezena Rozecká deska, a díky tomu se podařilo rozluštit tajemné písmo starodávných Egypťanů. Nebylo to jednoduché, egyptské písmo je velmi složité a různorodé. Hieroglyfické písmo vycházelo částečně z piktogramu a postupně se snažilo zaznamenávat samohlásky. Piktogram je obrázek vycházející z reálné podoby věci. Postupným zjednodušením se dostal do znakové typizované podoby. Bylo by zajímavé zjistit, jaká předloha sloužila k pozdějšímu zjednodušení do písemné podoby.

*Úkol:* Tvým úkolem bude si vybrat jeden znak z hieroglyfické abecedy, a postupovat proti času, tedy se pokusit nakreslit původní reálný předobraz na velký papír. Pokus se ho zapojit do eálného prostředí.

*Technika:* Malba temperou + kresba (libovolná technika)

*Věková skupina:* 12 – 14 let.

*Přidaná hodnota:* Hledání souvislostí

### **Vlastní abeceda.**

*Motivace:* (Tento úkol navazuje na předchozí) Postupem času se z piktografického písma začalo rodit písmo ideografické, tedy takové, kdy jeho význam není dán podobností ale společenskou úmluvou. Proto i ty, když už jsi našel ztracený předobraz, musíš začít přemýšlet o písmu trochu jinak. Znaky obrázkového písma zobrazovaly pouze konkrétní viditelné či hmatatelné předměty. Hnacím motorem pro neustálý rozvoj písma byla lidská touha zaznamenávat nejen to, co vidíme kolem sebe, ale také to co vnímáme, abstraktní pojmy jako život, naděje, dobro aj. Tato touha vedla lidi k postupné fonetizaci písma. S využíváním rébusů už přestává být logografické písmo pojmové, a stává se pojmově-fonetickým. Ve svých začátcích byli takové odvozeny od různých rébusů a hádanek.

*Úkol č.2:* Tvým úkolem bude zapsat tvoje jméno tajnou abecedou. Jako první si napiš svoje jméno na papír, ke každému písmenu si vymysli věc, která na stejné písmeno začíná

Potom nakresl na papíry (stejný počet papírů jako písmen, pokud se některá neopakují) všechny tvoje vybrané věci.

*Úkol č.3:* (Tento úkol navazuje následně), Pokus se všechny věci, které jsi nakreslil/la na papíry zjednodušit do co možná nejjednodušší podoby tak, aby jej stále bylo možno poznat. Svoje zjednodušené kresby potom vyryješ do lina (každé bude mít stejný rozměr) a seskládáš jej vedle sebe a vytiskneš.

*Technika:* kresba (libovolná technika)+ linorit

*Věková skupina:* 14 -16. let.

*Přidaná hodnota:* Zlepšení analytických schopností

*Zdroje Inspirace :* Starodávne písmové soustavy.

### **Iniciála.**

*Motivace:* Už jsi někdy viděl středověkou iniciálu. Podívej se na tu hru barev a detailů. Co si asi středověcí písaři představovali o tom co malují.

*Úkol:* Tvým úkolem bude si vybrat jedno písmeno a nakreslit ho zvětšené na papír. Pokus se odprostit od toho že to znamená písmeno, a pokus se na ni dívat jako na kteroukoli věc co znáš. Obrázek dokresli podle toho co ti ono písmeno připomína.

*Technika:* Kolorovaná Kresba (libovolná technika)

*Věková skupina:* 10 - 12 let.

*Přidaná hodnota:* Vnímání věcí ve větším kontextu, význam jako společenská dohoda.

*Zdroje Inspirace :* Středověká iniciála.

*Masová média*

## Co se stalo 10 října?

*Motivace:* Zamyslete se nad tím, jaké události se vám každý den stávají. Jaké neobvyklé příhody se vám přihodí v tu nejneočekávanější dobu. Pamatujete si je dlouho, nebo o nich už druhý den nevíte. Stalo se vám někdy, že vás zpráva v novinách nebo v televizi ovlivnila natolik, že vám to nabouralo plány na celý den.

*Úkol.* (Učitel předem nastříhá novinové titulky a předloží je žákům)

Tvým úkolem bude vybrat některý titulek, která tě nějak zaujme, ( je možnost nechat si některý titulek vylosovat, či jiné přístupy) a nalep ho na papír. Následně by jsi měl napsat podrobnější zprávu, o tom, co tvůj titulek hlásá. Tato podrobnější zpráva bude zcela tvé hlavy a fantasmie se meze nekladou. Nezapomeň, že tvoříš novinový článek, proto by jsi se měl snažit o co největší zajímavost. K přidanému textu doplň ilustraci. Můžeš jej nakreslit, namalovat, či použít nějakou fotografii.

Výsledky by se mohly následně nakopírovat pomocí xeroxu a jeden list papíru a vytvořit tak arch zajímavých smyšlených reportáží.

*Technika.:* Lepení papíru + volná

*Věková skupina* 14 – 16 let.

*Přidaná hodnota.* Uvědomit si selektivnost zpravodajských informací. Vztah mezi titulkem a textem. Děje se toho mnohem zajímavějšího než hlásají novinové titulky.

## Odkrývání horizontu

Struktura novinových a jiných titulů využívá ilustrační fotografie k zesílení účinků zpráv cíleným směrem. Fotografie může svým laděním napomoci k interpretaci zprávy.

*Motivace:* Pokud se podíváš na fotografii, uvidíš nějaký kousek reality. Výsek z jednoho životního momentu lidského života. Fotografie je však mlčenlivým svědkem událostí. Nelákalo tě někdy nahlédnout za okraj do toho neznámého prostoru obrazu, rozhlédnout se kolem a vrátit se zpět?

*Úkol:* Tvým úkolem je vybrat z časopisu či novin nějakou fotografii, která tě nějakým způsobem zaujme. Vstříhni ji nalep na papír. Není nutné jej lepit na střed. Následně pak utvoř celou scénu přesahující formát fotografie. Pokus se zachytit okolí a události. Techniku nechám na tobě. Až to uděláš, nalep nahoru titulek článku ze zdrojového materiálu.

*Technika.:* Lepení papíru + volná

*Věková skupina:* 12-14 let.

*Přidaná hodnota:* Hledání širších okolností v jednoznačných obrazových zprávách.

## Tajné zprávy

Dnes se hovoří o síle či moci tisku. Masový tisk dokáže svými články působit na veřejné mínění a ovlivňovat tak společenský život. V čem však spočívá tato moc tiskového slova. Kde je to kouzlo novinových zpráv a recenzí...

*Motivace:* Existují lidé., kteří věří tomu, že existují tajné skupiny lidí, jenž si prostřednictvím tisku předávají přísně utajované informace. Pod svícnem je přece tma, a proto nejvíce nenápadná zpráva je ta, kterou má každý přímo před sebou.

*Úkol:* Tvým úkolem je vzít jakékoli noviny a vystříhnout z nich slova věty či písmena, jenž následným sestavením z nich vytvořit tajnou zprávu, jenž jsi objevil zakódovanou v běžném tisku. Takovou zprávu pak nalepíš na papír a doplníš jí vhodnou ilustrací. Aby byl výsledek co nejpřesvědčivější, neměl by jsi v jedné větě mít písmena různé velikosti či druhů. Pokus se dodržet hierarchii novinových titulků.

*Technika:* Lepení papíru + volná

*Věková skupina* 14-16 let.

*Přidaná hodnota.* Typografická jednota velikosti a stylu písem, Slovosled a velikost písma ovlivňuje zadání a podbarvení zpráv. kritické čtení a vnímání mediálních sdělení.

(Zde je předpoklad že děti se budou snažit o různé vtipné narážky, avšak to jsem ochoten tolerovat)

*Zprávy Budoucnosti.*

*Motivace:* Pokaždé když se někdy dostanu k novinám se starým datem a přečtu si titulky, přijde mi zajímavé, jakým způsobem se další události vyvíjeli. Některé události zmizeli v nenávratnu mediální nezájmu a některé se vyvíjeli naprosto jiným způsobem než člověk očekává. Vždycky jsem se zamyslel nad tím, co o dnešku napíší zítřejší noviny. Každá událost se přeci stává ihned minulostí a proto i věci , jenž se dějí právě teď se v budoucnu touto minulostí stanou.

*Úkol:* Tvým úkolem bude najít v tisku nějakou zajímavou mediální kauzu, (Vysledované téma by se mělo zaměřovat na události u kterých je předpoklad nějakého vývoje do budoucna) a zamyslet se nad jejím budoucím vývojem.

Svoje závěry pak přenést na papír, podobně jak tomu je u novin, tedy vybrat vhodný titulek, podtitul , a vhodnou ilustraci k textu. Bude zajímavé sledovat do budoucna, jestli byl tvůj odhad správný či nikoli.

*Technika.* A: Pro pokročilejší studenty by se dal tento úkol řešit za pomoci počítačů, a tiskárny, pokud by byla škola dostatečně vybavená nejen dostačujícím hardwarem ale i softwarovým vybavením.

B: Lepení papíru a+ volná technika

*Věková skupina* 16 let.

*Výtvarný problém:* Typografická úprava– Obsah a Forma - Ilustrace -text

*Přidaná hodnota:* Né všechny události mají takovou naléhavost a naopak , důležité je sledovat věci kontinuálně a ne se unášet momentálním vyzněním



## **Multiplikace**

### **Na stěnách jeskynní.**

*Motivace:* Už naši dávní předkové malovaly na stěny jeskynní, a tu si některý z nich všimnul, že pokud postříká vlastní ruku, vznikne tak na stěně zcela jedinečný obrázek. Před tím se všechny jejich dotyky ztratily.

*Úkol:* Tvým úkolem bude obkreslit vlastní ruku na papír a vystřínot. To opakova t na různé druhy materiálů od látek po igelit či karton. poté všechny dohromady otisknout na papír tak, aby se různě překrývaly doplňovaly. Sleduj, jak každá ruka vytváří zcela odlišný otisk.

*Technika:* Tisk z matrice

*Věková skupina:* 8 - 10 let.

*Přidaná hodnota:* Principy matrice a otisku.

*Zdroje Inspirace :* Jeskynní malby.

### **Vesmírný motor .**

*Motivace:* Už jsi někdy přemýšlel nad tím, jetli existují mimozemské kultúry, které nás v budoucnosti navštíví? Představ si takové vesmírné plavidlo, jak asi funguje, když dokázalo to, na co ani neklepší lidské vynálezy nestačily. Jak asi vypadá jejich stroje a jak fungují?

*Úkol:* Tvým úkolem bude si představit takový vesmírný stroj, určitě v něm bude mnoho součástek a dílů. Vystříhni z papíru obrysy několik z nich a pomocí postupného opakovaného tisku a posouváním dílů vytvoř celáý stroj.

*Technika:* Tisk z matrice, papírořez,

*Věková skupina:* 8 - 10 let.

*Přidaná hodnota:* Principy matrice a otisku a jeho opakování..

*Zdroje Inspirace :* Technické rysy..

### **Křídlo.**

*Motivace:* Jak je by to bylo krásné, kdybychom byly schopni létat tak svobodně jako ptáci na obloze. I když dnes i člověk létá v oblacích, přeci jenom je to hrozně neobrabané a neposkytuje to onu volnost pohybu. Takové ptačí křídlo je malý zázrak přírody. Stačí jen vhodně uspořádat peří a být dostatečně lehký, aby se mohl živý tvor pohybovat ve vzduchu.

*Úkol:* Vytvoř pomocí skládání jednotlivých per (vystříhni z papíru) na podložku celé křídlo. Všimni si celkového uspořádání všech jednotlivých prvků

*Technika:* Tisk z koláže

*Věková skupina:* 12 - 14 let.

*Přidaná hodnota:* Principy matrice a otisku a jeho opakování.

*Zdroje Inspirace :* Leonardo da vinci.

## **Hejno.**

*Motivace:* Podívejte se na obrázek obrovského hejna ryb. Celá skupina se pohybuje jako jeden celek. Každý člen sám osobě nemá šanci přežít, avšak společně mají lepší vyhlídky. Jak je možné, že se celá skupina pohybuje jako jeden. Každá malá ryбка okamžitě reaguje na pohyb svého souseda.

*Úkol:* Tvým úkolem bude nakreslit zvětšenou rybu na papír, jaký to bude druh nechám na tobě, Na barvě nazáleží. Potom svoji rybu okopíruj několikrát na kopírovacím stroji, a vystříhni je. Potom nalep své ryby tak aby vytvářely celé hejno.

*Technika:* Kresba, Xerox

*Věková skupina:* 8 - 10 let.

*Přidaná hodnota:* Měly bychom si všimnout toho, co dělají lidé v našem okolí.

*Zdroje Inspirace.* Podmořské fotografie.

## **Inspirace**

### **Rauchenbergův detail.**

*Motivace:* Podívej se na obrazy od Roberta Rauschenberga. Jak je možné že zblízka jsou to jenom velké tečky a z dálky vytvářejí iluzi známého obrazu. Tento malíř využil principu, na kterém stojí většina fotoreprodukčních technik. Koukni se na nějakou novinovou fotografii, také zde uvidíš zblízka mnoho teček, které dávají až z dálky celkový obraz. Co to vlastně tento malíř maluje? Vždyť jsem to už někde viděl, ano, to je přece scéna z komiksu. Umělci Pop-Artu reagovali na obrovský vzestup reprodukováných obrazů, a jejich pronikání do všedního života.

*Úkol:* Tvým úkolem bude vybrat z nějakého tvého oblíbeného časopisu obrázek a vybrat na něm nějaký zajímavý detail. Ten následně zvětšit na velký formát.

*Technika:* Malba

*Věková skupina:* 14-16 let.

*Přidaná hodnota:* Vnímání principu uměleckého uvažování

*Zdroje Inspirace.* Robert Rauschenber

### **Dekoláž.**

*Motivace:* posadíme se na koberec do půlkruhu. Učitelka ukáže dětem obrázky rozmanitých stromů, všimáme si jejich tvarů, velikostí, barevnosti; Každé dítě si vezme do ruky jeden list novin, učitelka ukáže dětem, co všechno mohou s novinami dělat trhat papír na kousky, protrhávat kus papíru, mačkat ho, skládat papír na sebe, rozdělíme se do dvojic, každá dvojice si složí hromádku ze sedmi listů novin a reklamních letáků, zkouší z připravené hromádky vytrhnout obrys stromu.

*Technika:* Dekoláž

*Věková skupina:* 6-8 let.

*Přidaná hodnota:* Poznávání přírody

*Zdroje Inspirace:* Mím Rotella

### **Autoportrét.**

*Motivace:* Všichni už asi moc dobře znáte série autoportrétů od Andyho Warhola. Díky jejich neustálému opakování se z těchto sérií stal specifický fenomén umění Pop-Artu. Co však vedlo umělce aby mnohokrát opakoval jeden a ten samý obličej stylizovaný do jednotné podoby. Byla to možná neustálá snaha o reakci na neustále se opakující obličej ve světě médií a zábavy.

*Úkol:* Přines si nějakou tvoji fotografii, pomoci xeroxu jej zvětší a několikrát nakopíruj. Využij i barevných papírů. Na větší arch papíru pak vytvoř sérii svých fotek, kde každá bude mít jiné výtvarné řešení . využij technik roláže, muchláže, dekoláže apod...

*Technika:* Dekoláž, Koláž, Roláž atd...

*Věková skupina:* 16-18 let.

*Přidaná hodnota:* Jsem stejný jako kdokoli jiný

*Zdroje Inspirace:* Andy Warhol.

### **Každodenní banality.**

*Motivace:* Podívej se na sochy od Clae Oldenburga, jsou to ještě sohy, nebo jen odlitky běžných věcí. Tento umělec se ve své tvorbě inspiroval věcmi oplývající svojí každodenní banalitou.

*Úkol:* Vezmi si do ruky věc, kterou máš zrovna v kapce. Následně jej vymodeluj ve zvětšeném měřítku.

*Technika:* Modelování z hlíny

*Věková skupina:* 14-16 let.

*Přidaná hodnota:* Kouzlo každodennosti

*Zdroje Inspirace:* Clae Oldenburg

## Závěr

Téma multiplikace jako prostředek komunikace je velmi rizikové, a proto jsem nastínil několik myšlenkových přístupů k tématu. Jednotlivé úkoly se dají různě pozměnit ale jejich principy by měly zůstat zachovány. Jsem na začátku své pedagogické cesty a proto věřím, že se bude můj přístup k výtvarné výchově se bude do budoucna nadále vyvíjet.

Při hledání cesty k uchopení celého tématu jsem se mnohokrát vidal jinam a musel jsem se zase vrátet. Je možné, že se v budoucnu někdo jiný opět pokusí vidat na stejnou cestu a budu rád, pokud mu tato práce pomůže najít tu vlastní.

Co říci na závěr mé diplomové práce.

Především bych chtěl poděkovat vedoucímu diplomové práce a všem konzultantům. Tato práce je výsledkem šestileté zkušenosti studia na Pedagogické fakultě, a proto chci také vyjádřit poděkování všem, co se přímo či nepřímo podíleli na této práci. Doufám, že získané kompetence budu moci využít v mém budoucím životě.

## Poznámky:

### Vývoj multiplikace jako prostředku komunikace

- <sup>1</sup> McLUHAN, Herbert Marshall.: Člověk, média a elektronická kultura (str 256)
- <sup>2</sup> JEAN, Georges Písmo, paměť lidstva ( str.63)
- <sup>3</sup> Jako nadvládu ucha označil M.McLuhan období před příchodem písma.
- <sup>4</sup> Aššurbanipal (7. století př. n . l. - 626 př. n. l.)
- <sup>5</sup> Pomineme li rozšíření gramotnosti
- <sup>6</sup> MÍKA, Pavel. *Johanes Geusfleisch Gutenberg : Autor knihtisku* [online]. 2007 [cit. 2007-02-03]. Dostupný z WWW: <<http://www.spisovatele.cz/johanes-geusfleisch-gutenberg>>.
- <sup>7</sup> Z anglického *line of type* což v překladu znamená celé řádky
- <sup>8</sup> Není divu že v Anglii, kde tato technika byla velmi oblíbená, se touto náročnou přípravou matrice pověřovali vojáci. Služeb armády využíval později i Max Švabinský, skoblení kovových desek byl jedním z trestů u vojenské posádky.
- <sup>9</sup> Např. Joseph Nicephore Niepce, Luis J.M. Daguerre, Hippolyte Bayard či Viliam Henri Talbot
- <sup>10</sup> CEJPEK, Jiří. *Informace a komunikace v myšlení*. 1998. vyd. Praha : Karolinum, 1998. 40 s. ISBN 80-7184-767-4. ( str 81. )

### Multiplikace jako umělecká komunikace

- <sup>11</sup> Používat slovo definice směrem k umění je samo o sobě dosti problematické.
- <sup>12</sup> Slovo „*visí*“ jsem použil jenom abych uvedl přesnou citaci. Toto slovo by mohlo vést ke spekulaci, že se jedná především o obrazy, ale není tomu tak, míněna je jakákoliv forma instalace. Není důležitá forma ale místo umístění.
- <sup>13</sup> Osobností roku podle Time jste Vy. *Aktuálně.cz* [online]. 17.12.2006 [cit. 2007-01-17]. Dostupný z WWW: <<http://aktualne.centrum.cz/zahranici/amerika/clanek.phtml?id=312245>>.
- <sup>14</sup> Redakční systémy např. dostupné na <http://www.estranky.cz/>
- <sup>15</sup> Typický příklad takového amatérského přístupu: <http://prckuv-blogis.blog.cz/0701>
- <sup>16</sup> Tento výraz používá sám umělec: dostupné na <http://www.internetpainting.vg/>
- <sup>17</sup> GRANCHER, Valery. *Webpaintings* [online]. [2005- ] [cit. 2006-09-05]. Dostupný z WWW: <<http://www.internetpainting.vg/>>. /
- <sup>18</sup> Viz „Google Jin Jin Cha Cha“
- <sup>19</sup> Dostupné na [www.nomemory.org/pump/index2.html](http://www.nomemory.org/pump/index2.html)
- <sup>20</sup> Volně přeloženo z *Process flow by Exonemo : Reality Turns \“Virtual.\“ in Real-Time!?* [online]. 2004 , 2004 [cit. 2006-10-06]. Dostupný z WWW: <<http://exonemo.com/NP/aboutE.html>>.
- <sup>21</sup> Dostupné na <http://www.olapehrson.com/index/desktop/index.html>
- <sup>22</sup> Přeloženo z angličtiny ( This is not Joseph Kosuth)
- <sup>23</sup> KOVÁČICOVÁ, Gragana .Digitální technologie a informační revoluce: Další možnosti vývoje grafické

tvorby. In *Grapheion: Evropské revue o moderní grafice umění knihy tisku papíru*. 17. vyd. Praha : Středoevropská galerie a nakladatelst, 2002. s. 35-42. ISSN 1211-689 (str 37)

<sup>24</sup> KOVÁČICOVÁ, Gragana .Digitální technologie a informační revoluce: Další možnosti vývoje grafické tvorby. In *Grapheion: Evropské revue o moderní grafice umění knihy tisku papíru*. 17. vyd. Praha : Středoevropská galerie a nakladatelst, 2002. s. 35-42. ISSN 1211-689

(str 42)

<sup>25</sup> Tento odkaz již není funkční, jeho tištěnou podobu můžeme najít HIRNER, René. Od dřevořezu po Internet : Úvahy o vztahu umění a obrazových médií od roku 1450 po dnešek. In *Grapheion : Evropské revue o moderní grafice umění knihy tisku papíru*. Praha : Středoevropská galerie a nakladatelst, 1998. s. 118-125. ISSN 1211 6890.str 125

<sup>26</sup> Dostupné na <http://www.c3.hu/collection/form/>

<sup>27</sup> Dostupné na <http://potatoland.com>

<sup>28</sup> Dostupné na <http://r-s-g.org/carnivore/>

<sup>29</sup> Dostupné na <http://www.grammatron.com>

<sup>30</sup> Dostupné na <http://www.city.je/indexcz.html>

<sup>31</sup> *Hraju si* [online]. [1999] [cit. 2006-03-02]. Dostupný z WWW: <<http://www.city.je/tisk/rozhovorreflex.html>>.

<sup>32</sup> Dostupné na <http://www.superbad.com/>

<sup>33</sup> Dostupné na [http://www.geocities.com/b\\_zippor/](http://www.geocities.com/b_zippor/)

<sup>34</sup> Dostupné na <http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>

<sup>35</sup> Dostupné na <http://www.yhchang.com/>

<sup>36</sup> Dostupné na <http://thebot.plagiarist.org/>

<sup>37</sup> Dostupné na <http://www.c3.hu/collection/agatlia>

<sup>38</sup> Dostupné na <http://www.nycmap.com/>

<sup>39</sup> Dostupné na <http://www.1h05.com/diad/>

<sup>40</sup> Dostupné na <http://www.amanitadesign.com>

<sup>41</sup> Např : <http://parody.organique.com/index.html>

<http://www.critpath.org/illcompute/aaindex/aacont.html>

<sup>42</sup> Např :<http://www.billboardliberation.com/>

<sup>43</sup> <http://www.billboardliberation.com/resources/manual.html>

<sup>44</sup> Dostupné na <http://www.gatt.org>

<sup>45</sup> Dostupné na <http://www.theyesmen.org/>

<sup>46</sup> <http://www.fu-fme.com/>

<sup>47</sup> Např na <http://www.mcspotlight.org/campaigns/index.html>

<http://www.spunk.org>

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

<sup>48</sup> Další příklady na <http://www.a-virtual-memorial.org/memorials/terror/chambers/usobl.html>

<http://www.jimpunk.com/NYC/wtc/>

<sup>50</sup> Dostupné na <http://logvin.ru/russian/life/2004/12.01.05.2.shtml>

<sup>51</sup> Např. <http://www.webbyawards.com/>, <http://www.americandesignawards.com/>

<sup>52</sup> Dostupné na <http://ps2.playstation.com/>

<sup>53</sup> Dostupný na [http://www.joshuadavis.com/02\\_web/2002/drag\\_and\\_drop\\_prototype/bpr/](http://www.joshuadavis.com/02_web/2002/drag_and_drop_prototype/bpr/)

<sup>54</sup> Dostupné na <http://www.trollback.com/>

## Obhajoba praktické části

<sup>54</sup> THOMSON, John B. *Média a modernita : Média a modernita*. Praha : Univerzita Karlova v Praze, 2004.

ISBN ISBN 80-246-0.

<sup>55</sup> BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti* in: *Dílo a jeho zdroj* Přel V.Saudková . Ed. Růžena Grebeníčková. 1 vyd. Praha oedon 1979 s.19,

<sup>56</sup> . Otázka originality grafiky v její schopnosti multiplikovat obraz ještě není zcela vyřešená. Lze považovat za tištěný originál grafiku tištěnou z autorových matric po jeho smrti ? atd..

<sup>57</sup> Otázkou originality a jedinečnosti se zabývá především umělecký trh, kvůli ekonomickému zhodnocení uměleckého díla.

<sup>58</sup> Většina tzv.Ismů jako impresionismus či fauvismus jsou vzešla z uměleckých kritiky.

<sup>59</sup> Rozhodně nemám v úmyslu snižovat uměleckou kvalitu S.Dalího. Osobně ho považuji za jednoho z nejlepších umělců své doby

<sup>60</sup> Dostupné na <http://cs.wikipedia.org/wiki/Flash>

<sup>61</sup> Technologie HTML se musí spoléhat na tzv. systémové fonty, což jsou fonty obsažené ve všech operačních systémech, a je zde předpoklad že je má konečný uživatel nainstalované na svém počítači ..

<sup>62</sup> Flashová prezentace by se dala vnímat běžící animace s interaktivními prvky

<sup>63</sup> Dostupné na <http://www.goanna-webdesign.com/>

<sup>64</sup> Dostupné na <http://www.rothaniko.hu/e>

<sup>65</sup> Více na <http://www.kilfish.com/kilfish4.html>

<sup>66</sup> Dostupné na <http://www.conclave.ru/>

<sup>67</sup> Dostupné na <http://www.jonathanyuen.com/main.html>

<sup>67</sup> Dostupné na <http://www.beksinski.pl/>

<sup>68</sup> Dostupné na <http://www.show-me-dq.com/>

<sup>69</sup> Dostupné na <http://www.fd50.com/>

<sup>70</sup> Dostupné na <http://www.telmolindo.com/>

<sup>71</sup> Volně přeloženo z <http://www.show-me-dq.com>

<sup>72</sup> Dostupné na <http://www.tidelandthemovie.com/main.html>-

<sup>73</sup> Více informací na <http://www.csfd.cz/film/220060-krajina-prilivu-tideland/>

<sup>74</sup> Dostupné na <http://www.conceptm.nl/v1/index.htm>

<sup>75</sup> Dostupné na <http://www.altoids.com/shop.do>

<sup>76</sup> Tálni a pust'

<sup>77</sup> Dostupné na <http://www.lcoburnett.ca/>

<sup>78</sup> Dostupné na <http://www.screenvader.com/root.html>. jméno autora jsem odvodil od emailové adresy, na stránkách jsem nenašel podrobnější osobní informace.

<sup>79</sup> Dostupné na [http://ripestudio.com/\\_index.php](http://ripestudio.com/_index.php)

<sup>80</sup> Dostupné na <http://www.dontclick.it/>

<sup>81</sup> Dnes již neexistující

<sup>82</sup> POSTMAN, Neil. *Ubavit se k smrti*. vyd. Praha : Mladá fronta, 1999. ISBN 80-204-0747.2 str 73

<sup>83</sup> Zdroj - <http://www.actum.cz/blog/index.asp?kategorie=16&fr=0/>

<sup>84</sup> Dostupné na <http://www.okaydave.com/>

<sup>85</sup> Tyto údaje byly zjištěny na základě simulace programu Flash. V prostředí internetu jsou data poněkud odlišná vzhledem i k ostatním technickým parametrům.

<sup>86</sup> ŠTRUPL, Václav. *Testování webových stránek* [online]. 2004 , 31.3.2004 [cit. 2006-01-05]. Dostupný z WWW: <<http://interval.cz/clanky/testovani-webovych-stranek/>>. ISSN 1212-865./

## Pedagogická část

<sup>87</sup> Eco, Umberto. *Od internetu ke Gutenbergovi* [online]. Glosy.info, 21.duben 2005. [cit. 3.prosince 2006].

Dostupné na WWW: <<http://glosy.info/texty/od-internetu-ke-gutenbergovi/>>. ISSN 1214-8857.

<sup>88</sup> Eco, Umberto. *Od internetu ke Gutenbergovi* [online]. Glosy.info, 21.duben 2005. [cit. 3.prosince 2006].

Dostupné na WWW: <<http://glosy.info/texty/od-internetu-ke-gutenbergovi/>>. ISSN 1214-8857.

<sup>89</sup> Tato schopnost nezanikla, pouze už není potřeba paměť tolik využívat, vzpomeňte na román 451 stupňů Fahrenheita od Raymonda Douglase Bradburyho, kde ve smyšleném světě jsou zakázány knihy a lidem nezbývá než celé literární díla uložit do lidské paměti.

<sup>90</sup> *Metodický portál RVP* [online]. 2005 [cit. 2007-04-02]. Dostupný z WWW: <<http://www.rvp.cz/sekce/182>>.

<sup>91</sup> Hugo von Trimberg: poučná báseň 1290 -1300

<sup>92</sup> Hendrich der Teichner: poučná báseň 1350 - 1375

<sup>93</sup> Převzato z: *Výtvarné techniky pop-artu* [online]. 27. 6. 2005. 2005 [cit. 2007-01-02]. Dostupný z WWW: <<http://www.rvp.cz/clanek/249>>. ISSN ISSN: 1802-47).



## Seznam Literatury

- ADORNO Theodor Wiesengrund. *Estetická teorie I*; z něm. orig. přel., dosl. k čes. vyd. naps., česko-něm. slovníček, slovníček cizojazyč. výrazů a jm. rejstřík sest. a pozn. aparát dopl. Dušan Prokop. - 1. vyd. - Praha: Panglos, 1997 - 581 s. ISBN 80-9022
- BÉLA, Kéci. *5000 let písma*. Praha: Mladá fronta, 1984. 80 s.
- BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti* in: *Dílo a jeho zdroj* Přel V.Saudková. Ed. Růžena Grebeníčková. 1 vyd. Praha odeon 1979 s.19,
- BERAN, Vladimír. *Typografický manuál*. 3. autoriz. vyd. Praha: Kafka Design, 2003.
- BEZZEMOVÁ, Xenie. *Současný lubok : Anonymní politický plakát ruské avantgardy*. In *Grapheion : Evropské revue o moderní grafice umění knihy tisku papírut*. [s.l.] : [s.n.], 199
- CEJPEK, Jiří. *Informace a komunikace v myšlení*. 1998. vyd. Praha: Karolinum, 1998. 40 s. ISBN 80-7184-767-4
- DEFLEUR, Melvin L. a BALL-ROKEACH, Sandra J. *Teorie masové komunikace*. 1. čes. vyd. Praha : Karolinum, 1996. 363 s. ISBN 80-7184-099-8 DEREK, Franclin. *Macromedia Flash: Kompletní průvodce*. Computer press. Brno. 2003 ISBN 80-7226-831-7 FOTR, Jiří.
- SCHNEIDE
- HABERMAS, Jurgen. *Strukturální přeměna veřejnosti*. Filosofia praha. 2000 ISBN 80-7007-134-6.
- HENNEDY, Paul. *Svět v jednadvacátém století : Chmurné vyhlídky i vkládané naděje* / Paul Kennedy ; Z angl. orig. přel. Zdena Pošvicová, Lubomír Taišl. Praha: Lidové noviny, 1996 - Orig.: Preparing for the Twenty-First Century. ISBN 80-7106-114
- KERMAN, Philips. *ActionScript ve Flashi : Podrobná příručka*. Computer press. Praha. 2002. ISBN 80-7226-615-2
- KESNER ml. Ladislav. *Muzeum umění v digitální době. Vnímání obrazů a prožitek umění soudobé společnosti*. Praha. Argo a Národní Galerie. 2000. ISBN 80-7035-155-1, 80-7250-252-6
- POSTMAN, Neil *Ubavit se k smrti : veřejná komunikace ve věku zábavy*; z angl. orig. přel. Irena Reifová, Vyd. 1. - Praha: Mladá fronta, 1999 . - 190 s; Orig.: Amusing ourselves to death: public discourse in the age of show business ISBN 80-204-0747-2
- ROESELVÁ Věra. *Proudy ve výtvarné výchově*. Praha: SARAH, 2000. ISBN 80-80-902267-3-9
- LEWIS, Chris. *Internet : 101 praktických rad / odborný poradce*; z angl. orig. přel. Josef Koval. - Vyd. 1.- Praha: Ikar, 1997 - 72 s.: il. ISBN 80-7202-197-4
- MARCO, Jindřich *O grafice : kniha pro sběratele a milovníky umění* / Jindřich Marco; il. doprovod vybr. a sest. Jindřich Marco; odb. revizi provedla Jana Brabcová.- 1. vyd. - Praha: Mladá fronta, 1981.

McLUHAN, Herbert Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura* : výbor z díla / Herbert Marshall McLuhan; dosl. naps. Ivo Pondělíček; z angl. orig. přel. Martin Krejza, Irena Příbylová 2 - Vyd. 1. - V Brně: Jota, 2000.

*Média a realita* : sborník prací Katedry mediálních studií a žurnalistiky FSS MU Brno / editoři Jaromír VOLEK, Václav Štětka. - Vyd. 1.. - Brno : Masarykova univerzita, 2003 - 270 s: grafy, tab. ISBN 80-210-3083-6 Nakladatelství Filosofického ústavu AV

PLATON. *Faidros* [transl. Novotný, 1993] / [z řec. orig. přel.] František Novotný. - 3. oprav. vyd.. - Praha : I.S.E. (později OIKOYMENH), 1993 - 85 s. ISBN 80-85241-33-1

PROKOP, Dieter, *Boj o media*. Z něm. orig. přel. Barbara Köplová, Monika Loderová. Praha: Karolinum , 2005. 409 s. ISBN 80-246-0618-6.

SMETÁČEK, Vladimír. *Lidé a informace* / Vladimír Smetáček; il. Jiří Běhounek, Eva Smrčinová, Jiří Tesař, 1 vyd. - Praha: Albatros, 1981

SMITH,Edward-Lucie. *ArtToday*. Slovart - Nakladatelství 1996. ISBN 80-8587-97-

THOMSON, John B. *Media a modernita*. Univerzita Karlova v Praze. Nakladatelství Karolinum 2004. ISBN 80-246-0652-6.

UITEMA, Christian. *A Bůh stvořil Internet...*; Z fr. orig. přel. Robert Germič a Lenka Gladavská Robert Germič, Lenka Gladavská. - 1. vyd. - Praha: Mladá fronta, 1996. - 175 s. ISBN 80-204-0576-3

VANDALIS, Jiří. *Mince a platidla*. Praha : Magnet press, 1994. 80 s. ISBN 80-858447-19-9

## Články

HIRNER, René. *Od dřevorezu po Internet: Úvahy o vztahu umění a obrazových médií od roku 1450 po dnešek*. In Grapheion: Evropské revue o moderní grafice umění knihy tisku papíru. Praha : Středoevropská galerie a nakladatelst, 1998. s. 118-125. ISSN 1211 6890. str 125.

KOVÁČICOVÁ, Gragana. *Digitální technologie a informační revoluce: Další možnosti vývoje grafické tvorby*. In Grapheion: Evropské revue o moderní grafice umění knihy tisku papíru. 17. vyd. Praha : Středoevropská galerie a nakladatelst, 2002. s. 35-42. ISSN 1

PROKEŠ, Jiří. *Komunikace od kouřových signálů k Internetu aneb mám tě přečteného jako e-mail*. Zpravodaj ÚVT MU. ISSN 1212-0901, 2000, roč. XI, č. 2, s. 15-16.

## Internetové zdroje

*Design před designem aneb jak dobře plánovat* [online]. 1999 , 15.4.07 [cit. 2007-04-18]. Dostupný z WWW: <<http://www.symbio.cz/clanky/design-pred-designem-aneb-jak-dobre-planovat.html>>.

- VESELKA, Aleš . *Přístupnost a Flash – 3/3* [online]. 14. 8. 2006. 1999. 12.02.2006  
Dostupný z WWW: <<http://www.symbio.cz/clanky/pristupnost-a-flash-3-3.html>>.
- KRATOCHVÍL, Ondřej. *V jednoduchosti je krása* [online]. 9.1.2006. 1999, 19.08.06 .  
Dostupný z WWW: <<http://www.symbio.cz/clanky/v-jednoduchosti-je-krasa.html>>. Kvalitní  
web [online]. 2003 , 15.1.07 Dostupný z WWW: <[http://www.tvorba-webu.cz/tipy/kvalitni\\_web](http://www.tvorba-webu.cz/tipy/kvalitni_web).  
TJARK, Riedel , Julia. *The Methodology of Generative Art* [online]. 2003 , 3.4. 07. Dostupný  
z WWW: <<http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/generative-art/1/>>. INKE,  
Arns . Read\_me, run\_me, execute\_me. Code as Executable Text: Software Art and its Focus  
on Program Code as Performative Text [online]. 2005. Dostupný z WWW: <[http://www.  
medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/)>.
- WEISS, Matthias. *What is Computer Art? An attempt towards an answer and examples of  
interpretation* [online]. [2003]. Dostupný z WWW: <[http://www.medienkunstnetz.de/themes/  
generative-tools/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/)>
- FISH, L.p. *Rhizome pro všechny* [online]. [2000] Dostupný z WWW: <[http://www.reflex.cz/  
Clanek19920.html](http://www.reflex.cz/Clanek19920.html)>.
- Masová komunikace* [online]. 2007. [2003] , 14.5.06 Dostupný z WWW: <[http://seminarni-  
prace.superstudent.cz/sociologie/masova-komunikace-1804.html](http://seminarni-prace.superstudent.cz/sociologie/masova-komunikace-1804.html)>.
- CALDA, Miloš. *Globální vesnice nebo globální město? Třicet pět let od vydání McLuhanova  
díla Jak rozumět médiím* [online]. 8.9.2003. [2002- ] , 8.9.2006 Dostupný z WWW: <[http://  
tucnak.fsv.cuni.cz/~calda/McLuhan.html](http://tucnak.fsv.cuni.cz/~calda/McLuhan.html)>.
- MÍKA, Pavel. *Johanes Geusfleisch Gutenberg : Autor knihtisku* [online]. [2002- ]. Dostupný  
z WWW: <<http://www.spisovatele.cz/johanes-geusfleisch-gutenberg>>.
- BLÁHOVÁ, Kateřina: *Knihťisk a jeho předchůdci* [on-line]. Brno: Masarykova univerzita,  
2002. Dostupné z: <http://virkn.net/modules.php?name=Sections&op=viewarticle&artid=65>  
Zavinil to Gutenberg : Mágové elektronické komunikace stojí na ramenou obra z Mohuče  
[online]. 16.05.2001. [2000- ]. Dostupný z WWW: <[http://www.printernet.cz/Printapub/  
PUB022001/clankyhtm/PP2\\_01\\_98.htm](http://www.printernet.cz/Printapub/PUB022001/clankyhtm/PP2_01_98.htm)>.
- MIČIENKA , Marek . *Co se stalo 19. ledna* [online]. 5. 3. 2007. 2005-2007. Dostupný z  
WWW: <<http://www.rvp.cz/clanek/283/1209>>. ISSN ISSN: 1802-47.
- OVČÁČEK, Eduard. *Z historie serigrafie* [online]. 2000. Dostupný z WWW: <[http://www.  
osu.cz/pedf/katedry/k\\_vyt\\_tvor/wseri/zhistorie.htm](http://www.osu.cz/pedf/katedry/k_vyt_tvor/wseri/zhistorie.htm)>.
- Výtvarné techniky pop-artu* [online]. 27. 6. 2005. c2005. Dostupný z WWW: <[http://www.  
rvp.cz/clanek/249](http://www.rvp.cz/clanek/249)>.
- PETRU, Eduard. *Co je rukopisná kniha?* [online]. 1998. Dostupný z WWW: <[http://www.  
vkol.cz/konf/98hrad01.htm](http://www.vkol.cz/konf/98hrad01.htm)>.
- VOLYŇSKÝ, Tomáš . *Víte, jak vypadaly první televizory?* [online]. 31.10.2006. 1999.  
Dostupný z WWW: <<http://aktualne.centrum.cz/technika/moderni-domacnost/clanek>.

phtml?id=273415>.

BARTÁK, Jan. *Od „černého umění“ k moderní typografii* [online]. 25. 11. 2004. [2005].

Dostupný z WWW: <<http://jan-amos.cz/amos/view.php?cislocclanku=2004112501>>.

Digitálních informací neustále přibývá [online]. 7.3.200. 1999. Dostupný z WWW: <<http://aktualne.centrum.cz/technika/svet-pocitacu/internet/clanek.phtml?id=372988>>.

*Vznik a vývoj písma* [online]. 2002. Dostupný z WWW: <<http://cz-language.upol.cz/articles.php?sid=551e616dfd2cb6ac9747fa43fdb3948d&id=8>>.

Macromedia FLASH 5 - základní akce 3. [online]. [2002]. Dostupný z WWW: <<http://interval.cz/clanky/macromedia-flash-5-zakladni-akce-3/>>. ISSN ISSN 1212-865.

HOLZÄPFEL,, Jan . *Jednoduché rolování textu ve Flashi* [online]. 7.5.2002. [2001].

Dostupný z WWW: <<http://interval.cz/clanky/jednoduche-rolovani-textu-ve-flashi/>>.

ČERNOUŠEK, Michal. *Gutenbergova Bible* [online]. 2002. [2000]. Dostupný z WWW: <<http://www.reflex.cz/Clanek10747.html>>.

*Historie médií+klávesnice* [online]. [2000]. Dostupný z WWW: <<http://www.maturita.cz/referaty/referat.asp?id=5710>>.

## Seznam některých použitých termínů

**Komunikace:** *Sdělování, výměna informací či předávání různých informačních obsahů v rámci diferencovaných komunikativních systémů za použití různých komunikačních médií. Výměna informací mezi jedinci, zprostředkovaná souborem kódů (znaků, signálů) sdílený odesilatelem (komunikátorem) i příjemcem (komunikantem) pomocí komunikačních kanálů, a to buď jen směrem k příjemci (komunikace interakční jednosměrná či jednostranná, uskutečňovaná například hromadnými sdělovacími prostředky) nebo v obou směrech (komunikace, interakční, vzájemná).*

**Média, masová média:** *masmédia (angl. mass media = hromadné sdělovací prostředky) - souhrn médií užívaných v procesu masové komunikace; prostředky masové komunikace, které multiplikují sdělení veřejného charakteru a rozšiřují je směrem k širokému, rozptýlenému, rozmanitému a individuálně neurčenému anonymnímu publiku. Pod pojem masová média se obecně zařazují noviny, časopisy, rozhlas a televize, patří sem však rovněž kniha, film, video, veškeré druhy masově šířených obrazových a zvukových záznamů (dnes mj. CD-ROM, internet) a ostatní vysokonákladové tiskoviny (např. letáky).*

**Multiplikace:** *Násobná možnost množení.*

**Mediální gramotnost:** *schopnost a kompetence racionálně vyhledávat, analyzovat, objektivně a s odstupem hodnotit a i pomocí komunikační techniky dál předávat sdělení a informace z médií (novin, rozhlasu, televize, internetu)*

**Mediální instituce:** *se zabývají produkcí, reprodukcí a distribucí znalostí široce chápaných souborů symbolů, majících důležitý význam pro zkušenost v sociálním světě“. Ve svých příjemcích=recipientech (čtenářích, posluchačích a divácích) masmédia ovlivňují samotnou konstrukci sociální skutečnosti i jejich osobní představy o ní.*

**Propagace:** *reklama; uvádění ve známost; rozšiřování, rozmnožování; záměrné množení mikroorganismů; opakující se kroky retězové reakce*

**Hegemonie:** *nadvláda, vůdcovství.*

## **Obsah cd přílohy**

Obrazová příloha: Rozšířená obrazová příloha k diplomové práci

Internetové stránky (Off-line): Stránky aktualizované k datu 18.4.2006. Spustit souborem *index.html*.

Diplomové práce: Celá práce ve formátu PDF s interaktivními odkazy.

Potřebný Software: Adobe Reader 08\_Cz, Flash player