

Multimediální prezentace – „Imaginární projekt“ Imaginace, sny a fantazie ve vizuální kultuře

Bc. Zuzana Mitvalská

Diplomová práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav vizuální tvorby

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Zuzana MITVALSKÁ**

Osobní číslo: **K09474**

Studijní program: **N 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Multimedia a design – Vizuální komunikace**

Téma práce: **Multimediální prezentace – "Imaginární projekt"
Imaginace, sny a fantazie ve vizuální kultuře.**

Zásady pro vypracování:

1. Rešerže daného tématu – Imaginace, sny a fantazie ve vizuální kultuře
2. Analýza
3. Stanovení cílů
4. Koncepce projektu
5. Výtvarné a grafické řešení – digitální zpracování
6. Závěr

Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

Cotton, B., Oliver, R. - Understanding hypermedia 2.000 - multimedia origins, Internet futures. 1. vyd. London: Phaidon, 1997. ISBN 0-7148-36575
Navrátil, P. - Počítačová grafika a multimedia. 1. vyd. Kralice na Hané: Computer Media, 2007. ISBN 80-86686-77-9
Samara, T. - Grafický design - základní pravidla a způsoby jejich porušování. Přeložily Hašková Adéla a Bidlasová Petra. 1. vyd. USA: Rockport Publishers, 2007. ISBN 978-80-7391-030-3
Kelby, S. - Digitální fotografie. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2335-5
Pospíšil, J., Stanislav, M. - Multimediální slovník, aneb, Manuál milovníka multimédií. 1. vyd. Olomouc: Rubico, 2004. ISBN 807346019X
Horný, S., Krsek, L. - Úvod do multimédií. 1. vyd. Praha: Oeconomica, 2009. ISBN 978-80-245-1608-0

Vedoucí diplomové práce: MgA. Václav Skácel
Ústav vizuální tvorby
Datum zadání diplomové práce: 1. prosince 2010
Termín odevzdání diplomové práce: 20. května 2011

V Uherském Hradišti dne 8. února 2011

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka



M. A. Vladimír Kovařík
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému dostupná k prezenčnímu nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 15.2.2011

30A. SUZANA MITVALSKÁ 'Mitvalska'
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výtisky, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Imaginární projekt je autorskou prací zabývající se tematikou snů. Hlavní částí je videoart, krátký interaktivní film, který vizuální formou předává kromě uměleckého pojetí i základní informace týkající se spánku a snění. Další doprovodnou částí je webová stránka, kde je film umístěn. Tento menší web obsahuje také informace o spánku, snění a celém projektu vůbec, včetně odkazů na stránky zaměřené na stejnou tematiku.

Obsahem diplomové práce včetně popisu samotného projektu a všech jeho částí jsou především informace o snové tematice ale také zajímavé okruhy umění; jako multimediální umění, Dream art a někteří jejich přední umělci.

Klíčová slova: Imaginace, Fantazie, Multimediální umění, Video art, Vizuální kultura, Net art, Spánek, Sny, Dream art

ABSTRACT

This imaginary project deals with the theme of dreams. The main part of it is a short interactive film that shows the basic information about sleep and dreaming through a visual artistic interpretation. The film is housed on a companion web-site which contains information about sleep, dreaming and the entire project, including links to sites covering the same themes. The content of the diploma work is mostly information concerning the theme of dreams but also includes a description of the project itself and all of its dependant parts. It also covers the themes of art as a multimedia expression, the art of dreams themselves including some of the most prominent artists in these fields.

Keywords: Imagination, Fantasy, Multimedia Art, Video Art, Visual Culture, Net Art, Sleep, Dreams, Dream Art

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucímu diplomové práce MgA. Václavu Skácelovi za dobré vedení a cenné rady a Lindě Čihařové nejen za oponenturu. Dále všem přátelům i známým, kteří mi pomáhali a podporovali mě, především rodině.

Prohlášení

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Dále prohlašuji, že jsem celou diplomovou práci vypracovala sama, s použitím doporučené literatury uvedené na konci, v seznamu použité literatury.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 IMAGINACE, SNY A FANTAZIE	11
1.1 IMAGINACE.....	11
1.2 SNY.....	11
1.3 FANTAZIE	12
2 MULTIMEDIA	13
2.1 MULTIMEDIÁLNÍ UMĚNÍ.....	13
2.1.1 Intermedia.....	13
2.1.2 Net art.....	15
2.1.3 Video art.....	21
3 VIZUÁLNÍ KULTURA	27
3.1 VIZUÁLNÍ KOMUNIKACE	28
4 SPÁNEK	29
4.1 FÁZE SPÁNKU	29
4.2 VÝZKUMY	31
4.3 PORUCHY SPÁNKU	32
5 SNĚNÍ A SNY	33
5.1 OBSAH SNŮ	34
5.2 VÝKLAD SNŮ	35
5.2.1 Barvy	36
5.3 VÝZKUMY	37
5.4 VĚDCI.....	37
5.4.1 Sigmund Freud	37
5.4.2 Carl Jung	37
5.5 DREAM ART.....	38
5.5.1 Salvador Dalí.....	39
5.5.2 Luis Buñuel	43
5.5.3 Christopher Nolan.....	44
II PRAKTICKÁ ČÁST	45
6 IMAGINÁRNÍ PROJEKT	46
6.1 PROJEKT.....	46
6.2 CÍLE	46
6.3 INSPIRACE A VÝKLAD SNOVÝCH SYMBOLŮ	47
6.4 SEN	49
6.4.1 Fáze snění.....	49

7	KRÁTKÝ FILM	51
7.1	PREPRODUKCE.....	51
7.1.1	Důležitá rozhodnutí.....	51
7.1.2	Scénář.....	52
7.1.3	Plánování.....	54
7.1.4	Storyboard.....	54
7.2	PRODUKCE.....	55
7.2.1	Technické vybavení.....	55
7.2.2	Natáčení videa.....	55
7.2.3	Zvuky v produkci.....	56
7.3	POSTPRODUKCE.....	56
7.3.1	Adobe Premiere.....	57
7.3.2	Přechody, efekty a stříhy.....	57
7.3.3	Hudba a zvuky.....	57
8	WEBOVÁ STRÁNKA	59
8.1	VIZUÁLNÍ VZHLED STRÁNKY.....	59
8.2	GRAFICKÉ ZPRACOVÁNÍ.....	59
	ZÁVĚR	61
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	62
	SEZNAM OBRÁZKŮ	66
	SEZNAM PŘÍLOH	68

ÚVOD

Multimediální prezentace s názvem Imaginární projekt je autorským dílem, zabývajícím a inspirujícím se fantaziemi, sny a imaginacemi ve vizuální kultuře. Jedná se o projekt, založený na faktech a vizualizacích podmíněných právě samotnými sny. Snění je jakousi jinou dimenzí našeho bytí, stále ještě téměř neprobádanou. Podvědomí a sny z něho vycházející jsou pro mnohé velmi inspirující jak v umělecké činnosti, tak v některých případech i v samotném životě. Pro mě v tomto případě byly inspirací k vytvoření této diplomové práce.

Můj projekt je založen na vizualizaci snů jednoho spánkového cyklu. Jedná se o krátký interaktivní film, videoart. Tento film je umělecky pojatý, vypovídá o každé spánkové fázi, která je něčím odlišná. Jde pouze o vizuální pojetí, bez jakýchkoli dialogů, podpořené silnou audio stopou. Měl by v divákovi určitě zanechat nějaké emoce. Doufejme, že silné.

Co se týče interaktivity, tak ta je k dispozici po přehrání filmu. Díky různým tlačítkům si může divák „projít“ celý film po jednotlivých částech, zjistit určité propojení spánkových fází se snovou symbolikou a tak podobně.

Videoart je umístěn na vytvořené webové stránce. Ta je další součástí projektu, samozřejmě se taktéž zabývá tematikou snů. Svým tajemným vzhledem se hodí k tomuto tématu. Jelikož jde o malý web, kde je hlavní částí videoart, je tomu přizpůsobený i lay out, který by neměl být rušivý, ale spíše minimalisticky pojatý.

Kromě krátkého filmu, který má zde i význam jakéhosi thrilleru, jsou zde i důležité informace o spánku, snech a celém projektu. Mimo jiné jsou zde i odkazy k zajímavým „sesterským“ stránkám, například k online snáři a tak podobně. Tato webová stránka by měla sloužit všem lidem, které toto téma baví a zajímá. Navíc jde o zajímavou formu sdělení, především tu vizuální.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 IMAGINACE, SNY A FANTAZIE

Imaginace, fantazie a sny spolu souvisejí. Každý z těchto termínů je lehce odlišný, ale významově jsou si velmi blízké a v umělecké branži tvoří nedílnou součást snad každé tvořivosti.

1.1 Imaginace

Imaginace je v širším slova smyslu představivost, přičemž jde především o tvořivou schopnost člověka. Pochází z latinského slova *Imago* a znamená obraz či představu. Odtud se také odvíjí slůvko *imaginární*. Imaginární projekt tedy znamená neskutečný, iluzorní či pouze smyšlený projekt.

„Imaginace je podstatnou složkou lidské duševní činnosti, zejména umělecké, ale často i praktické.“¹ Pojem imaginace je také velmi významný v teorii umění, v surrealismu i v hlubinné psychologii, což se považuje za „aktivní imaginaci“. V nynější době je tento význam stále více spojován v souvislosti s technickou a vědeckou tvořivostí, různými inovacemi a podobně.

1.2 Sny

„Sny představují soubor myšlenek a představ, které během spánku utvářejí vnitřní odpověď na vnější události. Vycházejí přitom z našeho podvědomí, kde jsou smazány hranice mezi minulostí, budoucností a současností, a kde logika ztrácí svůj význam. Žijeme tak ve dvou světech – ve světě bdění s jeho vědními zákonitostmi, logikou a sociálním chováním, a prchavém světě snění, který ukrývá za svým závojem spánek. Ve snovém světě jsou běžné fantastické události, představy a proměny. Často je provází hlubší emoce a působivější vizuální vjemy, než nám může nabídnout svět bdění.“²

Ve snech mnohdy nacházejí sami umělci inspiraci ke své tvorbě. Jejich podvědomí, vnitřní múza, se tímto způsobem dostává na povrch a tak vznikají úžasná, různorodá díla. Hlavními představiteli snového umění jsou surrealisté.

1 *Imaginace: význam* [online]. [cit. 2011-03-11]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Imaginace/>>

2 *Sny, spánek a umění* [online]. [cit. 2011-03-11]. Dostupný z WWW: <<http://www.sny.cz/>>

1.3 Fantazie

Fantazie pochází z řeckého slova *fantasma* a znamená obraz, vidění či přelud. Co se týče umělecké tvorby, obrazů počínaje a hudbou či poezií konče, tak ve všech uměleckých odvětvích hraje fantazie velkou roli. Někde samozřejmě větší, jinde zase menší. Mnoho známých autorů a umělců se dostalo na výsluní právě díky své fantazii, která je vedla a udávala směr jejich tvorby.

Fantazie jako představivost či obrazotvornost je silně uvolněná od veškerých zkušeností. Lidé nezabývající se uměleckou činností ovšem taktéž používají fantazii. Děti mají fantazie velmi mnoho a čím je člověk starší, tím více se podřizuje realitě a na svou fantazii mnohdy zapomíná. Což je škoda, protože fantazie nám dává jistý „duševní“ rozlet, volnost a hravost, díky čemuž je náš život o něco „barevnější“. A jestli se najde nějaký člověk bez fantazie, tak ten musí žít opravdu velmi nudným životem.

2 MULTIMEDIA

V dnešním světě je tento termín obvyklý a neúnosně potřebný. Multimedia se dají označit za oblast informačních a komunikačních technologií. Jedná se vlastně o sloučení audiovizuálních technických prostředků s počítači nebo jinými dalšími zařízeními. Multimediální systém, neboli technické prostředky, jsou například již zmíněný osobní počítač, ale i grafická a zvuková karta, kamera, DVD a mnohé další, které se hodí k interaktivní audiovizuální prezentaci.

Historicky vzato v devadesátých letech dvacátého století se takovýmito prostředkům využívajícím kombinace různých dat, ať už obrazových, textových, zvukových nebo animačních a filmových, začalo říkat multimediální aplikace, multimediální software. V roce 1991 se na výsluní dostala společnost Microsoft, s r.o. se specifikací standardního multimediálního počítače (MPC). Po několika aktualizacích v průběhu dalších let jsou dnes snad všechny osobní počítače multimediální.

2.1 Multimediální umění

Multimediální umění zahrnuje více než jen jedno médium. Jinými slovy multimediální umělci sdělují světu své umění za pomoci široké škály médií. Kombinují vizuální výtvarné umění například se zvukem nebo s pohyblivými obrázky a dalšími médii. Jedná se samozřejmě o současné umělce, přičemž jejich díla lze rozpoznat v podobě různých instalací, kinetických plastik a dalších příkladů multimediální tvorby.

Multimediální díla se také velmi často váží na smysly. Kromě zrakového využívají i sluch, hmat nebo čich. Mezi další velmi obvyklé rysy těchto děl patří využívání moderních technologií. Například elektronické či počítačem vytvořené zvuky, interaktivita, video nebo animace. Multimediální díla jsou často vystavována či zveřejňována v muzeích a galeriích, kde jsou chápána jako forma vizuálního umění. Kolikrát je do takového díla zainteresován i sám divák. Často se jedná o dílo interaktivní. Velký rozvoj nastal s rozvojem počítačové techniky.

2.1.1 Intermedia

Co se týče vůbec počátků umění využívajícího různá média, tak lze určitě zmínit Intermedia, do kterých se řadí happening, akcionismus a Fluxus. Rozvoj těchto směrů začal

v šedesátých letech minulého století. Happening měl diváky hlavně šokovat či provokovat a vtahovat je přítom do akce. Za vynálezce happeningu se považuje Allan Kaprow, americký umělec jehož díla byla vidána už v roce 1957. Mezi českými umělci jsou protagonisty happeningů umělci jako Milan Knížák, Petr Štembera, Jiří Kovanda, Jan Mlčoch a další.

Za to akcionismus v čele s rakouským umělcem Hermannem Nitschem v 60. letech působil značný mediální rozruch. „Smyslem tvorby byla akce, v níž se umění spojovalo s divadlem a erotikou či náboženskou provokací.“³ Sám Hermann byl několikrát obžalován a třikrát souzen, za své pobuřující umění. Šlo spíše o takové obřady či rituály, při nichž byla zabita nějaká zvířata a jejich krev pak sloužila jako médium malby, buď na plátno nebo na člověka. Dalšími představiteli vídeňského akcionismu jsou Günter Brus, Otto Muehl a Rudolf Schwarzkogler. Ti se mimo jiné inspirovali také Sigmundem Freudem co se týče potlačovaných pudů, sexuálního tabu i agrese. Na rozdíl od umělců happeningu a Fluxusu se záměrně a vědomě zaměřili na film a fotografii.

Umělecké hnutí Fluxus bylo v 60. letech 20. století na svém vrcholu. Původně vzniklo v New Yorku a pak se dále šířilo do Evropy a do Japonska. Toto umění se odkazuje hlavně na principy a techniky dadaismu, Bauhausu a zen buddhismu v kombinaci všech médií a uměleckých disciplín. „Objekty a performance, které členové hnutí Fluxus vytvářeli a pořádali, jsou charakterizovány minimalistickými gesty, jež se zakládají na vědeckých, filosofických, sociologických a jiných mimouměleckých vlivech.“³

Mezi nejznámější představitele Fluxusu patří Yoko Ono, dále američané Georgie Maciunas, Benjamin Patterson, Nam June Paik, který byl korejského původu a je mimo jiné považován i za průkopníka video artu. Z českých umělců například malíř a avantgardní galerista Milan Knížák.

Fluxus nenabízel žádné koláže událostí a času i materiálu jako happening, ale místo toho různé koncerty, které měly akustické a vizuální děje. Což si vysloužilo označení jako „events“, někdy „aktivity“. Tento směr byl také považován za předchůdce net artu.

3 *Artmuseum.cz: Fluxus* [online]. [cit. 2011-05-04]. Dostupný z WWW: http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=123

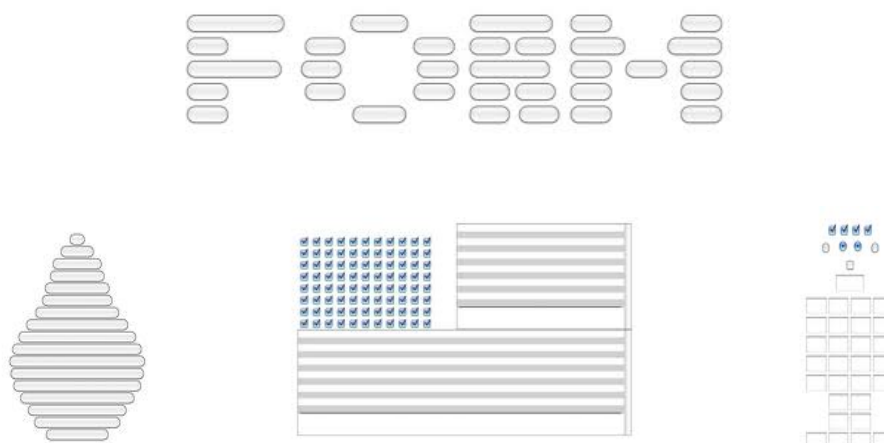
2.1.2 Net art

Co se týče internetu jakožto média v dnešní době snad nejpoužívanějšího, tak je velmi zajímavým uměleckým směrem net art. Zde je vizuální komunikace zcela na místě, předává autorovy myšlenky a určitá poselství divákům, konzumentům. Net art využívá veškeré principy a možnosti internetu, jakými jsou například hypertext a především interaktivita. Svou povahou jde o digitální, nemateriální dílo.

Tento směr se zrodil v polovině devadesátých let, v čele s umělci jako Olia Lialina, Alexei Shulgin, Heath Bunting a uměleckým kolektivem jodi.org.

„Šlo o mezinárodní hnutí, jež mělo specializované servery (nettime) a mailing listy (rhizome).“⁴ Jako charakteristické rysy lze zmínit internet jako nově objevený prostor komunikace pro sdílení myšlenek a samozřejmě i výměnu myšlenek. Dále „kritika konzumního přístupu k životu a komercializace umění (net.art jako všem dostupná nekomoditní forma umění) a také optimismus pramenící z globalizovaných možností internetu při přetváření společnosti.“⁵

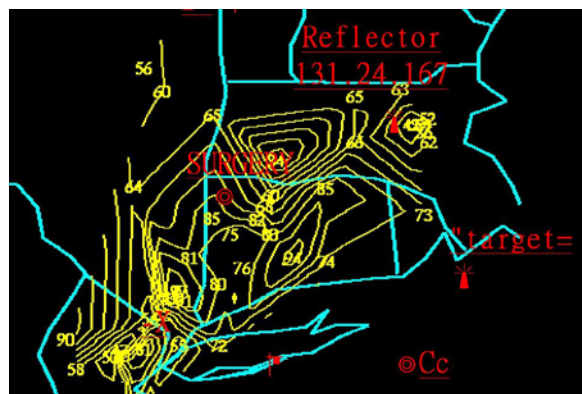
Alexei Shulgin je ruský umělec a hudebník. Zabývá se uměním softwaru a net artu. V roce 1994 založil Moskva-WWW-Art-Lab a on-line foto muzeum s názvem Hot Picture. Roku 1997 vytvořil svou první interaktivní práci, forma umění, ve které jsou minimální faktory programování v HTML. Jde o „formalistické estetické umění sítě“. Divák si pomocí tlačítek „projde“ bezpočtem stránek. Jde o jednoduchý a nijak cílený projekt.



Obr. 1. Formy umění, Alexei Shulgin <<http://www.c3.hu/collection/form/>>

Jodi.org je kolektiv dvou umělců, nizozemce Joana Heemskerka a belgičana Dirka Paesmanse. Od poloviny devadesátých let začali vytvářet originální umělecká díla pro World Wide Web. Poté přešli k softwarovému umění a nakonec k uměleckým modifikacím počítačových her. Na první pohled mají jejich práce skryté prostředky komunikace. U mnoha jejich stránek je obsah textu jaksi skryt před zraky povrchních diváků. „Jodi často pracují se zdrojovým kódem, ovšem obvykle se jedná o simulaci - algoritmus v grafické animaci, grafická animace v blikajícím textu a podobně.“⁶

Zajímavou prací je například Location. Jde o změť znaků a čísel, což může vyvolávat zdánlivý chaos, jde o ASCII art, což je textový kód. Ale po nahlédnutí do tohoto zdrojového kódu jde o pět zřetelných obrázků. Toto dílo lze shlédnout na www stránce: <http://www.jodi.org/index.html>.

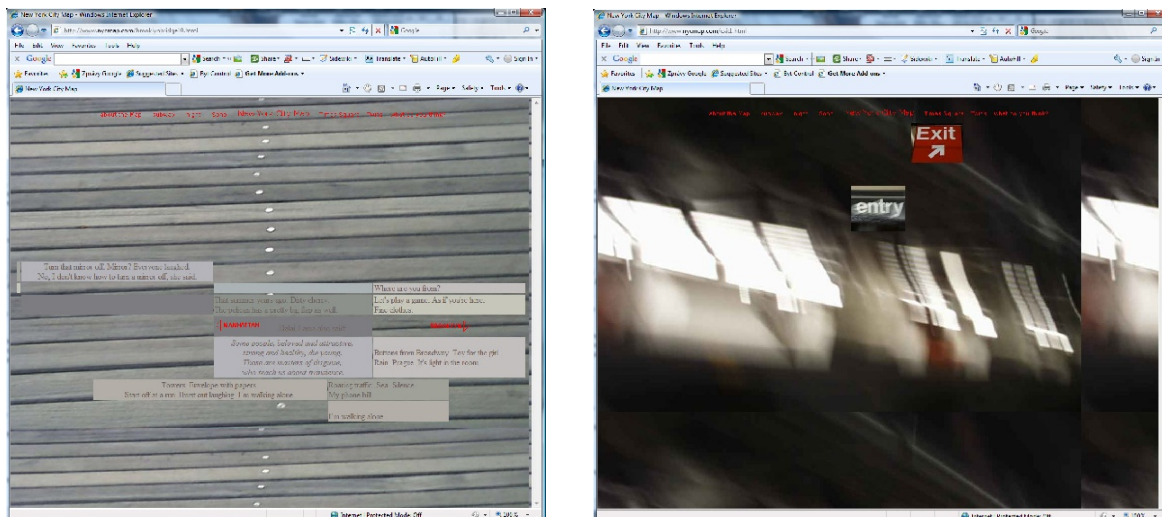


Obr. 2. a 3. ukázky z [www Jodi.org](http://www.jodi.org), název Location.

K českým umělcům zabývajícím se net artem řadíme například Markétu Baňkovou a Michaela Bielického.

Markéta Baňková (1969) se intenzivně věnuje novým médiím, jádro těchto prací spočívá především v internetových projektech. Jedním z jejích hlavních projektů byla virtuální mapa New Yorku. Do této mapy mohl člověk kdykoli „vstoupit“ a „pohybovat se v ní“ různými znakovými vrstvami, kterými byly fotografie, text i symboly. Je zde patrné jisté napětí mezi realitou a virtualitou (Obr. 4.).

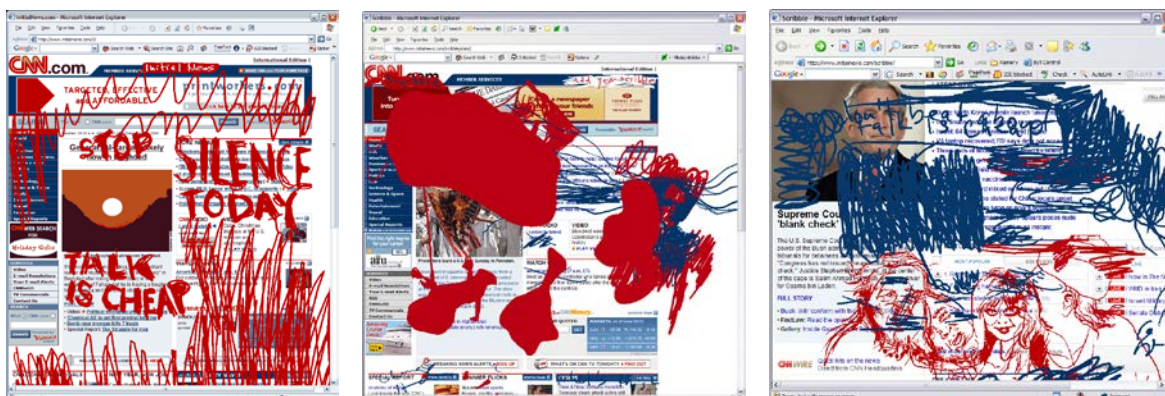
⁶ Jodi: Joan Heemskerka a Dirk Paesmans [online]. [cit. 2011-05-10]. Dostupný z WWW: <http://message.sk/text/netart/netart53.html>



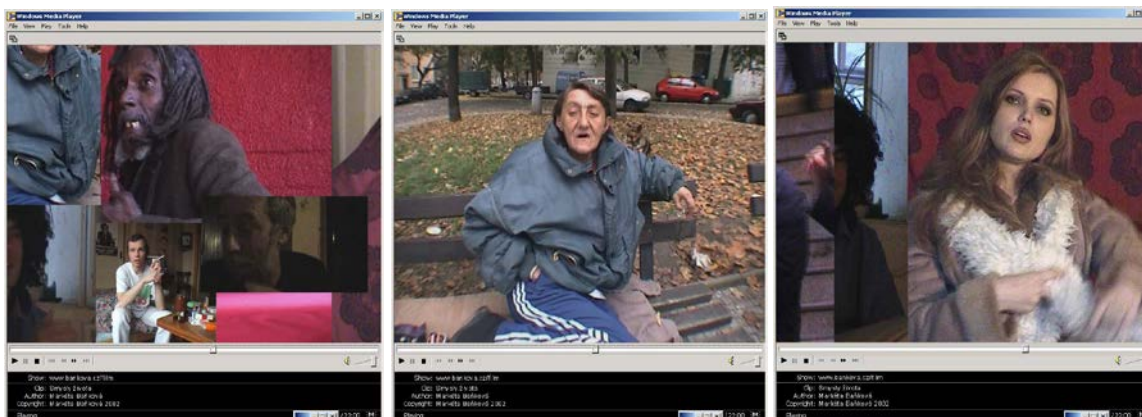
Obr. 4. ukázky z NYC map, M. Baňková

Dalšími jejími projekty jsou například Scribble (2005 - 2006) (Obr. 5.), kde se jedná o aktuální stránku CNN pokrytou různými kresbami v závislosti na aktuálním obsahu zpráv. Dále digitální video Smysly života (2002) (Obr. 6.). Jde o jakousi obrazovou koláž či montáž s narušenými klasickými prostorovými a časovými dimenzemi. Jde o dokumentaci dne několika lidí z různých prostředí, kde má šum města pravidelný, skoro hudební rytmus.

Další projekt z roku 1999 je Veletržák, což byly ilustrace k její vlastní knize Straka v říši entropie a další projekty.



Obr. 5. ukázky z www Scribble, M. Baňková

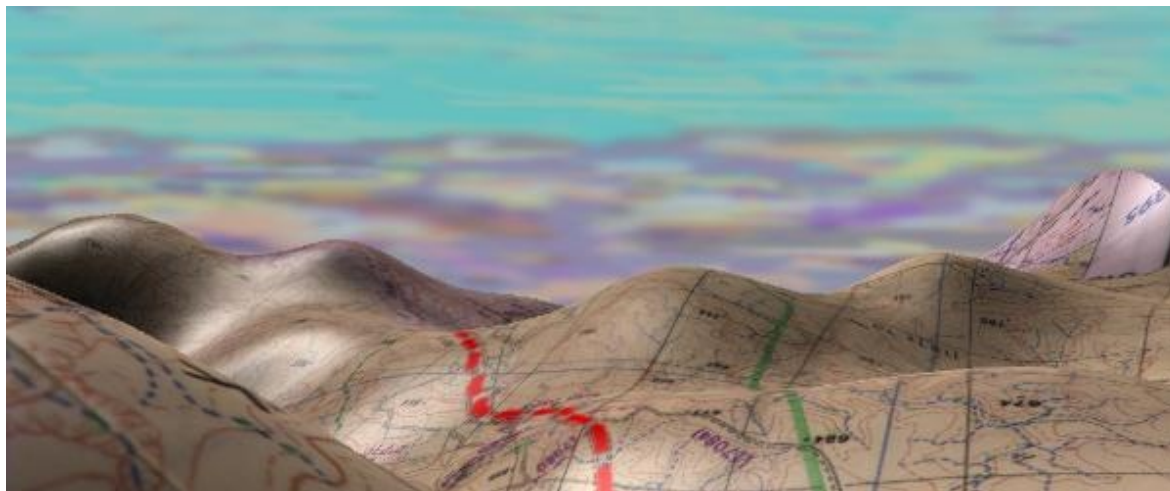


Obr. 6. ukázky z videa Smysly života, M. Baňková

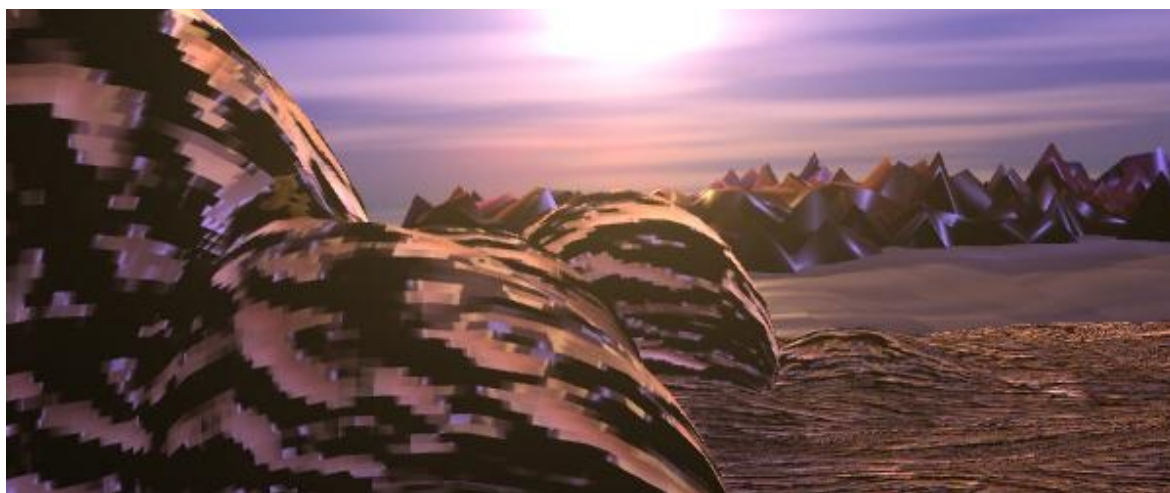
Michael Bielický (1954) se považuje za umělce-iluzionistu, který tvoří v tradici českých umělců jakožto předchůdců interaktivního umění. Tvoří prostorové iluze a také propojuje reálný a virtuální svět. Je autorem různých videoskulptur, videopásek i „videobásní“, také je autor projektů využívajících navigační systémy a telekomunikační technologie. Je inspirován židovskou historií a filozofií, ale také židovskými symboly.

Co se týče jeho života, tak jako malý s rodiči emigroval do Düsseldorfu. Nejprve studoval fotografii, ale pak přešel k videoartu, kde ho učil sám „otec videoartu“ Nam June Paik, který jeho tvorbu dosti ovlivnil. Je autorem experimentálních filmů - videodokumentů právě o Paikovi. K dalším zajímavým projektům patří Exodus, což je virtuální teleperformance. „Teleperformance provedená v průběhu festivalu Ars Electronica v Linci. Autor se vydal po stopách Mojžíše na jeho útěku z Egypta. Čtyřdenní performance byla dokumentovaná pomocí systému GPS, shromažďujícího data z několika navigačních satelitů, posílaných na nejbližší internetový server pomocí mobilního telefonu. Historie cesty byla zviditelňovaná on-line prostřednictvím aktualizovaných map a satelitních obrazů, a promítaná v Linzi ve speciálním 3D prostředí. Třikrát denně se uskutečnilo telefonní spojení autora s publikem v Linzi. Performance se pro autora stala metaforou zbavení se zajištění reálného prostoru otevřením nové dimenze "všepřítomnosti"(Obr 7., 8., 9.).“⁷

7 *Artist: Michael Bielický* [online]. [cit. 2011-05-11]. Dostupný z WWW: <http://artlist.cz/?id=2488>



Obr. 7. Ukázka z projektu Exodus, M. Bielický.



Obr. 8. Ukázka z projektu Exodus, M. Bielický.



Obr. 9. Ukázka z projektu Exodus, M. Bielický.

Další zajímavý projekt je videoinstalace s názvem „Tento rok v Jeruzalémě“, propojující Prahu a Jeruzalém. Bylo zde k dispozici „zařízení pro detekci pohybu (infračervené paprsky odrážejí objekty v prostoru), které snímalo postavy, dále byly vytvořeny 3D modely návštěvníků, přenášené na projekční plochu, kde se mísily se záběry snímanými webovou kamerou nainstalovanou u Západní zdi v Jeruzalémě. Kompozitní obraz byl přenášen také na webové stránky galerie“⁸ Roberta Guttmana.



Obr. 10. Videoinstalace: Tento rok v Jeruzalémě, M. Bielický.

8 *Artist: Michael Bielický* [online]. [cit. 2011-05-11]. Dostupný z WWW: <http://artlist.cz/?id=2489>

2.1.3 Video art

Video art neboli umění videa je umělecký směr využívající video či audio data, nejlépe oboje najednou. Tato data jsou zprostředkována díky přenosnému nosiči. Jelikož se tento směr vyvinul ještě před rozvojem počítačové techniky, považuje se za vůbec první nové médium, které se digitalizovalo až postupem času. Tento styl může mít mnoho podob, od nahrávek zobrazených v galeriích, přes různé sochařské instalace, které obsahují nějaké monitory či televizní přijímače až po podoby představení, v kterých je video nějakým způsobem zahrnuto. Samozřejmě může souviset i s net artem. Mnoho současných umělců ze sfér video artu využívá možností internetu, kde svou tvorbu mohou umístit například na youtube.com, Vimeo.com, Artyčok.tv nebo na jiné servery tohoto typu.

Vznik video artu se datuje na počátek 60. let 20. století v USA. Hlavními představiteli tohoto směru jsou již zmíněný Nam June Paik, který je brán za zakladatele video artu vůbec a spolu s ním i jeho kolega z Fluxusu německý sochař a malíř Wolf Vostell, dále pak Bill Viola, Bruce Nauman, Gary Hill, a další.

Za první české počátky video artu se považují roky 1972 až 1990, kdy zde fungovalo uskupení Independent video art Prag. Mezi její členy patřili například umělci jako Miroslav Klivar, Zdenka Čechová, Jaroslav Pavelka a další. Za větší počátek video artu v Čechách se považuje až návrat našich umělců ze zahraničí, především manželů Vašulkových a již zmíněného Michaela Bielického. K současným mladým umělcům patří například Jakub Nepraš a Michal Pěchouček.

Nam June Paik byl skladatel, performer a umělec video artu. Narodil se roku 1932 v Koreji a po studiích v Tokiu a Mnichově se v Německu připojil k hnutí Fluxus a nakonec se vydal do New Yorku, kde žil, tvořil a nakonec roku 2006 i zemřel. Různě kombinoval performance, hudbu, video obrazy i sochařskou formu objektů. Jeho díla byla hodně ovlivněna samotnou televizí. Nejspíše proto, že ji neuznával a jistým způsobem se jí vysmíval. Nejprve jeho tvorba zasahovala spíše k sochařství a performans, samozřejmě s využitím televizi. Za skutečný začátek videoartu se považuje rok 1965, kdy si Paik pořídil novou přenosnou videokameru Portapak firmy Sony.

Za zmínku určitě stojí performance s videem, nazvané „Televizní podprsenka pro živou sochu“ z roku 1969 (Obr. 11.). Violoncellistka Charlotte Moormanová, Paikova přítelkyně,

hrála jeho i jiné skladby, přičemž na sobě měla „podprsenku“ ze dvou televizních přijímačů. Podobným dílem performans je „TV Cello“, opět s Charlotte (Obr. 12.).



Obr. 11. „Televizní podprsenka pro živou sochu“, N. J. Paik.



Obr. 12. Performance: „TV Cello“, N. J. Paik.

Přes různou digitální i video tvorbu se nakonec dostal k laserové technologii nových médií. Jednou z takovýchto novějších instalací byl „post-video project“ (Obr. 13.) a mnohé další práce. Se svým přítelem Shuyou Abem sestrojili model videosyntetizátoru, který vytvářel různé abstraktní obrazy. Pomocí něj doprovázel různé hudební skladby, mimo jiné i Beethovenův klavírní koncert. Vizi interaktivní televize předvedl v díle „Global Groove“ (Obr. 14.) z roku 1973. Bylo to myšleno tak, že by si lidé mohli sami podle sebe přetvářet vysílání.



Nam June Paik - 'Route 66', 1993, installation, 2 channels, approx. 120 x 150 x 120 cm. Mixing technique: motorbike, monitors. - © Nam June Paik Estate, New York, 2019; collection Peter Kolb, Photo: Peter Kolb.

Obr. 13. Post-video Project, N. J. Paik.



Obr. 14. Global Groove, N. J. Paik.

K současným velikánům video artu patří **Bill Viola** narozený roku 1951, jehož umělecká tvorba závisí na elektronické, zobrazovací a zvukové technologii nových médií. Zabývá se většinou tématy jako jsou narození, smrt, láska, emoce atd. Jednou z jeho nejzajímavějších prací je „The reflection pool“ (1977-99), kdy se nechal inspirovat studiem zen buddhismu. Je zde medituující postava, pozorující snové obrazy v odrazu vodní hladiny. V jednu chvíli jako by se život oné postavy zastavil, i když vše ostatní „žije“ dál. Děj se odehrává pouze na hladině vody. Závěrem tohoto videoartu silueta medituující postavy zmizí, objevuje se už jenom její odraz ve vodě a nakonec sama postava vyplave z vody a odejde. Jde o velmi zajímavé dílo.



Obr. 15. Videoart: The reflection pool, B. Viola

Je také posedlý zachycováním emocí, rád experimentoval se svými díly, instalacemi. V díle „Theatre of Memory“ z roku 1985 například použil kmen stromu. Vyznačuje zde vizuální metaforu činnosti lidského mozku pomocí zvukového záznamu a blikajících světél.

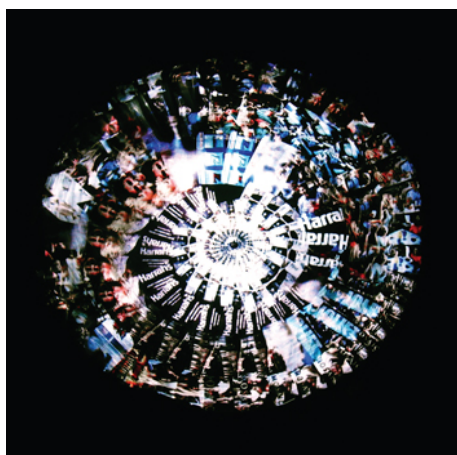
Sám se podííl i na tvorbě hudby. Mezi jeho některé video zvukové instalace patří například „The Crossing“ (1996) a i novější práce z roku 2007 „Ocean Without a Shore“ (Obr. 16.) a mnohé další.

Získal bezpočet ocenění, mezi kterými se najde i Řád za umění a literaturu. Tento umělec je velmi uznáván a považován za jednoho z nejvýznamnějších umělců této doby.



Obr. 16. Ocean Without a Shore, B. Viola.

Český umělec **Jakub Nepraš**, narozen roku 1981, se proslavil nebo přišel do povědomí po získání hlavní ceny mezinárodního uměleckého veletrhu Arte Fiera Bologna. V jeho práci hrají velkou úlohu hlavně pohyb a třetí rozměr. Vystudoval AVU v ateliéru nových médií pod vedením M. Bielického. K tvorbě svérázného vizuálního jazyka používá nejmodernějších technologií. Zabývá se širokým záběrem témat, nejvíce se však zabývá evolucí superorganismu, jak současného, tak i budoucího. Jde o jakousi sebereflexi dnešní civilizace. „Nepraš své videomalby projektuje na prostorové tvary nebo různé fólie či podmalované plochy a tak vytváří dojem zvláštní iluze, že nevidíme ani skutečnost, ani umělecké dílo, ani obraz uměleckého díla, ale snad jen jakýsi platonský stín vlastní civilizace.“⁹



Obr. 17. Video instalace Reaktor, J. Nepraš



Obr. 18. Video painting (video) Babylon Plant, J. Nepraš

9 *Art servis: Jakub Nepraš* [online]. [cit. 2011-05-12].

Dostupný z WWW: http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=123

3 VIZUÁLNÍ KULTURA

Vizuální kulturu lze definovat mnoha způsoby. Sama kultura není ani tak souborem věcí, jako spíše souhrnem praktik či procesů, skrze něž se dospívá k jejich pochopení, ale i k vlastní identitě. „Vizuálno“ je všude kolem nás. Působí na nás prostřednictvím obrazů, zvuků i textu. Žijeme totiž v éře, kdy více než kdy jindy záleží právě na oné vizualitě. V dnešní sociální době hraje pohled velmi důležitou roli.

Je tudíž odvětvím samotné kultury a je spjata s uměním jak vysokým (sochy, malby, budovy), tak i nízkým (televize, reklamy, romány, atd). Jednotlivé vizuální formy se do jisté míry vzájemně ovlivňují a obohacují. Jedná se o jakoukoliv dobu, nesoucí určité kulturní „dědictví“, právě formou vizuality.

Historické počátky vizuální kultury sahají, dá se říct, až k nástěnným malbám, přes všechny umělecké slohy až po současná nová média, virtualitu, internet atd. Samozřejmě by se sem měla zařadit i vizuální data ve sférách vědy, lékařství či právech.

Vizuální kultura je jistá komunikace obrazem. Předává určitou myšlenku, nápad či informaci. K jejím hlavním odvětvím patří bezesporu vizuální komunikace, která je její důležitou součástí. Co se týče různých vizuálních projevů, tak například u mluveného slova je jím text, typografie. Vizuální kultura samozřejmě velmi obohacuje náš život. Ač si to většina lidí ani neuvědomuje setkávají se s ní nejen v umění, ale i v každodenním životě. Je součástí a dnes už i samozřejmostí veškerého dění.

Není zde důležité jenom vidět viditelné. Mělo by jít samozřejmě o to rozeznat, jak se určité věci ukazují, ale také dešifrovat to, co je skryté, co nějakým způsobem překračuje hranice našeho zraku.

Vizuální kultura pojímá celou řadu mediálních forem, od vysoké po nízkou, a proto aby se dala chápat a popřípadě i zkoumat, musí se o ní něco vědět. Co se týče maleb či kreseb, je třeba znát perspektivu, anatomii, teorii barev a mnohé další. Například u grafického designu by měl mít člověk alespoň základní přehled o grafických programech, typografii a nejlépe také o určitých pravidlech daných pro samotnou tvorbu grafiky. Čili pro objektivnost v chápání, zkoumání či porovnávání vizuální kultury v „průletu“ staletími je vhodné o tom či onom oboru znát alespoň něco. Je to dobré pro posouzení například určitých rozdílů v průběhu vývoje a posléze i možná jistým ponaučením nebo získanou inspirací.

Důležitým bodem souvisejícím s vizuální kulturou je určitě také všeobecný rozhled člověka, jak u nás tak i ve světě. Bez něho by nebylo možné se v tomto odvětví kultury vůbec orientovat.

Díky vizuální kultuře můžeme zjistit, co určité obrazy vypovídají o kulturách, v nichž vznikly. Jiným přístupem je zase sledování reakcí na vizualitu z hlediska diváků. Význam nespočívá přímo v obraze, ale je tvořen v okamžiku, kdy ho diváci konzumují a „užívají“. Je pravda, že náš život stále více ovládají obraznost a komunikační technologie, které umožňují globální šíření myšlenek a informací, ale i politických názorů. Můžeme říci, že myšlenky a informace kolují po celém světě ve vizuální formě. Je to nedílnou a podstatnou částí našeho života.

Vizuální kultura se týká i kultury samotného umění a v nynější době i nových médií, internetu a mnoha dalších dnes již tak typických disciplín, že by si bez nich dokázal málokdo život představit. Dává lidem i jistý řád a význam určitých hodnot.

3.1 Vizuální komunikace

Vizuální komunikace je přenos či předávání myšlenky a jistého poselství vizuální kultury lidem, divákům, prostřednictvím právě vizuálních informačních médií. Tato média mohou být tištěná nebo digitální či analogová atd. Mezi dnešní velmi oblíbená média patří hlavně televize a internet. V první řadě rozšíření internetu usnadnilo její rozvoj, především nových metod obousměrné komunikace.

Vizuální komunikace bezesporu spoléhá hlavně na zrak a především také na to, jak je „objekt“ prezentován. Je vlastně jednou z nejstarších humanitních disciplín.

Nyní ve 21. století se špičkoví designéři stále více přiklání k novým formám komunikace, protože sami „argumentují tím, že reklamy začaly být příliš jednoduše rozluštitelné a proto je lidé ignorují.“¹⁰ Vznikají další nové a nové druhy vizuálních médií. Během několika posledních let usnadňují počítače designérům práci a umožňují jim tvořit vysoce náročné ilustrace a další formy umění.

10 FAIRS, Marcus. *Design 21. století: nové ikony designu, od masového trhu k avantgardě*. 1. vyd. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-970-2

4 SPÁNEK

Spánek je velmi důležitým faktorem našeho života, přičemž nám zabere přibližně jeho třetinu. Je to útlumově – relaxační fáze našeho organismu, při níž mizí nebo se snižují funkce některých našich smyslů, tělesná teplota je nižší než v bdělém stavu, dýchání je pomalejší a krevní tlak nižší.

Spánek je pro nás jakýmsi restartem, nabitím energie a hlavně odpočinkem, který nám zajišťuje „normální“, zdravé fungování v bdělém, reálném stavu. Rušení či neumožnění spánku má velký dopad nejen na náš organismus, ale i na naši psychiku a vede i k vážným obtížím. Některé teroristické organizace či jiné tajné útvary tuto praktiku, neumožnění spánku, používají jako metodu k mučení.

Délka spánku je u každého jedince individuální. Průměrně se udává sedm až osm hodin denně. Přičemž jsou lidé, kterým stačí například čtyři hodiny a naproti tomu i ti, kteří vydrží v posteli třeba hodin dvanáct. Celková doba spánku se od narození, kdy to je cca sedmáct až osmnáct hodin denně, snižuje. Čtyřleté dítě spí například kolem deseti až dvanácti hodin denně a ve dvaceti to je už jen sedm až osm a půl hodiny.

Také poloha spánku je důležitá. Člověk spící v sedě nikdy neupadne do nejhlubší fáze spánku, a proto si dobře neodpočine. Jediná výhodná poloha pro naše tělo je opravdu v leže.

Ke spánku zajisté patří i snění. Jelikož náš mozek pracuje i v době spánku velmi intenzivně, zdají se nám sny.

4.1 Fáze spánku

Spánek má několik fází, známých jako fáze REM a NREM, které se cyklicky střídají.

Usínání je počátečním procesem, který vede ke spánku. Je to přechodný stav mezi bdělostí a spánkem. Při tomto procesu se objevují výrazné tělesné pohyby a změny polohy těla, dále prohloubené dýchání, u kterého se občas mohou objevit výrazné svalové křeče, všem známé jako škrubnutí celého těla. Ke konci procesu usínání se snižuje i svalové napětí, teplota frekvence i samotný krevní tlak.

Během usínání mají lidé sklon k těkavým myšlenkám a polosnům a snadno tak podléhají různým smyslovým klamům, například uklouznutí, na které mohou zareagovat škrub-

nutím těla a následným probuzením. Pokud člověk vykonával během dne nějakou zdlouhavou jednotvárnou činnost, mohou se u něho objevit při usínání také specifické pseudohalucinace. Útržky této činnosti, například počítačové hry, se mu stále objevují a míhají před očima.

První fázi spánku je fáze **NREM**, což znamená *Non rapid eyes movement*. Dělí se na čtyři stádia podle samotné hloubky spánku a je fyzicky regenerující, slouží k relaxaci svalstva. Vyrovnává úbytek tělesných sil a zajišťuje optimální podmínky pro syntézu proteinů.

První stádium fáze NREM trvá pouze několik minut a je přechodem od bdění k začátku spánku. Je tu patrná ještě určitá aktivita kosterního svalstva.

U *druhého stádia* se vyskytují spánková vřeténka, neboli krátké úseky rytmických vln, s frekvencí 12 – 16 Hz. Jejich amplituda náhle klesá a narůstá. Říká se tomu K – komplex.

Třetí stádium je typické tím, že v této fázi je už velmi obtížné člověka vzbudit například hlukem. I když je stále možné ho probudit voláním jeho jména či dětským pláčem. V tomto stádiu se totiž objevují pomalé vlny o frekvenci 1 – 2 Hz, které se označují jako vlna delta.

Ve *čtvrtém stádiu* se jedná již o velmi hluboký spánek. Vlna delta tvoří více než 50 procent všech vln. Toto, ale i předešlé stádium, se někdy nazývají hluboký NREM spánek či delta spánek.

Třetí a čtvrté stádium spánku jsou si velmi podobné především hloubkou spánku, tudíž se někdy spojují a povídá se o nich jako o jednom. Ovšem s přihlédnutím na to, že první polovina je vlastně stádium třetí a druhá polovina stádium čtvrté.

REM fáze spánku dodává sílu, „znovu-obnovuje“ a restartuje psychické procesy, kterými jsou myšlení, uvažování, rozhodování, představování atd. Je ovlivňována částí zadního mozku – *varolovým mostem*.

Vyznačuje se tím, že člověk v průběhu této fáze začne těžce a nepravidelně dýchat a frekvence srdce se zvýší a přiblíží hodnotám v bdělém stavu. Nepravidelnost pulsu, uvolnění obličeje, změny průtoku krve, rychlé pohyby očí pod zavřenými víčky, to vše jsou doprovodné jevy. Mozek má zvýšenou spotřebu kyslíku, čímž regeneruje centrální nervovou soustavu.

Sny v REM fázi jsou mimořádně živé a barvité a mnohdy mají bizarní a nelogický charakter. Je prokázáno, že tato fáze spánku je fyziologickou podstatou snové činnosti. Někdy je též nazývána jako D – stav, dream. I proto je probuzení v REM fázi obtížnější než ve fázích jiných.

Tyto fáze **NREM a REM** se v průběhu spánku postupně střídají od prvního do čtvrtého stádia NREM, přičemž může dojít k částečnému probuzení, vyvolanému tělesnými pohyby. Po „projítí“ těmito stádii, přibližně po sedmdesáti až osmdesáti minutách, se spící obvykle krátce vrací do třetího či druhého stádia a poté následuje fáze REM, která trvá asi pět až deset minut. Délka celého tohoto cyklu obvykle trvá devadesát až 110 minut. Za noc se tento cyklus opakuje 4x až 6x a v každém následujícím cyklu se fáze REM prodlužuje zatímco NREM zkracuje.

Poslední částí spánku je samotné **probuzení**. Jedná se o návrat do stavu bdělosti a je velmi podobný fázi usínání, ale zpravidla mnohem rychlejší. U některých lidí může při probouzení delší dobu přetrvávat stav podobný náměsíčnosti.

4.2 Výzkumy

Co se týče výzkumu spánku, tak ten byl zahájen ve třicátých letech dvacátého století. V roce 1937 byly nalezeny citlivé techniky pro měření hloubky spánku a také pro stanovení stádií, ve kterých se vyskytují sny. Při takovémto výzkumu se pracuje s přístroji zaznamenávajícími elektrické změny, které probíhají na pokožce hlavy a souvisejí se spontánní mozkovou aktivitou během spánku a s pohyby očí při snění. Grafickému záznamu těchto mozkových vln se říká elektroencefalogram, zkráceně EEG.

Později Dale Edgar a William Dement, kteří byli předními odborníky na výzkum spánku, přišli na teorii dvou protikladných procesů, spánku a bdění. Jedná se o *homeostatický spánek* a *proces řízený časem*. Homeostatický spánek je fyziologický proces, jehož cílem a účelem je zajištění dostatečného množství spánku. Naproti tomu proces bdění řízený časem podléhá kontrole biologických hodin sestávajících ze dvou drobných neutrálních struktur, které se nacházejí ve střední části mozku. Tyto biologické hodiny řídí řadu fyziologických a duševních změn, ale také rytmus bdění, tzv. cirkadiální rytmus, který se každých dvacet čtyři hodin opakuje. Mimo jiné podléhají vlivu působení

světla. Denní světlo totiž zastavuje sekreci hormonu, zvaného melatonin, což je hormon navozující onen spánek.

4.3 Poruchy spánku

Co se týče spánku je nutno zmínit i na jeho poruchy. Mezi ně patří například *spánková derivace*. Dále *pásmová nemoc*, zapříčiněná časovými pásmy. *Insomnie*, což je nespavost a naproti tomu *hypersomnie*. Také *parasomnie*, která se vyznačuje neustálým probouzením během noci. Dalšími velice známými poruchami spánku jsou *noční můry*, *noční děsy*, *náměsíčnost* a *mluvení ze spaní*.

Rozdíl mezi noční můrou a nočním děsem je v tom, že noční děs je krátký děsivý sen, který postihuje spícího člověka během fáze spánku NREM a kolikrát si ho ani nepamatuje. Jde u něj o náhlé vytržení ze spánku, které je většinou spojené s velkým úlekem a pocitem úzkosti. Noční můry jsou děsivé a velmi živé sny během REM spánku. Po probuzení si člověk takovýto sen většinou velmi živě pamatuje. Může být doprovodným jevem po nějakém prožitém traumatu. Závažným a vzácným typem noční můry je REM spánková porucha chování, nazývaná RBD, při které nemá spící člověk ochablé kosterní svalstvo, a tudíž během spánku zápasí se svou noční můrou. Může se i zranit.

5 SNĚNÍ A SNY

Vědecká disciplína, zabývající se sny, se nazývá *oneirologie*. Sen se dá označit zážitkem iluzorních obrazů, hlasů či jiných vjemů, vytvářených mozkiem během spánku. Ve snech se jedná o nemožné či nepravděpodobné události, které jsou obvykle mimo kontrolu spícího. Vycházejí z vnějších i vnitřních podnětů, vzpomínek, představ, z našeho podvědomí, kde nejsou hranice mezi minulostí, budoucností a současností a kde celkově ztrácí logika svůj význam. Ve snovém světě jsou úplně běžné různé fantastické události, proměny i všemožné představy. Jsou často doprovázeny hlubšími emocemi a působivějšími vizuálními vjemy. Sny provází celý náš život od počátku věků a budou nás doprovázet až do skonání. „Jsou záhadou pro vědce, inspirací pro básníky, únikem z reality pro trpící atd.“¹¹

Je mnoho teorií vysvětlujících význam snů či jejich poselství. Z historického hlediska se už od starověku věřilo, že sny předpovídají budoucnost. Někdy byly považovány i za vzkazy spirituální povahy. I nyní se nalezne mnoho lidí, kteří ve sny věří jako v osud, který pomocí nich rozluští. Proto začaly vznikat snáře a různé příručky jak snům porozumět.

Každá civilizace měla snahu se se sny vypořádat jinak a po svém. Skrze sny se věštila budoucnost, ale promlouvala přes ně i božstva. Například některé africké kmeny jsou přesvědčeny, že ve spánku dojde k oddělení jejich duše od těla. Ta pak putuje po vzdálených místech a zemích. Kvůli této představě se také brání tomu být pozorováni při spánku.

Někteří lidé zase věří, že jejich sny jsou pouhé náhodné myšlenky, pocházející z bdělé mysli. Pozdějšími, už vědeckými, teoriemi byly teorie Sigmunda Freuda o superegu a Carla Junga o persóně a stínu (*anima* a *animus*). Z pohledu současné vědy představují sny zpracování psychického materiálu jiným způsobem, než je zvyklé z bdělého stavu. Každý normální člověk má za noc přibližně osm až deset snů. Sny probíhají v reálném čase a jejich obsah se velmi rychle mění a podřizuje různým vnějším i vnitřním podnětům.

Sny odehrávající se v REM fázi jsou velmi živé a barevné, spíše nelogické. Takovýto sen může trvat od deseti minut do půl hodiny. REM fáze a tyto živé sny se odehrají zhruba čtyřikrát za noc. Člověk probuzený v této fázi z 88% potvrdí, že se mu právě zdál sen

11 *Sny: brána do přítomnosti* [online]. [cit. 2011-03-22]. Dostupný z WWW: <http://klimes.mysteria.cz/clanky/psychologie/sny.htm/>

a je schopen ho bez problémů převyprávět.

Sny v NREM fázi jsou spíše obyčejné a jednoduché. Jsou podstatně kratší a obsahují méně vizuálních prvků a zdaleka nejsou tak živé jako sny v REM fázi.

Srovnání spánku REM a NREM vedlo některé vědce k tomu, že nelze REM fázi považovat za spánek. Měla by se podle nich označovat spíše za třetí stav existence, počítáme-li prvním stavem stav bdění a druhým NREM fázi. Někdy je tento REM stav také označován jako paradoxní spánek.

5.1 Obsah snů

Obsah snů je ovlivněn mnoha různými faktory a to vnějšími a vnitřními zdroji, vzpomínkami a představami.

Vnějšími zdroji mohou být zvuky, teplo, chlad atd. Člověku kterému například upadla ve spaní peřina se může zdát o studené vodě. Sny reagují na takovéto vnější podněty, aby chránily spánek před nechtěným probuzením. Slouží k udržení spánku a neutralizují působení různých negativních zážitků. Mnoho takovýchto smyslových vjemů člověk nevnímá, nevyvolávají žádné sny, ale některé jsou naopak velmi silné, že je prostě vnímat musí, například aby unikl nebezpečí. Mezi těmito dvěma extrémy jsou takové vjemy, faktory, které mozek jednoduše přehlédnout nemůže, ale nezařadil je jako nebezpečné či dostatečné pro to, aby spánek přerušily. Kdyby tyto rušivé impulsy nebyly přetransformovávány do našich snů, museli bychom se stále probouzet. Sen je totiž nejlepším strážcem životně důležitého spánku.

Dalším faktorem jsou vnitřní zdroje. Tam lze zařadit hlad, únavu, začínající nemoc, bolest, sexuální podráždění a mnohé další. A určitě jsou důležité i vzpomínky a představy. Ty mohou být i velmi staré nebo naopak nedávné. Může jít o zážitky představující nevyřízené záležitosti, něco co člověka tíží, co ještě nedokázal vyřešit.

Krátce po usnutí se mohou dostavit noční děsy a později i noční můry. Další zajímavostí jsou lucidní sny. Jde o zvláštní typ snění, kdy si spící člověk plně uvědomuje, že spí a může se do snu aktivně zapojit (tzv. „vědomé snění“). Jedná se vlastně o takový polospánek, při němž si může spící „vytvářet“ svůj sen, ve kterém se stane přesně to,

co bude sám chtít. Většinou tento druh snění vede k rychlému probuzení, ale pokud se tak nestane, může jít o velmi příjemné a kolikrát i zábavné snění.

Sny jsou jako teploměr, který monitoruje co se odehrává v lidském podvědomí, v hlavě, aniž by si toho kolikrát lidé sami všimli. To je hlavní přínos oněch snů. Jsou ale také jednou z mnoha krás přírody a záleží na každém, kolik bohatství si dokáže z takového zdroje načerpat.

5.2 Výklad snů

Sny mohou poskytovat mnoho informací o člověku samotném. Často se skrývají za metaforou a jejich studiem se může zjistit, co tyto sny vlastně naznačují. Mohou ale také posílat různá varování, která ohlašují tragédie v osobním životě.

Co se týče násilností ve snu, je to určitý ukazatel na míru psychické pohody či nepohody. Čím více vražd a krve, tím je více než jasné, že dotyčný je v těžkém období svého života. K probuzení z takovýchto i jiných divokých snů dochází zpravidla v době, kdy drama snu právě vrcholí. Naproti tomu jsou klidné a zážitkově zajímavé sny znamením pohody.

Sny, ve kterých člověk například padá, odhalují zase nejistotu, ale může to znamenat i zamilovanost či pokušení.

Varovným znamením může být, když jedinec dlouhodobě tvrdí, že žádné sny nemá. Nemůže tomu tak být. Pouze si je nepamatuje. To může být případ dlouhé vleklé krize jeho života nebo nesprávně vyvážených životních hodnot apod.

Opakující se sny mohou zase svědčit o nějakém nevyřešeném problému. Ale také vyprávějí o něčem, co je pro nás nejspíše bytostně důležité. A pokud je spící člověk pronásledován a honěn nějakou „obludou“, je samozřejmě pozitivním znamením, když jí uteče nebo alespoň když ho jeho fantazie nenechá té „bestii“ na pospas. Pokud je tomu naopak a fantazie nepomáhá proti snovým nepřátelům, svědčí to o životních problémech, konkrétně o sebe-nenávisti.

Výklad snů komplikuje mnoho okolností. Sen je totiž produktem našeho mozku a fantazie ho celý režíruje. Každá postava ve snu je souborem reálných i fantazijních vlastností. Z reálného světa, bdělého stavu, jsme zvyklí na to, že každý člověk je jiné individuum. Ale ve snu toto tvrzení rozhodně neplatí. Jedna osoba může být v jediném snu ve

vícero vydáních. Může být zároveň „divákem“ nějaké události i jejím aktérem. Postavy představující naše „já“ nemusejí být ani stejného pohlaví jako my, mohou mít i úplně jinou podobu než je ta naše a přesto jsme to my. Je dost možné, že tyto postavy představují odvrácené, možná i soupeřící stránky našeho „já“.

Snové symboly nemohou být doslova přeloženy. Musí být vždy viděny v souvislostech samotného snu a životní situace onoho spícího.

Svou roli ve významu snů mají i různá čísla, zobrazení zvířat i určitých činností a mnoho a mnoho dalších příkladů. Zajisté je *oneirologie* úžasná věda, plná tajemných a skrytých záhad a kohokoli zajímá, zajisté o ní v dnešní době najde mnoho důležitých a zajímavých informací.

5.2.1 Barvy

Důležitým prvkem ve výkladu snů mohou být i barvy. Když některá barva ve snu například převládá nebo má nějaký určitý symbol zvláštní, neobvyklé zbarvení. S tím už ale souvisí i různá náboženství a kultury jednotlivých zemí. Určité barvy mají své specifické významy a určení.

Například červená barva se nejvíce vztahuje právě k sexu. Je vášnivá a agresivní. Je to ale i barva krve, může znamenat varování, nebezpečí i život plný vzrušení. Řadí se k živlu ohně.

Žlutá zase symbolizuje vše zářící a světlo. Představuje buď zdraví jako sluneční jas nebo naopak nemoc, jako žloutenka. Je ale také barvou závisti a v některých kulturách i barvou zbabělců.

Modrá je kupodivu ženskou barvou a poukazuje na jisté duševní procesy. Reprezentuje spiritualitu, věrnost a čistotu, ale i jasné myšlenky, intelekt a intuici. Je to uklidňující barva, jako modř nebe či moře a představuje i emoce.

Černá je na Západě barvou smrti a znamená různá tajemství, prázdnotu i strach či depresi. Je zde absence světla a tím pádem i boha.

Naproti tomu bílá barva je barvou smrti na Východě. Ale v západních zemích se nevěsty oblékají do bílé, což značí jejich nevinnost. Bílá je zde symbolem čistoty, cudnosti a laskavosti.

5.3 Výzkumy

Co se týče snů mužských a ženských lze mezi nimi rozpoznat určitý rozdíl. Zatímco mužům se častěji ve snech objevuje násilí, sexuální motivy, ale i různí neznámí lidé v neznámých prostředích, ženy sní o domově a prostředí známém, o známých lidech i dětských hrách, kde se objevují fantastické motivy.

Z výzkumů vyšlo, že z celkového počtu snů za noc je 65% z nich nepříjemných, děsivých, rozčilujících a smutných a pouze 25% snů příjemných a radostných, přičemž si nejčastěji pamatujeme právě ranní sny. Dá se říct, že sny mnohdy vyvažují to, čemu se člověku v reálném životě nedostává. Například hluší lidé mívají někdy velmi pestrobarevné sny. Ty kompenzují jejich reálné nedostatky.

5.4 Vědci

5.4.1 Sigmund Freud

Sigmund Freud, který žil v letech 1856 až 1939 je považován za zakladatele moderní teorie o snech. Vystudoval sice neurologii, ale zabýval se vědou, později nazvanou psychoanalýza.

V knize *Obrazy našich snů* se uvádí, že Freud „věřil, že sny vyjadřují přání a touhy člověka, v dospělosti často spojované se sexuální tematikou. Jelikož by tyto touhy byly často nepřipustné, existuje podle něho jakýsi cenzor, superego, který tyto záměry porůznu maskuje a potlačuje. Tím se podle Freuda vysvětluje nesrozumitelnost snů“ Jeho zásluhou je, že jako první z moderních vědců nedávných dob vůbec přehodnotil celou symboliku snů, zbavil je mystické tajemnosti a postavil jejich výklad na úroveň vědy. Tvrdil, že lidský mozek může zpracovat pouze to, co již v nějaké formě už někdy vnímal.

Jeho teorie mají ale i odpůrce, kteří upozorňují na to, že veškeré jeho výzkumy byly prováděny s duševně narušenými pacienty a tudíž nemají univerzální platnost.

Navzdory tomu vytvořil opravdu pevné základy pro své další následovníky.

5.4.2 Carl Jung

Carl Jung byl filozof a psycholog, který se narodil roku 1875 a zemřel roku 1961. Je zakladatelem teorie tzv. kolektivního nevědomí.

Věřil, že obsahy snů dávají smysl, že mohou obsahovat neodvratné pravdy, iluze, divoké fantazie atd. Jeho teorie říká, že i když je symbolika snů u každého individuální, mívá obvykle zvláštní a univerzální podstatu. Jung ale také věřil v personu, neboli obraz lidské osobnosti, a ve stín, což má být část osobnosti každého člověka, kterou skrývá. Tento stín se může projevit ve snech, často v podobách jednotlivých postav, které jistým způsobem zastupují různé části osobnosti. S tímto souvisí i dva základní pojmy, kterými jsou anima a animus. Podle Junga mají za úkol spojovat zkušenosti z minulosti a život v přítomnosti.

5.5 Dream art

Jelikož mnoho umělců nachází inspiraci ke své práci ve snech nebo se snaží samotné sny ztvárnit, řadí se do jakéhosi stylu Dream artu. Jedná se o formu umění založenou přímo na podkladech či materiálech ze snů, která užívá imaginárních možností k jeho ztvárnění.

Už po staletí se sny využívají jako zdroj tvůrčí práce, ale počátečním rozvojem Dream artu se dá považovat hlavně devatenácté a dvacáté století, kde umělci symbolismu, expressionismu a posléze především surrealismu pracují se snovými obsahy a vizualizacemi.

Nové možnosti pro živé zobrazení nerealistických vizí a událostí přinesl až vynález filmu a animace. Avšak častější a v podstatě i větší bádání a samotné realizování snů lze vidět v komiksech a kreslených seriálech.

Snový materiál i nadále používá celkem široké spektrum současných umělců. Nemohu zde vyjmenovat všechny umělce zabývající se tímto uměleckým stylem. Proto jsem si k popisu zvolila pro mne zajímavé umělce. Například slavného malíře Salvadora Dalího z oblasti filmu Luise Buñuela, který mimochodem s Dalím jeden „snový“ film natočil. Také bych se ráda zmínila o režiséru Christopherovi Nolanovi, který natočil vynikající film Inception neboli Počátek. Z ilustrátorů stojí za zmínku Jim Woodring a jeho snově inspirované komiksy. Zaujalo mne i úžasné dílo mladého animátora Kennetha Onulaka s názvem Paper Dreams. K vidění na webových stránkách <http://www.vimeo.com/11970647>. A z videoartu mě zaujal celkem neznámý, avšak velmi šikovný umělec jménem Adam Joy se svou sérií Dreams. Opět je možné vidět na www stránkách <http://vimeo.com/4502383>.

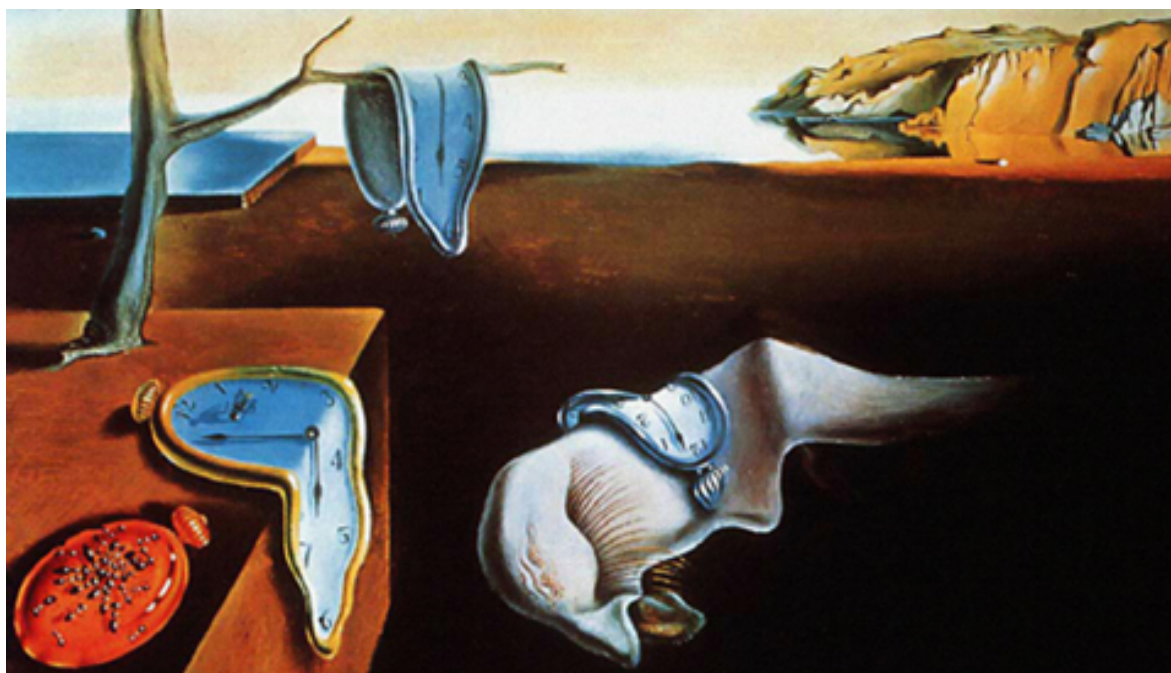
5.5.1 Salvador Dalí

Dalí byl katalánský malíř, který žil v letech 1904 – 1989. Proslavil se surrealistickými díly. Miloval luxus a výstřednost, ale zároveň se bál smrti, což je znatelné v některých jeho dílech, kde často zobrazoval zdeformované hodiny připomínající ležatou osmičku nebo zavřené oči, což pro něj byl skrytý symbol nekonečna.

Studoval Academy of Fine Arts v Madridu, aby se stal akademickým malířem, ale po porušení kázně byl vyhozen.

Zajímal se velmi o Freuda a jeho teorie, byl jím fascinován. V roce 1928 spolupracoval s L. Buñuelem. Napsal scénář k jeho filmu *Andaluský pes*. Několik let využíval svou techniku malby, kterou sám nazýval „paranoicko-kritická spontánní metoda iracionálních znalostí, založená na kritickém a systematickém cílení šílených asociací a interpretací.“¹²

Jeho surrealistická díla jsou známá svou snovou bizarností. K asi nejznámějším dílům patří *Persistence Paměti*.



Obr. 19. Obraz Persistence paměti, Salvador Dalí

¹² Cely svět: Salvador Dalí [online]. [cit. 2011-05-16]. Dostupný z WWW: <http://www.celysvet.cz/salvador-dali.php>

Dalšími takovými paranoicko-kritickými díly jsou například *The Lugubrious Game* (1929), *Surrealist Objects*, *La Femme visible* (1930) a další.



Obr. 20. *Surrealist Objects*, Salvador Dalí

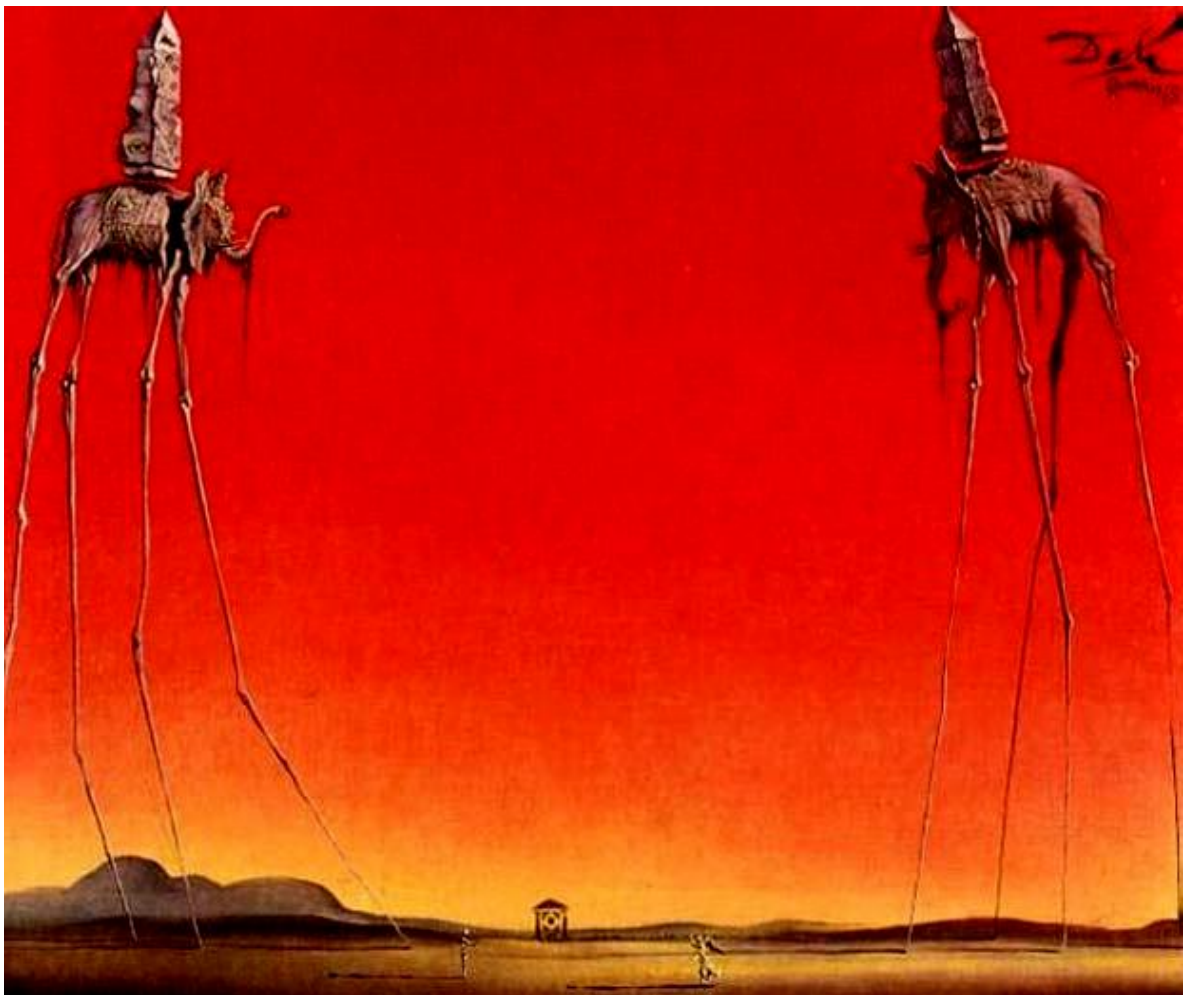
Po nějaké době v roce 1963 se navrácí ke klasické malbě. Několik let žil ve spojených státech a jeho život nabyt ještě většího luxusu nebo si to alespoň myslel. Tím si vysloužil přezdívku *Avida Dollars*, která je navíc přesmyčkou jeho jména. Oženil se s jedinou ženou svého života jménem *Gala*. Ta byla jeho múzou a častým modelem. Zajímavým dílem je dvojsmyslný obraz s názvem *Gala hledí na moře* (Obr.21.). Na této malbě je zblízka vidět opravdu žena hledící z okna na moře, ale zároveň lze v obraze z dálky rozeznat mužský obličej.



Obr. 21. *Gala*, Salvador Dalí



Obr. 22. Gala hledící na moře, Salvador Dalí



Obr. 23. Sloni, Salvador Dalí

5.5.2 Luis Buñuel

Luis Buñuel byl španělský filmový režisér, žijící v letech 1900 – 1983. Je považován za vůbec nejvýznamnější osobnost v dějinách kinematografie. V jeho mládí v něm vzbudily Freudovy práce veliký obdiv a začal se tudíž zajímat o psychoanalýzu. Následovalo období jeho surrealistické tvorby. Ke skupině surrealistů se ale dostal až teprve po natočení svého prvního filmu. Tím je považován film *Andaluský pes* (1929), na kterém spolupracoval se Salvadorem Dalím. Společně napsali scénář. Snažili se zachytit nevědomé, jakkoli nevyvětlitelné procesy.



Obr. 24. Ukázky z filmu *Andaluský pes*, L. Buñuel

Dalším filmem, který vyvolal snad ještě větší skandál byl film *Zlatý věk* (1930). Na něm opět spolupracoval s Dalím, i když už minimálně. Objevovaly se tu „scény s kostrami duchovních, otcem, jenž zastřelí svého syna nebo s biskupem vyhozeným z okna rozběsnily diváky“.¹³ Film byl posléze zakázán.

Jeho další život se odvíjel v USA, kde se roku 1934 stal vedoucím dabingu Warner Brother a začal produkovat komerční filmy.

¹³ *Wikipedie: Luis Bunuel* [online]. [cit. 2011-05-08]. Dostupný z WWW: http://cs.wikipedia.org/wiki/Luis_Bu%C3%B1uel

Nejvíce však tvořil v Mexiku a ve Francii. V Mexiku spolupracoval s producentem Gustavem Alatristem, u kterého měl naprostou volnost. K jeho známým filmům patří například *Viridiana*, oceněný zlatou palmou v Cannes. Dalšími byly *Anděl zkázy* a *Šimon na poušti*, trilogie *Mléčná dráha*, *Nenápadný půvab buržoazie*, *Přízrak svobody* a další. Jeho poslední film se nazývá *Tajemný předmět touhy*. Ovšem Freudovy teorie se odrážejí v počátečních dílech *Andaluský pes* a *Zlatý věk*.

5.5.3 Christopher Nolan

Christopher patří k současným talentovaným režisérům. Narodil se v roce 1970 v Londýně. Už od dětství ho fascinovala kamera. Natočil mnoho oceněných filmů, například *Following*, *Silver Hitchcock*, *Memento* a především sny inspirovaný *Inception* v překladu *Počátek* (2010).

Ve filmu *Inception* hrají samy sny a umění je ovládnout hlavní roli. Jsou tu úžasné záběry a různé mimotělní posuny v dimenzích snění, v hloubkách spánku. V hlavní roli je zde Leonardo DiCaprio, který špičkově ovládá umění extrakce. Jde o „krádeže cenných tajemství z hloubi podvědomí během snění, kdy je mysl nejzranitelnější.“¹⁴



Obr. 25. Ukázka z filmu *Počátek*, Ch. Nolan

¹⁴ CSFD: *Počátek* [online]. [cit. 2011-05-16]. Dostupný z WWW: <http://www.csfd.cz/film/254156-pocatek/>

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 IMAGINÁRNÍ PROJEKT

6.1 Projekt

Celý projekt je zaměřen na téma sny. Od samotných snů, jejich obsahu či výkladu se odvíjí v mnoha případech i umělecká činnost. Já sama jsem se nechala inspirovat některými svými sny a zároveň se věnovala studiu této problematiky a postavila na něm svůj projekt.

Projekt se skládá z více částí. Hlavním nosným prvkem celého projektu je krátký film, zhotovený technikou videoart. Jedná se o umělecky pojaté vyjádření jakéhosi vnitřního „já“, ztvárnění snu, lépe řečeno sérii na sebe navazujících snů v jednom z cyklů spánku. Je to prezentace snu, tak jak si ho já sama představuji, že by mohl vypadat. Samozřejmě jsem našla inspiraci jak ve vlastních snech, tak i v různých snových symbolech podle jejich významu.

Budu tento krátký film nazývat „Snem“, i když je to trochu zavádějící, protože se bude jednat o více různých snů spojených v celek onoho jednoho spánkového cyklu.

Další částí projektu je vytvoření webové stránky, kde si na své přijdou především „fanoušci“ tajemna podvědomí, snění atd. Na této stránce bude můj krátký film umístěn a bude sloužit jako jistý thriller, lákadlo k navštívení této website.

Díky interaktivitě se lidé budou moci zapojit tím, že po skončení prezentace Snu si v něm budou moci sami „proklikat“ a najít různé „odpovědi“. Odpovědi vůbec k celé myšlence snu a k určitému výkladu symbolů nacházejících se v něm. Ale také samotné informace k fázím spánku, které sny ovlivňují.

Tato webová stránka by se v budoucnu měla rozrůst o mé další projekty podobného ražení.

6.2 Cíle

Projekt je určen víceméně všem lidem, kteří se zajímají o tematiku snů. Ať již v podobě obsahu či výkladu vlastních snů, tak po různou uměleckou tvorbu jimi inspirovanou. Cílovou skupinou je tudíž široký okruh lidí s věkovým rozsahem přibližně od 15ti do 65ti let.

Hlavním cílem Imaginárního projektu je podat divákům vizuální formou informace o snech pomocí krátkého filmu a dále jim interaktivní formou poskytnout jisté možnosti se v projektu samovolně „pohybovat“ a zkoumat ho. Také jim samozřejmě předat i veškeré základní informace týkající se této problematiky a poskytnout jim skrze tento web propojení i s dalšími „sesterskými“ stránkami, které se tímto tématem taktéž zabývají.

A cílem do budoucna je pokračování v projektu. S tím, že bych ráda navázala tvorbou dalších takovýchto krátkých filmů, „snů“ a nechala tímto způsobem tento web rozrůst.

6.3 Inspirace a výklad snových symbolů

Co se týče nápadu ohledně tohoto projektu, tak to celé vzniklo tím, že mě samotnou tematika snů a vůbec celého podvědomí velmi zajímá a mnohdy i inspiruje, jako například v tomto případě k tvorbě diplomové práce. K vytvoření prezentace *Snu* – krátkého filmu jsem použila jistou inspiraci ze svých vlastních snů, co se týče určitých symbolů, zvuků či emocí atd.

Jelikož je známo, že první sen je inspirován převážně nejčerstvějšími událostmi, zatímco sny pozdější čerpají z mnohem starších vzpomínek, i já jsem se k této anamnéze přiklonila a postupovala tak při samotné tvorbě.

Na začátku celého snu pro mne bylo inspirující použití pseudohalucinací představujících nynější každodenní starosti a celodenní aktivity, kterými byly dny plné učení a procházení mnoha textových materiálů, které mi v paměti utkvěly a začaly se objevovat i při spánku.

Další inspirací mi byly různé symboly z mých vlastních snů. Například maska či anděl, které i díky svému významu perfektně zapadají do celé kompoziční myšlenky. Protože viděti ve snu plesovou masku znamená, že „je dobré se jednou v roce vybouřiti“.¹⁴ Což by podle Freudovy teorie znamenalo nedostatek večírků a zábavy. „Viděti anděla ve snu znamená velké štěstí, potvrzení všech nadějí a přání, vítané zprávy.“¹⁵

14 *Velký internetový snář: M* [online]. [cit. 2011-04-28]. Dostupný z WWW: <<http://www.provaz.cz/sny/pismo.php?trideni=1600/>>

15 *Velký online snář: A* [online]. [cit. 2011-04-28]. Dostupný z WWW: <<http://www.velky-online-snar.ic.cz/a-z/a.html>>

Zmíním i téma pronásledování, které dost často sama ve snech prožívám a ve videoartu je vyobrazeno v závěrečné dramatictější části. Když je člověk pronásledován a nemůže například ani běžet nebo utíká, ale velmi pomalu a navíc nemůže křičet. Tak takovýto úprk znamená trochu opak, že „nebezpečí snadno ujdeš“¹⁶.

Ale vůbec jako hlavní a děsivou inspirací, kterou jsem využila v závěru krátkého filmu byl můj stále se opakující sen v dětství o děsivém vraždícím klaunovi. Tato noční můra mě pronásledovala přibližně dva měsíce téměř každou noc, po nechtěném zhlédnutí hororu „It“ od Stephena Kinga (Obr.26.). A jelikož se mi i teď určité scény barvitě vybavují, použila jsem symbol klauna jako ztotožnění noční můry i v mé prezentaci. Symbol klauna sice znamená, „že šťastný je ten, kdo vypadá šťastný sobě, ne druhým“¹⁷, ale pro mé účely jsem ho použila jako symbol traumatického zážitku z dětství.



Obr. 26. Ukázky z filmu It, S. King

Zmíním-li se ještě o zvuku, tak i pro audio část jsem využila jednu inspiraci z vlastního snění. Můj sen například dost často doprovází zvyšující se monotónní zvuk, něco jako pištění či skřípání, které vše přehluší, a to symbolizuje, že se blíží nějaké nebezpečí. Pokaždé když to „slyším“ vím, že se někde objeví démoni či duchové nebo někdo či něco, co mi chce ublížit. Je to taková předzvěst uvědomění si nadcházející špatné situace.

¹⁶ Velký online snář: U [online]. [cit. 2011-04-28]. Dostupný z WWW: <<http://www.velky-online-snar.ic.cz/a-z/u.html>>

¹⁷ Velký internetový snář: M [online]. [cit. 2011-04-28].

Dostupný z WWW: <<http://www.provaz.cz/sny/pismeno.php?trideni=1600/>>

6.4 Sen

Jelikož jsem se řídila při tvorbě videoartu také informacemi o samotném spánku a jeho fázích, podřídila jsem tomu i onen „Sen“, krátký film, tudíž je v něm při pozornějším vnímání možné rozeznat určité fáze spánku, podle toho co se v nich objevuje. Jak jsem popisovala už v teoretické části stádia NREM spánku, že se jedná čtyři různé fáze, přičemž si poslední dvě jsou velmi podobné, využiji toho k jejich spojení v interaktivní části vizualizace mého Snu.

Do jisté míry, kam až mi výtvarné zpracování dovolilo, jsem se snažila zachovat i určité časové délky prezentovaných fází. Samozřejmě vůči sobě v jistém poměru. Každý úsek snění, podle jednotlivých fází, je něčím specifický. Má nějaký základní sen či více kratších snů a v nich určité symboly o něčem vypovídající.

6.4.1 fáze snění

Sen v první fázi NREM spánku je zobrazen přechodem z bdělého do spánkového stavu formou usínání. Objevují se v něm polosny a pseudohalucinace, v této fázi velmi obvyklé reakce na celodenní jednotvárnou činnost. V mém případě často se opakující a před očima „míhající se“ text. Tyto „pseudohalucinace“ či polosny prolínající se do sebe upozorňují na velmi aktivní mozkovou činnost. Zatím jde o lehkou formu spánku a částečné snění, přičemž se mohou objevovat i zvuky, které jakoby „vtahují“ člověka do hlubšího snění.

Druhá část snu je jakýmsi přechodem k reálnějším snům, které následují po této fázi. Zde se jedná stále o prolínání různých obrazů kratších snů. Může to být spojené s denní aktivitou, vzpomínkami či nedostatky, které se v bdělosti nestihly zařadit a ve spánku mají snahu „vylézat“ na povrch. Zobrazila jsem tuto část jako průlet obrazů jakýchsi útržků z předešlých dní. Z hlediska podkladů a informací o spánku by tato část snění měla být jedna z nejdelších. Jelikož se v této fázi spánku často mohou vyskytovat noční děsy, prezentuji ji také takovýmto děsivějším způsobem.

Třetí a čtvrtá fáze pospolu jsou brány už jako celkem hluboký spánek. V tomto úseku je v první části mým snem zjevení anděla což věští štěstí. Přechází se od strašidelných nočních děsů k pozitivně laděným snům. Dalším úsekem a symbolem je sen o masce, nebo také dámě v masce což by mohlo symbolizovat nedostatek zábavy, například večírků.

Tento sen s maskou je zakomponován do odlehčenějších vizualizací. Je zde stále vidět, že se jedná o část NREM spánku, kdy jsou sny pořád ještě jakýmsi náznakem. Tuto fázi jsem ale oproti předešlým vyobrazila více barevně a hravě. Čím více se blíží hlavní snová fáze REM, tím více jsou rozpoznatelné i reálnější zvuky. V tomto případě zvuky přírody a zpívajících ptáků.

A vůbec hlavní částí celého Snu, krátkého filmu, je snění v REM fázi spánku. Jde totiž o fázi, ve které se prokazatelně zdají sny. Velmi živé sny a mnohdy i noční můry. Zde jsem se přibližně v polovině zaměřila na přechod od pozitivně laděných snů až právě po ty hororové. K takovéto změně jsem využila vnější okolní faktor, kterým byl v tomto případě nepříjemný zvuk.

Formou zpracování by v této fázi mělo být jasné, že se zde už o NREM spánek nejedná. Symboly jsou zde zprvu veselé s jarní tematikou. Po nějakém čase se však objeví ten nepřírozený divný zvuk, který aktivuje senzory ještě horších podvědomých zvuků, což vede k domněnce nebezpečí. To v brzké chvíli přichází...

Hlavním symbolem této části snění je klaun. Onen vraždící klaun z dětství. Krom něho je zde určitě všemi oblíbený symbol útěku s pronásledováním. Noční můra s klaunem nakonec povede k samotnému probuzení a tím i ke konci prezentace mého „Snu“ – krátkého filmu.

Jelikož by tento sen měl být nejživější ze všech uvedených, musela jsem určité odlišné úseky něčím sjednotit. A takovýmto sjednocovacím prvkem byly záběry mých chodidel. Nejprve jak se prochází po rozkvetlé louce a poté po navázání na negativní část snu i v bahně.

7 KRÁTKÝ FILM

7.1 Preprodukce

Při tvorbě jakéhokoli filmu se vše odvíjí od dobře napsaného skriptu, scénáře. I já jsem šla tímto směrem a v této fázi tvorby jsem provedla nezbytná rozhodnutí pro zahájení samotného natáčení. Preprodukce je velmi důležitou částí celého projektu, počínaje formulací vlastní představy a vůbec samotné vymyšlení všech určitých snů a jejich návazností na sebe, s příkloněním k podkladům a informacím o spánkových fázích. Dále promyšlení toho co půjde natočit a popřípadě jak, jakou formou se vůbec bude postupovat a jak to celé bude fungovat jako jeden celek. K tomu mi perfektně posloužily určité postupy prováděné i při profesionálních natáčeních, jakými jsou tvorba scénáře a plánování a vytvoření storyboardů některých scén.

7.1.1 Důležitá rozhodnutí

Nejprve jsem si musela rozmyslet pro mě základní otázky. Jako například jaké poslání by tento film měl nést, komu je určen, jaké pocity a emoce by měl v divákovi vyvolat. Zda má mít projekt nějaký konkrétní vizuální charakter nebo jakým dojmem by měl vůbec působit. Zda budou potřeba nějaké rekvizity či kostýmy a popřípadě jaké. Od těchto základních věcí se odvíjelo vše ostatní.

Poslání filmu není zcela určité, spíše by měl v divákovi vyvolat a poté i zanechat silný emoční dojem. Každý by si z tohoto filmu měl „vzít své“. Ať už formou vizuality, emocí či pouhých informací. Nejlépe vším najednou.

Jelikož se lidem podle studií zdají převážně neutrální a děsivé sny (až ze dvou třetin), v mém případě to tak opravdu je, příklonila jsem se k tomu také a většina filmu je opravdu takovouto formou zpracovaná, někdy až „mrazivá“.

Vše je podpořeno audio zvukem, který hraje velmi důležitou roli v celé vizuální kompozici.

K některým scénám bylo zapotřebí pořídit si i určité rekvizity. Například masku klauna, škrabošku, oblečení a doplňky ke scéně s andělem a další.

Přes všechna úskalí s tímto tématem spojená bylo ovšem hlavní vytvořit ucelené a vizuálně zajímavé dílo.

7.1.2 Scénář

I když se v tomto případě jedná o sny, které jsou většinou zmatené a nedávají smysl, musela jsem si i přesto najít určitý příběh. Lépe řečeno krátké do sebe zapadající příběhy. Jelikož půjde v tomto krátkém filmu o formu příběhu s velmi vizuálním charakterem, čili bez dialogů, vypadá můj skript spíše jako popis určitých událostí, které se v té které části mají odehrávat. Není zde potřeba vypisovat konkrétní záběry. Samozřejmě jsou i jisté scény, které mají daný pevný záměr a které bylo potřeba dobře rozmyslet, naplánovat a hlavně následně natočit i sestříhat. U nich je právě scénář na místě.

Co se týče struktury scénáře, tak v mém případě funguje na celek filmu. Je zde patrný začátek v podobě usínání. Střední děj, který je v mém případě trochu složitější, takže se zde Hollywoodská struktura vážně použít nedá. A na závěr konec, který představuje zpětné vrácení se do reality formou probuzení určitým šokem.

První jednání. Na začátku se odehrává scéna usínání, točená v mém pokoji. Jde o záběry jakoby viděné mýma očima. Čili pohled na strop s pomalým otáčením směrem na bok, kde posléze nastane stříh a děj se začne odehrávat jakoby podvědomě, v říši snů. Postupným přechodem z bdělého stavu ke spánku se přejde k iluzi - pseudohalucinacím. Tyto záběry jsou pořízeny ve stejném pokoji jako scéna s usínáním, kvůli identickému zabarvení scény. Bylo třeba natočit různý text a studijní materiály, se kterými se pak dále pracovalo hlavně v postprodukci.

Druhé jednání jsem pro sebe označila jako druhou až čtvrtou fázi NREM spánku a ze dvou třetin i hlavní REM fázi. V tomto případě je skript trochu složitější. Popíšu tedy postupně po fázích spánku, přičemž bude-li některá scéna potřebovat více pozornosti a promyšlení, budu jí věnovat detailní popis.

Začátek druhého jednání je přechod z první fáze spánku NREM do fáze druhé. Zabarování scén je velmi podobné předešlému, avšak od zeleného nádechu se bude pomalu upouštět. Celá druhá fáze by měla zabrat ze všech těchto částí nejvíce času a tudíž by měla být co nejvíce vizuálně atraktivní. Co se týče zobrazovaných scén, tak ty budou kvůli tajemné atmosféře točeny převážně v půdních prostorách. Jsou zde i scény nočních děsů. Například záběry z tajemného, strašidelného lesa nebo scéna, kdy se v zašlém zrcadle objeví něco jako duch, v němž poznám svůj obraz. Celé to je podpořeno výraznými zvukovými efekty.

Třetí a čtvrtá část snění je znázorněna opět jistým přechodem. Scény se nyní přesunují z interiéru do exteriéru. Jsou barevně více atraktivní a pozitivní. Velkou zásluhu na vytvoření zajímavých efektů zde bude mít práce v postprodukci.

Jsou zde hlavní scény s andělem a maskou, i když více záběrů bude symbolizovat neutrální snění.

Scéna zjevení anděla je pořízená v exteriéru, natočená za krásného slunečného počasí. Budí dojem vnitřního klidu a duševní pohody. Je zde opět zapotřebí herečky namalované spíše nevýrazným make-upem, který je světlý a v některých místech zlatý. A samozřejmě je nutný i bílý kostým, který bude anděla připomínat. Nebude to anděl jak ho známe, s kýčovitými křídly. Jde o to ho zobrazit jako vizuální výjev myslí. Ve filmu bude nakonec toto andělské zjevení zobrazeno ve velmi krátkém časovém úseku.

Scéna s maskou by měla působit až trochu groteskně. K vytvoření této scény je zapotřebí herečka a kostým, jehož součástí je škraboška a kožich. Jako rekvizity jsou použity sklenka a láhev šampaňského. Herečka má vytvořený noblesnější účes a její make-up také odpovídá „večírkovskému“ ladění. Scéna bude točena opět v exteriéru, ve dne, za pěkného počasí. Herečka bude kamerou zabírána před zdí domu, nějakého klubu například a bude veselá, bude se smát a jakoby tančit a popíjet šampaňské. Postprodukce později doladí určité detaily.

Poslední částí tohoto dějství je vlastně část hlavní, snová. Sice na dobu trvání není dlouhá, jde cca o čtvrtinu celého filmu, ale zato je nejvíce propracovaná, co se scén a jejich návaznosti týče.

Jsou tu scény přírody, rozkvetlé louky. Záběry jsou i na mé nohy procházející se po takovéto louce. Následují podobné záběry, ale už ne na rozkvetlou louku, ale na procházení se bahnem. Poté přijdou dramatičtější scény. Například ta s klaunem, ke které je zapotřebí herce a masky klauna. Hercovo oblečení je černé, má černé i rukavice. Jako rekvizitu drží v ruce „krvavý“ srp. Tato scéna začíná, když klauna zahlédnu v lese. Po nějaké chvíli si mne všimne a následuje scéna útěku. Ten nakonec bude úspěšný a pronásledovatel mě nechytí. Ale další na to navazující scénou, už velmi hororovou bude scéna na půdě, kde se opět vyskytne tento klaun. Začíná to tím, že slyším zrnící televizi, kterou posléze najdu. V ní se objeví klaun, stejné nebo podobné záběry jako když jsem ho viděla v lese. A poté co začne přeskakovat obraz, se najednou ukáže záběr půdy

kde stojím já před televizí a za mnou onen klaun. Se zděšením se otočím, ale on tam nebude. Při vracejícím se pohledu mne překvapí, když bude stát přímo přede mnou. A tímto šokem můj sen skončí, protože bude následovat fáze probuzení. To je vlastně vyústěním třetího dějství.

7.1.3 Plánování

Jelikož je samotné plánování úzce spjata s tvorbou rozpočtu, je to v mém případě jednoduché. Mé natáčení se dá brát jako nízko nákladové, takže jsem žádný rozpočet řešit nemusela. Což znamená, že téměř cokoliv jsem si vymyslela, samozřejmě reálně uskutečnitelného, šlo provést a natočit.

Prvním krokem před samotným natáčením bylo vytvoření plánu produkce. Určení zdrojů potřebných pro každou scénu. Pořadí scén v jakém se budou natáčet, obsazení „herců“ k několika určitým scénám, potřebné rekvizity, určení lokalit natáčení, zda se bude točit v interiéru či exteriéru, za jakého světla či natáčení v noci atd.

Dalším krokem je upřesnění skriptu. Jedná-li se o nějakou složitější scénu, pak je dobré převést ji na seznam hmotných věcí. Kvůli pořádku a promyšlení každého detailu, aby se na nic nezapomnělo. Musí se vypsát lokalita, herci, rekvizity, kostýmy, make-up či účesy herců, denní či noční doba natáčení, interiér či exteriér, zvuk či hudba a další důležité věci, které jsou k té či oné scéně potřeba.

Důležité pro správné plánování je také určení pořadí natáčených scén. Například seřadit scény natáčené v exteriéru a natočit je najednou, pokud se to stihne tak v jeden den a scény v interiéru jindy. Jde o to pracovat úsporně s časem. Protože správné pořadí, tak jak můžeme pak celý film vidět, se nakonec sestříhá a poskládá v postprodukční závěrečné fázi.

7.1.4 Storyboard

U některých složitějších scén jsem si zkoušela vytvářet i storyboard, jelikož jsem ho nikdy dřív nedělala. Spíše ze zvědavosti než z nějakých určitých záměrů. A musím říct, že mi to nakonec v některých případech usnadnilo pozdější práci. Při plánování střihu například, pro pohyb kamery nebo při výtvarných a vizuálních detailech scény a podobně. Je pravda, že se člověk storyboardu nemusí přímo držet, a že ho nemusí ani vytvářet, ale jde v něm hlavně o důležité informace, které se při jeho tvorbě zjistí. Tímto způsobem

jsem vlastně postupovala i já. Pro jeho vytvoření jsem si nejprve sestavila seznam různých záběrů scény, zarámování, detaily atd. a pustila jsem se do kreslení, které se nakonec „zvrtlo“ v různé vpisování poznámek a postřehů, že v závěru už tolik nešlo o samotný storyboard, jako spíše o poznámky. Ale pomohlo mi to.

Pro tvorbu storyboardu dnes již existují různé počítačové programy, které usnadní práci. Já jsem se však držela původních forem zpracování, tudíž vše hezky ručně perokresbou.

7.2 Produkce

7.2.1 Technické vybavení

Při natáčení a vůbec celkové tvorbě produkce filmu jsem používala technické vybavení v podobě kamery značky panasonic NV-GS70, fotoaparát Nikon D90, dále stativ, malý přídatný mikrofon, dálkové ovládání ke kameře a videokazety Panasonic Mini DV.

Co se týče osvětlení, tak žádný náhradní světelný zdroj, kromě slunečního světla a umělého „žárovkového“ světla jsem nepoužívala. Většina scén je natočena ve dne v exteriéru. Jelikož je video mnohem citlivější než fotografický film, je třeba dobrého světla, aby vznikl kvalitní obraz. Pro mé účely jsem zkoušela více různých způsobů expozic, protože jsem chtěla vytvořit hlavně umělecké záběry, v kterých se mi více hodilo například přeexponování či naopak podexpozice. Samozřejmě jsem všechny záběry natáčela několikrát, s různým nastavením clony i závěrky, ale i se samotnou autoexpozicí, pro případ, že mnou nastavená expozice by v závěru vypadala špatně. Čím více záběrů s různým osvětlením, tím lépe a snadněji se pak pracovalo v postprodukcí.

7.2.2 Natáčení videa

Při natáčení jsem volila převážně manuální ovládání kamery kvůli vizuální stránce a lepším záběrům. Používala jsem jak stativ, tak i držení kamery v ruce. Každý z těchto způsobů vyjadřuje jistou situaci jinak. Díky stativu jsem mohla natočit scény ničím nerušené a jakoby čisté a naproti tomu, když jsem držela kameru v ruce, pořídila jsem dynamičtější a autentičtější záběry, které diváka více vnesou do dění ve snu, jako by tam sám byl a prožíval to co já.

Jelikož jsem si na začátku v době plánování natáčení sepisovala určitý skript, kterého jsem se chtěla při natáčení držet, musím říct, že v některých případech to ani moc nešlo nebo to nebylo nutné. Samozřejmě jsem ho dodržovala ve scénách, ve kterých bylo zapotřebí herců, ale některé vizuálně zajímavé záběry se mi v podstatě „zrodily“ pod rukama z ničeho nic, bez jakéhokoliv plánování, a s těmi se pak dalo také pracovat.

Co se týče kompozic záběrů, tak některé byly samozřejmě dané. Určitá vzdálenost objektů či herců od kamery, zajímavé prvky a detaily, které nemohly chybět. Vše muselo sedět, být promyšlené a hodit se k sobě. U takových těch „volnějších“ záběrů byla volná i kompozice. Na tu jsem přicházela a vytvářela si ji v průběhu natáčení. Nebála jsem se ani jistých porušení kompozičních pravidel, velkého přiblížení, rozostřených záběrů atd.

7.2.3 Zvuky v produkci

Při natáčení videa jsem automaticky natáčela i audio stopu. Jelikož při natáčení vydává sama kamera rušivé zvuky motorku, tak ne ve všech případech je tento zvuk kvalitní. Já sama jsem většinou tyto zvuky pořízené přímo k videu moc nepoužívala. V několika málo případech ano, ale spíše jsem se snažila je pomocí externího mikrofону posléze nahrát znovu nebo použít úplně jinou audio stopu, například nějakou melodii.

Bylo docela zábavné některé zvuky i vytvářet, aby se hodily k určitým scénám. Šlo převážně o skřípavý, drnčivý a podobně znějící hluk, který se svou povahou hodí k dramatictější části filmu, snu. Chtěla jsem, aby většina zvuků byla pořízena právě mnou.

7.3 Postprodukce

Postprodukce je rozhodující částí filmové výroby. Je to asi nejzdlouhavější činnost celého procesu. Filmové obrazy musí být sestaveny tak, aby vypovídaly nějaký příběh. Lze je různě zpřeházet, použít různé efekty a dodat hudbu či zvuky.

Já sama jsem natočila mnoho materiálu, s kterým se dalo pracovat, možná až příliš mnoho, protože jsem většinu ani nepoužila. Samozřejmě je vždy lepší mít toho více než méně. I když pro mě pak v některých případech bylo těžké si vůbec vybrat konkrétní záběr a s ním pracovat, protože se mi jich hodilo hned více najednou.

Existuje mnoho programů na stříhání videa, mezi něž patří například různé verze programů VirtualDub nebo Nandub, Adobe Premiere a jeho největší konkurent Sony Vegas Pro a mnohé další.

7.3.1 Adobe Premiere

Já jsem si zvolila Adobe Premiére Pro 2.0. Jelikož jsem v něm už dříve pracovala, stačilo mi si ony dovednosti v něm pouze oprášit. A mohu říct, že mi plně vyhovuje.

Tento program je používán pro editování videa v profesionální kvalitě a podporuje vysoké rozlišení pro stříh videa. Podporuje velké množství formátů video i audio souborů a kodeků. Je integrovaný s dalšími grafickými programy, kterými jsou Adobe Photoshop a Adobe After Effects.

Ovládací prvky v premiére mi přijdou celkem přehledné. Využívala jsem mnoho zde nabízených funkcí od samotných stříhů a přechodů přes efekty až k samostatnému doladění zvuku.

7.3.2 Přechody, efekty a stříhy

Jelikož by se s efekty i přechody nemělo nijak plýtvat, protože se pak z výsledného díla stane spíše kýč či nějak jinak „zdegenerovaná“ forma videa, řídila jsem se tímto i já. Spíše jsem využívala samotných vizuálně zajímavých záběrů než přemíry efektů.

Co se přechodů týče volila jsem většinou obyčejné zatmívání a roztmívání, překrývání videí, ale i prostý stříh bez jakýchkoli přechodů.

Z efektů jsem využívala převážně korekci barevnosti a světelnosti, „rozostřovací“ efekty a pár dalších.

Snažila jsem se pomocí stříhů, efektů i přechodů dosáhnout zajímavé, vizuálně atraktivní kompozice. Avšak těmito pomocnými postprodukčními prostředky to nezahtít. Pořád pro mě byla důležitější jistá kompoziční „čistota“.

7.3.3 Hudba a Zvuky

Jak jsem se již zmínila, používala jsem i audio stopu natočenou přímo s videem. Někdy jsem musela použít malý mikrofon a zvuky dotočit posléze znovu, kvůli kvalitě. Pro určité

scény jsem některé zvuky i sama vytvářela a natáčela. Šlo spíše o vrzavé či různě jinak nelibé zvuky.

K některým málo zvukům jsem se dostala i na internetu, šlo o různé kratšounké Hampley, které měly pouze podpořit originální audio stopu.

Použila jsem do svého „snu“ i některé melodie či hudbu jistých interpretů. Samozřejmě jsem myslela i na autorská práva. Tudíž jsem nepoužila žádnou skladbu celou. Šlo většinou pouze o použití krátkých pasáží, které mi do filmu zapadaly. Mnohdy jen několikavteřinové úseky, často také různě upravované, co se rychlosti týče. Navíc jsem se zvukem hodně experimentovala a různé audio stopy přes sebe překrývala. Některé jsem nechala výraznější, jiné jsem zase potlačila.

Mohu-li jmenovat interprety, od kterých jsem čerpala, alespoň částečně, tak jimi jsou britský multiinstrumentalista, skladatel a zpěvák Mike Oldfield. Dále jihokorejský pianista a skladatel Yiruma a mimo jiné i americký televizní, filmový i videoherní hudební skladatel Garry Schyman, u něhož mě zaujala hlavně hudba v podání orchestru, složená k videohře BioShock. Jde o velmi impozantní a silně emoční dílo, které je dominantním prvkem celé videohry. Mimochodem jde o opravdu děsivé melodie.

8 WEBOVÁ STRÁNKA

Webová stránka je součástí celého Imaginárního projektu. Slouží především jako jistý „nosič“ krátkého filmu. Svým vzhledem, informacemi i různými jinými prvky je zaměřená na tematiku snů a snění. Divák se zde informace o tomto zajímavém tématu dovídá jak formou vizuální, tak formou psanou.

8.1 Vizuální vzhled stránky

Snažila jsem se tuto stránku vizualizovat tak, aby co nejvíce připomínala tajemnou říši snů, tajemné podvědomí. Pozadí stránky je zobrazeno v tmavých zastřených barvách s různými neurčitými fantazijními prvky. Tyto lehké textury v pozadí navozují dojem jakési nekonečnosti našeho vnitřního bytí.

Hlavním stěžejním bodem uprostřed stránky je obdélníkový rám, kde se bude film Sen „promítat“. Vizuálně je tento rám řešený tak, aby na sebe nestrhával veškerou pozornost kvůli středové kompozici. Takže jsem se snažila potlačit opět jeho barevnost. Je jednoduchý, tmavě hnědý a hlavně se hodí k abstraktně pojatému pozadí stránky. Podobně jsem pracovala i s interaktivními tlačítky, které se objeví po prvním přehrání filmu. Jsou barevně sladěná s rámem.

Další tlačítka, která již nepatří k interaktivní prezentaci, ale k samotnému webu, jsou opět barevně nenápadná a jistým způsobem se odlišují od dominantní části s videoartem. Zvolila jsem, už kvůli pozadí, jednoduchost ovládání a minimalistickou formu layoutu.

8.2 Grafické zpracování

Na tvorbě designu webové stránky jsem pracovala v programu Adobe Photoshop.

Vůbec první stránka, která se objeví po zadání domény *www.interaktivniprojekt.cz* je jistá „načítací“ stránka, kde se objevují texty jako citát o snech, název mého projektu i mé jméno. Jakmile bude film připravený k přehrání ukáže se webová stránka a film se spustí.

Pozadí stránky je vytvořeno z více různých obrázků a fotografií, přičemž okraje jsou ztmaveny do černa. Celkově jsem používala tmavé barvy. Při tvorbě okna na přehrávání filmu (onoho rámu) jsem dbala na rozměry širokoúhlého filmu, které jsou 1024 x 576.

Písmo použité v layoutu je Century Gothic. Volba tohoto písma závisela na jeho jednoduchých liniích. Sama výtvarná stránka webu je už tak dost dominantní, že by jiný typ písma mohl být rušivým elementem. Celkový layout jsem se snažila vytvořit co nejjednodušeji, aby byl přehledný a zároveň, aby zapadal do výtvarné kompozice.

Co se týče struktury, tak jsou na webových stránkách čtyři hlavní tlačítka. Prvním z nich je **projekt**. Zde se lidé dozví vše o mém Imaginárním projektu. Co mne k němu vedlo, čím jsem se při jeho tvorbě řídila atd. Je zde i „podsekce“ s názvem autor, kde budou nějaké informace o mně, hlavně v souvislosti s tímto dílem.

Dalšími tlačítky jsou **spánek a sny**, kde jsou všechny důležité informace nejen o fázích NREM a REM, ale také o dalších zajímavostech ohledně těchto témat. Posledním tlačítkem jsou **odkazy** k dalším stránkám podobného ražení. Například k on-line snáři, kde si lidé mohou zjistit, co jaký snový symbol znamená.

Vrátím-li se k interaktivitě filmu, tak je to postaveno na tom, že po přehrání filmu se objeví interaktivní lišta s tlačítky, kterými jsou NREM, REM, INFO a PŘEHRÁT. Tlačítko NREM má při najetí myši ještě další vysouvací lištu, rozdělenou na tři části podle stádií spánku, přičemž ta poslední zahrnuje třetí i čtvrté stádium NREM spánku zároveň. Video bude mít čtyři scény a každé z těchto tlačítek odstartuje vybranou sekci. Po jejím přehrání se zobrazí informace o právě přehrané scéně. Ovládání přehrávače má funkci stop a play a je zde i možnost pustit video Full Screen.

Kdykoli se klikne na jiné tlačítko, které nesouvisí s videoartem, jako například *projekt*, *sny* atd., interaktivní lišta zajede, téměř se schová pod přehrávací okno, a to bude sloužit jako okno textové. Pro návrat k interaktivní části stránky stačí najet myší na onu „zastřešenou“ lištu a ta se opět rozbálí.

Stránka bude uchycena k hornímu okraji a na střed. Pozadí i obsah si ponechá svou velikost a kompozici, ale linky v horní a spodní části stránky se budou přizpůsobovat velikosti, šířce monitoru. Okolní prostředí bude černé, popřípadě s lehkou texturou jako na pozadí webových stránek.

ZÁVĚR

Práce na tomto projektu mne velmi bavila. Dozvěděla jsem se díky zvolenému tématu mnoho zajímavých informací. Celkové zpracovávání, už od návrhů přes natáčení a sestřihání videa až po tvorbu webové stránky jsem důkladně zvažovala, protože přeci jenom se jednalo o mnoho různých činností. Byla jsem scénáristou, producentem, kameramanem, stříhačem atd. v jedné osobě. Do realizace projektu jsem se nakonec vrhla s nadšením. Chtěla jsem pracovat na autorském projektu, jelikož se vlastně jedná o mou nejspíše už poslední „volnou“ práci, protože v povolání si už nebudu moci jen tak vybírat, co bych chtěla dělat a co by mě bavilo. Navíc tematika snů mě vždy fascinovala a zajímala a s o to větší radostí jsem na projektu pracovala.

Dozvěděla jsem se mnohé i o zajímavých umělcích z okruhů dream artu, net artu i samotného video artu. Mohu říci, že pro mne tato práce byla přínosem, jak z hlediska rozšíření uměleckého obzoru, tak také po technické stránce zručnosti v používaných grafických programech.

Věřím, že jsem tento autorský projekt vytvořila jak nejlépe jsem mohla. Samozřejmě každý má jiný vkus a vždy se nepodaří zavděčit všem, ale přála bych si, aby toto dílo zanechalo v každém divákovi alespoň nějaké to snové poselství, nějaký ten emoční dojem a pro ty, kteří o tomto tématu moc nevěděli i zajímavé informace.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Monografie:

- [1] SCHLOBOHM, Annelie. *Obrazy našich snů*. 1. vyd. 1997. ISBN 80-7176-578-3.
- [2] INGRAM, Jay. *Cesta zatajemstvím mozku: Hořící dům*. 1. vyd. 1996. ISBN 80-85954-12-5.
- [3] FINK, Georg. *Výklad snů od A do Z*. 1. vyd. 2004. ISBN 80-249-0433-0.
- [4] BARRETT, V. David. *Výklad snů: Věštecké předpovědi*. 1. vyd. Praha: Ikar, 1998. ISBN 80-7202-289-X.
- [5] *Multimédia: Podrobný průvodce*. 1. vyd. Praha: Albatros, 1997. ISBN 13-707-97.
- [6] POSPÍŠIL, J., STANISLAV, M. *Multimediální slovník, aneb, Manuál milovníka multimédií*. 1. vyd. Olomouc: Rubico, 2004. ISBN 807346019X.
- [7] HORNÝ, S., KRSEK, L. *Úvod do multimédií*. 1. vyd. Praha: Oeconomica, 2009. ISBN 978-80-245-1608-0.
- [8] NAVRÁTIL, P. *Počítačová grafika a multimedia*. 1. vyd. Kralice na Hané: Computer media, 2007. ISBN 80-86686-77-9.
- [9] STURKEN, M., CARTWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. 1. vyd. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-556-1.
- [10] FAIRS, Marcus. *Design 21. století: nové ikony designu od masového trhu k avantgardě*. 1. vyd. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-970-2.
- [11] KLINGSÖHR-LEROYOVÁ, C. *Surrealismus*. 1. vyd. Praha: Slovart, 2005. ISBN 80-7209-656-7.
- [12] AGUILERA, C., R. *Slavador Dalí*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0326-8.
- [13] SAMARA, T. *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování*. 1. vyd. USA: Rockport Publishers, 2007. ISBN 978-80-7391-030-3.
- [14] TWEMLOVOVÁ, Alice. *K čemu je grafický design?* 1. vyd. Praha: Slovart, 2008. ISBN 978-80-7931-027-3.

- [15] LONG, B., SCHENK, S. *Velká kniha digitálního videa*. 1. vyd. Brno: CP Books, 2005. ISBN 80-251-0580-6.
- [16] KELBY, S. *Digitální fotografie*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2009. ISBN 978-80-251-2335-5.
- [17] KRČMÁŘ, Jakub. *Adobe Photoshop: praktický webdesign*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2006. ISBN 80-247-1423-X.
- [18] PECINOVSKÝ, Josef. *Adobe Premiere Pro 2.0: praktický průvodce*. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2006. ISBN 80-247-1956-8.
- [19] COTTON, B., OLIVER, R. *Understanding hypermedia 2.000: Multimedia origins, Internet futures*. 1. vyd. London: Phaidon, 1997. ISBN 0-7148-36575.
- [20] RUHRBERG, K., SCHNECKENBURGER, M., FRICKEOVÁ, Ch., HONNEF, K. *Umění 20. století: Malířství, Skulptury a objekty, Nová média, Fotografie*. 1. vyd. Praha: Slovart, 2004. ISBN 80-7209-521-8.

Internetové zdroje:

- [21] *Wikipedie: Představa* [online]. [cit. 2011-03-11]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Představa>>.
- [22] *Imaginace: Představa* [online]. [cit. 2011-03-11]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Imaginace>>.
- [23] *Sny, spánek a umění* [online]. [cit. 2011-03-11]. Dostupný z WWW: <<http://www.sny.cz>>.
- [24] *Wikipedie: Sen* [online]. [cit. 2011-03-13]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Sen>>.
- [25] *Wikipedie: Spánek* [online]. [cit. 2011-03-13]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Spánek>>.
- [26] *Sny: brána do přítomnosti* [online]. [cit. 2011-03-22]. Dostupný z WWW: <<http://klimes.mysteria.cz/clanky/psychologie/sny.htm>>.
- [27] *Sigmund Freud: Knihy a přednášky* [online]. [cit. 2011-03-28]. Dostupný z WWW: <<http://www.sny.cz/Sigmund-Freud>>.

- [28] *Wikipedie: Carl Gustav Jung* [online]. [cit. 2011-03-28]. Dostupný z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Carl_Gustav_Jung>.
- [29] *Velký online snář* [online]. [cit. 2011-04-16]. Dostupný z WWW: <<http://www.velky-online-snar.ic.cz/>>.
- [30] *Velký internetový snář* [online]. [cit. 2011-04-16]. Dostupný z WWW: <<http://www.provaz.cz/sny/news.php>>.
- [31] *Wikipedia: Dream art* [online]. [cit. 2011-04-10]. Dostupný z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Dream_art>.
- [32] *Wikipedie: Multimedia* [online]. [cit. 2011-03-27]. Dostupný z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Multimedia>>.
- [33] *Wikipedia: Multimedia artist* [online]. [cit. 2011-03-27]. Dostupný z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia_artist>.
- [34] *Name Jun Paik* [online]. [cit. 2011-04-03]. Dostupný z WWW: <<http://paikstudios.com/>>.
- [35] *Bill Viola* [online]. [cit. 2011-04-03]. Dostupný z WWW: <<http://www.billviola.com/>>.
- [36] *Artmuseum.cz: Fluxus* [online]. [cit. 2011-04-15]. Dostupný z WWW: <http://www.artmuseum.cz/smery_list.php?smer_id=123>.
- [37] *The digital art collection: Biography/Biographie* [online]. [cit. 2011-05-10]. Dostupný z WWW: <<http://www.nam-june-paik.org/biography-biographie/>>.
- [38] *Artlist: Net.art* [online]. [cit. 2011-05-04]. Dostupný z WWW: <<http://artlist.cz/?id=4952>>.
- [39] *Wikipedia: Net.art* [online]. [cit. 2011-05-04]. Dostupný z WWW: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Net.art>>.
- [40] *Jodi: Joan Heemskerk a Dirk Paesmans* [online]. [cit. 2011-05-05]. Dostupný z WWW: <<http://message.sk/text/netart53.html>>.
- [41] *Wikipedia: Alexei Shulgin* [online]. [cit. 2011-05-05]. Dostupný z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Alexei_Shulgin>

- [42] *Artlist: Markéta Baňková* [online]. [cit. 2011-05-05]. Dostupný z WWW: <<http://artlist.cz/?id=319>>.
- [43] *Markéta Baňková* [online]. [cit. 2011-05-05]. Dostupný z WWW: <<http://www.bankova.cz/>>.
- [44] *Artlist: Michael Bielický* [online]. [cit. 2011-05-05]. Dostupný z WWW: <<http://artlist.cz/?id=1803>>.
- [45] *Kultura: Mladí umělci si oblíbili videoart* [online]. [cit. 2011-04-05]. Dostupný z WWW: <http://kultura.denik.cz/umeni/umelci_videoart20080715.html>.
- [46] *Artservis: Jakub Nepraš* [online]. [cit. 2011-04-05]. Dostupný z WWW: <http://www.artservis.info/index.php?option=com_content&task=view&id=234&Itemid=4>.
- [47] *Celý svět: Salvador Dalí* [online]. [cit. 2011-05-16]. Dostupný z WWW: <<http://www.celysvet.cz/salvador-dali.php>>.
- [48] *Wikipedie: Louis Buñuel* [online]. [cit. 2011-05-08]. Dostupný z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Luis_Bu%C3%B1uel>.
- [49] *CSFD: Počátek* [online]. [cit. 2011-05-16]. Dostupný z WWW: <<http://www.csfd.cz/film/254156-pocatek/>>.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Formy umění, Alexei Shulgin < http://www.c3.hu/collection/form/ >.....	15
Obr. 2. ukázky z www Jodi.ogr , název Location	16
Obr. 3. ukázky z www Jodi.ogr , název Location	16
Obr. 4. ukázky z NYC map, M. Baňková	17
Obr. 5. ukázky z www Scrabble , M. Baňková	17
Obr. 6. ukázky z videa Smysly života, M. Baňková	18
Obr. 7. Ukázka z projektu Exodus, M. Bielický	19
Obr. 8. Ukázka z projektu Exodus, M. Bielický	19
Obr. 9. Ukázka z projektu Exodus, M. Bielický	19
Obr. 10. Videoinstalace: Tento rok v Jeruzalémě, M. Bielický	20
Obr. 11. „Televizní podprsenka pro živou sochu“, N. J. Paik..22.....	22
Obr. 12. Performance: „TV Cello“, N. J. Paik..22.....	22
Obr. 13. Post-video Project, N. J. Paik	23
Obr. 14. Global Groove, N. J. Paik	23
Obr. 15. Videoart: The reflection pool, B. Viola	24
Obr. 16. Ocean Without a Shore, B. Viola	25
Obr. 17. Video instalace Reaktor, J. Nepraš	26
Obr. 18. Video painting (video) Babylon Plant, J. Nepraš.....	26
Obr. 19. Obraz Persistence paměti, Salvador Dalí	39
Obr. 20. Surrealist Objects, Salvador Dalí.....	40
Obr. 21. Gala, Salvador Dalí	40
Obr. 22. Gala hledící na moře, Salvador Dalí.....	41
Obr. 23. Sloni, Salvador Dalí.....	42
Obr. 24. Ukázky z filmu Andaluský pes, L. Buñuel.	43

Obr. 25. Ukázka z filmu Počátek, Ch. Nolan.....	44
Obr. 26. Ukázky z filmu It, S. King.....	48

SEZNAM PŘÍLOH

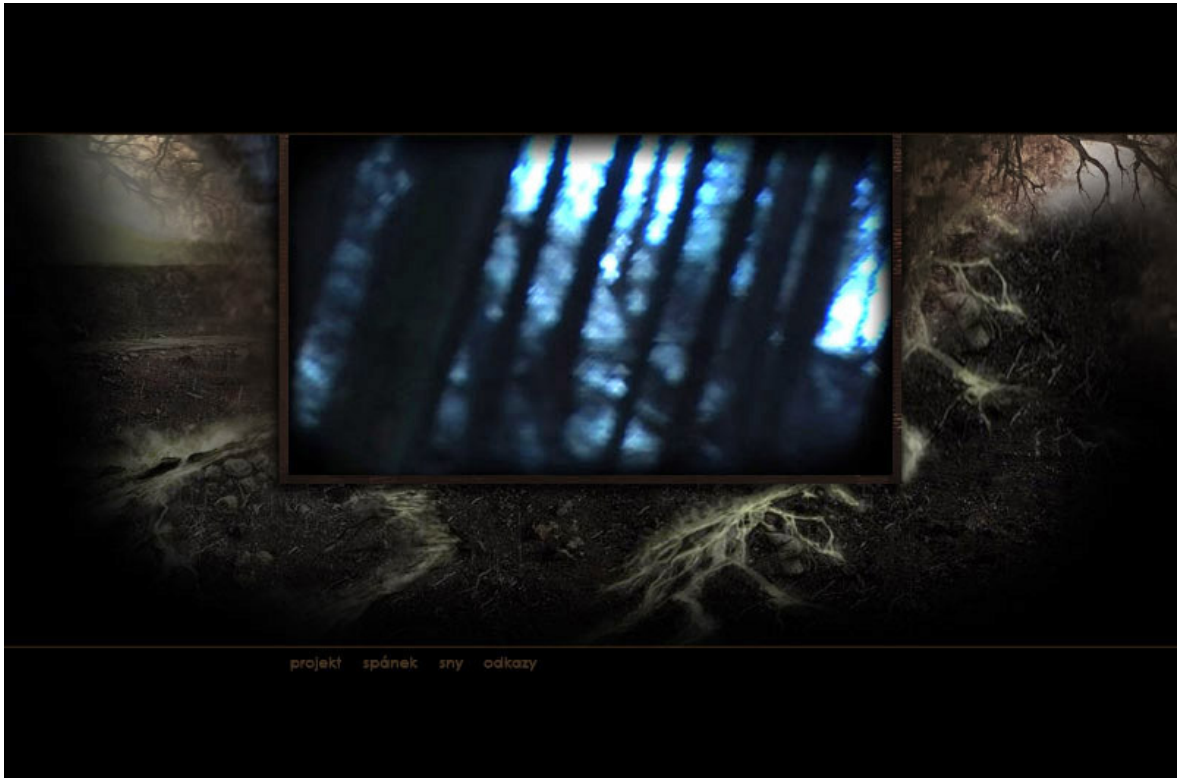
- PI Fotodokumentace z natáčení
- PII Webová stránka

PŘÍLOHA P I: FOTODOKUMENTACE Z NATÁČENÍ



PŘÍLOHA P II: WEBOVÁ STRÁNKA







NREM REM INFO PŘEHRÁT

projekt spánek sny odkazy