

Digitální poezie

BcA. Matej Vázal

Diplomová práce
2018



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Digitální design
akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Matej Vázal**
Osobní číslo: **K15371**
Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Digitální design**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Digitální poezie**

Zásady pro vypracování:

- 1) Rešerše k tématu práce
- 2) Analýza pro zpracování tématu
- 3) Variantní návrhy řešení
- 4) Postup zpracování vybrané varianty řešení

- a) teoretická část v rozsahu 30 – 35 normostran textu
- b) prototyp nebo funkční model nebo fyzický model v měřítku 1:1, 1:2, 1:3, 1:5, 1:10 podle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce
- c) grafická prezentace v rozsahu minimálně 3,5 m²

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

Seznam odborné literatury:

Online:

Culturenet [online]. Česká republika: Institut umění Divadelní ústav (IDU), ?2017
[cit. 2017-05-10]. Dostupné z: <http://www.culturenet.cz/>
IDU. Podpora a internacionalizace kulturních a kreativních průmyslů v ČR [online].
2017, 1(1), 70 [cit. 2016-02-24]. Dostupné z:
http://www.idu.cz/media/document/export-kkp-v-cr_2016.pdf

Offline:

Zrození tvořit. Praha: Citadella, 2017. ISBN 978-80-8182-066-3.
O městech a lidech. Praha: Piána na ulici, 2017. ISBN 978-80-270-1016-5.

Vedoucí diplomové práce: doc. ak. mal. Jan Meisner
Ateliér Digitální design
Datum zadání diplomové práce: 1. prosince 2017
Termín odevzdání diplomové práce: 11. května 2018

Ve Zlíně dne 1. prosince 2017


doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



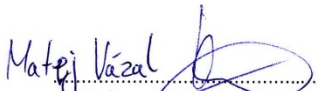

M. A. Bohuslav Stránský
vedoucí ateliéru

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 a bude dostupná k 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 užit 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 09.04.2018


.....
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 nevydělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační 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. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační 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 požít na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

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

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

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 vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího 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). Odpírá-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 užit 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 jim 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

Práca sa zaoberá rozšírením historickej definície poézie do kontextu súčasnej situácie v spoločnosti. Za pomoci digitálnych médií a modulárneho výstavníctva skúma priblíženie poézie smerom k mladšej populácii vyrastajúcej v digitálnej ére internetu a multimediálnych zariadení. Práca ďalej skúma vývoj vo výstavníctve, formu prezentácie a prínos nových médií. Výsledkom je teda modulárny prezentačný modul, určený na podporu prezentácie takmer akéhokoľvek objektu, alebo multimediálnej inštalácie. V tomto konkrétnom prípade ide o prezentáciu digitálnej poézie.

Kľúčová slova: Digitálna poézia, motion design, animácia, prezentačný modul, modulárny objekt

ABSTRACT

The diploma thesis deals with the extension of the historical definition of poetry into the context of the current situation in the society. With the help of digital media and modular exhibitions, it is exploring the poetry approach towards a younger population growing up in the digital era of the Internet and multimedia devices. The paper further examines developments in the exhibition, the form of presentation and the contribution of new media. The result is a modular presentation object designed to support the presentation of almost any project or multimedia installation. In this particular case, it is a presentation of digital poetry.

Keywords: Digital poetry, motion design, animation, module for presentation, modular object

PodĎakovanie:

Chcel by som sa poĎakovať vedúcemu práce doc. akad. mal. Jan Meisner, za jeho cenné rady, vecné názory a nápady a predovšetkým ohromnú trpezlivosť. Taktiež by som sa chcel poĎakovať všetkým spolužiakom, kamarátom, priateľke a rodine za podporu a čas strávený konzultovaním a podporou při vývoji celého projektu.

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a elektronická verze nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČASŤ	10
1 MOTION DESIGN	11
1.1 HISTÓRIA MOTION DESIGNU	12
1.2 FENOMÉN FILMOVÝCH TITULKOV	15
1.3 MOTION DESIGN V SÚČASNOSTI.....	17
1.3.1 Súčasní umelci a kreatívne štúdia v motion designe.....	17
1.4 TVORBA MOTION DESIGNU	20
1.5 SOFTWARE PRE PRÁCU S MOTION DESIGNOM.....	20
1.6 MOTION DESIGN VO VONKAJŠOM VYUŽITÍ.....	21
2 VÝSTAVNÍCTVO	23
2.1 HISTÓRIA VÝSTAVNÍCTVA	23
2.2 VÝSTAVNÍCTVO V GALERIJNOM PRIESTORE	25
3 DIGITÁLNA POÉZIA	26
3.1 DEFINÍCIA DIGITÁLNEJ POÉZIE.....	26
3.2 POČÍTAČOVÉ BÁSNE (COMPUTER POETRY)	27
3.3 GRAFICKÉ BÁSNE (GRAPHICAL POETRY).....	28
3.4 3.4 HYPERTEXT A HYPERMÉDIA	29
3.5 3.4 VIDEO BÁSNE (VIDEOPETRY).....	29
3.6 3.4 VIDEO-KALIGRAM.....	30
4 GLITCH ART	31
4.1 TERMINOLÓGIA GLITCH ARTU	32
4.2 DATAMOSHING.....	32
II PRAKTICKÁ ČASŤ	33
5 ÚVOD	34
5.1 MODUL V PRIESTORE.....	34
5.2 ROZLOŽITELNOSŤ.....	35
5.3 JEDNODUCHÁ INŠTALÁCIA	35
5.4 RECYKLÁCIA	35
5.5 MODULÁRNOSŤ	3CHYBA! ZÁLOŽKA NIE JE DEFINOVANÁ.
6 SKLADBA MODELU	37

6.1	NOSNÝ OCELOVÝ SKELET	37
6.2	DREVENÉ PANELY	38
6.3	DIGITÁLNE OBRAZOVKY	38
7	DIGITÁLNA POÉZIA.....	40
7.1	FORMA PREZENTÁCIE	40
7.2	STARÉ VERSUS NOVÉ	40
7.3	GLITCH ART.....	40
7.4	MOTION DESIGN	41
	ZÁVER	42
	ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV	43
	ZOZNAM OBRÁZKOV	46
	ZOZNAM PRÍLOH.....	47

ÚVOD

Témou diplomovej práce je vytvorenie multifunkčného prezentačného modulu s digitálnym obsahom, ktorý sa zaoberá digitálnou poéziou. Finálnym výstupom magisterského štúdia by som chcel prepojiť dosiahnuté skúsenosti a záujmy z oboch vyštudovaných odborov. Produktový design pri tvorbe modulárneho prezentačného objektu, a digitálny design implementovaný do digitálnych zariadení ktoré sú súčasťou objektu.

Myšlienka vytvoriť prezentačný objekt bez závislosti na okolitom prostredí sa zrodila pri neustálych problémoch s výstavnými priestormi a neschopnosťou decentnej inštalácie digitálneho obsahu v priestore. Rozhodol som sa preto vytvoriť prenosný objekt vhodný na akúkoľvek inštaláciu, bez možnosti zásahu do výstavného priestoru.

V teoretickej časti sa zameriavam na rešerš odbornej literatúry so zameraním na úzko súvisiace pojmy, históriu, techniky a výrazné míľniky a osobnosti v jednotlivých oblastiach. Súčasťou sú kapitoly o motion designe, výstavníctve a digitálnej poézii.

Praktická časť vychádza zo súhrnu poznatkov z teoretickej časti a detailne popisuje technologický proces a postup pri tvorbe projektu. Ďalej sa zaoberá materiálmi, konštrukčnou skladbou objektu a možnosťami využitia.

Výsledkom tejto práce, je modulárny výstavný objekt vytvorený za pomoci prepojenia dosiahnutých znalostí a skúseností z vyštudovaných ateliérov produktový design a digitálny design. Objekt má multifunkčný charakter a splňuje všetky stanovené kritériá, ktoré som si na jej začiatku stanovil.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 MOTION DESIGN

Zatiaľ čo pri grafickom designe majú ľudia pocit že vedia o čo ide, alebo ako vyzerá, nemá až tak jednoznačnú definíciu. S motion designom je to ešte problematickejšie. Neexistuje totiž všeobecne uznávaná definícia pre motion design. Vedú sa taktiež spory medzi označením motion graphics a motion design. Vzniklo veľké množstvo definícií či už jedného alebo druhého výrazu. Preto sa pokúsim miesto jednej univerzálnej definície priniesť spektrum pohľadov na problematiku definovania motion designu prostredníctvom najpovolanejších osobností z oboru. Ako prvý použil pojem "motion graphics" americký animátor, skladateľ a vynálezca John Whitney, ktorý v roku 1960 založil spoločnosť nazývanú Motion Graphics Inc. V šesťdesiatych rokoch 20. Storočia bol motion graphics všeobecne používaný termín, definujúci veškerý pohyb grafických prvkov. Doslovne teda naznačuje prepojenie s grafickým designom. Častokrát je tento odkaz označujúci za limitujúci a zavádzajúci, pretože kladie dôraz na staticnosť grafického designu. (KRASNER, 2008)

Steve Curran vysvetľuje definíciu motion grafiky nasledovne: „Motion graphics je termín, ktorý popisuje široký záber práce grafických designérov, ktorí vytvárajú dynamickú a efektívnu komunikáciu pre oblasť filmu, televízneho vysielania a internetu. Kombinuje schopnosti grafického designéra, režiséra, spisovateľa, animátora a zvukového designéra do profesie, ktorú Billy Pittard, prezident spoločnosti Pittard Sullivan popisuje ako extrémny športový desaťboj designu.“ (CURRAN, 2001)

Teoretik grafického designu Matt Woolman dokonca prepája tieto dva výrazy, keď hovorí toto: „Motion graphic design nie je ucelená disciplína. Je to prepojenie animácie, ilustrácie, grafického designu, filmu, sochy a architektúry ak by som mal vymenovať iba úzku selekciu. Slovo grafický je tu podstatné: odkazuje k formálnemu obsahu, ktorý kladie dôraz na symboly, ikony a ilustrované 2D a 3D objekty často prepojené s filmovým záznamom“, (WOOLMAN, 2004)

Luis Sandhaus odpovedala na otázku čo je to motion graphics nasledovne: „Vygooglite si Motion Graphics a dostanete 18,900,000 výsledkov. V skratke ide o moderný výraz používaný k popisu širokej oblasti designu a výroby, ktorá zahŕňa film, video a digitálne mé-

diá vrátane animácie, vizuálnych efektov, filmových titulkov, televíznej grafiky, reklám, multimediálnych prezentácií, architektúry a digitálnych/video hier.“ (*Isd-studio*, 2006)

Asi najvýstižnejšie to okomentoval Krasner: „Motion design kombinuje jazyk tradičného grafického designu s dynamickou vizuálnou rečou filmu v hybridnom systéme komunikácie.“ (KRASNER, 2008)

1.1 História motion designu

Vačšina tvorcov a divákov chápe motion design v súčasnosti ako určitú formu pohyblivého digitalizovaného obrazu. Motion design má však historické korene ďaleko hlbšie ako začiatky elektonických médií. Rôzni autori popisujú históriu a teóriu motion designu inak. Robbins (2006) alebo Franz (2003) datujú začiatky motion designu s vznikom filmových titulkov. Predovšetkým v súvislosti s tvorbou designéra Saula Bassa v druhej polovici päťdesiatych rokov 20. storočia. (KRASNER, 2008)

Ja sa však viac stotožňujem s J. R. Cannestom podľa ktorého história motion designu úzko súvisí s históriou animácie. Z veľkej časti je to vlastne totožná oblasť. Vždy obsahuje nejaký pohyb na vysvetlenie niečoho, čo má interpretácia pohybu predstavovať. Vidíme to v priereze historickými obdobiami. Prvé náznaky motion designu môžeme spozorovať v dynamických jaskynných kresbách. Kresba bola po dekády najlepším spôsobom akým vyjadriť pohyb. Nové nástroje a technologický vývoj priniesli spôsoby akými bolo možné vytvoriť stále lepšie animácie. Prvý animačný vynález je phenakistoscope. Zariadenie ktoré fungovalo na princípe optického klamu. Rotačný disk pripevnený na rukoväť vytváral ilúziu animácie. Ďalej to boli flipbooky (kniha v ktorej idú jednotlivé snímky za sebou) alebo lanterna magica (predchodca projektoru) a neskôr aj fotoaparát. (Learnsquared course with Jr.Canest, 2017)



*Obr. 1, Phenakistoscope, Zdroj:
Doublevision-berlin ©2018*

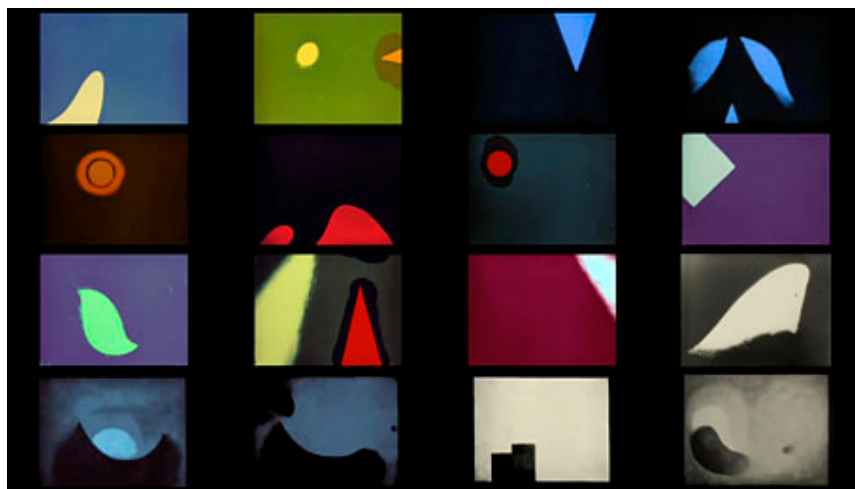
Na prelome 19. a 20. storočia môžeme pokladať za začiatky revolúcie, keď sa ručne kreslená animácia stala čoraz viac populárna. Vznikali rôzne nové techniky a experimenty, ktoré viedli napríklad k vzniku hnutia Synestétov. “Synestézia je percepčný jav, pri ktorom stimulácia jednej senzorickej alebo kognitívnej dráhy vedie k automatickým, mimovoľným zážitkom v druhej senzorickej alebo kognitívnej dráhe.” (cogsci ©2018) Výskum bol postavený na práci filozofov, maliarov a matematikov. Skúmali vzťahy medzi farbami a zvukmi a ich vplyv na človeka a jeho vnímanie. Zrodili sa nástroje ako Color Organ (1877) alebo clavier à lumières (1893), ktoré prepájali hudbu a svetlo a vytvárali tak prvé audiovizuálne performance. (Learnsquared course with Jr.Canest, 2017)



*Obr. 2 Color organ, Zdroj:
Econtact ©2018*

Od nástupu internetu v deväťdesiatych rokoch 20. storočia sa synestéti začali navzájom kontaktovať a vytvárali webové stránky venované tomuto stavu. Tieto organizácie sa rýchlo rozrástli do medzinárodných organizácií, ako je napríklad asociácia American Synesthesia a pod. aj v ďalších krajinách. V 20. rokoch 20. storočia vzniká v Nemecku umelecké hnutie Absolute Film vďaka skupine vizionárskych umelcov: Hans Richter, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger a Švédsky Viking Eggeling. Hnutie, ktoré motion designu pomohlo osamostatniť sa od animácie a fungovať ako samostatná entita. Títo umelci prispeli rôznymi prístupmi k abstrakcii v pohybe. Absolute film je audiovizuálny zážitok vytvorený prepojením hudobného rytmu, dynamiky animácie, svetla a kompozície. Skúmanie týchto segmentov zaujímalo umelcov viac ako dejová línia príbehu. K vyjadreniu využívali rôzne techniky ako napríklad maľbu na sklo, hlinu, krájali vosk, používali projektory a svetlá a ďalšie iné techniky na docielenie atmosféry a výsledného efektu.

Prvým kto dokončil a distribuoval absolute film, bol Walter Ruttmann v roku 1921. Opus 1 bol výsledkom frame by frame maľby olejom na sklo do ktorej neskôr vyrezával tvary. Techniku si dokonca patentoval.



*Obr. 3, Walter Ruttmann – Opus I,II,III, Zdroj: johncoulthart
©2018*

Najvýraznejší predstaviteľ Absolute Film bol Oskar Fischinger, ktorý posunul túto techniku na vyššiu úroveň a vytvoril inovatívne prepojenie s muzikou. Organizoval audiovizuálne show ktoré predstavovali jeho experimentálne animácie na viacerých 35mm projektoroch. Jeho show boli predchodcami light shows 60. rokov, ako napríklad Exploding Plastic Inevitable od Andyho Warhola. Oskar Fischinger, ktorého k filmu priviedol W. Ruttmann

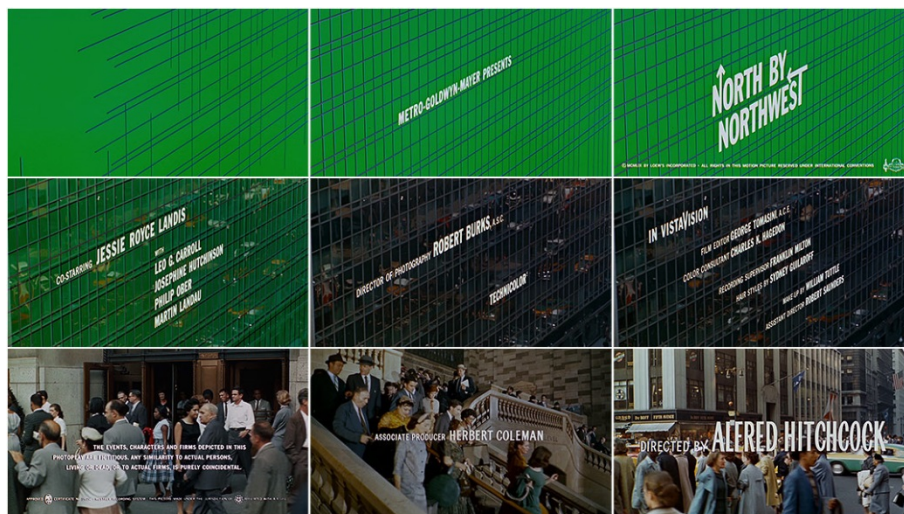
býva tiež označovaný za otca vizuálnej hudby. Len Lye z Nového Zélandu sa zase prezentoval ako umelec 21. storočia. Bol priekopníkom experimentálneho filmu a kinetických skulptúr. Tvoril priamo na 35mm celuloidový pás, na ktorý maľoval a škrabal a vytváral tak abstraktné hudobné videoklipy. Norman McLaren, ktorý dostal prezývku básnik animácie pracoval s celuloidom za pomoci škrabania, sprejovania či pomačkaných látok. (Ansley, 2005)

Ako prvý však použil pojem "motion graphics" americký animátor, skladateľ a vynálezca John Whitney, ktorý v roku 1960 založil spoločnosť nazývanú Motion Graphics Inc. Whitney je považovaný za jedného z otcov počítačovej animácie. Koncom 50. rokov 20. storočia konvertoval mechanizmus na protiletadlové zbrane z 2. svetovej vojny. Vytvoril tak 3.5 metra vysoký stroj s rotačnými podložkami, ktoré fungovali platformy pre uchopenie designu. Rotačný design bol fotografovaný viacerými kamerami z rôznych uhlov. Farba bola pridaná cez optical printer (zariadenie ktoré sa používalo na kopírovanie, alebo obnovu starého filmového materiálu a neskôr na vytváranie špeciálnych efektov). Tieto mechanické animačné techniky použil k vytvoreniu sekvencií pre televízne programy a reklamy. Najznámejší je však vďaka animáciám titulkov do filmu Vertigo (1958) Alfreda Hitchcocka. Whitneyho oslovili tiež kvôli natáčaniu filmu Westworld (1973). Išlo o prvý film, ktorý využíval digitálne spracovanie obrazu za pomoci počítačových algoritmov. Digitálne obraz spracoval jeho syn John Whitney junior. Whitney položil základný kameň nielen motion designu v reklame a animovaným titulkom, ale aj počítačovo generovaným vizuálnym efektom vo filme. Hoci táto umelecká forma existuje už viac ako storočia, za posledných 20 rokov explodovala vďaka digitálnej revolúcii. (Ansley, 2005)

1.2 Fenomén filmových titulkov

Filmové titulky sú dramaticko-vizuálnou formou, ktorá sa používa na začiatku a na konci filmu. Pre ich tvorbu sú nevyhnutné tri elementy: Grafika, Pohyb a hudba. Samozrejme so zameraním na špecifickú tému, potrebnú pre výslednú animáciu titulkov. Pohyb a zvuk súvisia s dramatickými aspektmi sekvencie a grafický design zase s jeho vizuálnou stránkou. Existujú rôzne pohľady na filmové titulky. Jeden pohľad ich považuje za prvok identifikácie filmu alebo programu, ďalší pohľad vníma titulky ako upozornenie na začiatok

filmu, a iný prijíma sekvenciu titulkov ako šancu na mentálnu prípravu publika na dej. Majú funkciu ako knižný obal, ktorý obsahuje informácie o knižnom titule, autorovi, prekladateľovi, atď. Tak ako knižná obálka, tak aj titulky pomáhajú publiku uvedomiť si žáner a tému filmu. História titulkov siaha do obdobia nemého filmu, kedy jednoduché karty s titulkami oznamovali začiatok a koniec filmu bez zvuku. S vývojom filmu sa vyvíjali aj titulky a stali sa plnohodnotnou súčasťou filmu. Kľúčovým momentom bol nástup televízie, pretože nútil filmové štúdiá investovať do atraktívnosti kina a získať tak späť svoje ubúdajúce publikum. Filmové titulky tak boli čoraz dlhšie a prepracovanejšie, čo vytvorilo dopyt po profesionálnych designéroch ako je Saul Bass a Maurice Binder. Za rozšírené použitie kinetickej typografie sa považuje *North by Northwest* (1959) od Alfreda Hitchcocka. Táto inovácia ovplyvnila televízny design v 60. rokoch 20. storočia, čo viedlo k vytvoreniu enormných LED grafických sekvencií pre veľa televíznych relácií. Od vtedy sa médiá ako film a televízia medzi sebou predháňajú, inšpirujú a podnecujú v rôznych smeroch. (Braha, Byrne, 2010)



Obr. 4, *North by Northwest*, Zdroj: Artofthetitle ©2018

1.3 Motion design v súčasnosti

Motion design môžeme vnímať ako 2 odlišné extrémny. Ten prvý je viac výtvarným umením a ten druhý skôr komerčný design. Motion design vo výtvarnom poňaní nepôsobí tak jednoznačne, ale skôr tajomne. Na druhej strane komerčný design je skôr o jasnej komunikácii. Samozrejme že existuje prienik týchto dvoch extrémov a je teda možné vytvoriť vý-

sledok obsahujúci oboje. Napríklad začiatok reklamy môže byť umeleckým zážitkom, ktorý bude končiť designom s logom spoločnosti. Z 30. Sekúnd komerčného spotu, sa divák presunie do 25 sekundovej inšpiratívnej, zážitkovej cesty plnej emócií a myšlienok. Posledných 5 sekúnd animácie loga nenecháva nič na náhode a uisťuje diváka v tom, kto toto posolstvo doručil. Táto cesta medzi umením a designom, je len jeden z aspektov, ktorý činí súčasný motion design prítiažlivý nielen pre divákov, ale aj tvorcov. (SHAW, 2015)

Brad Soderlund, Creative director One Six Eight Design Group pri rozboře motion designu ako umeleckej formy váhal, a vyjadril sa následovne: „Určite sa nájdú aj umelci vo sfére motion designu, ale väčšina ľudí ktorí robia túto prácu sú nejakou náhodou väčšinou dizajnéri nie umelci“

1.3.1 Súčasní umelci a kreatívne štúdiá v motion designe

Medzi najuznávanejšie osobnosti vo svete motion designu patrí nepochybne Kyle Cooper. Americký dizajnér ktorý má na svojom konte viac ako 350 vizuálnych sekvencií a filmových titulkov naprieč širokou škálou rôznych vysielacích médií a filmov. Vyštudoval grafický design na Yale School of Art a jeho vedúcim bol Paul Rand. Jeden s najznámejších amerických designérov s tvorbou logodesignu napríklad pre IBM, Enron, Next a pod. Cooper začal po škole pracovať v R/GA. Kde predviedol svoj talent pri tvorbe úvodných filmových titulkov pre film Seven (1995). Jedna z ikon motion designu nielen v 90. rokoch ale aj dodnes. Založil dve firmy na tvorbu motion designu. Prvá sa volá Imaginary Forces ktorej bol spoluzakladateľom a vytvoril z neho najžiadanejšie štúdio v Hollywoode. Následne založil vlastné štúdio Prologue ktoré je založené na menšom kolektíve a starostlivom výbere práce a klientov pre ktorých pracuje. Vytvorili titulky pre filmy ako Iron Man, Spider-Man 2 a 3, Day of the Dead, Superman returns alebo Speed Racer. Všetky tri firmy sa stále držia medzi svetovou špičkou. (wikipedia, c2018)



Obr. 5, Titulky filmu Seven od Kyle Coopera, Zdroj: wordpress ©2018

V Imaginary Forces po Cooperovom odchode prebrala vedenie Karin Fong. Taktiež študovala na Yale grafický design a dodnes tam aj vyučuje. Karin vytvorila niekoľko titulkových sekvencií do filmov, medzi ktoré patria napríklad Terminator: Salvation, Rubicon, Broadwalk Empire. Z komerčnej sféry sú to spoty pre Hondu, hru na Playstation God of War III. Bola tiež 5 krát nominovaná na cenu Emmy za design filmových titulkov. (Artofthetitle, c2018)

The Mill je kreatívne štúdio s 2 pobočkami v Spojených štátoch a základňou v Londýne založené v roku 1990. Ide o prvé Fullservice digitálne štúdio na svete. V roku 1997 vzniklo oddelenie Mill Film s režisérom Ridley Scott. Pracovali na filmových projektoch ako Gladiátor, Black Hawk Down, Tomb Raider, Enemy of the State a prvé dva filmy Harry Potter. Za svoju tvorbu vyhrali niekoľko ocenení. Medzi nimi Academy Awards a tri krát British Academy Television Craft awards. (The mill, c2018)

Post Panic je Holandské štúdio založené v roku 1997. V súčasnosti sa venujú tiež reklamným spotom a raz za pol roka organizujú PanicRoom čo je niečo ako mini festival kde si pozývajú interpretov z brandže. Ako sami hovoria, ide o inšpiratívny podvečer. (postpanic, c2018)

MK12 je americké štúdio, ktoré funguje od roku 2000, kedy sa skupinka kamarátov rozhodla opustiť štúdium na vysokej škole a založiť štúdio. Medzi najznámejšie projekty patria úvodné titulky pre filmy ako: James Bond: Quantum of Solace, alebo Stranger than Fiction. Produkujú tiež krátke experimentálne filmy ktoré prezentovali na mnohých filmových festivaloch. Jeden z filmov je vystavený v Guggenheimovom muzeu v New Yorku v stálej expozícii. Volá sa Overload a vznikol pri spolupráci s maliarom Brianom Alfredom. (Revolvy, c2018)

Štúdio Blur produkuje motion design, 3D charakterovú animáciu a vizuálne efekty pre filmy, televíziu, herný priemysel a reklamu. Ide o Americké štúdio, ktoré založili David Stinett, Tim Miller a Cat Chapman. Blur získal nomináciu na Oskara za najlepší animovaný short film Gopher Broke. Miller tiež vytvoril úvodné titulky pre film The Girl with the Dragon Tattoo a tiež pre Thor: The Dark World. V roku 2011 si Millera najal 20th Century Fox aby natočil film Deadpool. Bol to jeho režisérsky debut. (Imdb, ©1990-2018)

Trollbäck + Company je kreatívne štúdio pôsobiace v New Yorku. Široké spektrum pôsobnosti tejto spoločnosti pokrýva všetko od re-brandingu, filmových titulkov, live action reklamy, krátke filmy, hudobné videoklipy, dizajn publikácií a environmentálny dizajn. Založil ho v roku 1999 Jakob a Lisa Trollbäck. Ich klientami sú napríklad HBO, TNT, Sundance Channel, Fox Searchlight, Miramax, Nike, Volvo alebo Jaguar. (Trollback, ©2018)

Kreatívna spoločnosť BrandNewSchool verí v silu designu k prerozprávaniu príbehu a vytváraniu zážitkov. Viac ako 10 rokov riešia problémy svetových značiek ako Coca-cola, Apple, Nike, Gillette, Ford alebo Starbucks. BrandNewSchool má rozmanitú selekciu režisérov, ktorí vedú projekty spoločnosti. Chris Dooley sa podieľal na výstupe pre firmy ako McDonald's, British Airways, Lego a ESPN. Vytvoril tiež hudobné videoklipy pre Selenu Gomez. Ben Go pracoval na kampani pre Hondu alebo Samsung. Robert Bisi má zase na účte cenu Cannes Lions a podieľal sa na projektoch pre Toyotu, eBay alebo Corunu. (Design your way , ©2018)

1.4 Tvorba motion designu

„Motion designér by mal ovládať komplexnú škálu schopností, ktoré zahrňujú mimo iného aj typografické schopnosti designéra tlačovín, zvládnutie rozkreslenia a načasovania pohybu typického pre animátora, štylistické a kresebné schopnosti ilustrátora, cit pre jazyk a vyprávanie redaktora či spisovateľa, hudobné cítenie skladateľa a režisérske schopnosti filmového tvorcu.“ (Drate, Spencer,Robbins, Salvetz, 2016)

Podľa J.R.Cannesta je motion design nástroj alebo technika, ktorá využíva grafické elementy a uvádza ich do pohybu. Takmer vždy s audio sprievodom a pre špecifický účel. Motion design môžeme rozdeliť na 4 fázy. Príbeh, design, animáciu a audio. Príbeh je spomínaný účel animácie a taktiež samotný scenár pre výsledný produkt. Scenár je základný stavebný prvok pri tvorbe motion designu a načrtáva, akým smerom sa má uberať design, animácia a audio. Tvorba designu je zase zameraná na vizuálnu stránku, pričom sa vytvárajú tzv. styleframy ktoré slúžia ako záchytný bod pred animovaním designu. Styleframe je statický náčrt kompozície, farieb, tvarov, elementov a následností jednotlivých snímok a pohybov. Animácia zase úzko súvisí so zámerom konceptu a príbehom. Pracuje s designom ktorý bol vytvorený pred samotným animovaním prostredníctvom styleframov. Pracuje s grafickými elementmi, textom a pod. a privádza ich do pohybu. Vytvára tak dynamiku a taktiež úzko spolupracuje so zvukom. Animácia a audio by sa mali v ideálnom prípade dopĺňovať. (Learnsquared course with Jr.Canest, 2017)

„Verím, že audio tvorí minimálne päťdesiat percent každého jedného úžasného videa. Vo veľa prípadoch je to aj viac.“ (Learnsquared course with Jr.Canest, 2017)

1.5 Software pre prácu s motion designom

V polovici 90. Rokov 20. storočia nastala v oblasti tvorby motion designu radikálna zmena. Osobné počítače a grafický software sa stali ľahko dostupné. Mohli sa tak presadiť designéri na voľnej nohe alebo menšie štúdiá. Do tej doby to bola výhradne doména veľkých štúdií, kvôli softwaru ktorý bol fixovaný na finančne nákladný hardware. V roku 1993 uviedla spoločnosť Adobe na trh program s názvom Adobe After Effects. V priebehu ďalších rokov nastala zmena v spôsobe práce s médiami. Tento program totiž umožňoval prá-

cu s animáciou, kompozíciami obrazu, špeciálnymi efektmi a to všetko na osobnom počítači. Animácia, film, fotografia a typografia sa vďaka novým programom začali prelínať a dopĺňovať. Vznikal hybridný vizuálny jazyk pohyblivého obrazu, ktorý v súčasnosti dominuje našej vizuálnej kultúre. Je však potrebné predstaviť aj ďalších konkurentov na trhu. Apple Inc. Predstavil v roku 2004 software nazývaný Motion. Ide o nástroj pre video/filmovú produkciu a motion design výhradne pre operačný systém macOS. V súčasnej dobe je Motion súčasťou Final Cut Studio. Software, ktorý je firmou Apple prezentovaný, ako profesionálny nástroj na audio a video produkciu. Simultánne s vývojom programov pre audiovizuálne výstupy sa vyvíjal aj 3D software, ktorý je dnes už bežným článkom pri tvorbe motion designu. Jeden z najznámejších v obore v súčasnosti je Cinema 4D. Ide o nástroj ktorý sa využíva na 3D modelovanie, animáciu, motion grafiku a rendering. Software vznikol v roku 1991 a jeho prvý názov bol FastRay. V roku 2006 bol do neho integrovaný natívny plugin Mograph, ktorý bol vytvorený pre jednoduchšiu tvorbu motion designu priamo vo vnútri Cinema 4D. Jedným z najzaujímavejších predchodcov motion designu je SmartSketch, neskôr Flash. Veľa uznávaných tvorcov súčasnosti začínalo práve na tejto platforme. Predchodcom Flashu, bol SmartSketch, ktorý publikovala spoločnosť FutureWave Software. SmartSketch bola aplikácia pre prácu s vektorom za pomoci pera na operačnom systéme PenPoint OS. Keď PenPoint na trhu zlyhal, SmartSketch bol pridaný do operačných systémov Mac OS a Microsoft Windows. Po spopularizovaní internetu spoločnosť FutureWave program modifikovala a pridala funkciu animácie frame-by-frame a uviedla tento nový produkt ako FutureSplash Animator na Macintosh a PC. V roku 1995 chceli tento produkt predáť Adobe Systems, ale firma to vtedy odmietla. Technológia FutureSplash bola použitá na webstránkach pre Disney Daily Blast, The Simpsons alebo MSN od Microsoftu. V roku 1996 získala FutureSplash firma Macromedia, ktorá produkt prerobila a vydala ako Macromedia Flash 1.0. V roku 2005 firma Adobe Systems získala Macromedia a teda všetky jej produkty. (KRASNER, 2008)

1.6 Motion design vo vonkajšom využití

Najnovším fenoménom v motion designe v súčasnosti sú mestské dotykové obrazovky, alebo digitálne plochy urbanisticky rozmiestnené v centrách miest, nákupných centrách, objektoch a miestach, kde sa združuje najväčšie množstvo ľudí. Ako ľudia trávia stále viac

času cestovaním a presúvaním mimo domova, stále viac spoločností sa snaží cieľiť na mobilných spotrebiteľov skrz interaktívne zariadenia.

Animovanými informáciami alebo videom tak nahradzujú tlačové médium, ktoré podlieha neustálej výmene a tlači. Tieto obrazovky môžu byť spravované sieťovým centrálnym systémom, alebo cez internet na diaľku. Najväčšou výhodou je okamžitá možnosť zmeny správy s ohľadom na aktuálne podmienky. Napríklad schopnosť adaptovať sa núdzovým okolnostiam. V posledných rokoch zohrali interaktívne zariadenia pozitívnu úlohu vo vonkajšej reklame.

Zapojenie zmyslov pri interaktívnej prezentácii produktu ako je dotyk a zvuk sú spoločnosti schopné „vytvoriť zážitkové prepojenie zákazníka so značkou“



Obr. 6, Outdoor interaktívna obrazovka, Zdroj: nmgprod ©2018

2 VÝSTAVNÍCTVO

Výstavníctvo je spôsob prezentácie výslednej práce. Je to špecializovaný odbor založený na spolupráci a kombinácií rôznych profesií. Neustále sa rozvíja a prispôsobuje súčasnej spoločnosti v závislosti na rozvoji techniky, vedy a kultúry. Jedná sa o ucelenú prezentáciu rôznych výtvarných odborov a disciplín, ktoré pôsobia na všetky ľudské zmysly. Dotvára tak atmosféru prácou s farbou, so svetlom, materiálom, zvukom, alebo kinetickými objektmi. (Vysekalová, Hrubalová, Girgašová, 2004)

2.1 História výstavníctva

„Počiatky umenia vystavovať predmety a výrobky majú zrod v dobe prvej výroby, kedy dávali možnosť hromadenia ponuky na určitom mieste, kde sa mohli stretnúť potenciálni zákazníci. Sú teda spojené s aktívnym obchodom. Postupne sa tieto akcie slúžiace k výmene výrobkov presúvali z námestí do špeciálnych priestorov, ktoré boli odpovedajúcim spôsobom vybavované a stali sa súčasťou väčšinou mestských aglomerácií. Môžeme povedať, že výstavníctvo stálo už pri zrode reklamy a predstavovalo jeden z prvých prostriedkov jej pôsobenia. Jedná sa o aktívnu ponuku, ktorá mohla byť zviazaná s ďalšími formami komunikácie a reklamy.“ (Vysekalová, Hrubalová, Girgašová, 2004)

Vývoj v histórii výstavníctva môžeme rozdeliť nasledovne:

Prvá generácia výstav je datovaná do obdobia 13. až 16. storočia, kedy sa jedná o primitívnu formu predvádzania produktov a výrobkov. Jej dopad je obmedzený a účinnosť limitovaná priestorom a časom.

Druhá generácia je typická rozvojom spoločnosti a vedy. Spadá približne do 17.-18. storočia. V tejto dobe, kedy sa spoločnosť zoznamovala s poznávaním prírodných javov, zdokonaľovala výrobné sily a nástroje, umožnil prechod k manufaktúrnej výrobe prinášať na trh vzorky. Prezentácia vzorku je tým, čo je charakteristické pre toto obdobie, v ktorom je možné vypozerovať jednotlivú profiláciu trhu na určitý sortiment, ako sú napríklad látky, potraviny a sklo.

Tretia generácia, ktorá sa datuje až do 19. storočia, je charakteristická ďalším rozvojom výroby a teda aj stále väčším množstvom exponátov. To samozrejme viedlo k prvotným

formám šírenia informácií o exponátoch a tiež sa tu objavujú prvé formy sprievodných programov. Dochádza k vytváraniu monotematických výstav a veletrhov.

Štvrtá generácia je charakteristická vystavovaním iba tých častí produktov, alebo časti výroby, v ktorých je obsiahnutý najvyšší stupeň aplikácie vedy a techniky. Ostatné exponáty sú nahradené inými formami, ako sú napríklad fotografie, videozáznamy, internet apod. Štvrtá generácia sa postupne vyvíja a narastá do ďalších, špecifických charakteristík. (Pavlu, 2009, str. 34-53.)

V roku 1234 sa v Brne koná Svatodušní trh. Od roku 1291 výročné Svatohavelské trhy. Tieto trhy položili základy prvého vystavovania a radia sa do prvej generácie výstav. Jednalo sa o jednoduchú a periodickú formu vystavovania tovaru. Vo Veltrusoch sa pod názvom Veľký trh tovarů království českého, predstavovali výrobky zo sklárskeho, textilného, železiarskeho a papierenského oboru. Tento trh sa pripravil pre príležitosť návštevy Márie Terézie a jedná sa o druhú etapu výstavníctva na území ČR. V roku 1791 vznikla podobne zameraná výstava s názvom Waarenkabinet v pražskom Klementine. Vystavovali sa tu textilné, truhlárske alebo sklárske produkty pri príležitosti korunovácie Leopolda II. Tieto dve výstavy výrazne dopomohli k rozmachu vzorkových výstav, konajúcich sa na území Českej republiky. V 19. storočí v Českých Budějovicích prebiehali viackrát do roka tzv. Výročné trhy. Začala tak tretia éra výstavníctva. Ku koncu 19. storočia prebieha Jubilejní zemská výstava v Prahe. Kultúrna, hospodárska a spoločenská výstava bola usporiadaná na oslavu stého výročia prvej priemyselnej výstavy konanej v roku 1791. Pri tejto príležitosti, bolo tiež vybudované pražské Výstaviisko, ktoré sa stalo centrom spoločenského života obyvateľov. V roku 1891 sa stal centrom pražského Výstaviiska Průmyslový palác. V Brne sa zase v roku 1928 otvorili brány Brněnského výstaviiska a zároveň bola zahájená Výstava súčasnej kultúry. Výstaviisko obsahovalo niekoľko pavilónov, z ktorých sa zachoval iba jeden. Pavilón mesta Brna od Bohuslava Fuchsa ktorý patrí medzi najznámejšie diela českej modernej architektúry. Najznámejším z tohto výstaviiska je Medzinárodný strojársky veletrh, ktorý sa koná už 56 rokov. V roku 1990 sa konala najznámejšia výstava stavebníctva For Arch, ktorá sa na trhu udržala až dodnes.

2.2 Výstavnictvo v galériách a múzeách

Umelecké galérie a múzeá umenia boli odjakživa uctievané predovšetkým za starostlivosť o uchovávanie ich zriedkavých zbierok a relikvií. Začiatkom 20. Storočia sa hlavné zameranie týchto inštitúcií presunulo na informačné a vzdelávacie programy a účely. V súčasnej dobe sa stále čoraz viac rozvíja pochopenie ich funkcií, preto ich publikum berie ako nezaobhnutelnú skúsenosť. (KOTLER, Neil G., Philip. KOTLER a Wendy I. KOTLER, c2008)

Návštevníci galérií sa v dnešnej dobe neuspokoja len s pohľadom na umenie a exponáty v sklenenej vitríne. Čoraz viac divákov očakáva, že sa budú môcť aktívne zapojiť do výstavy, neformálne sa vzdelávať a popri tom sa zabávať. (Greenberg, Ferguson, 1996)

S cieľom udržať, alebo zvýšiť návštevnosť, musia tieto inštitúcie zaobchádzať so širokou verejnosťou tak, aby im návštevu inštitúcie spríjemnili, a zároveň ich edukačne obohatili. (Greenberg, Ferguson, 1996)

Vo všetkých výstavách hrá správne zobrazovanie diel obrovskú úlohu vo svojom vplyve, poslanstve a celkovom vizuálnom pôsobení na návštevníkov. Priestor, v ktorom je umenie zobrazované, umiestnenie objektov a spôsoby akými sú prezentované, sú kľúčovými súčasťami výstavnej inštalácie. (Greenberg, Ferguson, 1996)

3 DIGITÁLNA POÉZIA

Digitálna poézia je nový žáner literárneho, vizuálneho a zvukového umenia, vytvorený básnikmi ktorí experimentovali s počítačmi a technológiami v neskorých 50. rokoch 20. Storočia. Digitálna poézia nemá jednotnú formu, ale skôr stmeluje rôzne formy, ktoré tvoria žáner. Digitálna poézia je vyvíjajúci sa proces využívajúci rôzne techniky, ktoré sa začali formovať pred príchodom osobného počítača a naďalej sa vyvíjajú v dnešnom digitálnom world wide web (www) prostredí. Básnici skúmajú rôzne počítačové techniky, od interaktívnych inštalácií po náhodné a vizuálne atribúty. Pojmy ako „e-poetry“, „cyberpoetry“ a „computer poetry“ sú používané pre popísanie kreatívnej činnosti v tomto odvetví. (HEIBACH, WENZ, 2004, S. 14-18)

3.1 Definícia digitálnej poézie

Najvýstižnejšiu definíciu digitálnej poézie môžeme nájsť v knihe P0Es1S: The Aesthetics Of Digital Poetry: „Digitálna poézia sa vzťahuje na umelecké projekty, ktoré sa zaoberajú zmenami v jazyku a jazykovo založenej komunikácií prostredníctvom počítačov a digitálnej siete. Digitálna poézia sa teda vzťahuje na tvorivé, experimentálne, hravé a taktiež kritické jazykové umenie, ktoré zahŕňa programovanie, multimédiá, animáciu, interaktivitu a komunikáciu.“ (HEIBACH, WENZ, 2004, S. 14-18)

Autorky tejto eseje (Friedrich Block, Christiane Heibach, a Karin Wenz) označujú formu ako odvodenú od „umeleckej inštalácie s interaktívnymi médiami“ , „počítačového a sieťového umenia“ a „explicitne z literárnych tradícií“ (HEIBACH, WENZ, 2004, S. 14-18)

Janez Strehovec v Text as Loop: On Visual and Kinetic Textuality píše že Digitálna poézia zahŕňa „kinetickú / animovanú poéziu, kódovú poéziu, digitálnu zvukovú poéziu, digitálne texty s atribútmi poézie a generátory poézie. Žánrovo digitálna poézia „pretína literárnu avantgardu, vizuálnu a konkrétnu poéziu, textové inštalácie, softwarové umenie a netspeak (komunikačný jazyk internetu – skratky, smajlíky, atp.). Digitálna poézia je žáner, ktorý spája jazyk s novými technológiami a technikami, ktoré používa pri opise foriem literárnej práce ktorú prezentuje na obrazovkách za pomoci počítačov alebo programovania. Báseň sa stáva digitálnou, ak sa pri jej tvorbe, alebo prezentácií používa počítačové programovanie, processing, alebo software. Digitálna poézia je pojem, ktorý predstavuje spektrum počítačového literárneho umenia, ktoré možno oceniť v kontexte básnickej tradície. Digitálna poézia zahŕňa hypermédiá, hypertext, počítačovú generáciu a ďalšie digitálne mani-

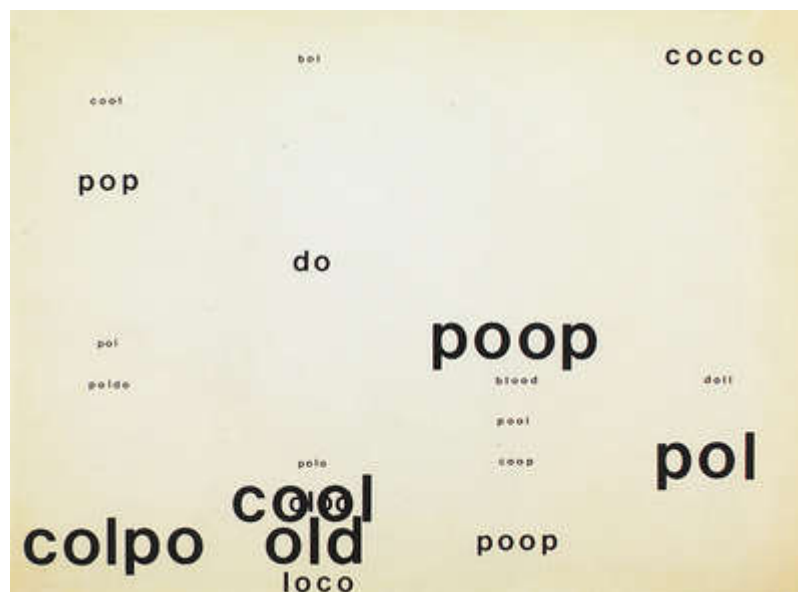
festy poetických textov. Všetky formy digitálnej poézie sa skladajú zo žánru ktorý obsahuje viacero podkategórií, a rovnako ako žáner poézie obsahuje veľa rôznych štýlov ako napríklad Slobodný verš, sonet, haiku atď. Niektoré z týchto normatívnych foriem inšpirovali digitálnu poéziu, zatiaľ čo iné diela sú poetické mutácie, ktoré ignorujú konvenciu. Catherine Daly vníma žáner ako rozdelený na 3 časti: „procedurálna, multimediálna, hypertextová a cybertextová poézia. Cybertextovú poéziu vidí ako formu, ktorá zahŕňa otázky, predpoklady, akcie čitateľov a taktiež vnímanie počas interakcie. (SREHOVEC, 2003)

3.2 Počítačové básne (computer poetry)

Autormi označované "počítačové básne", "počítačová poézia" (a ďalšie iné termíny), sú diela generované počítačovým algoritmom, usporiadaným ako sekvencia slov, alebo znakov a symbolov v závislosti na programovacom kóde. Všetky diela digitálnej generácie, alebo povedzme generácie ktorá vyrástla s elektronickými zariadeniami (pc, mobily, ww a pod.), môžu byť vnímané ako vykonávanie určitého typu permutácie. Transformujú, menia kompozície textov alebo jazyka (zoznamy slov, slabiky, alebo existujúce texty) do inej, novej formy. Modifikačné procesy môžu byť klasifikované tromi spôsobmi: Permutačne (prekombinovanie prvkov do nových slov alebo variácií), Kombinatoricky (používa limitované, prednastavené zoznamy slov v kontrolovaných alebo náhodných kombináciách), alebo použitím syntaktických šablón (tiež za použitím kombinatoriky, ale tak aby vytvárali zmysluplný obraz). Vzniká teda prienik kreativity a impulz kombinovať náhodnosť a poriadok prostredníctvom zložitého technického umenia, čo mení ľudský vzťah s jazykom. Ide o spoločné dielo vytvorené človekom a digitálnym strojom ktoré vyplynulo z experimentov. Ak by niekto očakával od počítača, že napíše napríklad Petrarcov sonet a očakával by že ho napíše tak dobre ako Petrarca, tak žiada stroj o zlý typ úkonu. Textové generátory síce produkujú veľa básní pomocou programového vzorca, ktorý vyberá slová z databázy na vytvorenie výstupu. Počítače však nemôžu byť naprogramované tak, aby tvorili dokonalú báseň. Niektorí básnici používajú počítač na zmenu alebo deformáciu typických foriem vyjadrovania, iní sa snažia byť inovatívni. V oboch prípadoch je kľúčový výber správneho vstupného textu. Je to ten najdôležitejší element pri procese tvorby zmysluplnej interpretácie. Počítačové básne vyzývajú a pozývajú čitateľa, aby sa kreatívne podieľal na konštrukcii textu. (Funkhouser, 2012)

3.3 Grafické básne (Graphical poetry)

V polovici 60. Rokov 20. Storočia začali vznikať grafické a kinetické výtvy, ktoré vykresľovali jazyk ako básne na digitálnych obrazovkách, alebo v tlačovej forme. S vývojom technológií sa vyvinuli aj animačne a vznikali tak ďalšie typy kinetických básní vďaka novým digitálnym nástrojom a technikám. Marc Adrian je považovaný za priekopníka kinetickej poézie. Bol jedným z umelcov, ktorí vystavovali na výstave Cybernetic Serendipity na Inštitúte Moderného Umenia (ICA) v Londýne v roku 1974.



Obr. 7, Marc Adrian, *Text I* (1963), Zdroj: *dada*, ©2018

Predtým realizoval filmové projekty založené na procedurálnej práci ktoré nazýval „metodické vynálezy“. Jeho metóda sa nakoniec rozšírila do práce s textom spracovávaným v počítači. Je taktiež považovaný za predchodcu počítačového umenia, anti-filmu, nových médií so zameraním na kinetické objekty. Funkhouser opísal jeho vystavenú prácu na Cybernetic Serendipity takto: „Adrianove dielo je zásadne z niekoľkých dôvodov: Jeho „počítačové texty“ patria medzi prvé príklady diel prezentovaných s nekonvenčnou „syntax“ modifikáciou a náhodným preskupením častí jazyka. Technológie sa vyvíjali čoraz rapídnejšie a v 80. rokoch 20. storočia básnici stále viac prezentovali pohyblivý jazyk na obrazovkách vďaka vývoju počítačov. Táto snaha predznamenala veľké množstvo budúcich experimentov v poézii, ktoré sa rozmnožili do animovaných a hypertextových formátov. Kinetické básne tak prebehli svoju dobu ešte pred rozmachom WWW, kedy vznikli diela

ako: „The Dreamlife of Letters“ od umelca menom Brian Kim Stefans animované v programe Macromedia Flash. Vplyv neskorších kritických teórií ako napríklad dekonštrukcia podnietil kreatívnu predstavivosť básnikov, aby vymýšľali nové objavy ktoré môžu implementovať do digitálnej poézie. Digitálne vykreslené básne zobrazujú niekoľko rozličných atribútov. (McCauley, 1974)

3.4 Hypertext a hypermédia

Hypertext je text, ktorý v sebe ukrýva referenciu (hyperlink), čiže odkaz na iný text, ktorý je čitateľovi ihneď prístupný. Hypertextové dokumenty sú medzi sebou prepojené hyperlinkami a aktivujú sa po kliknutí. Slovo „Hyper“ pochádza z Gréckeho „ὑπερ“ a znamená za/mimo/cez. Hypertexty sa vyvinuli v 80. rokoch spolu s rozvojom osobných počítačov. Hypertextová poézia je forma digitálnej poézie, ktorá obsahuje hyperlinky. Tie môžu odkazovať na obrázky, slová, iné básne, akúkoľvek zmienku alebo implikáciu z textu, ktorá príde čitateľovi na rozum. Ako príklad môžeme uviesť študenta z Amherst College, ktorý použil báseň „The Love Song of J. Alfred Prufrock“ od TS Eliota. Vybral niektoré línie a frázy a vytvoril z nich hypertextové odkazy, ktoré odkazovali na iné stránky alebo obrázky aby mu pomohli v interpretácii danej poézie. (Bolter, 2001)

3.5 Video básne (Videopoetry)

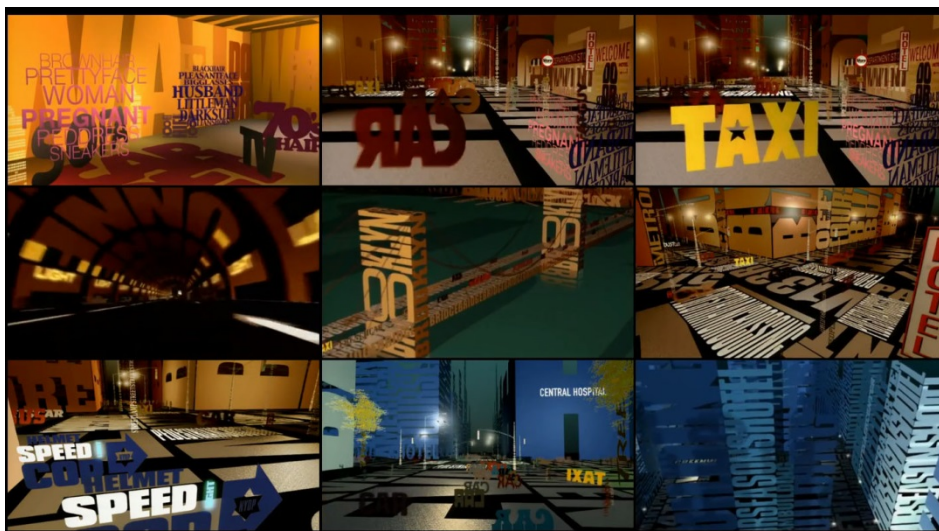
Video-poézia je osobitná forma poézie, ktorá pracuje s textom na rôznej akustickej a vizuálnej úrovni. Za jedného z predchodcov s experimentovaním v tomto smere je Ernesto Melo e Castro. V roku 1968 predstavil jeho prvú video báseň Roda Lume, ktorá bola v roku 1969 vysielaná v Portugalsku. Ide o dve a pol minútové video, ktoré pracuje s video technikou k prezentovaniu poézie. Ernesto Melo e Castro sa vyjadril takto: „Nevedel som, kam ma môžu moje experimenty zaviesť. Pocit fascinácie a dobrodružstva ma prinútil oslobodiť statické písmená a znaky a vytvoriť im ich vlastný priestor.“ (KAC, 2007, 176)

Na začiatku 80. rokov 20. storočia, začal spolu s Giannim Totim kombinovať kino, poetické texty a elektronické obrazce a rozhodol sa to pomenovať „Poetronica“ aby zdôraznil obe zložky tohto splynutia v umení. Element poézie a elektronický aspekt. Podľa Mela e Castra je video-poézia nevyhnutná koncepcia reakcie na výzvu nových technologických prostriedkov na tvorbu textov a obrázkov. Zdôrazňuje tiež, že čítanie video-poézie je kom-

plexný zážitok, pretože sa rôzne časové formy vnímania zhodujú s pohyblivými a meniacimi sa obrazmi a textami. (KAC, 2007)

3.6 Video-kaligram

Typickým príkladom animovaného kaligramu je animovaný video klip *The Child*. Táto báseň môže byť považovaná za vývoj tradície kaligramu. Práca zhrňa potenciál vizuálnej poézie v digitálnom priestore. Slová sú vizualizované v priestore ako 3D virtuálne objekty a text je ich textúrou. Tento animovaný kaligram bol vytvorený v roku 1999 animačným štúdiom H5 pre Francúzskeho DJa Alexa Gophera. Vidíme tu určitý vzťah medzi poéziou a hudbou, tak ako v starom Grécku, kde bola väčšina básnikov sprevádzaná hudobnými nástrojmi. Ide o interakciu 2 umeleckých elementov, hudby a poézie.



Obr. 8, Video klip *The Child*, Zdroj: pining, ©2018

4 GLITCH ART

„Glitch je nádherným zážitkom prerušenia, ktorý posúva objekt z jeho bežnej formy a komunikácie“ (MENKMAN, 2011, s. 176)



Obr. 9, Glitch art, Zdroj: threadless ©2018

4.1 Terminológia glitch artu

Glitch art možno stručne opísať, ako produkovanie vizuálnych stimulov, ktoré sú najčastejšie založené na rozkladaní, farebnej roztrieštenosti a všeobecnej skreslenosti spôsobenej kôli rôznym technologickým chybám. Ide o nečakanú zmenu v chovaní hardwaru alebo softwaru s neočakávaným výsledkom.

„Popisujem glitch ako (skutočnú a / alebo simulovanú) odchýlku od očakávaného alebo konvenčného toku informácií či významu v rámci (digitálnych) komunikačných systémov, čo vedie k vnímateľnej nehode alebo chybe. Závada sa vyskytuje príležitostne v absencii (očakávanej) funkčnosti, ak je chápaná v technickom alebo spoločenskom zmysle. Preto glitch, ako ho vidím ja, nie je vždy striktné výsledkom technickej poruchy“ (MENKMAN, 2011)

Olga Goriunova a Alexei Shulgin vnímajú glitch ako „estetické jadro výpočtovej techniky“ S cieľom zachytiť tieto efekty a vytvoriť takýto glitch art s poškodenými údajmi, musia umelci zhromažďovať svoj materiál z kombinácií analógových a digitálnych zdrojov. S použitím softwaru a obrovskými možnosťami počítača v súčasnosti sa tak stávajú tieto možnosti takmer nekonečné. Aj keď táto tvorba môže vyzerat' jednoducho alebo náhodne, je treba pamätať na to, že aj keď je digitálne vytvorený alebo generovaný, stále vyžaduje úsilie, zručnosti a schopnosti na to aby obraz nebol úplne zničený a bol tak vytvorený esteticky príjemný výsledok. Ako poznamenal Brazílsky umelec glitch artu: „Glitching je starostlivá simulácia nejakej poruchy. Je to tvorba, ktorá si vyžaduje precíznu prácu, pretože niektoré glitche môžu zmeniť obraz na nepoznanie a iné glitche nebudú mať žiadny účinok vôbec.“ (Redefinemag, 2016)

4.2 Datamoshing

Technika, ktorá sa niekedy označuje aj ako „bleeding pixel“ (krvácajúci pixel) zahŕňa používanie kompresných artefaktov ako vizuálny štýl. Prvý krát bola použitá umelcami Takeshi Murata, Sven Koinig a Paul B Davis v spolupráci s Americkým umeleckým kolektívom Paper Rad. Umelci používajú meniace sa elementy tzv. p-snímkov, ktoré vznikajú pri kompresii video súborov. Tieto p-snímky pridávajú do i-snímkov z iných pohyblivých videí a vzniká tak pozastavený obraz ktorý rozglitchuje drhé pohyblivé video. Inými slovami, datamoshing vezme pohyblivú informáciu z prvého klipu a kombinuje ju s pohyblivou informáciou z druhého klipu. Výsledné krvácajúce pixely, vypadajú ako chybový glitch, ale vytvárajú nový význam a podávajú divákovi nový interpretačný prejav. (MENKMAN, 2011)



Obr. 10, Datamoshing, Zdroj: sintwo ©2018

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

5 ÚVOD

Predchádzajúca časť bola venovaná všeobecnej teórií v oblasti motion designu, výstavníctva a digitálnej poézie. Zahrňovala základné definície, stručnú históriu pre lepšiu orientáciu a pochopenie projektu. Praktická časť sa zaoberá návrhom jednotlivých častí, ako prezentačného modulu, tak aj motion designu digitálnej poézie. Pokúsim sa čo najpodrobnejšie a zároveň zrozumiteľne popísať projekt od výroby, cez konštrukčné princípy, až po finálnu adjustáciu.

5.1 Modul v priestore

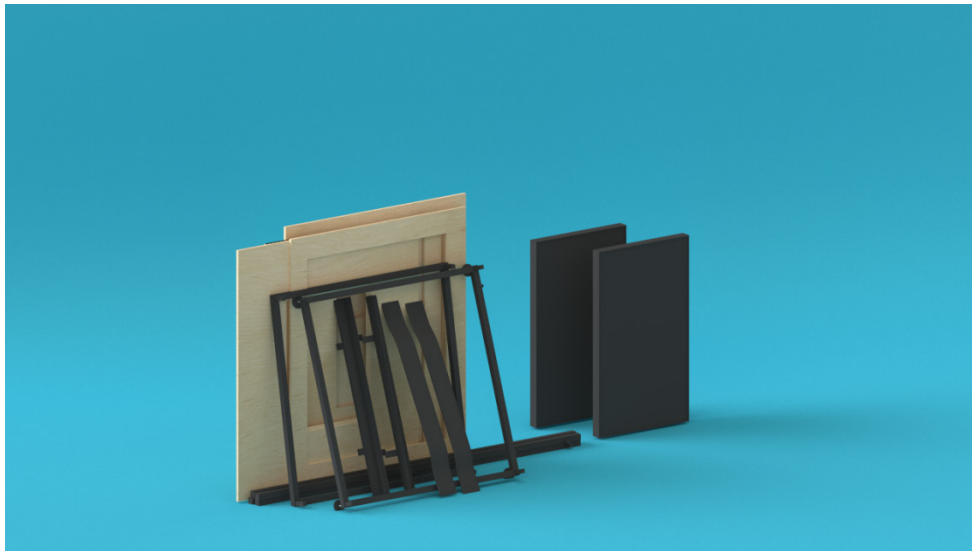
Cieľom pri tvorbe modulu, bola snaha o vytvorenie prezentácie nezávislej na okolí. V zmysle, vytvoriť možnosť prezentovať v priestoroch a priestranstvách bez zásahu do ich štruktúry. Či už ide o potrebu maľovania, víťania do fasády, zavesenia tvorby, alebo akéhokoľvek iného narušenia. Modul by mal zároveň splňovať multifunkčné atribúty a to možné prepojenie digitálneho média, tlačových propagačných materiálov a 3D objektu či už položeného na podložke, alebo zaveseného na závesnom systéme objektu. Zároveň by malo byť možné celý modul jednoducho rozložiť a previezť. Bolo teda nutné vytvoriť multifunkčný rozložiteľný objekt, ktorý bude obsahovať všetky potrebné vyššie zmienené atribúty.



Obr. 11, Vlastný zdroj

5.2 Rozložitelnost

Najväčší dôraz pri konštruovaní modulu, bola jeho prepravná flexibilita. Dôležité bolo modul rozložiť na čo najmenej kompaktných častí tak, aby sa s ním dalo cestovať vo väčšine osobných aut a tak jednoducho previezť konštrukciu kam je potreba bez nutnosti objemného prepravného prostriedku.



Obr. 12, Vlastný zdroj

5.3 Jednoduchá inštalácia

Podobne ako pri produktoch spoločnosti Ikea, je modul vytvorený s ohľadom na koncového zákazníka. V prípade modulu sa jedná o osoby, ktoré budú zodpovedné za montáž objektu. Ten bol navrhnutý tak, aby nedošlo k omylom pri skladbe jednotlivých častí. Napríklad pri montáži prvej časti modulu, ktorou je oceľový skelet sú jednotlivé závitové umiestnené tak, aby nedošlo k zámene a prehodeniu komponentov do inej pozície. Zároveň sa na túto skladbu používajú rozmerovo odlišné skrutky ako pri montáži povrchového obloženia.

5.4 Recyklácia

Prezentačný modul bol vyvinutý s ohľadom na možné využitie v budúcnosti bez ohľadu na súčasný projekt, ktorý je zameraný na digitálnu poéziu. Pred prezentáciou diplomovej práce, je súčasťou podujatia Zlín Design Week kde slúži na propagáciu ateliéru digitálneho

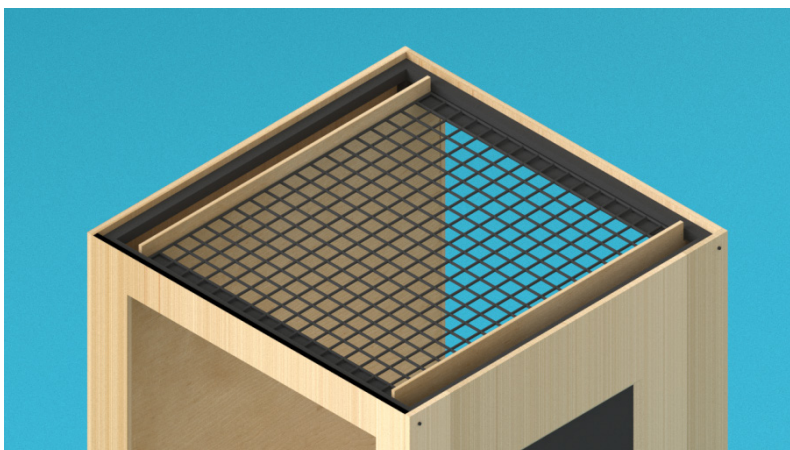
designu Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Sú na ňom prezentované práce študentov so zameraním na herný design. Modul je teda možné nielen používať na rôzne podujatia, ale aj modifikovať jeho obsah a meniť spôsob prezentácie.



Obr. 13, Vlastný zdroj

5.5 Modulárnosť

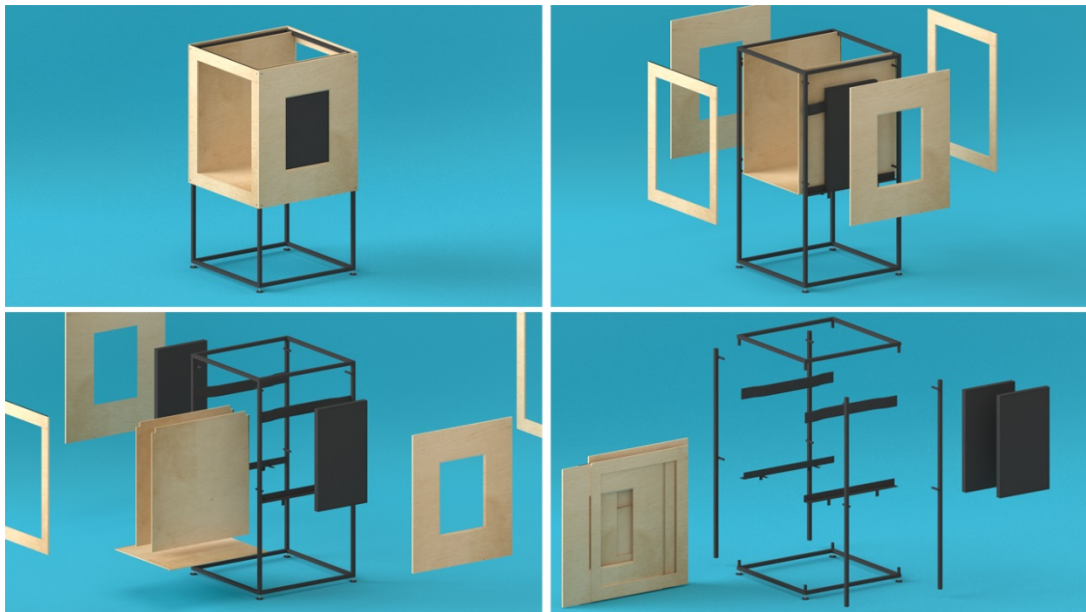
Nielen že jednotlivé obrazovky môžu zmeniť svoj digitálny obsah mrknutím oka, ale taktiež celá konštrukcia je navrhnutá pre možnosť obmieňania panelov a teda samotného účelu modulu. Jednotlivé panely pripevnené na konštrukcii je možné vymieňať a obmeňovať a tým pádom zmeniť charakter jak výstavného modulu, tak vystavovaného projektu a celej výstavy. Na ocelevej konštrukcii sa nachádza veľké množstvo závitových otvorov, ktorými je možné pripevniť rozmerovo a taktiež materiálovo odlišné plochy. Vrchná časť modulu slúži na uchopovanie či už objektov, plagátov, svetiel, elektroniky, audio ozvučenia, projektoru, alebo displayov ako v prípade podujatia Zlín Design Week. Nachádza sa tam výmenná lišta (rošt). Tento jednoduchý ale efektívny element zväčšuje rádius využitia celého modulu.



Obr. 14, Ocelová lišta (mriežka), Vlastný zdroj

6 SKLADBA MODELU

Model sa skladá z nosnej konštrukcie, obloženia osadeného na konštrukciu, ocel'ovej lišty, ktorá slúži na zavesenie techniky a v neposlednom rade sú to digi-rámčeky a digitálne obrazovky, ktoré sú nositeľom digitálnych animácií, prezentácií a motion designu.



Obr. 15, Modul a jeho skladba, vlastný zdroj

6.1 Nosný ocel'ový skelet

Nosnou časťou celého modulu je rozložiteľná ocel'ová konštrukcia zaistená skrutkami. Skelet je skonštruovaný za pomoci 3x3cm ocel'ového jakelu. Podstavu tvorí zvarovaný jakel do štvorcovej základne s rozmermi 1x1m. Tá je zospodu osadená výškovo polohovacími nožičkami v závitových otvoroch pre vyrovnanie možných nerovností podlahy. Technicky zabezpečia objekt vo vodorovnej polohe a zároveň vizuálne odsadia konštrukciu od podlahy.

Základňa má v každej rohovej časti navarený vertikálny jakel. Tieto navarené jakely s menším priemerom slúžia ako fixačné nohy pre vertikálne jakely, ktoré sa na ne nasunú. Vrchná časť má v podstate tie isté atribúty ako spodná, iba bez polohovacích nožičiek. Má navyše vo vnútorných stranách navarené horizontálne pásoviny pre osadenie lišty (roštu). Zvarená štvorcová vrchná časť konštrukcie sa nasunie na štyri vertikálne jakely a tým sa

vytvorí zjednotená jakelová konštrukcia, ktorá sa v dolnej a hornej časti zafixuje skrutkami. Nasleduje eL-profil, ktorý sa našraubuje na jednej aj druhej strane objektu o vertikálne jakely. Tieto profily slúžia ako nosný element pri uchopení digitálnych obrazoviek. Obsahujú tiež navarené pásoviny do vnútornej časti objektu. Tie slúžia ako nosný prvok pre vnútornú podložku modulu. Vo vrchnej časti sa ešte osadí vyhnutá pásovina, ktorá fixuje display vo vertikálnej polohe. Táto pásovina sa šraubuje aj na jednu aj druhú stranu konštrukcie.

Vertikálne jakely obsahujú navarené jakely v horizontálnom smere, ktoré sú ukončené závitovým otvorom. Tu sa už ale dostávame k osadzovaniu vnútorných panelov.

6.2 Drevené panely

Panely sú vytvorené z truhlárskej bukovej preglejky, ale ako som spomínal vyššie, materiál je možné modifikovať. Vonkajšie panely sú rozdelené na dva druhy. Prvý má menší vnútorný otvor a slúži na osadenie strany s monitorom. Druhý má otvor väčší a je to v podstate rám, ktorý slúži na otvorenú stranu modulu kde sa vo vnútri nachádza horizontálna podložka pre propagačné materiály, alebo ako podstava pre prezentované objekty. Drevené panely začíname osadzovať z vonkajšej strany modulu, kde sú pripravené závitové otvory na všetkých jakeloch po obvode nosného skeletu. Začneme panelmi s menším otvorom pre monitor. Následne vložíme do vnútornej časti modulu panel určený na zakrytie techniky. Potom nasleduje horizontálna podložka a následne celú konštrukciu zavetríme rámovými panelmi (panely s najväčším vnútorným otvorom). Potom už iba na vrchnú časť nasadíme nosnú lištu (rošt).

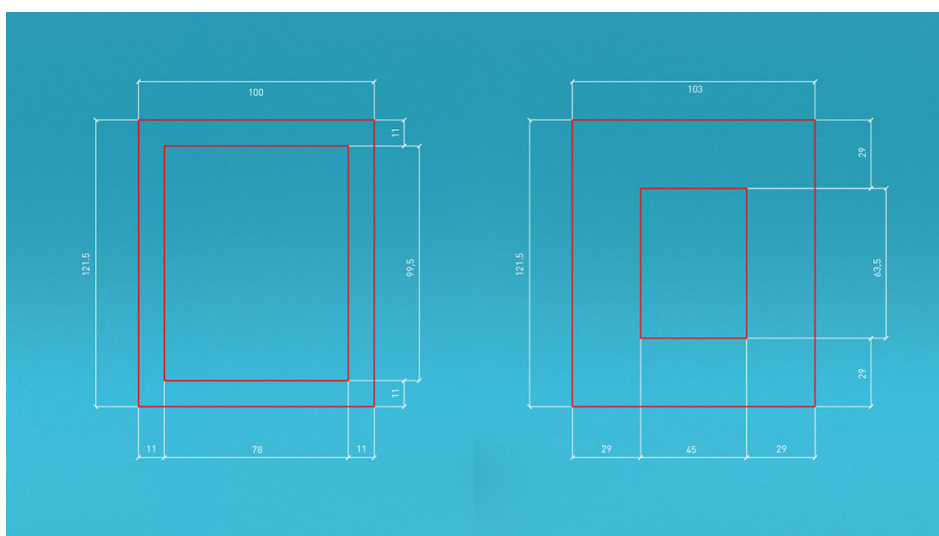
6.3 Digitálne obrazovky

Ako prezentačné médium som zvolil 4K televízie s uhlopriečkou 100cm. Tieto televízie od spoločnosti Panasonic a Samsung, majú vďaka rozlíšeniu 4K UHD jemnejšie rozloženie pixelov, a sú teda ideálnou voľbou pri prezentácií či už videozáznamov, alebo animácií a prezentácií vektorovej grafiky na krátku vzdialenosť. Pri konvenčnom rozlíšení Full HD, by nebol obraz čistý a vznikali by digitálne artefakty a viditeľné rozloženie pixelov a kompresia. V každej televízii je umiestnený flash disk, cez ktorý sa načítava motion design v slučke a hrá tak znova dokola. Pred každou televíziou sa nachádza číre plexisklo s hrúbkou steny 5mm. Plexisklo bráni priamemu dotyku návštevníka s televíznou obrazov-

kou, ktorá by sa mohla poškodiť. Televízie sú umiestnené v konštrukcii s nastaviteľným prítlakom zadnej pásoviny, ktorá je priskrutkovaná ku konštrukcii. Pre televízory je vytvorený priestor s rezervou, pre možnú zmenu zariadenia za iný model, ktorý môže mať rozdielne rozmerové špecifikácie. Taktiež je tu priestor pre zavedenie elektrického vedenia a rozvody jak pre televíziu, tak pre digi-rámčeky. Tie sú zavesené na oceľovej lište, ktorá sa nachádza na vrchnej časti modulu. Digi-rámčeky sú pripevnené pomocou závitovej tyče a matíc o vrchnú lištu. Každý digi-rámček obsahuje 4 závitové otvory, na ktorých je umiestnená oceľová pásovina s navareným závitovým dielom do ktorého sa zaskrutkuje závitová tyč. Tyč je za pomoci plechových svoriek a matíc pripevnená o hornú lištu.



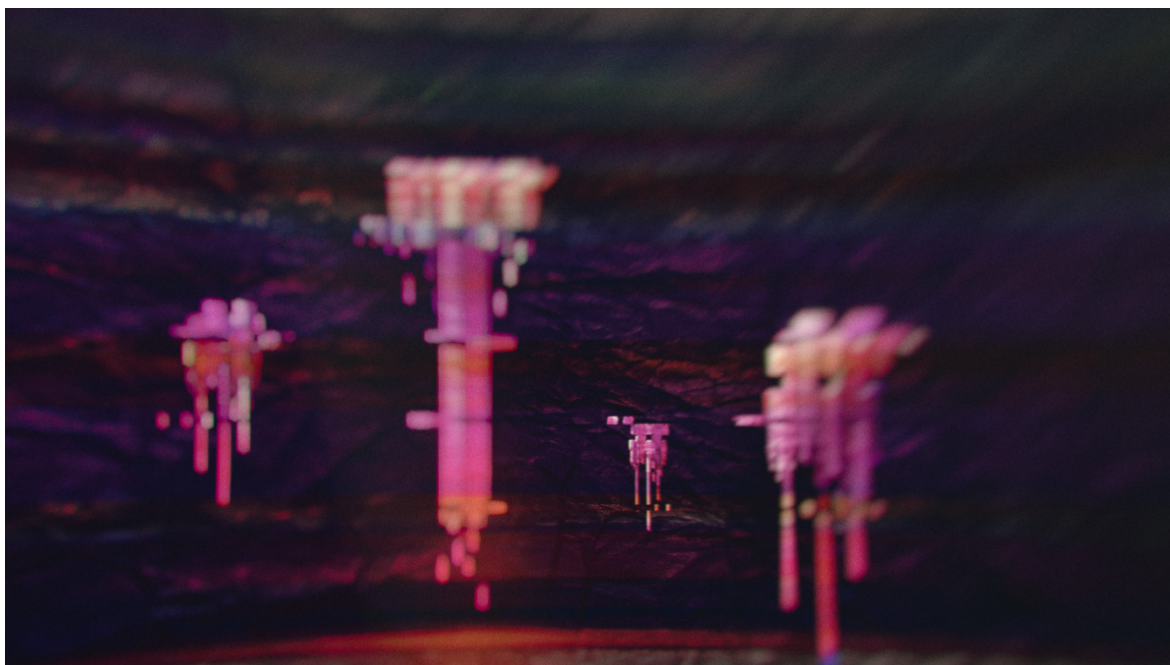
Obr. 16, Vlastný zdroj



Obr. 17, vlastný zdroj

7 DIGITÁLNA POÉZIA

Nosným prvkom celej práce je digitálna poézia. Hlavným cieľom projektu bolo vytvoriť motion design, ktorý bude pracovať s krátkymi básňami a posunie tak hranice pojmu poézia tak ako ho poznáme. Básne vytvorila Mgr. Eva Gartnerová a mojou snahou bolo posunúť textovú podobu do vizuálne dynamického prevedenia. Abstraktný vizuálny obsah, ma za úlohu vytvoriť nekonkrétnu interpretáciu a nechať na divákovi, aké pocity a myšlienky si z diela odnesie. Projekt sa zároveň touto cestou snaží priblížiť mladšej digitálnej generácii, ktorá väčšinu svojej pozornosti venuje sociálnym sieťam a multimediálnym zariadeniam.



Obr. 18, Vlastný zdroj

7.1 Forma prezentácie

Forma prezentácie prostredníctvom modulárneho systému vychádza z potrieb projektu digitálnej poézie. Modul obsahuje všetky vhodné atribúty ako digitálne obrazovky, možnosť pripojenia projektoru, umiestnenie interaktívneho modulu a taktiež priestor pre tlačové médium v jednom kompaktnom rozložiteľnom objekte. To zaručuje zjednotenú prezentáciu digitálnej tvorby a jednoduchú inštaláciu v akomkoľvek priestore.

7.2 Staré versus nové

Vizuál digitálnej časti projektu je zameraný na prepojenie historicky starších knižných vydání so súčasnými digitálnymi možnosťami animácie. Taktiež ide o uchopenie knižného média a posunutie do abstraktného digitálneho prostredia súčasnosti. Tak ako sa dá čítať medzi riadkami klasickej poézie s rozdielnou interpretáciou, tak isto sa dá stratiť medzi digitálnymi pixelmi a hľadať medzi nimi abstraktné formy. K vizualizácií premeny z knižného prostredia do digitálneho boli využité rozmanité techniky motion designu ako: glitch art, animácia, typografia, rozmanitosť textúr a grafických elementov.

7.3 Glitch Art

Tak ako som sa už zmienil v teoretickej časti o glitch arte, je to jeden z možných prístupov k tvorbe umenia za využitia chyby. Ja sa v práci ale snažím viac sústrediť na prepojenie glitch artu s ďalšími technikami a nenechávam pôsobiť iba softwarovo generovaný glitch. Automaticky generovaná sekvencia sa totiž stáva nedostačujúcou v súvislosti s celým projektom. Medzi hlavné atribúty tak patrí špecifická ručne tvorená dynamická animácia ktoré spolu s glitch artom a ďalšími elementmi vytvárajú pôsobivý zážitok z motion designu.

7.4 Motion design

Neodmysliteľnou súčasťou a najpôsobivejším elementom celej inštalácie je motion design. Stmeluje všetky do teraz spomínané súčasti a vytvára z nich jednotný funkčný celok. Každé digitálne zariadenie, ktoré je súčasťou objektu je nositeľom motion designu, či už ide o samotnú animovanú poéziu, alebo o obrazovky na ktorých sa prezentuje proces. Animácia procesu tvorby dokumentuje jednotlivé kroky od začiatku do konca projektu ako napríklad výstavbu modulu a vytváranie jednotlivých častí. Ďalšia digitálna plocha je venovaná modulárnosti, funkčným možnostiam a rozkladu objektu.

Ústrednému motívu a jednotnému vizuálnemu štýlu a jeho animácií predchádzalo nekonečné množstvo animačných a kompozičných testov. Taktiež bolo treba vybrať vhodné farebné kombinácie a textúry pre funkčný vizuál.

Tento vizuál sa ďalej prenáša aj do ďalších častí prezentácie ako do tlačovej podoby vo forme plagátov a propagačných prospektov.

Motion design je teda akýmsi prechodníkom medzi klasickým tlačovým médiom a digitálom, pretože umožňuje rozhýbanie tlačových materiálov, ktoré obklopujú inštaláciu.

ZÁVER

Témou tejto diplomovej práce bolo vytvoriť modulárny prezentačný objekt, vhodný pre akýkoľvek priestor bez zásahu do prostredia. Natoľko modulárny, aby sa dal prispôbiť zmene vystavovaného projektu/objektu a zároveň jednoducho rozložiteľný a prenosný tak, aby bolo možné zabezpečiť jeho presun kamkoľvek bez nutnosti väčšieho prepravného prostriedku.

V prvej časti diplomovej práce, som sa venoval jednotlivým pojmom, mapovaním histórie, významným míľnikom, osobnostiam a technikám, ktoré boli využité pri jej vytvorení. Tieto poznatky som ďalej využil pri tvorbe praktickej časti.

Praktická časť sa zaoberá technologickými postupmi pri procese tvorby jednotlivých častí jak objektu, tak digitálneho obsahu. Ďalej sa zaoberá materiálmi, konštrukčnou skladbou objektu a možnosťami využitia.

Výsledkom tejto práce, je modulárny výstavný objekt vytvorený za pomoci prepojenia znalostí a skúseností z vyštudovaných ateliérov produktový design a digitálny design. Objekt má multifunkčný charakter a splňuje všetky stanovené kritériá, ktoré som si na jej začiatku stanovil.

ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV

1. CURRAN. *Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film*. -: Rockport Pub, 2001. ISBN 9781564968388.
2. WOOLMAN. *Motion design : moving graphics for television, music video, cinema, and digital interfaces*. Mies, Switzerland: RotoVision, 2004. ISBN 2880467896.
3. SANDHAUS, Louis, Los Angeles in Motion: A Beginners Guide from Yesterday to Tomorrow.[online].SEG D Journal, 2006. Dostupné z: http://www.lsd-studio.net/writing /lainmotion/pdfs/LA_in_Motion.pdf
4. KRASNER. *Motion graphic design: applied history and aesthetics*. 2. Amsterdam: Focal press, 2008. ISBN 9781136133770.
5. Learnsquared Stream course Jr.Canest [online]. -: -, ©2017 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://www.learnsquared.com/courses/motion-design>
6. Cogsci [online]. -: -, ©2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://www.cogsci.mq.edu.au/research/projects/synaesthesia/>
7. SPENCER. *Motion by design*. London: Laurence King, 2006. ISBN 9781856694711.
8. FRANTZ,. *Cross-cultural technology design: creating culture-sensitive technology for local users*. New York: Oxford University Press, c2003. ISBN 9780199744763.
9. Doublevision-berlin [online]. -: -, ©2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://doublevision-berlin.de/werke/william-kentridge-phenakistoscope-2000/>
10. Econtact [online]. -: -, ©2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: https://econtact.ca/15_4/images/mcdonnell_rimington-colourorgan.jpg
11. Johncoulthart [online]. -: -, ©2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://www.johncoulthart.com/feuilleton/wp-content/uploads/2014/12/ruttmann1.jpg>
12. Artoftitle [online]. -: -, ©2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: http://d.cdnv2.artoftitle.com/assets/sm/upload/u9/zy/nm/zs/nxnw_c.jpg
13. SHAW, Austin. *Design for motion: motion design techniques & fundamentals*. Burlington: Focal Press, 2015. ISBN 9781315749006.
14. Kyle Cooper. *WIKIPEDIA* [online]. -: -, c2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Kyle_Cooper
15. Wordpress [online]. -: -, ©2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://elle4277.files.wordpress.com/2014/10/seven.png>
16. Karin-fong. *Artoftitle* [online]. -: -, c2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://www.artoftitle.com/designer/karin-fong/>
17. *The mill* [online]. -: -, c2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://www.themill.com/our-story>
18. *POSTPANIC* [online]. -: -, c2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://www.postpanic.com>

19. *Revolvy* [online]. -: -, c2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: https://www.revolvy.com/main/index.php?s=MK12&item_type=topic
20. *Imdb* [online]. -: amazon, ©1990-2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/name/nm1783265/>
21. *Trollback* [online]. new york: amazon, ©2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://trollback.com/>
22. *Design your way* [online]. -: -, c2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://www.designyourway.net/blog/inspiration/motion-graphics/34-of-the-best-motion-graphics-studios-and-their-work/>
23. DRATE, Spencer, David ROBBINS a Judith SALAVETZ. *Motion by design*. London: Laurence King, 2006. ISBN 1856694712.
24. AYNSLEY, J. *Pioneers of Modern Graphic Design*. Londýn: Michael Beazley, 2005. 256 s. ISBN 978-1840009392
25. BRAHA, Y., BYRNE, B. *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design*. Focal Press, 2010. 415 s. ISBN 978-0240814193
26. VYSEKALOVÁ, Jitka, Monika HRUBALOVÁ a Jana GIRGAŠOVÁ. *Veletrhy a výstavy: efektivní prezentace pro úspěšný prodej*. Praha: Grada, 2004. Manažer. ISBN 80-247-0894-9.
27. PAVLŮ, D. *Veletrhy a výstavy: kultura, komunikace, multimedialita, marketing*. 1. vydání. Praha: Professional Publishing, 2009. 380 s. ISBN 978-80-86946-38-2.
28. KOTLER, Neil G., Philip KOTLER a Wendy I. KOTLER. *Museum marketing and strategy: designing missions, building audiences, generating revenue and resources*. 2nd ed. San Francisco: Jossey-Bass, c2008. ISBN 9780787996918.
29. GREENBERG, Reesa., Bruce W. FERGUSON a Sandy. NAIRNE. *Thinking about exhibitions*. New York: Routledge, 1996. ISBN 0415115906.
30. CHRISTIANE HEIBACH, KARIN WENZ, BILL SEAMAN, EDUARDO KAC. *P0Es1S: The Aesthetics Of Digital Poetry*. 2. Hatje Cantz Publishers, 2004. ISBN 978-3775713450.
31. STREHOVEC. *TEXT AS A LOOP*. POETIKHARS [online]. Melbourne: -, 2003 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: http://poetikhars.com/files/deneme/text_as_a_loop.pdf
32. FUNKHOUSER, Chris. *New directions in digital poetry*. New York: Continuum, c2012. ISBN 978-1-4411-9567-8.
33. *Dada* [online]. -: -, ©2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: http://dada.compart-bremen.de/imageUploads/medium/adrian2_t4.jpg
34. KAC, eduardo. *Media Poetry: An International Anthology*. 2. -: intellect books, 2007. ISBN 978-1841500300.
35. *Pinimg* [online]. -: -, ©2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <https://i.pinimg.com/originals/7a/11/e7/7a11e7c443bdf4d7e9c22d387453cad.jpg>

36. MCCAULEY, Carole Spearin. Computers and creativity. New York: Praeger, 1974. ISBN 9780275258504.
37. BOLTER, J. David. Writing space: computers, hypertext, and the remediation of print. 2nd ed. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, c2001. ISBN 0805829199.
38. MENKMAN, Rosa. The glitch moment(um). Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011. ISBN 978-908-1602-167.
39. Threadless [online]. -: -, ©2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: https://dafb3cv85j5xj.cloudfront.net/blog/wp-content/uploads/2017/02/glitch_feat-copy-1024x580.jpg
40. Redefinemag: The Radical Capacity of Glitch Art: Expression through an Aesthetic Rooted in Error [online]. -: -, 2016 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: <http://www.redefinemag.com/2014/glitch-art-expression-through-an-aesthetic-rooted-in-error/>
41. Sintwo [online]. -: -, ©2018 [cit. 2018-05-08]. Dostupné z: https://sintwo.files.wordpress.com/2014/11/2014-11-30-00_00_46-moshfinal-avi-vlc-media-player.png?w=700&h=430&crop=1

ZOZNAM OBRÁZKOV

<i>Obr. 1, Phenakistoscope, Zdroj: Doublevision-berlin ©2018.....</i>	13
<i>Obr. 2 Color organ, Zdroj: Econtact ©2018</i>	13
<i>Obr. 3, Walter Ruttmann – Opus I,II,III, Zdroj: johncoulthart ©2018</i>	14
<i>Obr. 4, North by Northwest, Zdroj: Artofthetitle ©2018.....</i>	16
<i>Obr. 5, Titulky filmu Seven od Kyle Coopera, Zdroj: wordpress ©2018</i>	18
<i>Obr. 6, Outdoor interaktívna obrazovka, Zdroj: nmgprod ©2018.....</i>	22
<i>Obr. 7, Marc Adrian, Text I (1963), Zdroj: dada, ©2018</i>	23
<i>Obr. 8, Video klip The Child, Zdroj: pinimg, ©2018.....</i>	23
<i>Obr. 9, Glitch art, Zdroj: threadless ©2018</i>	23
<i>Obr. 10, Datamoshing, Zdroj: sintwo ©2018</i>	23
<i>Obr. 11, Vlastný zdroj.....</i>	23
<i>Obr. 12, Vlastný zdroj.....</i>	23
<i>Obr. 13, Vlastný zdroj.....</i>	23
<i>Obr. 14, Oceľová lišta (mriežka), Vlastný zdroj</i>	23
<i>Obr. 15, Modul a jeho skladba, vlastný zdroj</i>	23
<i>Obr. 16, Vlastný zdroj.....</i>	23
<i>Obr. 17, Vlastný zdroj.....</i>	23

ZOZNAM PRÍLOH

[P1] Priloha: CD-ROM s digitálnym obsahom.

PŘÍLOHA P I: NÁZEV PŘÍLOHY

Priložené CD obsahuje:

Prácu vo formátoch PDF a DOC (Adobe Acrobat a Microsoft Word).

Obrazovú dokumentáciu projektovej časti.