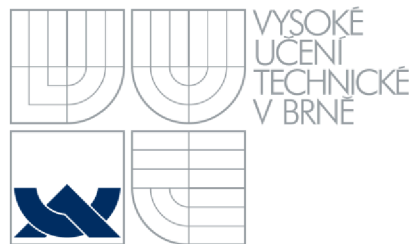


VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

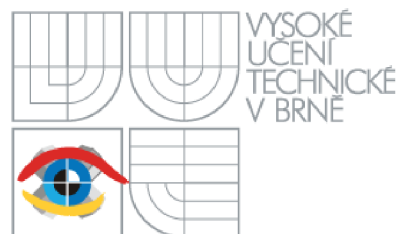
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ART

ATELIÉR ENVIRONMENT
STUDIO ENVIRONMENT



FAKULTA
VÝTVARNÝCH
UMĚNÍ

E-památníček
E-memorybook

DIPLOMOVÁ PRÁCE

DIPLOMA THESIS

AUTOR PRÁCE
AUTHOR

Mgr. Romana Horáková

VEDOUCÍ PRÁCE
SUPERVISOR

MgA. Barbora Klímová Art.D

OPONENT PRÁCE
OPPONENT

Mgr. et MgA. Zbyněk Baladrán

BRNO 2015

DOKUMENTACE VŠKP

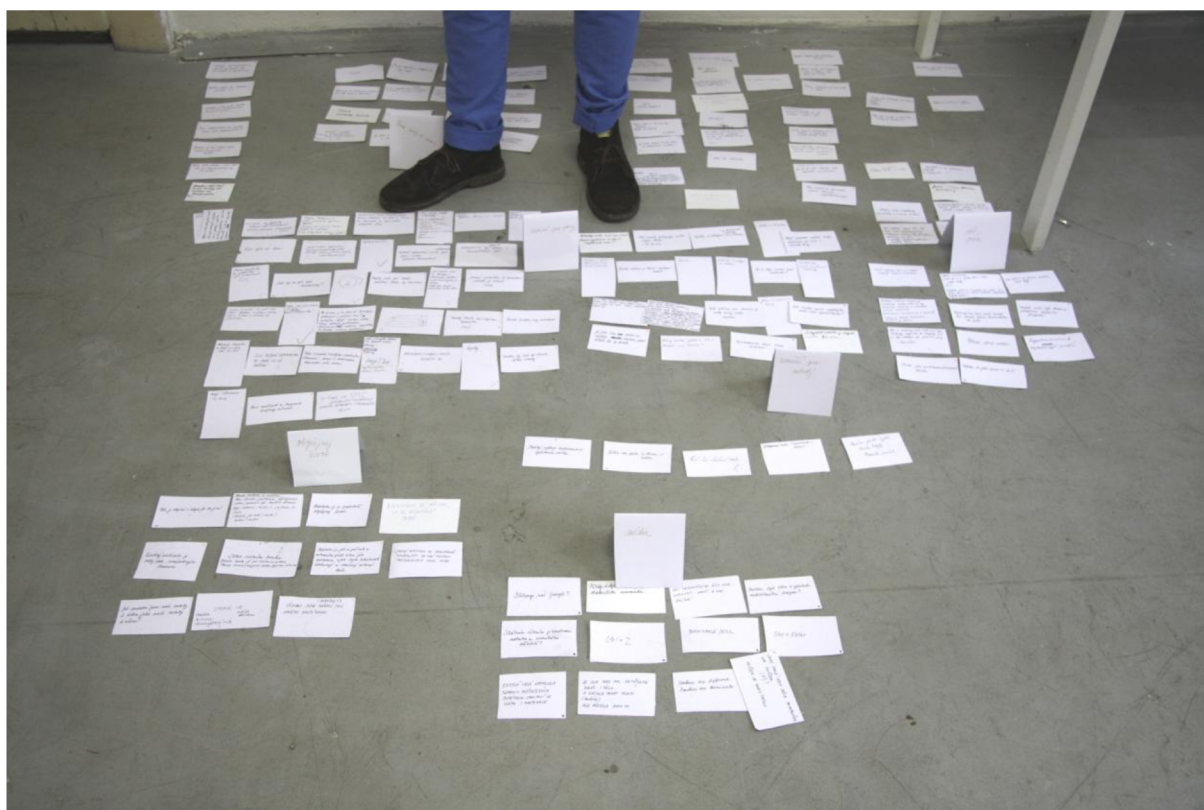
OBSAH:

OBRAZOVÁ ČÁST	s. 3 - 7
TEXTOVÁ ČÁST (PÍSEMNÁ OBHAJOBA)	s. 8 - 14

OBRAZOVÁ ČÁST

K obhajobě bylo předloženo sedm krátkých videí tvořících sérii s podtitulem *Prostě vlastně jako vš jak*.

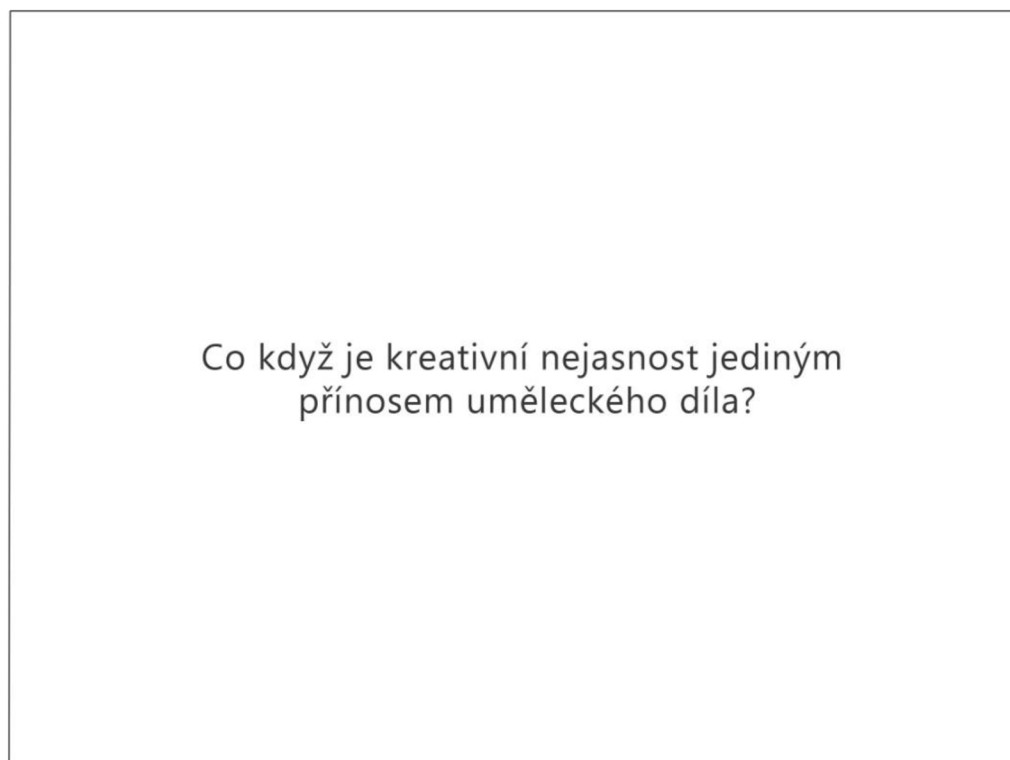
<http://archiv.ffa.vutbr.cz/vskp/video/2015-horakova-romana-epamatnicek>



Sestavování scénáře jednotlivých seriálových epizod.



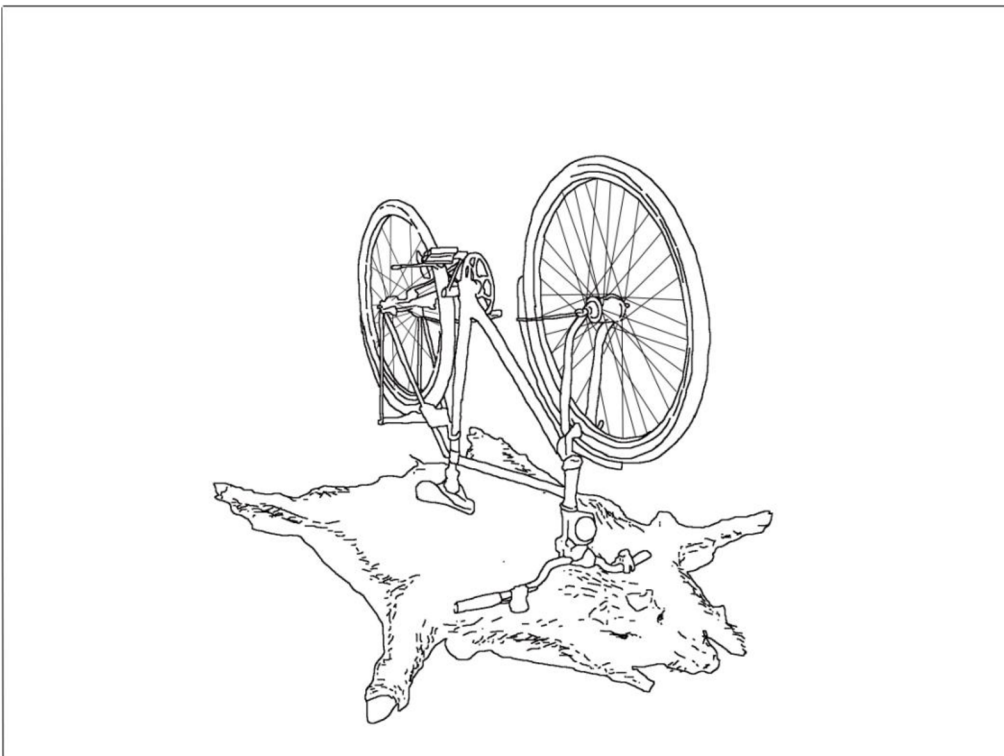
Prostě vlastně jako víš jak (epizoda S01E01 Pilot), video, 4:14 min., 2015



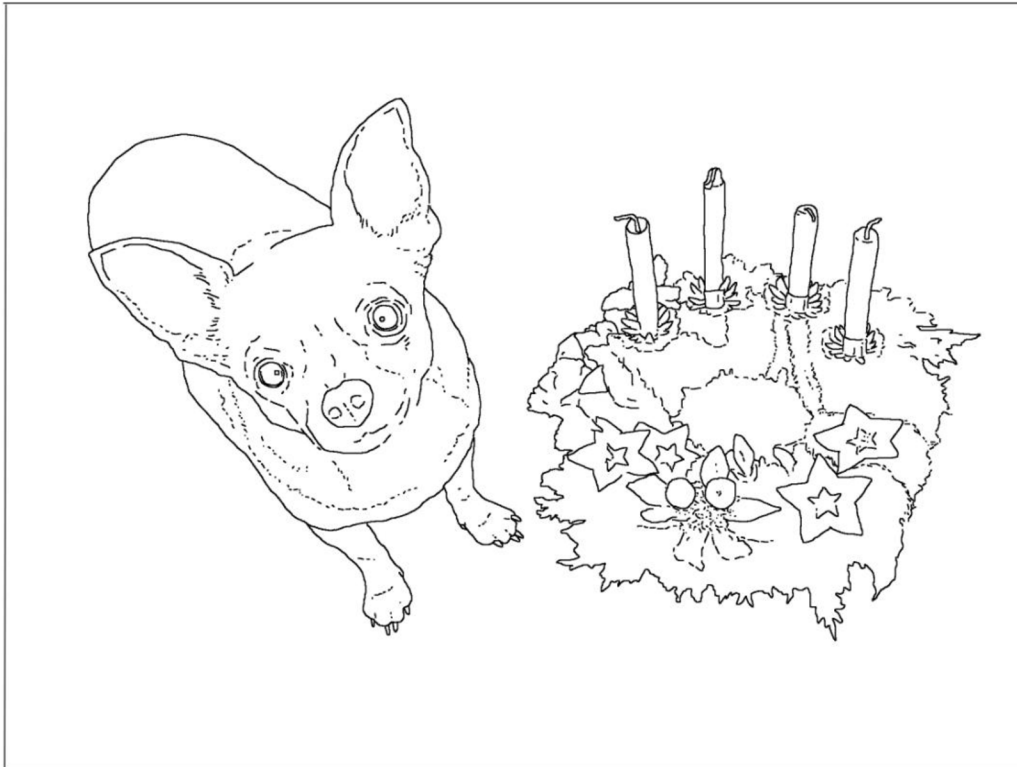
Prostě vlastně jako víš jak (epizoda S01E01 Pilot), video, 4:14 min., 2015



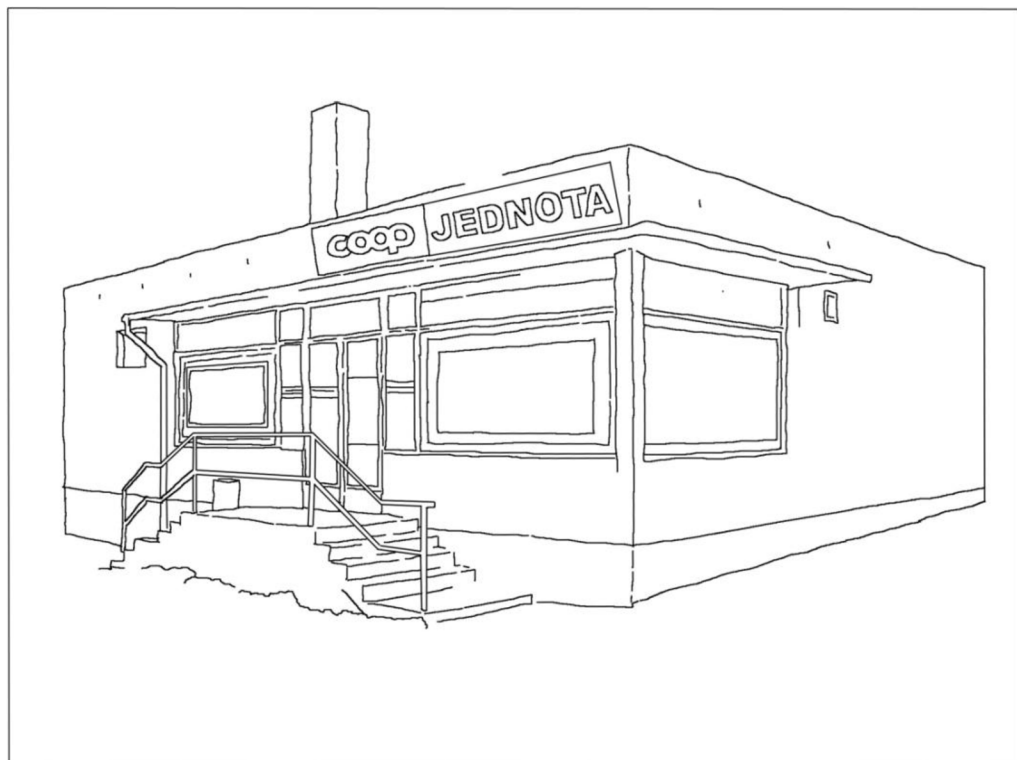
Prostě vlastně jako víš jak (epizoda S01E01 Pilot), video, 4:14 min., 2015



Prostě vlastně jako víš jak (epizoda S01E01 Pilot), video, 4:14 min., 2015



Prostě vlastně jako viš jak (S01E03 Umění a kultura 2), video, 3:40 min., 2015



Prostě vlastně jako viš jak (S01E04 Člověk a svět práce), video, 4:02 min., 2015

A pak chceš po šestiletém klukovi ať nakreslí
nějakou vzpomínku a on nakreslí tablet
vypnutej

Prostě vlastně jako víš jak (S01E06 Informační a komunikační technologie),
video, 4:02 min., 2015



Prostě vlastně jako víš jak (epizoda S01E01 Pilot), video, 4:14 min., 2015

Diplomový projekt *E-památníček* (s podtitulem *Prostě vlastně jako viš jak*) představuje miniseriál, tedy audiovizuální dílo, které využívá některé vyjadřovací strategie televizního seriálu. Finální výstup projektu představuje sedm krátkých epizod, které se pohybují na pomezí videa, videokoláže, animace nebo powerpointové prezentace.

Motivační úvod

Projekt byl vytvořen na základě více inspiračních zdrojů, jejichž důležitost se různě modifikovala a prolínala.

Okruh motivací číslo jedna je spojen s otázkami, které si při své práci průběžně kladu: Jak „zpřítomnit“ vlastní tvorbu? Jak jednoduše zaznamenat a s divákem sdílet aktuální proud myšlenek, představ, vzpomínek, nápadů atd? Jak je interpretovat? Jak vystihnout prostor mezi nimi – určité vazby neboli asociace? A co je vlastně aktualita, současnost? O čem teď přemýšlím a o čem přemýšlejí lidé okolo mne? Takže na začátku byly takové utopické představy jak zachycovat a interpretovat téměř nezachytitelné.

Mé dosavadní práce zpravidla vznikaly na základě dlouhé rozvahy. Hledala jsem tedy formu, která by vyhovovala nové osobní potřebě rychlejšího a dynamičtějšího vyjádření. Touha věci „zrychlit“ souvisí s vědomou snahou orientovat se ve své tvorbě na jiná, nová témata. Poslední dobou se snažím pohybovat v rámci procesu tvorby mimo svou „komfortní zónu“. Dělat věci odlišně, přistupovat k tvorbě a procesu vzniku díla jinak, než je pro mě běžné.

Okruh motivací číslo dvě: Jak vyjádřit všudypřítomný informační/myšlenkový přetlak? Jakým způsobem zaznamenat rychlost podnětu nebo myšlenky, které se myslí jenom mihnou (Tuším, že bych se jimi měla zabývat, chci je v mysli podržet, pořádně je promyslet, ale nejde to, už je tady další myšlenka, která se tlačí na její místo)?

Pro popis pohybu informací nebo myšlenek kolem nás se často užívají metafory proudění vody. Přemýšlení, tedy zachytávání myšlenek, se popisuje jako neustálý tok podnětů a informací. Stojíme v pomyslné řece, jejíž proud k nám nepřetržitě přináší nové a nové podněty. Proud ale často teče příliš rychle, snažíme se postavit proti proudu, zachytávat to co si myslíme, že je důležité, ale nejde to. Proud je stále silnější a rychlejší, strhává nás s sebou. Všude je plno všeho. Ztrácíme pojem o tom, co kolem nás proplouvá, co ztrácíme a co se o nás zachycuje. Ztrácíme kontrolu. Slepě chytáme to, co se o nás zachytí. Nic jiného nám nezbyvá. Nic jiného bychom jinak neměli. Jediná šance na chvíli odpočinku je dostat se ke břehu. Na chvíli si sednout a proud jen klidně pozorovat zpovzdálí. Ale v ten okamžik už nejsme součástí proudu. Jsme mimo. Doslova i obrazně. Víme, že se musíme do toku vrátit.

Okruh číslo tři souvisí s osobní zkušeností s edukací. Dozvěděla jsem se něco o tom, jaký pohled na svět médií mají děti ve věku 5 – 19 let. Musela jsem přemýšlet nad tím, jak dětem přibližovat současnou uměleckou tvorbu – vůbec to, jak se může tvořit, co se může tvořit, že proces tvorby nemusí být jenom kreslení nebo malování atd. V prostředí edukačních institucí stále přetrvává monopol tradičních výtvarných technik a málokde má žák/student možnost přijít reálně do styku s jinými (novými) postupy práce. Tím nemyslím využití „nových“ médií - např. fotografie nebo videa, ale spíše jiný přístup k obsahové rovině díla. To znamená, že

zpravidla jakékoli audiovizuální dílo, které se v rámci výuky tvoří, je prostě jen formálně estetickou zkouškou. Ve své pedagogické praxi se stále snažím přesvědčovat žáky o tom, že o umění lze přemýšlet jinak, než jsou zvyklí. Ne jako o krátkodobé nebo jednorázové činnosti, jejímž cílem by měl být nějaký estetický artefakt. Naučit se umění rozumět jako určitému druhu komunikace nebo je vidět jako možný prostor pro zcela svobodný projev či názor – zní trochu jako klišé, ale ve své podstatě to myslím nejsou prázdné fráze. Důležité je, že v rámci běžné praxe na ZUŠ nebo v hodinách výtvarné výchovy to bohužel jsou spíše jen omílané věty, které ale ve skutečnosti nic neznamenaají.

Dalo by se říci, že sekundární motivací pro mě bylo vytvořit nějakou práci, kterou bych se přiblížila (šla naproti) ke svým žákům. Na něčem, co znají, jim ukázat, že mohou přemýšlet o své tvorbě zcela svobodně. Trošku se podřídít jejich principu vnímání. Přijmout jejich pravidla, vytvořit něco ve formě toho, co je pro ně vlastní.

Motivace číslo čtyři: Seriál v mém diplomovém projektu slouží především jako formální šablona. Na základě práce s dětmi a jejich „světy“ jsem vyzozorovala dvě zásadní oblasti (samozřejmě velice zjednodušeně řečeno), kterými se zabývají – sociální sítě a seriály. Podle mého zcela subjektivního názoru jsou sociální sítě středobodem zájmu zejména pro žáky ZŠ, seriály jsou důležité pro středoškoláky. Sociální sítě, především facebook, se zdají pro středoškoláky být už „out“, nebo lépe řečeno – používají je, ale už pro ně nepředstavují něco extra zajímavého – staly se běžnou součástí jejich života. Svou pozornost jsem zaměřila hlavně na svět seriálů.

Za seriál je považována „řada žurnalistických, dokumentárních nebo dramatických projevů, spojených jednotným námětem, uveřejňovaným nebo vysílaným na pokračování.“¹ Běžně se tímto označením popisuje jakýkoli televizní příběh vysílaný na pokračování. Seriál je jedna z klíčových jednotek televizního vysílání. Svou přerušovanou narací a pravidelností podporuje v divákovi vznik určité závislosti na jeho sledování. Za jedno z hlavních lákadel seriálu se považuje možnost divákova úniku z každodenní fyzické reality. Produkty kulturního průmyslu (mezi které seriály musíme počítat) nabízejí divákovi snadný odstup od každodenní reality. Mohou sloužit jako kompenzace „denní dávky emocí“, jak tvrdila marketingová strategie seriálu *Rodinná pouta* v roce 2004. Jako jakási náhražka nebo vylepšení skutečného (příliš nudného nebo obyčejného) života fungovaly seriály od samého počátku.

V posledních letech se ale i v oblasti seriálů mnohé změnilo, zejména samotná platforma pro jejich sledování. Stále hovoříme o televizním seriálu, ale už bez televize. Současný divák dává přednost sledování seriálu na internetu, tedy nejčastěji pomocí internetové televize, serverů s odkazy na úložiště nebo sdílením přes uploadovací servery. Mění se psychologická rovina sledování, hovoří se o spojitosti internetu, seriálu a závislosti, kterou vyvolávají. Sledování seriálu na internetu v jiných zobrazovacích zařízeních, než je klasická televize, přináší zejména vyvázání z času a prostoru. Divák sám rozhoduje o tom co, kdy a jak bude sledovat. Hovoříme o tak zvaném aktivním divákovi. Jeho zapojení do „seriálového světa“ narůstá možnou interakcí, kterou internet nabízí. Internetové publikum se vyznačuje nejen jednosměrným pasivním přijímáním, ale také vlastní produkcí. Divák se snadno může stát producentem sdílení a recepci obrátit v produkci.² Seriálová komunita, v případech populárních seriálů globální, se stává hybnou silou, která zpětně ovlivňuje myšlení televizních

¹ Velký slovník naučný m/ž. 1. vyd. Praha: DIDEROT, 1999, s. 1315.

² Martin DOMES. *Sdílení a stahování audiovizuálního obsahu na Internetu*. Brno, 2005. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií.

stanic a seriálových producentů. „Seriálová revoluce“ (která podle mnohých právě probíhá) mění zažitě postupy a formy, ve kterých se seriálová tvorba pohybuje.³ Globální dosah internetu mění možnosti sdílení fanoušky generovaného obsahu, což může diváky podporovat ve vytváření vsutku kreativních reakcí. Seriály se ukazují jako otevřená platforma pro řadu tvůrčích aktivit. Počínaje nejjednoduššími fanouškovskými weby, přes dobrovolné titulkování cizojazyčných seriálů (což úzce souvisí s jejich nelegálním sdílením), až po fanouškovské manipulace. Ty mohou mít mnoho podob. Na serveru YouTube lze narazit na klipy vytvořené z fotografií a původních fragmentů seriálu, který oslavuje hlavního hrdinu, nebo celé *selektivní epizody*,⁴ ve kterých fanoušek transformuje obsah dílu selekcí některé z preferovaných narativních linií. Ostatní narace fanoušek ignoruje a celý seriál jako takový ho prakticky nezajímá. Výslednou selekci následně nahrává na YouTube a sdílí s komunitou dalších fanoušků. Vytváří tak svůj vlastní seriál v seriálu.

Ještě komplexnější aktivitu představují tzv. hry alternativní reality (alternate reality gaming – ARG). Jedná se o jakýsi fikční svět seriálu, který zasahuje do naší (skutečné) reality. Příkladem může být seriál *Lost* a jeho hra alternativní reality, která trvala několik měsíců. V roce 2006 se v reklamním bloku během vysílání seriálu objevil odkaz na společnost *The Hanso Foundation*, která však existovala pouze v seriálové realitě. Následovala celá řada podobných odkazů k fikčnímu světu seriálu *Lost*, dokonce byla vytvořena *Lostpedia* – encyklopedie seriálové reality. Za první ARG je považována *The Beast* z roku 2001, která vznikla jako propagace připravovaného filmu *I.A.* Umělá inteligence Stevena Spielberga. Ke hře se po celou dobu jejího trvání nikdo nehlásil (nakonec vyšlo najevo, že byla vytvořena týmem firmy Microsoft) a celý projekt provázela všudypřítomná tajemná věta: „This is not a game“. I když tyto hry jsou většinou vytvářeny za účelem více či méně skryté propagace, ukazují, jak snadné může být prakticky neznatelně smazat hranice reálného a fikčního světa. Vracíme se tak zase na začátek – k touze po substituci reálného života „zajímavější“ realitou seriálovou. I když se právě proměňují formy a strategie seriálových tvůrců,⁵ stále se nemění hlavní funkce seriálu – jakási náhrada reálného života. Nikdy nebylo snazší mazat hranice mezi realitami.

Poznámka z edukační praxe: Během kroužku výtvarné výchovy se spolu baví dva středoškolští studenti a jeden z nich najednou zareaguje na spolužáka slovy: „Teď jsi to řekl přesně jak Sheldon!“⁶ A téměř všichni souhlasně přikývnu.

Cíle a základní popis práce

Tyto čtyři hlavní motivy (tedy zpřítomnění, informační tlak, edukace a forma seriálu) vedly k finální podobě diplomového projektu, který začal sběrem textů – krátkých vět. Jedná se o věty, které nějakým způsobem popisují danou přítomnost. Zároveň občas vyjadřují jemný moralistní nebo edukační záměr. Zachycují naši současnost, tedy moji současnost, protože já jsem ten, kdo rozhodoval o jejich důležitosti a následném zaznamenání. Tento princip je

³ Mám na mysli především vznik internetových televizí, které např. ignorují posloupnost jednotlivého dávkování dílů a zpřístupní naráz celou sérii. Hovoří se také o povýšení média seriálu prakticky ze dna televizní produkce na hodnotná díla. Seriál v současnosti přitahuje respektované tvůrce z oblasti filmové produkce, kteří využívají formu seriálu. Ne jedné straně je vyčerpanost televize jako média a na druhé rozkvet seriálu, který přitahuje pozornost i velkých produkčních společností.

⁴ Termín užívá Ondřej Sovík ve své diplomové práci: Ondřej SOVÍK. *Výsledky praktik seriálových fanoušků v éře digitálního sdílení: manipulace se strukturou vyprávění*. Olomouc, 2013. Bakalářská práce. Palackého univerzita v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra divadelních, filmových a mediálních studií.

⁵ Na které mají vliv fanouškovské komunity – Je možné, že je seriál formou, která otevřela možnost zpětného ovlivnění elity, která vytváří masová média?

⁶ Samozřejmě se odkazuje na seriál *The Big Bang Theory*.

narušen v epizodě *S01E07 Jazyk a jazyková komunikace*. Všechny texty použité v posledním díle byly zaznamenány oslovenými hosty. Věty na začátku neměly žádné tematické vymezení, později jsem vyzorovala, že se při sběru zaměřuji na několik tematických oblastí. Ty jsem si zpětně definovala jako:

média, umění, paměť, práce, nápady, edukace, zdraví, kecy, ostatní

K následnému zpracování a interpretaci zachycených vět jsem zvolila formu videa. Finálním výstupem je tedy sedm videí – krátkých epizod, jejichž stopáž nepřesahuje 5 minut.

Jednotlivé epizody jsou:

S01E01 Pilot

S01E02 Umění a kultura 1

S01E03 Umění a kultura 2

S01E04 Člověk a svět práce

S01E05 Člověk a jeho svět

S01E06 Informační a komunikační technologie

S01E07 Jazyk a jazyková komunikace

Název epizody vždy začíná označením čísla série (S01) a epizody (E01), které divák tradičně využívá jako pomůcku pro snadné vyhledání daného dílu na internetu. Já tento praktický nástroj sémantizuji: označení série a epizody pevně zakotvuji v názvu jednotlivých dílů. Druhá část názvu (kromě prvního dílu – ten se odkazuje k tradičnímu pojmenování prvního dílu seriálu jako *Pilot*) se inspiroje pedagogikou. Jedná se o převzaté názvy vybraných vzdělávacích oblastí, které jsou určeny Rámcovými vzdělávacími programy, potažmo Ministerstvem školství, jako obecné okruhy vzdělávání.

Ve formálním řešení projektu jsem využila některé vlastnosti klasického seriálu. Je to například rozčlenění série do jednotlivých epizod, časté vyprávěcí zvraty, přerušovaná narace, „cliffhanger“ (pokračování příště) a „previously“ (v minulém díle jste viděli), „opening credits“ (úvodní znělka) nebo využití „guests“ (hostující postava nebo tvůrce) atd. Některé atributy seriálu ale naopak ignoruji, především přítomnost hlavní postavy a primární narativní linie, což jsou jedny z hlavních vlastností, které ze seriálu dělají seriál. K seriálové formě přistupuji spíše jako k možnosti využití některých pravidel, jako k šabloně, která se ale přizpůsobuje mým požadavkům. Nejmarkantnějším přestupkem vůči seriálovým zásadám je nepřítomnost hlavního příběhu, jehož záměrné rozčlenění do jednotlivých dílů diváka nutí sledovat seriál dál a dál. Právě hlavní narativní linie vytváří onu seriálovost, podstatu tohoto formátu. Už charakter vstupního materiálu, který využívám (fragmenty – texty vytržené z kontextu) žádný zjevný a hotový příběh nepředkládají. To ale neznamená, že žádný příběh nevytváří. Přirovnala bych žánrový posun, kterého jsem dosáhla, k oblasti malby – klasický televizní seriál je jako realistický portrét nebo krajina, pravděpodobně trochu stylizované, ale stále jasně rozpoznatelné dílo – zatímco můj seriál je jako malba abstraktní, která namísto nápodoby pracuje se samotným jazykem média. Měl by diváka aktivizovat k iniciativě příběh hledat, nikoli již naservírovaný pasivně přijímat.

Existenci hlavního hrdiny zde nahrazuje vypravěčka, která je ale prakticky němá. Vyjadřuje se formou psaného textu a obrazu, které v rychlém sledu předkládá k nahlédnutí. Touto prezentací k nám promlouvá, ale vlastně není úplně zjevné, koho oslovuje. Někdy si sama odpoví, někdy čeká na tichou odpověď diváka.

Samotný obsah jednotlivých dílů je sestaven na základě nepravidelného střídání textové a obrazové složky. Texty, nejčastěji ve formě krátkých vět, byly sbírány podle určitého subjektivního systému. Zdroje těchto sdělení byly různé. Čerpala jsem z běžných živých dialogů, přednášek, literatury, klasických novin, internetových zpráv nebo vlastního zápisníku. Dalo by se říci, že šířkou záběru od anonymních titulků novin (zcela veřejné) až po vlastní zápis snu nebo nápadu (zcela osobní), jsem se snažila zachycovat různé vrstvy reality a spojit je do jednoho celku. Prvotní selekce dané věty proběhla vždy subjektivně podle mého zaujetí daným textem. Ovšem každá věta musela splnit základní kritérium určité ambivalence. Jednotlivá textová sdělení pro mě tedy představují nějakou dvojakost nebo rozpor. Nejčastější a nejjednodušší kategorie rozporuplnosti jednotlivých vět byly tyto:

vtipné x trapné
ironické x vážné
hloupé x chytré
potencionálně pravdivé x klišé
potencionálně pravdivé x v realitě však neuskutečnitelné
souhlasím x nesouhlasím
náš názor x jejich názor
můj názor x náš/jejich názor

Textová složka (syžet mého seriálu, pokud bych to tak mohla nazvat) tedy sama o sobě nese určité kontrasty, konfrontace nebo rozpory. Mnohoznačnost textů je posléze ještě umocněna nebo naopak zcela vyvrácena obrazovou součástí jednotlivých dílů. Dvojakost nemusí být vůbec zjevná. Zásadním prvkem videa by potom měla být nezřetelnost jasného vyznění jednotlivých prohlášení a obrazů. Není jasné, zda jsou sdělení myšlena zcela vážně nebo naopak jako vtip, kde je položena hranice ironie, zda vypravěčka prezentuje svůj názor nebo pouze bez zaujetí reprodukuje odosobněné fráze.

Obrazovstupnou složku tvoří především jednoduché černobílé kresby, které vznikaly v grafických programech, avšak ruční kresbou. Většina z nich byla vytvořena na základě fotokoláže nebo fotomontáže. Proces vzniku kresby začínal u textu nebo věty, na kterou reagoval. Vznikla tak idea určitého obrazu, která byla následně živě aranžována za účelem získání podkladové fotografie pro vznik kresby. Některé fotografie byly staženy z internetu. Pro dosažení určité vizuální čistoty, která by také měla pomoci rychlému vnímání obrazu, byly všechny kresby sjednoceny jednoduchou černou linkou. To bylo důležité také pro zachování určité komplementárnosti textu a obrazu. Kromě kreseb reprezentují vizuální vstup krátké videosekvence. Všechny jsou převzaty z nějakého seriálu. Tyto videovsuvky, stejně jako občasné audio doplňky, mají stejnou funkci jako kresby. Podporují nebo naopak

problematizují text. Někdy slovní tvrzení dovysvětlují nebo naznačují cestu k jeho pochopení, jindy úplně zvrátí jeho smysl.

Důležitou rovinou každého dílu je rychlost, kterou se odvíjí. Čas je zásadním činitelem, který dotváří celkové vyznění sdělení. Text, obraz a případné audio nebo video sekvence se dynamicky střídají tak, aby byl udržen svižný rytmus. Rychlost vyprávění by měla simulovat (nebo spíše evokovat) neustálý rychlý příjem informací a vizuálních vjemů, které jsme nuceni dennodenně akceptovat. Ale i svižnost videa je v některých okamžicích záměrně narušena pro podporu aktuálního obrazu nebo textu. Princip časování plně závisí na textové nebo obrazové zprávě a reakci, kterou by měla vyvolat. Divák by měl být při sledování mírně zahlcen, ale jen tak, aby byl schopen jednotlivé prvky vnímat.

Na tvorbě seriálu se podíleli také spolupracovníci. Úvodní znělku seriálu vytvořil David Pospíšil. Překlad jednotlivých epizod provedla Kristýna Valová a webovou platformu seriálu spoluvytvářela Lenka Trantírková.

Nabízí se otázka, kde by měl být seriál prezentován a jakému divákovi je vlastně určen. Ideálním řešením by bylo umístění a dostupnost seriálu na některém ze serverů, který nabízí online sledování. Dokonalým divákem by potom byl seriálový fanoušek, který seriál v nepřeborném množství nabídek na serveru najde a shlédne.

Kontextualizace práce

V souvislosti s uměleckou produkcí mne napadá několik oblastí, do kterých by mohla být tato práce teoreticky řazena. Nepřímé paralely své práce vidím v několika oblastech současného umění. Jednak v práci s textem (souvislosti lze nalézt v některých dílech namátkou Tomáše Vaňka, Jána Mančušky), animaci a využití jednoduché lineární kresby v pohyblivém obraze (Matěj Smetana) a samozřejmě různé konfrontace textové a obrazové složky (především instalace Filipa Cenka). Já se ale stručně zaměřím spíše na tematizování oblasti televizní a zejména seriálové produkce v umění formou stručného přehledu vybraných projektů světového umění od šedesátých let minulého století do současnosti.

V roce 1967 se v New Yorkské *Howard Wise Gallery* konala výstava *TV as a Creative Medium*, které se účastnil také průkopník umělecké práce s médiem televize Nam June Paik. Jednalo se o první výstavu zaměřenou výhradně na média videa a televize. Na počátku sedmdesátých let americký umělec, kurátor a teoretik Willoughby Sharp vytvářel v The San Jose TV Studio videorozhovory s umělci zvané *Videoviews serie*⁷ V roce 1971 britský umělec David Hall celkem desetkrát neohlášeně narušil vysílání skotské televize svými *TV*

⁷ „Willoughby Sharp“, *Experimental television center*, <http://www.experimental-tvcenter.org/willoughby-sharp> (cit. 14. 4. 2015)

Intteruptions. Jednalo se o krátké videovstupy tematizující médium televize jako nástroje sociální kontroly.⁸

Na popud amerického umělce Mela China a kooperující skupiny s názvem GALA Committee vznikl projekt *In the Name of the Place*. V polovině devadesátých let ve spolupráci s produkčním týmem mainstreamového seriálu *Merlose Place* umělci implantovali speciálně vytvořené rekvizity do prostředí seriálové reality. Zdánlivě obyčejné předměty často odkazovaly k politickým konotacím. Mel Chin intervence mimo jiné popisoval jako pokus o zlepšení obsahu běžné televizní tvorby. Tento projekt byl velice zajímavý netradiční formou spolupráce, která probíhala mezi umělci a představiteli zcela komerční oblasti seriálové produkce.⁹

Čtyřdílná minisérie (prezentována ale dohromady jako filmové dílo) umělecké skupiny Superflex s názvem *The Financial Crisis (Session I – IV)* vznikla v roce 2009. Jednotlivé epizody s názvy *The Invisible Hand*, *George Soros*, *You a Old Friends* slibují terapeutický účinek prostřednictvím hlasu hypnotizéra, který ale diváka nejprve „provede noční můrou, kterou přináší finanční krize“¹⁰. Film byl prezentován na Frieze film 2009 a také prostřednictvím televizní stanice Channel 4.

V roce 2010 spustila umělecká skupina LuckyPDF svou TV. Skupina se mimo jiné zabývá potenciálem televizního a rozhlasového vysílání distribuovaného na internetu. Projekt *Auto Italia Live* se zakládal na pěti hodinových epizodách - online přenosu živé performance před publikem. Skupina upozorňovala na možnost snadného sdílení idejí prostřednictvím DIY televizního vysílání, zároveň televizní program nemusí sloužit pouze pro podporu konzumerizmu. Podobnou platformu vytvořili LuckyPDF také během veletrhu Frieze Art Fair v roce 2011. Přizvali ke spolupráci více než 50 umělců, kteří denně vyráběli náplň živého vysílání, které bylo možné sledovat na obrazovkách na různých místech veletrhu a jeho webových stránkách.¹¹

Závěr

Stejně jako se v průběhu práce měnila důležitost motivačních zdrojů a inspirací, tak se na konci projektu mění má spokojenost s naplněním cílů, které se od motivací odvíjeli. Plán „zpřítomnit“ vlastní tvorbu jsem částečně naplnila, i když pro příště bych si zvolila nějakou ještě bezprostřednější formu vyjádření. Přece jenom animace není, co se týče oblasti výroby, zrovna rychlá záležitost. Jestli se mi podařilo nějakým způsobem vystihnout neustálý informační tlak, který nás obklopuje, mohou hodnotit spíše diváci a využití seriálu jako „edukační pomůcky“, ověří případní žáci.

Svět seriálu a jeho výrazové prostředky mě velice zaujali. Výstup diplomové práce teď tedy vnímám jako začátek dlouhodobějšího projektu. V seriálu mám v plánu pokračovat – nebo spíše podle sledovanosti se rozhodnu, jestli vytvořím další seriálovou sérii.

⁸ David Hall, *TV Interruptions: 7 TV Pieces*, *Medien Kunst Netz*, <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-interruptions/images/2/> (cit. 14. 4. 2015)

⁹ *In the Name of Place*, *Mel Chin*, <http://melchin.org/oeuvre/in-the-name-of-the-place> (cit. 15. 4. 2015)

¹⁰ *The Financial Crisis*, *Superflex*, <http://superflex.net/thefinancialcrisis/> (cit. 16. 4. 2015)

¹¹ *Lucky PDF, the moving museum*, <http://www.themovingmuseum.com/artists/lucky-pdf/> (cit. 15. 4. 2015)